

24 CUADROS

AÑO 3 - Nº 16

LO PROMETIDO ES DEUDA

Escriben: Panessi, Mell, Mazzini, Gil, Castaño, Giuffré y Néstor Fonte

TEORÍA DEL 16

Orgullo (en el nombre del amor)

(Bono - The Edge)

Un hombre llegó en nombre del amor.
Un hombre llegó y se fue.
Un hombre llegó para justificar.
Un hombre para derrocar.

En nombre del amor
¿Qué más en nombre del amor?
En nombre del amor.
¿Qué más en nombre del amor?

Un hombre atrapado en un alambre de espinos
Un hombre que resiste.
Un hombre ahogado en una playa vacía.
Un hombre traicionado con un beso.

En nombre del amor.
¿Qué más en nombre del amor?
En nombre del amor.
¿Qué más en nombre del amor?

Por la mañana temprano un 4 de abril.
Un disparo suena en los cielos de Memphis.
Libre al fin.
Se llevaron tu vida
no pudieron llevarte tu orgullo.

En nombre del amor.
¿Qué más en el nombre del amor?
En nombre del amor.
¿Qué más en nombre del amor?



INDEX

Promesas del Este Pag 1

Teoría del 15/ Pag 2

Ud. está aquí / Pag 3

Plot por Mariano Castaño / Pag 4

La Dirección de Arte por Néstor Fonte/ Pag 5

Vanguardias Cinematográficas 2 por Natacha Mell/ Pag8

Niños, Perros y Boxeadores por Marcelo Gil/ Pag 12

Solo le Falta Hablar 3 por Roberto Giuffré / Pag 16

Cosechas Magras por Hernán Castaño/ Pag 21

Sacando Películas del Closet por Hernán Panessi / Pag 25

Notas sobre el Guión Documental por Juan Pablo Mazzini / Pag 27

Staff / Pag 30

Correo de Lectores / 31

Contratapa / Pag 32

Win Wenders

PLOT

Por Mariano Castaño

24 CUADROS

En esta temporada de decesos ilustres, la *24 cuadros* celebró su primera asamblea general de redactores. Y fue un absoluto fracaso.

Teodoro, miembro encumbrado de la Redacción, felino y escriba, oficio de *Secretario de Actas*. Eramos tan pocos que, podría jurarles, el maldito gato se reía. Y se reía de mí. Los redactores presentes se empezaron a preguntar si era una buena idea continuar en este barco que se hunde indefectiblemente.

Tratando de capear el temporal, me propuse proseguir con el orden del día, haciendo como si nada pasase.

Es allí donde se desató la jarana: ante mi propuesta de hacer informes especiales para interesar al lector, me respondieron que ellos no hacían informes ni un carajo, que eran artistas e intelectuales y que escribían lo que les venía en gana y que ni en ebrios ni drogados iban a hacer críticas de estrenos. Cuando les dije que me gustaría revolucionar la revista, hacerla más fresca y accesible, me respondieron que pruebe acompañar cada ejemplar con un cupón canjeable por 1/4 Kg de helado de *Sei Tu*.

Cuando les imploré que nos acercáramos al público, se regocijaron como chacalets, contéstandome que si quería acercarme al pueblo, pusiera en la tapa a *Fricky Fort* en bolas. Un redactor, particularmente irreverente, me sugirió disfrazarme de *Zulma Lobato* y pasearme por la esquina de Brasil y Salta un Sábado a las 2 de la mañana. "Vas a tener el público bien cerca" me espetó.

Teodoro quedó panza arriba de tanto reírse.

Interpreto que los redactores me dieron un mandato claro: El éxito es para los cobardes. Se necesita ser valiente (bien macho dijeron, en realidad) para fracasar una y otra y otra vez.

Ergo, lo nuestro es intrépido, sin límites.

No puedo arriesgarme a decir que, en nuestra cruzada por el fracaso permanente, somos incorruptibles. Pasa que nadie ha intentado siquiera corrompernos.

No es desidia, ni mucho menos. Hemos intentado llegarle a

muchas gente. A nuestros escuálidos 43 seguidores en *Twitter* y 500 amigos en *Facebook* tenemos que sumarle números inciertos. Tendríamos que conseguir a *Paenza* para que calcule cuanta gente lee realmente la *24 cuadros*. Un somero análisis nos arroja que la revista le llega directamente a unas 2000 personas. Otras tantas la bajan de la página Web, más una porción que la consigue en Megaupload o Taringa.

A eso habría que sumarle la gente que, presuntamente la reenvía.

Es una bocha de gente que recibe la revista. Sin embargo, cuando sale, al par de días, preguntamos entre nuestros amigos: ¿Che, leyeron la *24 cuadros*?.

Y es ahí cuando empiezan los silencios incómodos, nos esquivan la mirada. Los más despiertos, nos mienten descaradamente: Si, la ví por arriba, está buenísima, cuando tenga tiempo la leo.

Los más despistados nos miran con el ceño fruncido, esforzándose como Manolito: ¿La que...?

En esta, nuestra decimosexta edición, hemos hecho las paces con nuestras expectativas.

No nos preocupa más si toda la gente a la que le mandamos la revista, siquiera abre el archivo.

Es más, no nos vamos a preocupar más por el lector, por ninguno, no nos interesa nada.

Así que a vos te decimos... Si, A VOS, que recibís la revista y la mandás a la papelera de reciclaje; A vos, que no la reenvías a tus contactos; A vos, que nos tenés como correo no deseado; A vos que pensás que somos SPAM; A vos, que la imprimís para leerla más cómodo y después secás con nuestras humildes palabras el pis de tu gato, a vos, que no pasas de la tapa: NO NOS IMPORTA UN CARAJO DE NADA.

No vamos a escribir sobre estrenos comerciales ni hacer entrevistas a las estrellas de turno, ni vamos a sortear nada; no vamos a hacer ninguna promoción, no vamos a hacerte la propuesta "más atractiva".

Pero si no nos lees, no digas que te gusta el cine, farsante.



Dante Ferretti, Director de Arte de "El nombre de la Rosa"

La Dirección de Arte

por Néstor Fonte

INTRODUCCIÓN

En la actualidad es natural y necesario considerar, en toda película de ficción, la definición y funcionamiento de una Dirección de Arte. Con distintos alcances, la organización de los mecanismos artísticos y técnicos que permitan el cumplimiento de la función y la determinación de quién o quienes cumplirán el rol correspondiente, resultan fundamentales, ya sea que se trate de una producción de Hollywood de gran presupuesto o de una película independiente y de autor.

"*Una película siempre se da en un entorno y la elección de ese entorno tiene que ver con la dirección de arte*", ha expresado oportunamente el decorador y director artístico mexicano: **Eugenio Caballero**, ganador del Oscar por su trabajo para *El laberinto del fauno*.

Mediante la dirección de arte, se logra moldear el propósito plástico de una película; por ejemplo: a través de la escenografía y, en general, de lo que se vaya a ver en el filme. Todos los componentes que pertenecen a la escena, hasta los más insignificantes, son tenidos en cuenta por el arte, para aportar al concepto visual del filme y a su atmósfera.

Una buena dirección del arte hace que un set cobre vida, que se le reconozca una pertenencia a alguien y, además, sus logros suelen ayudar a los actores a creerse sus personajes. Para ello se vale, intensivamente, de decorados, objetos, colores, vestuario y maquillaje, y su buen funcionamiento depende de una imprescindible coordinación y complementación entre sus decisiones y tareas y las encaradas por la Dirección de Fotografía del filme.

A pesar de su importancia, es posible que en algunas películas el trabajo de la dirección de arte pase desapercibido; sin embargo,

en la gran mayoría de los casos suele ocupar un rol fundamental, incluso, hasta el grado de llegar a convertirse en el personaje principal. Esto último sucede cuando la espectacularidad de la puesta en escena es el mayor atractivo del filme.

EL DIRECTOR DE ARTE

Como rol, está al servicio de un arte dramático y de una propuesta estética condicionada por aspectos narrativos, contextuales, emocionales y psicológicos. Su principal función está íntimamente vinculada con la creación de una atmósfera adecuada al mejor desarrollo del relato. En el contexto cinematográfico, puede descubrirse belleza en lugares desprovistos de toda lindura convencional, como por ejemplo en el ámbito de un desierto o dentro de una ciudad destruida por los golpes de una guerra reciente, y esto se debe a que los parámetros estéticos responden a un sentido más profundo que formal.

En una producción cinematográfica de envergadura, esta búsqueda estética está en manos del responsable del diseño de producción, quien para ello será acompañado por todo el equipo del departamento de arte, con su Director a la cabeza.

Para el caso de producciones independientes, de bajo presupuesto o en cortometrajes donde se suele trabajar con un equipo reducido de personas, el Director de Arte toma la responsabilidad total sobre el tópico, coordinando respecto de la logística necesaria para el cumplimiento de los objetivos de su función con los responsables del área de producción del proyecto.

Entre los principales temas que son de su incumbencia, deben mencionarse: la coordinación de todo lo referido al diseño espacial, ambientación, escenografía y objetos de acción (utilería), como también el manejo y administración de los presupuestos que le correspondan.



Diseño del célebre Dean Tavoularis, Director de Arte de F. F. Coppola entre otros.

Simultáneamente, también resulta el principal asesor de la Dirección respecto a vestuario y maquillaje, con propuestas compatibles con las decisiones estéticas del sector Fotografía.

En resumen, como jefe del departamento de Arte, sus labores deben estar enfocadas fundamentalmente a:

- > La administración del presupuesto de arte y el calendario de trabajo, buscando optimizar tiempos y recursos.
- > La coordinación de la construcción escenográfica, abarcando

las etapas de diseño, planificación y construcción de los sets.

- > La adecuación de las locaciones para su posterior montaje de ambientación.
- > La entrega en buen estado de las locaciones intervenidas por el área de arte.
- > La coordinación con los efectos especiales (Si son necesarios para el proyecto).

Muchos responsables del arte en el cine defienden con convicción el valor clave que este aspecto, que ellos manejan, tiene dentro del proceso de filmación o grabación de una película; lo identifican como una herramienta más al servicio de la historia y del director, aunque se sienten parte de un equipo multidisciplinario. *"Un director de arte solo no hace una película, aunque tiene una responsabilidad importante dentro del cuarteto: director, guión, director de fotografía y director de arte"* sostiene Margarita Jusid (*El perro e Historias mínimas*).

EL ARTE Y LA PUESTA EN ESCENA

Hay géneros que requieren un tratamiento visual más elaborado como el histórico, el musical y el fantástico. De ahí, que la dirección de arte sea más visible en ellos. El decorado, el vestuario y el maquillaje pueden convertirse en una extensión de los mismos personajes y describirlos visualmente. La escenografía puede "hablar" sobre lo que acontece en la acción. Un trabajo efectivo de dirección de arte tiene la capacidad de conducir al espectador hacia determinados estados emocionales. La creación cinematográfica requiere la comprensión y utilización del espacio escénico a partir de la interpretación y planificación del guión literario. Para ello el responsable del arte de la película, tendrá que tener en cuenta en forma oportuna, tanto la puesta en cuadro, como la puesta en serie que se encuentren predefinidas. En el abordaje del rodaje, si bien éste se gesta desde el emplazamiento y caracterización de la cámara, la determinación de un punto de vista adquiere importancia respecto de la distribución del espacio entendido en sus tres dimensiones.

En este contexto, la dirección de arte aporta a los fundamentos teóricos, artísticos y técnicos que están contenidos en la labor de la "representación espacial escénica" y de "ambiente", conceptos esenciales para una obra audiovisual. La buena utilización de

estos aspectos de la representación, que adquirirán (dejando por ahora de lado el 3D) una forma de expresión bidimensional en la pantalla al momento de su contacto con el destinario final: el público espectador, requiere de un manejo inteligente (en el sentido más amplio del término) de la disposición de todos los elementos participantes, con el fin de comunicar las emociones,



¿Ex? Director de Arte

ideas o informaciones que se constituyen en obra cinematográfica, conformando así un estilo visual desde la integración de los personajes al espacio.

Con amplitud de criterio, podría definirse a la puesta en escena como la conjugación de esos elementos que conforman la imagen, a saber: decorados o escenografía; iluminación;

vestuarios y caracterización; interpretación; sonido. Una variedad de elementos que, con seguridad, habrán requerido de la opinión del área responsable del arte del filme en muchísimos casos.

En un sentido más específico, puede referirse a la puesta en escena como la composición del escenario en el plano, es decir: en qué lugar del encuadre se colocará cada elemento y cada intérprete, además de los movimientos que efectúan los actores dentro del mismo.

La puesta en escena, entendida como composición del encuadre, tendrá mayor relevancia en un cine que utilice planos amplios, en cuanto a tamaño, y largos, en cuanto a duración. En ellos, podríamos ver a intérpretes entrando y saliendo de cuadro, levantándose y desplazándose en el espacio, recorriendo la pantalla. Es decir, jugando una especie de coreografía que será la que dará dinamismo e interés a los planos. En estas circunstancias, la coordinación de la puesta con los aportes que pueda ofrecerle el arte de la película, resultará de una importancia superlativa.

CONCLUSION QUE NO AGOTA EL TEMA

Si bien no es la única, y tal vez para muchos no sea la más importante, la dirección de arte hace su formidable contribución para que una película tenga coherencia estética y su atmósfera sea verosímil, transmita emociones, conmueva, estremezca.

Además, hace que elementos como los espacios, el vestuario y los objetos hablen de los personajes, establezcan un diálogo con el espectador y también cuenten la historia.

Pensándolo un poco, es posible suponer que debido a la responsabilidad que comporta este oficio para la estética y la historia de una película, no resulta extraño que a lo largo de la historia, numerosos directores reconocidos hayan comenzado sus carreras en el ámbito de la dirección artística. Un ejemplo representativo de estas circunstancias es James Cameron (*Titanic* y *Aliens, el regreso*).



Deportivo Italiano del Futuro: Marinetti, Carrà, Boccioni, Russolo

Vanguardias Cinematográficas

Parte 2 - Los Futuristas, primera vanguardia.

por Natacha Mell

Demoliendo museos a toda velocidad

En los albores del siglo XX el mundo cambiaba. Se consolidaba la era industrial y esto llevaba a la formación de un nuevo orden social. Los descubrimientos y desarrollos científicos permitían acceder a una nueva era de comunicación e información. La maquinaria se hacía presente augurando simplificar la vida y posibilitando un futuro aún inimaginado. Todo estaba por hacerse. El hombre podía dominar el mundo gracias a la ciencia. Las ciudades se erigían como símbolos de una sociedad de avanzada. El automóvil y el tren acortaban distancias y permitían desplazamientos veloces. El movimiento, la velocidad, y la energía eran motores para esta nueva etapa que comenzaba. El futuro se proponía como un momento superador del quietismo del pasado.

El arte también cambiaba: con la aparición de la fotografía y el cine la percepción del mundo y de lo artístico daba un giro de ciento ochenta grados. La pintura comenzaba búsquedas estéticas que la llevaron por caminos alejados de la figuración. La luz, los colores y el movimiento empezaban a ser explorados desde lugares diferentes de la representación. Se combinaban nuevas ideas con materiales de distintas procedencias, posibilitando el procedimiento del montaje. Se acuñaba la premisa de que lo hermoso debía ser a la vez funcional. La música, la literatura y el teatro indagaban nuevas formas, nuevos ritmos y estructuras. En el aire vibraba la sensación de que el pasado ya había sido, que ahora se debía construir hacia delante, “*es preciso ser absolutamente modernos*” nos decía Rimbaud.

En este ambiente de efervescencia hizo su aparición el poeta, orador y dramaturgo **Filippo Tommaso Marinetti** (1876-1944) con postulados pletóricos de energía y contundencia. Era un provocador, un animador cultural, se lo ha llamado “*la cafeína de Europa*” por lo que producía con sus escritos.

Ya dirigía la revista **Poesía**, donde había iniciado una campaña para modificar la mentalidad y el papel del artista, cuando el 20 de febrero de 1909 publicó **El manifiesto del futurismo** en **Le Figaro**. Esta bomba era lanzada desde **Italia**.

El manifiesto proponía que el futurismo quería cantar el amor al peligro, el hábito de la energía y de la temeridad, sus elementos poéticos serían el

valor, la audacia y la rebelión. Quería exaltar el movimiento agresivo, el insomnio febril, el paso ligero, el salto mortal, la bofetada y el puñetazo. Desdeñaba y pretendía demoler el arte anterior. Proponía una nueva forma de belleza, la de la velocidad, por lo tanto un automóvil veloz resultaba a su criterio mas bello que la *Victoria de Samocracia*.

Un artista futurista sería alguien que “piensa y se expresa con originalidad, fuerza, vivacidad, entusiasmo, agilidad y síntesis. Quien odia los museos, los cementerios, las bibliotecas, el academicismo, la imitación del pasado, el purismo y la meticulosidad.” Un artista futurista cree que es necesario “escupir todos los días en el altar del arte”, necesitando de los “dominios desconfiados de la intuición libre”.

El primer manifiesto futurista incluía sentencias que trascendían lo artístico y lo vinculaban con lo político y social. Proponía “glorificar la guerra -única higiene del mundo- el militarismo, el patriotismo”. Proponía “combatir contra el moralismo, el feminismo y toda cobardía oportunista o utilitaria”, estaba en contra del clero y de la familia apoyando las relaciones libres. Ensalzaba la juventud y estaba en contra de la vejez. “Los mas viejos entre nosotros tienen treinta años: así pues nos queda, por lo menos, una década para cumplir nuestra obra. Cuando tengamos cuarenta años, que otros hombres más jóvenes y mas valiosos nos arrojen a la papelera como manuscritos inútiles. ¡Nosotros lo deseamos!”

Como modo de expresión de sus ideas los artistas organizaban “veladas futuristas”. La primera fue en *Trieste* el 12 de enero de 1910 en el *Teatro Rosetti*. Allí *Marinetti* protestó furiosamente contra el culto a la tradición y la comercialización del arte, cantando las alabanzas del militarismo y la guerra patrióticos. Todo esto fue cimentando la fama de los futuristas como alborotadores.

El primer contingente de artistas futuristas estaba conformado por poetas, pintores, escultores y músicos. Fueron adhiriendo y expresando sus ideas en manifiestos específicos. Los pintores *Giacomo Balla*, *Umberto Boccioni*, *Carlo Carrá*, *Luigi*



Introduciéndose en lo habitado (en picada sobre la ciudad) de Tullio Crali.

Russolo y *Gino Severini* firmaron en 1910 el *Manifiesto técnico de la pintura futurista*. El músico *Francesco Balilla Pratella* en el mismo año y al siguiente expone en dos manifiestos las consideraciones sobre la música futurista. Es interesante señalar que en 1913, *L. Russolo* escribió un manifiesto sobre el arte de los ruidos basándose en la idea de que los sonidos de las máquinas, los motores, los trenes y las multitudes vociferantes eran una forma viable de música. Mas tarde se publicaron los manifiestos de la literatura futurista (*Marinetti*, 1912), de la escultura futurista (*Umberto Boccioni*, 1913), de la arquitectura futurista (*Antonio Sant'Elia*, 1914), y del teatro sintético futurista (*B. Carrera, Marinetti y E. Settimelli*, 1915), entre otros.

El futurismo Cinematográfico

Las reflexiones sobre el cine futurista aparecieron en 1916 en el *Manifiesto de la Cinematografía Futurista* firmado por *Filippo Tommaso Marinetti, Bruno Corra, Emilio Settimelli, Arnaldo Ginna, Giacomo Balla, y Remo Chiti*. Eran el fruto de conclusiones sacadas de cortometrajes abstractos realizados entre 1910 y 1912 por *Ginna y Corra*, y fundamentalmente de la película manifiesto *Vita Futurista*, realizada en 1916 por *Arnaldo Ginna* en colaboración con *Marinetti, Corra, Settimelli, Balla, Chiti, Nanetti, Ungaro y Spada*, rodada en *Milán* y en *Florencia*.

Según el manifiesto: “a primera vista, el cinematógrafo, nacido hace pocos años puede parecer ya futurista, es decir, desprovisto de pasado y libre de tradiciones: en realidad, al

surgir como teatro sin palabras, ha heredado la basura más tradicional del teatro literario. Podemos, pues, aplicar sin más al cinematógrafo todo lo que hemos dicho y hecho respecto al teatro dramático. Nuestra acción es legítima y necesaria, en la medida en que el cinematógrafo hasta hoy ha sido, y tiende a seguir siendo profundamente pasatista, mientras nosotros vemos en él la posibilidad de un arte eminentemente futurista y el medio de expresión más adecuado a la plurisensibilidad de un artista futurista."

"El cinematógrafo futurista que estamos preparando, deformación jacosa del universo, síntesis alógica y fugaz de la vida mundial, será la mejor escuela para los jóvenes: escuela de alegría, de velocidad, de fuerza, de temeridad y de heroísmo. El cinematógrafo futurista agudizará, desarrollará la sensibilidad, acelerará la imaginación creativa, dará a la inteligencia un prodigioso sentido de simultaneidad y de omnipresencia. El cinematógrafo futurista contribuirá así a la renovación general, reemplazando a la revista (siempre pedantesca), al drama (siempre previsible) y matando al libro (siempre tedioso y opresivo). Las necesidades de la propaganda nos obligarán a publicar algún libro de vez en cuando. Pero preferimos expresarnos a través del cinematógrafo, de grandes cuadros de palabras en libertad y de los móviles carteles luminosos."

"El cinematógrafo es un arte en sí mismo. El cinematógrafo, por tanto, jamás debe copiar al escenario. El cinematógrafo, al ser fundamentalmente visual, deberá llevar a cabo principalmente el proceso de la pintura: distanciarse de la realidad, de la fotografía, de lo delicado y de lo solemne. Llegar a ser antidelicado, deformante, impresionista, sintético, dinámico, verbo-libre."

El cine futurista proclama el rechazo a la narración y al lenguaje teatral.

El film futurista posibilitaría construir una sinfonía poliexpresiva. En él entrarán *"como medios de expresión los elementos más dispares: desde el fragmento de vida real a la mancha de color, desde la línea a las palabras en libertad, desde la música cromática y plástica a la música de objetos. Será, pues, pintura, arquitectura, escultura, palabras en libertad, música de*

colores, líneas y formas, revoltijo de objetos y realidad caotizada". Es interesante señalar que esta concepción funcionará como matriz de casi todo el cine de vanguardia posterior.

Luego el manifiesto da cuenta de todo un repertorio de recursos técnico-expresivos que construirán el cine futurista: analogías utilizando la realidad directamente como uno de los dos elementos de la analogía, generando metáforas expresivas. Utilización de la simultaneidad y compenetración de tiempos y de lugares distintos mostrando en el mismo instante-encuadre dos o tres visiones diferentes una junto a otra. Investigaciones musicales cinematografiadas (disonancias, acordes, sinfonías de gestos, acontecimientos, colores, líneas, etc.). Poemas, discursos y poesías cinematografiadas, mostrando todas las imágenes que los componen en la pantalla, con lo que se ridicularizarán las obras de poetas pasatistas, transformando las poesías más nostálgicamente monótonas y lloriconas en espectáculos violentos, excitantes y de lo más jocosos. Objetos animados, humanizados, maquillados, vestidos, pasionalizados, civilizados, danzantes, objetos sacados de su ambiente habitual. Palabras en libertad en movimiento, entre otros recursos.

En síntesis la propuesta que presenta es ***"pintura + escultura + dinamismo plástico + palabras en libertad + entonarruidos + arquitectura + teatro sintético = Cinematografía futurista."***

En 1938, **Marinetti** y **Ginna** publicaron un nuevo texto ***La Cinematografía*** que afirmaba y actualizaba sus ideas de 1916. Cabe señalar que este escrito fue redactado en pleno apogeo del fascismo italiano, al que **Marinetti** y **Ginna** adhieren explícitamente en sus primeras líneas. El nuevo documento partía de la propuesta de revisar conceptos motivados por la inclusión del sonido en el arte cinematográfico, y de que se necesita *"arrancar a la cinematografía de su crisis actual estimulando su inevitable salto hacia adelante"*. Consideraba que las aportaciones hechas en 1916 fueron aplicadas en mínima medida y por lo tanto

proponía revisarlas y aplicarlas. Realizaba un punteo de veinticuatro ítems a tener en cuenta. A los ya explicitados en 1916 agregaba otros referidos al uso de músicas y voces independientes de la imagen, aprovechamiento de la posibilidad de manipulación del tiempo y del espacio que brindaba el cine, uso de las técnicas de los dibujos animados, uso de colores independientes de la realidad de los objetos, entre otros.

Los títulos de cinematografía propiamente futurista fueron muy escasos, se podría citar como ejemplo el film ***Vita Futurista***, o el corto ***Thais (Anton Guido Bragaglia, 1916)***, donde experimentaba con la escenografía vanguardista, y aún en ellos, según **Antonio Costa**, se plasmaba parcialmente el programa del manifiesto. Entonces, ¿dónde podríamos encontrar los aportes de este movimiento en la cinematografía?

Futurismo cinematográfico y su legado

El movimiento futurista tuvo su origen en la Italia de los primeros años del siglo XX. Su semilla se fue sembrando en ese país y a partir de los manifiestos se fue expandiendo.

Marinetti a través de amistades personales y viajes fue difundiendo por el mundo el nombre, el programa y las obras del futurismo. En poco tiempo la palabra futurismo entraba en el léxico común *"para indicar modernismo exasperado, originalidad y extravagancia"* (***El futurismo, Mario Verdone***, pag. 124)

Podríamos esquematizar las influencias producidas por este movimiento, siguiendo a **Verdone**, que considera al futurismo como un catalizador, como un estimulante que influyó y anticipó varias vanguardias sucesivas, estableciendo cuatro categorías de relaciones:

- 1- Formación de movimientos futuristas nacionales.
- 2- Influencia directa y positiva sobre otros movimientos de vanguardia.
- 3- Influencia indirecta y negativa sobre otros movimientos de vanguardia.



Thays. Film Futurista.

4- Intercambio entre futurismo y otros movimientos de vanguardia.

Es interesante destacar dos tipos de relaciones que fueron importantes para la cinematografía, por un lado la referida a la influencia negativa sobre otros movimientos que influyó para que el dadaísmo se construyera como un movimiento ideológicamente antagónico que tomara muchos de sus elementos pero construyera en un sentido contrario sus mensajes. Si bien ambos rechazaban el arte tradicional, el futurismo era optimista con respecto al progreso y las posibilidades del arte que abría el futuro, el dadaísmo, en cambio, se constituyó como un movimiento abiertamente destructor que negaba al arte y promovía la necesidad de una revolución social.

Y más expresamente la referida a la formación de movimientos futuristas nacionales donde importante destacar la influencia del futurismo sobre la cinematografía rusa. El propio **Marinetti** estuvo en **Rusia** y eso fue un factor decisivo a la hora de comprender por qué tuvo tanta repercusión allí. Pero en **Rusia** al nacionalismo de **Marinetti**, se le opuso un nacionalismo propio y sus seguidores se proclamaron únicos y auténticos futuristas. Para el teatro y el cine son muy importantes especialmente los discursos teóricos del poeta **Vladimir Maiakovski**, que unido al movimiento futurista en 1911, publicó en **Kine-Journal** en 1913 un artículo titulado **Teatro, Cine, Futurismo**, donde predijo "que el teatro atado al ingenuo realismo y artificio se mueve a su propia

destrucción" y debe entregar su herencia al cine firmemente atado a la acción de la realidad, "*abriendo la puerta al teatro del futuro, vinculado con el arte del actor*".

El movimiento futurista promovió e influenció los desarrollos teóricos cinematográficos de grandes artistas rusos. Se podría citar a **Vsevolod Pudovkin** con algunas de sus investigaciones sobre el montaje. También a la **FEKS** o fábrica del actor excéntrico con sus ensayos sobre el trabajo del actor. Y aún a **Sergei Eisenstein**, con su montaje de atracciones, y en la ideología explícita de la secuencia "*hombres y máquinas*" de *El acorazado Potemkin*.

Un capítulo aparte merecería **Denis Kaufman**, que hasta adoptó el pseudónimo futurista de **Dziga Vertov** "*el trompo que gira*", con el que fue mundialmente conocido. **Vertov** desarrolló especialmente la teoría del "*cine-ojo*" donde explicitó técnicas artístico-expresivas del trabajo de la cámara y el montaje, fundadas en una valoración positiva futurista de la tecnología. Y hasta sus temáticas han sido de anclaje futurista: el movimiento, las ciudades, los medios de comunicación, el progreso, las maquinarias, el ritmo y la velocidad. El cine de **Vertov** ha tenido una gran influencia en el mundo y se ha convertido en uno de los referentes primarios del cine documental.

A modo de sumaria conclusión

Marinetti decía "*el futurismo no es una escuela. Es una tendencia. Es un salto hacia adelante*". Toda la concepción de sus desarrollos teóricos estaba muy relacionada con su pensamiento, pero permitió experimentaciones, subdivisiones, antagonías, intercambios y cambios que hicieron que desde diferentes posiciones teóricas e ideológicas sus postulados inspiraran a otros artistas y se mantuvieran vigentes por mas de treinta años.

Bibliografía

- Verdone, Mario: El futurismo, ed. Norma, Colombia, 1994
- Costa, Antonio: Saber ver el cine, ed. Paidós, México, 1991
- Leyda, Jay: Historia del film ruso y soviético, ed. EUDEBA, Buenos Aires, 1965
- Romaguera i Ramí, Joaquim y Alsina Thevenet, Homero (eds.): Fuentes y Documentos del Cine, ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980



Y demás misceláneas de 2 grandes películas que ví en TV.

por Marcelo Gil

Listas y preferencias

Hablar de cine, escribir sobre él, querer decir algo sobre el cine, es de algún modo hablar de uno mismo, dar a conocer a los demás nuestros principios y actitudes frente al cine, y por lo tanto, frente a la vida.

Decir qué nos gusta y qué no, tratar de encontrar un por qué. Y en algunos caso (buenos, afortunados casos), el por qué puede no ser tan evidente, y lo verdaderamente interesante es aceptar que películas que pueden ser menores, que no son de grandes directores, que uno ha visto casualmente por cable, forman parte de nosotros como las de grandes maestros, y lo mejor, sin

muchas razones más que la emoción.

Contramano

Me gusta la tecnología. La valoro como medio y como opción creativa. Pero desde hace un tiempo, y sin querer proponerme como un cruzado, estoy dejando de lado ciertas virtudes modernas. No es una cuestión de principios, pero es lo que pasa. Hoy, cuando es lo normal tener celular, cable, computadoras dual core, no tengo celular, no tengo cable, y tengo una *Pentium III* que se la banca.

No me desespera la comunicación, la PC sirve para lo que la uso.

Lo que más extraño es el cable. En el cable encontré algunas películas de esas que se instalan en nosotros. Y no las ví en *EUROPA EUROPA*, o en otro de esos canales de programación selecta.

Cuando tenía cable, *HBO* era un canal abierto, y ahí veía *TALES FROM THE CRYPT* y *THE KIDS IN THE HALL*, y la excelente miniserie *FALLEN ANGELS*, homenaje ritual al policial negro, producida por *Phil Joanou*, gran director que nos regaló un capítulo memorable (*DEAD END FOR DELIA*, con *Gary Oldman*), serie que dio lugar a muchos directores, entre ellos, el

hoy reconocido **Alfonso Cuarón**, en uno de los mejores capítulos de la serie. Además de todo eso, podíamos encontrar algunas películas especiales...

Un gran perro.

Tener cable es hacer zapping. En realidad, tener un control remoto es hacer zapping. No se quién nació primero, si la idea de tener muchos canales y la tecnología respondió con el control remoto para no levantarse todo el tiempo, o si la cómoda posibilidad de cambiar desde el asiento, abrió el juego de tener "30 canales de mierda para elegir en TV" (**THE WALL** es del 79, en esa época serían 30).

Entre esos zappings que hacía buscando algo para ver, encontraba cada tanto una "películita" sencilla, con unos chicos jugando al béisbol en un campito, armando el equipo, integrando al "nuevo", aprendiendo sobre la amistad, el deseo por las mujeres y el amor al deporte. Siempre la agarraba empeñada, pero había algo magnético: cada vez que me cruzaba con esos chicos deportistas, me quedaba un rato frente a la pantalla, todo lo posible. Siempre me tenía que ir antes del final, antes de saber cómo terminaba la historia.

Un día busqué el nombre en la revista, y vi cuándo la daban de nuevo para poder grabarla. Se llamaba **THE SANDLOT** (**David Mickey Evans**, 1993), y acá le rebautizaron (con coherencia) **NUESTRA PANDILLA**, o en *Canal 11* la titularon (sin mucho gusto) **CUIDADO, HÉRCULES VIGILA**.

Hércules es un perrazo, guardián de una casa que esos chicos, siguiendo la leyenda urbana de su barrio, suponen una fortaleza habitada por un misterioso y siniestro personaje, ex jugador de baseball, que tiene a ese cancerbero cuidando su inexpugnable morada.

Podríamos fácilmente emparentarla con la excelente **STAND BY ME** (**CUENTA CONMIGO**, **Rob Reiner**, 1986): ambas se

ubican en la sensación y la percepción de un grupo de niños, que miden y perciben el mundo desde su perspectiva infantil. Decía Truffaut que para un niño, la rotura de un vaso podía ser una tragedia. Y eso es muy aprovechable para el cine.



Pero la meta de **CUENTA CONMIGO** parece inmensa: los niños quieren ver un muerto por primera vez. No es menor, no es lo normal de un grupo de niños. Es una empresa enorme, es el despertar sobre ciertas conciencias profundas, y el camino se vuelve una aventura, con sus naturales obstáculos para unos niños vagando por un bosque.

En cambio, **NUESTRA PANDILLA**, film para TV, se concentra en obstáculos y pretensiones más pequeñas: los niños quieren formar su equipo, jugar bien, ganar, ser básicamente niños. Apoyados en notables actuaciones del elenco infantil, todo se vuelve natural y vistoso en su simplicidad, y el director acierta apoyando con mirada tranquila el desarrollo. Lo importante está frente a su cámara, y su propuesta, es claramente contemplar ese universo sin manierismos ni alardes técnicos. En ambas películas, lo que se marca y enaltece es el valor de la amistad y los vínculos que se crean en esos momentos de pubertad y descubrimiento del mundo, con las pequeñas aventuras que se vuelven gigantes.

Como decíamos, **CUENTA CONMIGO** toma valores mayores, quizás más provenientes de la literatura de **Stephen King**: el protagonista encuentra la noticia de la muerte de su amigo de la infancia, y eso dispara el recuerdo de la aventura vivida para ver aquel muerto en el bosque. **NUESTRA PANDILLA**, en cambio, habla también del valor de la amistad nacida en esa edad, pero recupera los recuerdos desde una aventura pequeña y formativa: los niños aman el baseball como si fuera lo único que importa en ese momento en sus vidas, y el chico nuevo (el protagonista, devenido luego en Comentarista Deportivo) es rápidamente integrado al grupo. La película no hace un regodeo dramático con ese hecho. Contrariamente, se muestra al líder, el **Jet Rodriguez** (luego exitoso jugador de la liga) enseñando a todos el valor del trabajo en equipo.

La aventura se desencadena cuando una pelota firmada por **Babe Ruth** cae en los dominios del "siniestro" perro **Hércules**. Las estrategias de recuperación son insólitas e infantiles, como también lo es el final: el Jet logra entrar y salir con la pelota, pero también con el perro, que lo persigue hasta



James Woods, Oliver Platt y Louis Gosset Jr. Estafadores.

darle alcance y demostrar que la imaginación infantil es prodigiosa: no había tal monstruo, sólo un *San Bernardo* tan amable como su dueño *Ciego* (*James Earl Jones* en otra de sus grandes apariciones secundarias). Nada es lo que parece, lo único certero es esa valiosa amistad, y el hecho de que, como si hablaran del cine, uno se vuelve jugador y otro crítico, diferentes formas de experimentar una inmensa pasión.

Una más de boxeadores

La lucha en el ring puede ejemplificar y/o literalizar la lucha humana. *Rocky* y *Vietnam*, *Gatica* y la lucha política representando un sentir popular, *LA FUERZA DE UNO* (otra de boxeo del director de *Rocky*, *John Avildsen*), las siguientes

Rocky y lo que hayan querido representar en la desvariada carrera de ese personaje indivisible del propio *Stallone*, *TORO SALVAJE*, y *Scorsese* perdiendo "la lucha por el Oscar" con *GENTE COMO UNO* (de todos modos, notable película).

Sobran ejemplos, nobles y de excelentes directores, pero vamos a *DIGGSTOWN (EL GOLPE PERFECTO)*, *Michael Ritchie*, 1992). Esta era otra de esas películas que no podía pasar al hacer zapping, y que también dejé alguna vez grabando para verla completa.

Será el deporte lo que las une. ¿Será que el deporte, en todas

sus variantes, se vuelve dramáticamente ideal para referenciar la lucha?

No sé lo que la hace graciosa, sin dudas no es el nombre de su director, pero el ritmo de esta batalla maratónica a la que se someten los protagonistas está logrado con gran pulso.

La proeza solicitada no puede ser más simple: *James Woods* (gran papel del hombre, como casi siempre) organiza una apuesta descabellada contra el dueño del pueblo (un "fabulosamente despreciable" *Bruce Dern*), y es que su boxeador, ex campeón, nockeará a 10 boxeadores en 24 horas (el ex campeón es *Lou Gosset Jr.*, que además de entrenar soldados en *RETO AL DESTINO*, y hacer de extraterrestre bajo kilos de maquillaje en *ENEMIGO MÍO*, ahora se sube con dignidad al ring). Como decimos, la premisa no puede ser más simple, y los boxeadores se van volviendo, como corresponde a una película sencilla, y a cualquier videojuego, cada vez más difíciles. Lo que la película ofrece es, otra vez, una mirada oportuna sobre la dignidad, el honor, y los códigos (la última pelea lo demuestra, sorprendiendo y emocionando por igual). Todo termina bien, el esfuerzo es premiado, la cosa se soluciona, no hay muertos ni peligros tremendos, puede ser una película "ñoña", pero no puede ser mejor lograda.

Vaya uno a saber...

Podrían haber sido sólo un par de películas más para televisión. Quizás lo sean, y uno, que se emociona fácilmente, las esté sobrevalorando. Puede que no sean mejores que las otras películas mencionadas al referirnos a ellas. Pero frente a la emoción, no vale la especulación razonada de estudiante de cine. A veces, sin tanto dinero, sin grandes estrellas que cobren millones, sin mucho más que una buena historia y amor por lo que se cuenta, nos quedamos con películas menores clavadas en la memoria.

A woman with dark hair tied back is seen from the side, wearing a white, flowing dress. She is seated at a table, looking down intently at an open book. A lamp with a warm glow sits on the table to her right, casting light on the scene. The background is dark and out of focus.

EL TRIPLE 6 VIVE

www.youtube.com/deltriple6cine

Hacete fan y mirá los cortos en

[facebook](#)



24 CUADROS



SOLO LE FALTA HABLAR

3RA PARTE

por Roberto Giuffré

Teniendo en claro la clase y la profundidad de información que debemos transmitir en los diálogos a cargo de los personajes creados, y conociendo el concepto que indica que "un diálogo cinematográfico no es una conversación"; sólo falta otorgarle ese grado de verosimilitud que transmite a los espectadores la sensación de estar escuchando un diálogo normal. Para lograr esta sensación es necesario comprender que los personajes no pueden hablar todos de la misma forma; así como tampoco lo hacemos las personas en la vida real; si bien manejamos el mismo código, no siempre utilizamos el mismo vocabulario, la misma entonación, jerga, etc.

1 - Vocabulario:

El desarrollo de este concepto depende de la cantidad de palabras que queremos que posea el personaje, determinando si se trata de un personaje culto, de conocimientos medios o si presenta carencias al hablar. Para ello debemos tener en cuenta que aproximadamente entre los cuatro y los seis años una persona maneja unas 15.000 palabras; un adulto promedio llega a unas 20.000 y una persona culta a unas 30.000. Veamos el siguiente diálogo extraído de *EL CARTERO* (1994).

PABLO NERUDA conoce a MARIO, el cartero, durante su exilio en el sur de Italia. MARIO es un hombre humilde, que todos los días lleva la correspondencia a casa de NERUDA. Entre ellos nace una amistad. PABLO lee un poema a MARIO.

PABLO

Aquí en la isla, el mar, tanto mar, aunque sea por un instante dice sí, luego no, luego no. En azul, en espuma, en un galope. Dice no, luego no. No puede estar tranquilo. Me llamo mar, repite golpeando una piedra sin convencerla. Luego, con siete lenguas verdes, de siete tigres verdes, de siete perros verdes, de siete mares verdes la recorre, la besa, la humedecé y se golpea el pecho repitiendo su nombre. (Pausa) Bien, ¿qué te parece?

MARIO

Es extraño.

PABLO

¿Qué significa extraño? Eres un crítico severo.

MARIO

No, no su poema. Extraño... extraño... Extraño como me sentí cuando lo decía.

PABLO

¿Cómo te sentiste?

MARIO

No sé. Las palabras iban y venían.

PABLO

¿Cómo el mar entonces?

MARIO

Exactamente, como el mar.

PABLO

Ahí tienes, ése es el ritmo.

MARIO

Me sentí mareado en realidad. Porque... No lo puedo explicar, me sentí como un bote que se mecía en el vaivén de esas palabras.

PABLO

¿Cómo un bote que se mecía en el vaivén de esas palabras? ¿Sabes qué has hecho Mario?

MARIO

No, ¿qué he hecho?

PABLO

Una metáfora.

MARIO

¡No!

PABLO

¡Sí!

Si bien se trata de un diálogo que es bastante simple en apariencia, nótese la diferencia en el uso de las palabras entre ambos personajes, siendo PABLO una persona culta y MARIO alguien que apenas ha tenido una educación básica. Por ese motivo, cuando el poeta le marca a su amigo que ha logrado decir una metáfora, algo que para él sólo estaba al alcance de la gente con educación superior, la sorpresa que demuestra es percibida de manera natural por el espectador.

2 - Gramática:

Es el estudio de las reglas y principios que regulan el uso de las lenguas y la organización de las palabras dentro de una oración. Este concepto sirve para que veamos de qué forma organiza el lenguaje nuestro personaje, es decir, de qué forma habla; cómo se expresa. Veamos como ejemplo un fragmento de **EL BAZAR DE LAS SORPRESAS (1940)**.

En una tienda de regalos de Budapest. El joven **Sr. KRALIK**, jefe de empleados, está contento y decide compartir su alegría con su amigo, el **Sr. PIROVITCH**.

KRALIK
Eh, Pirovitch. ¿Quieres oír algo bonito?

PIROVITCH
Sí, ¿qué es?

KRALIK
Carta de una chica: "Mi corazón temblaba cuando entré en la oficina de correos y allí estabas, en la casilla 237. Te saqué de tu sobre y te leí. Te leí ahí mismo... oh, mi querido amigo..."

PIROVITCH
¿Qué significa todo esto?

KRALIK
Verás, yo quería comprarme una enciclopedia.

PIROVITCH
¿Enciclopedia? ¿De qué hablas?

KRALIK
Llega un momento de la vida en que uno se cansa de ir a bares y a salones de baile, surge el deseo de mejorar. Al comienzo uno quiere saber algo sobre arte, literatura, historia... Por ejemplo, ¿cómo vive la gente en Brasil?

PIROVITCH
¿Qué tiene que ver todo eso con la carta?

KRALIK
Tú sabes que no puedo comprarme una enciclopedia nueva, así que me puse a hojear los clasificados del domingo, me equivoqué de página y encontré este aviso. (Saca un recorte del bolsillo) Léelo.

PIROVITCH
"Chica moderna desea escribirse sobre temas culturales de manera anónima con joven inteligente y comprensivo. Dirigirse a Querida Amiga, oficina postal 15, casilla de correo 237". Conozco estos avisos, los diarios están llenos. ¿Cuánto tiempo lleva esto?

KRALIK
Cuatro cartas cada uno. Pero no es una chica común. Escucha: "¿Eres alto o bajo? ¿Tus ojos son azules o marrones? No me lo digas. ¿Qué importa en tanto nuestras mentes coincidan?"

PIROVITCH
Es bonito.

KRALIK
Sí, ¿verdad?

En este diálogo es bastante sencillo ver cómo cada personaje tiene organizado su parlamento de distinta manera, cómo su gramática es diferente, **KRALIK** es más verborágico, tiene que contar la anécdota completa, no le basta con decir que conoció a una chica por correspondencia; mientras que **PIROVITCH** utiliza frases cortas y va directo al punto.

3 - Dialecto

Este concepto hace referencia a las variaciones de la lengua asociadas a una región geográfica, por lo que también se lo conoce como geolecto. En las películas, sobre todo las que vienen de Hollywood, es común que los distintos dialectos sean representados por un marcado acento extranjero que modifica el inglés natural para hacer ver a los espectadores que se trata de un idioma distinto. Aunque la mejor solución, aunque más compleja por cierto, es contar con actores que hablen el idioma en cuestión y realizar el subtitulado en la pantalla.

4 - Jerga

Es el nombre que se le da a una variedad del habla diferenciada de la lengua estándar, y muchas veces incomprendible para aquellos que no hablan. A diferencia del dialecto, la jerga no está dada por una diferenciación geográfica, dividiéndose el concepto en dos acepciones:

A. Jerga profesional: Es aquella que utilizan ciertas profesiones, como la forma particular de hablar que tienen la policía, o los médicos.

B. Argot: Es una jerga de tipo social, utilizada en diversos grupos diferenciados dentro de la sociedad, por ejemplo las pandillas o algunas tribus urbanas.

Cuando el guionista decide crear personajes que utilizan alguna jerga, en sus dos sentidos, debe investigar muy bien qué tipo de palabras y modismos son las que la diferencian del lenguaje estándar; y si es factible que sus personajes la utilicen siempre, con la respuesta pertinente de un partenaire no familiarizado con ella, o si por el contrario sólo la utilizan cuando están con sus iguales.

5 - Blasfemias

Son ese tipo de palabras que nuestros padres nos prohíben decir cuando somos niños y nos castigaban si lo hacíamos. Son las nunca bien ponderadas malas palabras, que forman parte de los insultos y los exabruptos. Ningún personaje está a salvo de pronunciar alguna de estas palabrotas; lo que el guionista debe preguntarse es si las usa con mucha frecuencia o sólo cuando está en una situación que no puede controlar. Como ejemplo veamos el siguiente fragmento de **FRANKIE Y JOHNNY** (1991).

Johnny acaba de salir de prisión y, bajo recomendación, consigue un empleo como cocinero en el restaurante donde Frankie trabaja de mesera. Johnny se enamora de Frankie, que teme llevar adelante una relación. Una noche se encuentran jugando al Bowling.

JOHNNY

Sé que te persigo a todos lados.

FRANKIE

No sé de qué estás hablando.

JOHNNY

Me refiero a esto... estoy enamorado de ti. Te amo. Estoy totalmente, completamente loco por ti. Mi corazón se detiene cada vez que te observo. Personalmente creo que debemos casarnos y definitivamente, quiero tener hijos. Cuatro o cinco si es posible. Lo hice, lo he dicho. ¿Era tan difícil? No tienes que decir nada, no tienes que contestarme. Sólo quería desahogarme. Me quité un peso de encima.

FRANKIE

¿Te quitaste un peso de encima? Me parece una mierda.

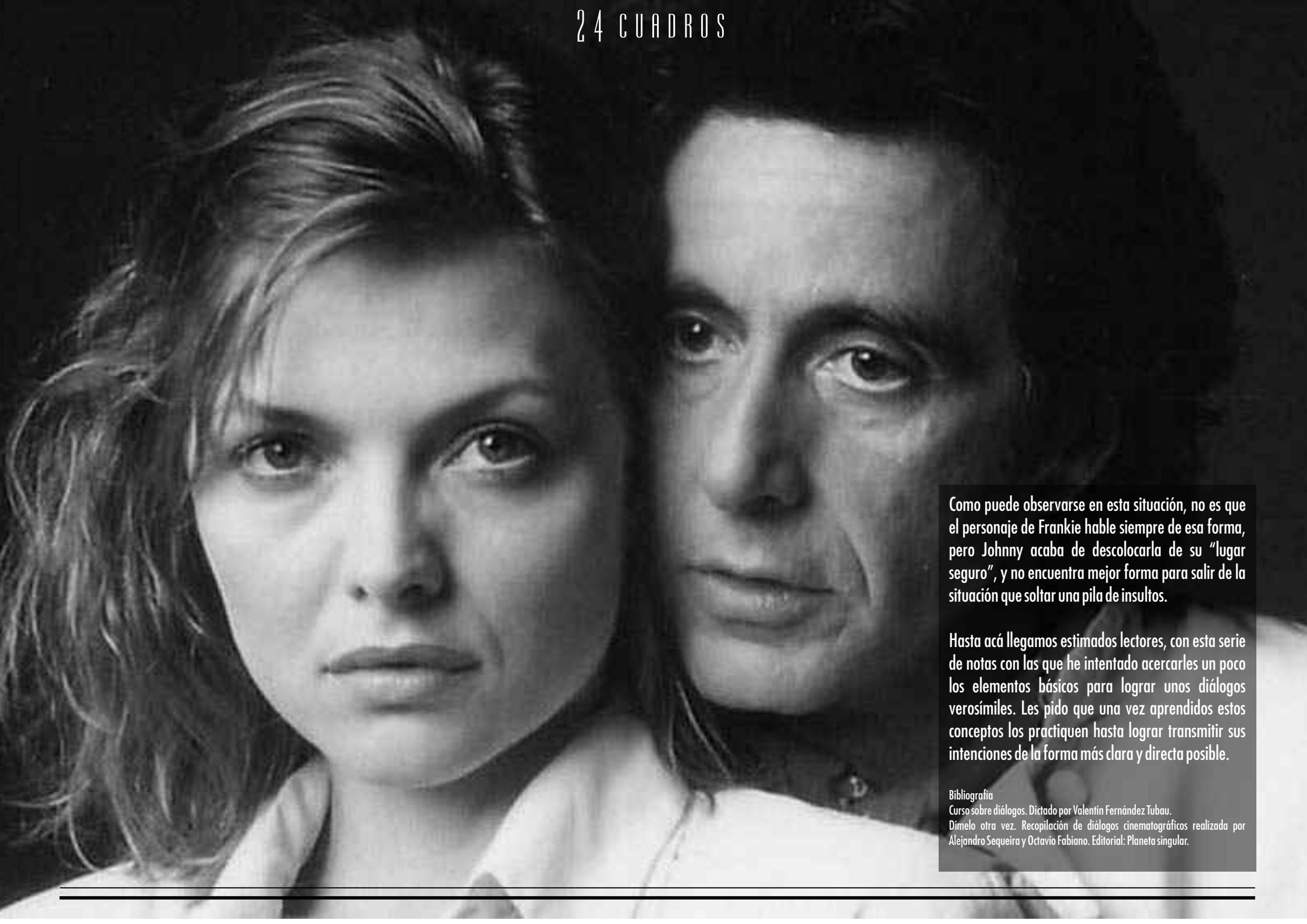
JOHNNY

No digas eso, Frankie. Es vulgar. No es tu estilo.

FRANKIE

No te metas con mi estilo. Hablo como me da la maldita gana, de la maldita manera que siento. Es mi maldita noche de bolos, y tú ¿quién crees que eres para arruinar mi maldita noche diciéndome que me amas?

24 CUADROS



Como puede observarse en esta situación, no es que el personaje de Frankie hable siempre de esa forma, pero Johnny acaba de descolocarla de su "lugar seguro", y no encuentra mejor forma para salir de la situación que soltar una pila de insultos.

Hasta acá llegamos estimados lectores, con esta serie de notas con las que he intentado acercarles un poco los elementos básicos para lograr unos diálogos verosímiles. Les pido que una vez aprendidos estos conceptos los practiquen hasta lograr transmitir sus intenciones de la forma más clara y directa posible.

Bibliografía

Curso sobre diálogos. Dictado por Valentín Fernández Tubau.
Dimelo otra vez. Recopilación de diálogos cinematográficos realizada por Alejandro Sequeira y Octavio Fabiano. Editorial: Planeta singular.



COSECHAS MAGRAS

por Hernán Castaño

Le dije "Yaaa, mein führer!" y me fui. El director de esta revista esta podrido de mi política de escribir notas sobre Lanimes de otras décadas y me pedía algo fresco. El ensayo de mi respuesta fue "Che, pero acá nadie esta escribiendo sobre estrenos..." pero imaginé que el repudio de los colegas iba a ser magnánimo. Entonces, como dice el refrán de esta nueva era "Agaché la cabeza y...".

En fin. Me dediqué a buscar algunos animes nuevitos que me entusiasmara algo. Que es algo que no sucede porque el anime de la última década apesta a diantres (lean mi descargo al final). Realmente apesta. El sucesor de *Dragon Ball* fue *Naruto* y con

eso digo todo (y pueden venir dos millones de amantes de *Naruto* a decirme lo que quieran, pero sepan que soy alto y violento). *Editorial Ivrea*, acá en Argentina, llegó a editar el manga de una estupidez inmensa como *Midori no Hibi* que si quieren los invito a buscar en internet que es.

¿Pantallazo general? Un dia un tipo se levanta y en vez de mano derecha tiene una minúscula minita que esta enamorada de él. Metáfora de la paja muy burdamente conducida, sin duda, horrible, y ¿A quién carajo se le podría ocurrir hacer no solamente un manga, sino también un anime y toneladas de merch de esa poronga? A los ponjas. Y a los otakus enfermos del bocho (cuanta oscuridad hay adentro de algunos marotitos)

obviamente no se les escapó comprarla. Pero emprendamos el corpus y dejemos este prólogo infame.

No se rian. El primer anime que voy a reseñar en este hermoso número se llama:

So-Ra-No-Wo-To O Sora No Woto (Sonidos de los Cielos).

En estos tiempos donde la guerra no es como en las pelis de *Kubrick* o de *Oliver Piedrón*, algunos animes usan el tema de la guerra como subyacencia para relatar temas mas íntimos como en el caso de *Sora No Woto*, o intrincadas tramas político-culturales, como en *Gasaraki. Sora No Woto* (SNW)

no alcanza los niveles de excelencia de *Gasaraki*, ni tampoco sus cotas de complejidad por suerte - pero con algo de imaginación y una calidad gráfica superlativa encuentra ese resquicio desde donde asomar la cabeza y dejar una marca no profunda, pero linda.

SNW proviene de un triunvirato de animes creado bajo el proyecto *Anime no Chikara*. Este proyecto es una idea conjunta del canal *Tv Tokyo* y *Aniplex*, que es la unión japonesa de *Sony Pictures* y *Sony Music* y fue parcialmente responsable en su momento de grandes momentos del anime como *Blood: The Last Vampire* y *Full Metal Alchemist*. *Anime no Chikara* es un segmento de animes absolutamente originales. O sea, sin base en ninguna otra plataforma.

La dirección del anime corrió por cuenta de *Mamoru Kanbe*, conocido en parte por haber dirigido una parva de capítulos de ese embole popular que es *Elfen Lied*, y los guiones surgieron de la pluma de *Hiroyuki Yoshino* que obtuvo cierto conocimiento por escribir muchos capítulos de *Gundam Seed*, una de las secuelas de *Gundam* que consiguió bastante éxito.

La historia de **SNW** no es tan simple y tiene cierta peculiaridad interesante. La protagonista, *Kanata Sorami* (Sora-mi eh, ¿eh?), es una chica que transcurre su vida en el interín de una gran guerra de carácter mundial y que, a pesar de ejercer el feo trabajo de ser parte del ejercito de *Seize*, tiene un sueño artie: tocar la trompeta. La de bronce. Su sueño tiene asidero en su pasado. Tras extraviarse de pequeña es rescatada por *Illya*, una gran trompetista y - curiosamente - la princesa de *Helvetia*. Y como todos los traumas infantiles, pico en punta de adolescente. Para los japoneses la música es tan importante como el manga.



Sora No Woto: La niña que soñaba con trompetas

Una sociedad tan reprimida necesita de sus cómplices.

En **SNW**, las protagonistas (si, casi todas minas) tienen tareas fundamentales: cuidar la fortaleza, prepararse para algún ataque y, el toque japones que no podía fallar y que a mi me recuerda a una serie de OVAS que emitían mucho en el fenecido Locomotion y del cual se me escapa el nombre: mantener vivas las tradiciones del lugar. Una de ellas, dice que las doncellas de la ciudad (las doncellas de fuego) deben representar el momento en que unas chicas del poblado vencieron a un demonio. Una boludez si, pero bueno, en los pueblos del interior

del país se hace la fiesta de la mortadela bocha y el coloquito del ñandú. Cada pueblo con sus avatares. *Soram* llega a *Seize* y la asignan entonces al pelotón 1121, donde buscara afincarse y aprender por fin como maniobrar la trompeta. La de bronce. El argumento, para los legos, es sin duda, bastante insólito, sin embargo, los contreras, los *Lilitas* de este mundo han encontrado en **SNW** referencias a otro anime que no se vio más que en unas cinco calles de *Tokyo: K-ON!* En realidad, para ser sincero, *K-ON!* tuvo un moderado suceso y algunas similitudes tiene, pero bueno, es lo mismo que criticar a *BT-X* diciendo que es igual a *Saint Seiya*. La realidad es que lo original dura, a

vezes, un glorioso segundo hasta que alguien encuentra que no lo fuiste. Como diría nuestro profeta posmoderno: “*No importa que tan bien hagas las cosas o lo mucho que te esfuerces, siempre habrá alguien que lo haga mejor que tu*”. **Homero J. Simpson.**

La importancia de **SNW** parte mas que nada de su producción musical. Lógico. En definitiva, ninguna obra fundamental, pero muy visible. Las críticas provienen mas que nada del diseño de personajes, que contrasta con la magnífica calidad de animación, full HD. Y no es que sean feos, pero carecen de un nivel de seriedad que no llega a arruinar el producto final.

El segundo anime que quiero reseñar va por el lado de la fantasía, con toques sobrenaturales y algo de comedia y romance. Un cocaliche, pero uno bueno, como una fritanga donde no se zarpa ningún ingrediente.

Dance in the Vampire Bund (Baile en la colonia de vampiros)

Si, se llama así, ¿Y que? ¿Alguien te critica a vos por llamarte **Epaminondas** por ejemplo? No. O si. Quien sabe. El que lo haga es un hijo de mil putas.

La historia de este anime tiene una arista muy copada: **Japón** esta hundido en su deuda externa. ¿Quién aparece para salvarlos? **Mina Tepes**. Como bien recordaran los vampirófilos, **Vlad Tepes** era el principe de **Valaquia**, y aquel en quien **Bram Stoker** se basó para hacer a su **Drácula**. La cosa es que este **Tepes** era un jodido de aquellos, y en su guerra contra el imperio otomano empaló a unas setenta mil personas. Bueno, **Vlad Tepes** fue hijo de **Vlad Dracul** (**Dracul** en rumano significa demonio... los rumanos la tenían clara). En fin, los japoneses le inventaron una hija que, a diferencia de su padre,

NO es fea como la mierda. La hija, **Mina Tepes**, es obviamente una vampiresa, y acude a Japón para auxiliar al país financieramente pero con una condición: que Japón le ceda una porción de sus tierras para que ella y sus compañeros chupasangre puedan convivir, a lo cual el país, medianamente accede. Acá hago una pequeña interrupción: ¿No se habrán inspirado en el chiste nacional ese de “vendámole La Rioja a los japoneses” que se hacía con cierta asiduidad a fines de los noventa? Bueno, en fin. **Nozumu Tamaki**, su creador, nació en el siete de octubre de 1966, un día picante para **Asia**, porque la **Unión Soviética** quiere fuera de sus fronteras a todos los estudiantes chinos (¿otra efeméride? Ese mismo día pero en 1950, **China** invade al **Tibet**). Cuarenta años despues saca su primer manga popular: **Dance in the Vampire Bund** que va a convertirse en un exitoso anime cuatro años despues. Claramente, le dieron un tiempo. El Estudio **Shaft** (**¡SHAFT!**), que no venía pegando muchas glorias se dedicó a producir la serie del manga y le fue bastante bien. A la que no le va bien es a **Mina Tepes**, que apenas asentada en la costa japonesa, grupos terroristas quieren bajarle el copete y ella tiene que reaccionar como suelen reaccionar los vampiros: mostrando los dientes.

La animación, para el dia de la fecha, es un poco mas que buena, pero lejos de los niveles que alcanza **SNW**. Los animes de vampiros (y muchas películas también) suelen abusar de ese romanticismo en las formas, vestimentas y estilo reservado a los seres ávidos de sangre; y particularmente en los animes, eso se suele trasladar a la animación en si. Los personajes de ojos gigantes, hiper pálidos y sin pupilas son un “debe ser” de los animes de vampiros. **DITVB** no es la excepción. Tampoco escapa al romance. **Mina** esta enamorada de **Akira Kaburagi**

Regendorf (alguién va a tener que investigar el amor de los japoneses por Alemania... ¿O seguirán en un eje del mal?). Akira, como no podía ser de otra forma, es un hombre lobo.

Si, **Nozumu Tamaki** no había hecho nada de éxito hasta el momento simplemente porque no tenía (ni tiene) una puta idea original. Hoy por hoy, lo mas importante es tener una idea, y la pereza intelectual es dominadora. Nadie quiere inventar. Todos se agarran a las ubres de esa loba dadivosa que es el éxito pasado y ya.

En el mundo vampiril de **Dance...** hay tres clases de vampiros: los normales, aquellos que chupan sangre para vivir pero que la ponen donde sea. Los “descolmillados”, aquellos que siendo vampiros se han removido los colmillos para evitar lastimar a los humanos. Y los “Sangre Verdadera”, aquellos vampiros que solo mantienen sexo con otros vampiros. En Harry Potter serían los Malfoy. En la serie hay tres “true blood” (je) y son lores y los tres quieren hacerle un hijo a Mina, porque es la última vampiro de sangre pura. Para lograr esto, tienen que acabar con Akira, del clan de los hombres lobo y... Bueno.

Nozumu Tamaki se tomó una taza de Crepúsculo, con dos cucharadas de Underworld y mas tarde se tomó una linea de toda poronga con colmillos que pasara por delante de sus ojos y creó este plagio gigantesco. Sin embargo, sorpresa sorpresa, no es un bodrio.

Aunque hace cuatro años se viene serializando el manga, **Shaft** sacó un anime de doce capítulos hasta ahora y es un entretenimiento bastante aceptable, que fue escrito curiosamente, por el mismo que guionó **SNW** para la televisión, **Hiroyuki Yoshino**, que es el **Chuck Dixon** del anime. Escribe para todo lo que le pasa por debajo de la nariz y casi todo lo devuelve bien. Me refiero a que es un escritor por



La hija del conde, en postura de yoga.

encargo del estudio **Sunrise**, por ende escribe a lo tarado.

Sora No Woto y **Dance in the Vampire Bund** son dos de los animes del 2010 que mas éxito han tenido dentro de límites lógicos. Ninguna es una serie **shonen** (para adolescentes varones, como **Dragon Ball**, **Naruto** o **Saint Seiya**). Por el lado de **Sora No Woto**, no provenía de ninguna otra plataforma, por lo tanto no tenía asegurado de ninguna manera una base de seguidores mínima, lo cual siempre es un riesgo. Porque todos sabemos que **Malparida** tiene veinticinco puntos de rating no por su calidad intrínseca, sino porque **Gonzalo Heredia** pela abdominales cada diez minutos y le da murra a la

nieta de **Mierda Legrand** cada cinco.

Dance in the Vampire Bund proviene de un manga, pero de una revista que no es el extinguido **Shonen Jump** (que vendía dos millones de revistas por semana), sino del **Comic Flapper**, una publicación mensual bastante menor.

Esto significa dos cosas:

1-Estimado director:

El nivel del anime cae y es una desgracia porque estamos en el mejor momento de la tecnología. El High Definition, 3D, sonido envolvente al alcance de los hogares. ¿Por qué cae? La

originalidad deja de existir porque los márgenes para desarrollar una historia (en la pantalla) son muy cortos. Hoy la media de una serie son de 13 a 26 capítulos. Esto conspira contra el desarrollo de los personajes, no del argumento, donde si gana, porque evita los estiramientos innecesarios. Sin embargo, la gente no se enamora de los argumentos, se enamora de los personajes. El personaje te lleva a seguir una serie. Las series cortas posibilitan la evolución y el cambio de merchandising necesario. Internet esta succionando el dinero de las productoras porque las series se reproducen viralmente sin que la gente tenga que pagar un peso por verla en buena calidad mediante esta maravilla que es la piratería. Los yenes se están ganando con la venta de mercadería. Por eso las series tienen que durar poco y derivar hacia los buy-products: muñecos, bandas de sonido (que la gente compra por los libritos), versiones en blu ray, figuras de acción, estatuillas, remeras... y películas semestrales.

2-NO ME GUSTAN LOS NUEVOS ANIMES.

Realmente, me parecen una bosta el 90% de ellos. Están hechos a los pedos, las historias terminan como los **Thundercats**: cortadas y sin final. Si, la animación es mejor, ¿Pero de que sirve si lo voy a disfrutar por diez capítulos de mierda? De nada. Es la antesala a una milanesa con papas fritas. Estás comiéndote un pancito con mayonesa y ves que el mozo se va con la milanesa y te mira con cara de "Que lento sos". No me encariño con un anime que ya se fue, y me obligan a leer el manga que es diez veces más difícil de conseguir y terriblemente engoroso de leer en la computadora.

No obstante, cumplí. El mes que viene, otros dos animes nuevos, o un anime viejo. El público decide. El privado, al fondo a la derecha.



SACANDO PELÍCULAS DEL CLOSET

Entrevista a Esteban Rojas,
director de *La Casa por la Ventana* (2010)

Por Hernán Panessi

Una vuelta a las comedias clásicas, esas que no pasan de moda ni envejecen jamás. Tamaña finalidad, ni más ni menos, es la que propone el realizador chileno radicado en Argentina **Esteban Rojas** desde su película *La Casa por la Ventana* (2010), una co-producción argento-chilena de la que -según dicen los que saben- flamea el espíritu de **John Hughes**. En esta entrevista, Rojas nos cuenta cómo fue el trabajo de co-producción entre países, las aparentes diferencias en idiosincrasias geográficas, sus primeras reacciones ante las críticas y cómo es el trajín de estrenar y distribuir tus propias películas.

¿Qué necesitaste para contar la historia de *La Casa por la Ventana*?

Principalmente necesitábamos una casa llena de gente. No fue algo fácil de conseguir. La película se filmó en **Concepción, Chile**, un lugar donde casi no hay producción audiovisual, por lo tanto hay pocos actores y técnicos. Casi todos los participantes eran aficionados o amigos. Hubo escenas donde literalmente tuvimos que correr a la calle y buscar a la primera persona que encontrábamos para que hiciera de extra.

Además de la casa en sí, fueron necesarios: mucho vestuario del ejército de salvación o feria americana, una cámara minidv para filmar, un micrófono viejo para grabar sonido y varias lucesetas dicroicas y seis tubos para iluminar. No mucho más que eso. Ah, y mucho pan, mucha leche para catering.

¿Cómo fue la experiencia de estrenar tu película en Argentina?

Linda y extraña. Si bien vivo acá hace años y soy parte de **VideoFlims**, una distribuidora de cine que se dedica a estrenar películas en **Buenos Aires**, la película se filmó en **Chile** y es bien chilena. Acá la gente la recibió con cariño y se han reido, pero creo que el potencial máximo de esta peli está en su país de origen. Vamos a ver cómo le va en **Chile** que se pasa ahora en un festival.

Siendo técnicamente tu debut en salas, ¿cuál fue tu sensación ante las críticas periodísticas que recibió *La Casa...*?

Fue una sensación muy linda saber que hay críticos y periodistas



que se toman el tiempo de ver tu película y escribir acerca de ella. Tuvimos lindas críticas de *A Sala Llena Online* y una buena reseña en la *Haciendo Cine*. Se siente muy bien saber que tu película no quedará olvidada en un clóset, que la gente la está viendo, que se está hablando de ella y que se seguirá pasando por aquí y por allá.

¿Qué papel cumple el espectador en tu película? Todavía no se vio comercialmente en Chile, ¿crees que reaccionará distinto por cuestiones de idiosincrasia o las diferencias geográficas no le afectarán?

El espectador cumple el único papel que debería tener siempre. El de "disfrutador oficial de la experiencia". No más que eso. Mientras la gente quiera pasar un buen rato en la sala viendo una historia simpática y ojalá- conmovedora, está cumpliendo su

rol con excelencia. Respecto a *Chile*, eso está por verse, la película se pasa en un par de semanas en *Santiago* y veremos qué onda. Yo creo que quizás haya un par de chistes que funcionen mejor ahí que acá.

Revisando un poco tu filmografía, ¿qué pasará de ahora en más con Post: La Aventura Completa?

Post fue un proyecto con el cual nunca esperamos nada más que divertirnos mientras lo filmábamos los fines de semana. Así que todo lo que vino después... el que se convirtiera en una película, que lo van a pasar en el *Festival Internacional de Mar del Plata*, que nos invitaron para dar una charla al respecto, que se estrenara con colosal éxito en un bar de *Buenos Aires*, etc... todo eso, fue una sorpresa tremenda y maravillosa. No sabemos bien qué sucederá de aquí en

adelante con *Post*. Sólo sabemos que ya no filmaremos más capítulos, que queda todo en formato "largometraje" y que sacaremos un DVD grosso con muchos extras locos. Tampoco descartamos enviarlo a un sinfín de festivales.

¿Cuáles son tus próximos proyectos? ¿Es cierto que pensás hacer la película de Fomingo, uno de tus más prolíficos cortometrajes?

Eso no es más que un rumor. No hay ni guión, pero no es una mala idea. Si *Vlado Rosas*, mi partner in crime se copa sería una linda película y muy graciosa. Por ahora no sé cuál será mi próxima peli pero tengo ganas de hacer ¡otra ya mismo!

Teniendo ya dos películas y varios cortometrajes, ¿qué le recomendás a los estudiantes de cine para introducirse profesionalmente en el mundo del cine?

Que filmen, que filmen más y que no paren de filmar. Cortos, largos, medios, clips, videoarte, lo que quieran. El cine, desde mi punto de vista, es una artesanía. Hay que soltar la mano en todas las áreas. Haciendo cámara para que tu encuadre sea más lindo, editando para que tu peli tenga más ritmo y mejor narración, dirigiendo actores para llegar a la sensación adecuada y poder comunicarse mejor, etc, etc. No hay mejor manera de aprender que filmando. Ah, y que cuando ya estén más capítos, que se preocupen de la distribución, ya que si tu peli queda en el clóset, es como si nunca hubiera existido.

¿Qué opinión te merece la factura, distribución y exhibición independiente como bastión esperanzador del cine contemporáneo?

La mejor opinión que podría dar es decir que el cine independiente, su factura, distribución y exhibición es mi vida. Le dedico todos los días de la semana a que se hagan y se distribuyan y se exhiban más películas como la mía y como las de mis amigos y como las de todos los cineastas que componen el catálogo de nuestra distribuidora *VideoFlims*. Es nuestra manera de comunicarnos con el mundo, es nuestro lenguaje y lucharemos por seguir haciéndolo hasta el fin de nuestros días. Somos fanáticos y fundamentalistas de lo que hacemos. Y nos encanta.



NOTAS SOBRE EL GUIÓN DOCUMENTAL

Por Juan Pablo Mazzini

A modo de introducción, es posible afirmar que todo relato documental constituye una forma audiovisual distinta a la ficción, en la medida en que los hechos que expone se refieren a, y están respaldados por, la realidad.

Mientras que el verosímil en la ficción se construye por las características intrínsecas del relato, es decir sobre una realidad que se construye durante el transcurso del mismo, cuyas reglas se conocen con claridad; el verosímil del documental está determinado por una realidad que lo circunda y lo trasciende.

Otra diferencia fundamental entre la ficción y el documental radica en el lugar que tiene el guión dentro sus respectivos procesos creativos: En la ficción el guión constituye una primera etapa, a partir de la cual se desarrollarán las etapas subsiguientes, a saber la realización y el montaje.

En el documental, el guión se construye a lo largo de todo el proceso que implica la realización del film, y sólo se cierra definitivamente una vez terminada la película.

Consecuentemente con esto, el documentalista **Patricio**

Guzmán establecerá cinco etapas de escritura:

- > **Hallazgo de la idea y la historia. Sinopsis o síntesis argumental.**
- > **Investigación Previa. Guión imaginario a partir de la misma.**
- > **Localización de escenarios y personajes.**
- > **Preparación del rodaje.**
- > **Montaje.**

El hecho de que el guión documental implique un proceso más abierto, lóbil y cambiante que el ficcional, no implica que el mismo deba ser tomado a la ligera; sino que, por el contrario, pone al realizador en la obligación de definir premisas y metas muy concretas y concisas que permitan llevar ese proceso a buen término.

Respecto a la objetividad en el guión documental

El relato documental puede limitarse a mostrar una serie de sucesos dejando las conclusiones a cargo del espectador, o

puede manifestar claramente un punto de vista respecto a éstos.

En cualquier caso, nunca podrá ser objetivo, debido a que sobre la cuestión a que haga referencia, siempre se interpondrá el punto de vista del realizador.

Desde el momento en que ponemos la cámara en un sitio u otro, o que decidimos registrar una cosa y no otra, o tomar algunos aspectos de la realidad y no otros; estamos imponiendo nuestra subjetividad.

En referencia al lugar de esta subjetividad, Michael Rabiger establece tres posibles contratos tácitos que pueden establecerse entre el realizador y su eventual audiencia:

>**Propaganda:** Pretendiendo ser objetivo, el realizador presentará ante el espectador evidencias que apoyen conclusiones sacadas de antemano, con el fin de condicionar su opinión en una dirección preestablecida.

24 CUADROS

> **Comunicación Binaria:** El realizador polariza las cuestiones, limitando cualquier controversia a sólo dos partes en oposición, las cuales expone en igual proporción para aparentar neutralidad.

> **Explicitación del punto de vista:** Explicita o tácitamente el realizador deja en claro que lo que expone es su visión particular de los hechos, haciendo al espectador partícipe en la búsqueda de una verdad.

Una vez clarificadas estas cuestiones, veamos de qué manera es posible encarar la escritura del Guión Documental.

Metodología de Trabajo

Es conveniente que al momento de abordar un proyecto documental nos hagamos cuatro preguntas:

> **¿Qué?** Tiene que ver con el contenido, con aquello que voy a contar. Definirlo implica definir el Tema del documental.

> **¿A quién?** Es fundamental tener en claro a qué público vamos a dirigirnos, teniendo en cuenta factores como la edad, el nivel sociocultural, lugar de residencia, hábitos de consumo, etc.

> **¿Para qué?** Es aquello que queremos lograr con el documental, nuestro Objetivo. Este objetivo debe plantearse en dos sentidos: Por un lado, qué quiero lograr con el material en sí mismo. Por otro qué quiero provocar en el espectador a partir de ese material. A este último aspecto se lo denomina Superobjetivo.

> Estas tres preguntas permitirán configurar el **¿Cómo?** Es decir la forma en la que vamos a narrar nuestro documental (estructura, estilo, recursos formales, etc.).

Una vez definido el **Tema** a abordar, es necesario establecer una **Hipótesis** respecto a éste.

Llamaremos **Hipótesis** a la idea previa o conjunto de preconceptos que tenemos sobre el tema, los cuales serán verificados o refutados mediante una Investigación. La **Hipótesis** será de gran importancia, ya que determinará la

dirección que tomará la **Investigación** y el recorte queharemos del **Tema**.

Una vez verificada o refutada la hipótesis, arribaremos a una Tesis, la cual debemos poner de manifiesto en nuestro documental.

Existen básicamente dos formas de investigación:

> **Investigación de Campo:** Implica la observación directa del fenómeno o suceso que vamos a abordar en el documental. Por ejemplo: si efectúo un documental sobre el terremoto acontecido en México en el año 1986, parte de mi investigación de campo será ir al lugar de los hechos o hablar con personas que hayan estado involucradas directamente en los mismos.

> **Investigación de Contenido:** Implica la recopilación de información sobre el fenómeno o suceso a abordar. Esta información se obtiene mediante libros, revistas, entrevistas con expertos en el tema, Internet, etc.

Según el tema elegido, y la forma en que lo abordemos, se recurrirá a una o ambas formas de investigación.

La investigación nos permitirá efectuar una **Trama Documental** que, según el Tema a tratar, se podrá plantear como: una clasificación de sus distintos aspectos, una sucesión de hechos, o un cuadro sinóptico; por sólo nombrar algunas posibilidades. En cualquier caso, deben quedar claramente expuestos todos los aspectos y ejes temáticos que deseemos abordar.

Una vez definidos los elementos de la **Trama Documental**, estaremos en condiciones de definir el **Argumento**, que no será otra cosa que ubicar la información de la Trama en el orden en que la expondremos a lo largo del **Documental**.

Una vez definida la forma en que expondremos los elementos del **Argumento**, estaremos en condiciones de abordar la **Escalaleta documental**, respecto al siguiente formato:

SECUE NCIA	IMAGEN		SONIDO	
	FORMA	CONTENIDO	FORMA	CONTENIDO

En el casillero denominado **FORMA**, ubicaremos los recursos formales, de audio o video según corresponda. Mientras que en el de **CONTENIDO**, expondremos lo que se muestra mediante estos recursos.

Recursos Formales del Documental

> **Registro Directo (video o audio):** Imágenes o sonidos tomados expresamente para el documental.

> **Material de Archivo:** puede ser de video, cinematográfico, gráfico, fotográfico o sonoro.

> **Entrevistas**

> **Reconstrucciones:** Representación de hechos ya acontecidos.

> **Dramatizaciones o Docudrama:** A partir de un acontecimiento ficcional se representa un fenómeno de la realidad.

> **Locución en off o conductor en cuadro.**

> **Animación**

> **Videograf (gráficos, esquemas, mapas, planos)**

> **Textos en pantalla**

> **Música**

> **Ruidos sincrónicos o asincrónicos / Silencio**

Fuentes

Rabiger, Michael. "Dirección de documentales" (Moving-pictures, Documentary - Production and direction). Instituto oficial de radio y televisión - Madrid - España.

Payas, Dolores. "Reflexiones sobre el guión documental". Asociación de Televisión Iberoamericana.

Ríos, Humberto. "Metodología del guión en sus diferentes géneros". Apunte.

Guzmán, Patricio. "El Guión en el Cine Documental". Apunte.

24 CUADROS

www.revista24cuadros.com

revista24cuadros@hotmail.com



@revis24cuadros



Revista 24 Cuadros

STAFF



ESCRIBEN EN ESTE NÚMERO:

Marcelo D. Gil, Néstor A. Fonte

Roberto Giuffré, Hernán Castaño

Mariano Castaño, Juan Pablo Mazzini

Hernán Pannesi y Natacha Mell

Dirección y Diseño
Mariano Castaño

Correo de Lectores

De: peluchepelado@gmail.com

Soy uno de los pocos nabos que imprime la revista y que encima les escribe a la casilla. ¿Se pueden dejar de joder y por una vez hacer que las páginas sean PARES?

Así, la contratapa, va a ser contratapa.

La revista, mediocre, pero garpa para saber algo de cine, así me puedo hacer el culto y levantarme minas por facebook.

Gracias.



contratapa

Primero que nada, si escribís un guión sin conflictos ni crisis, la audiencia va a llorar de aburrimiento.

Segundo ¿vos crees que no pasa nada en el mundo? ¿En la vida real?

Estas más loco que la mierda. La gente es asesinada todos los días. Hay genocidios, guerras, corrupción.

Cada puto día alguien en el mundo sacrifica su vida para salvar la de otro.

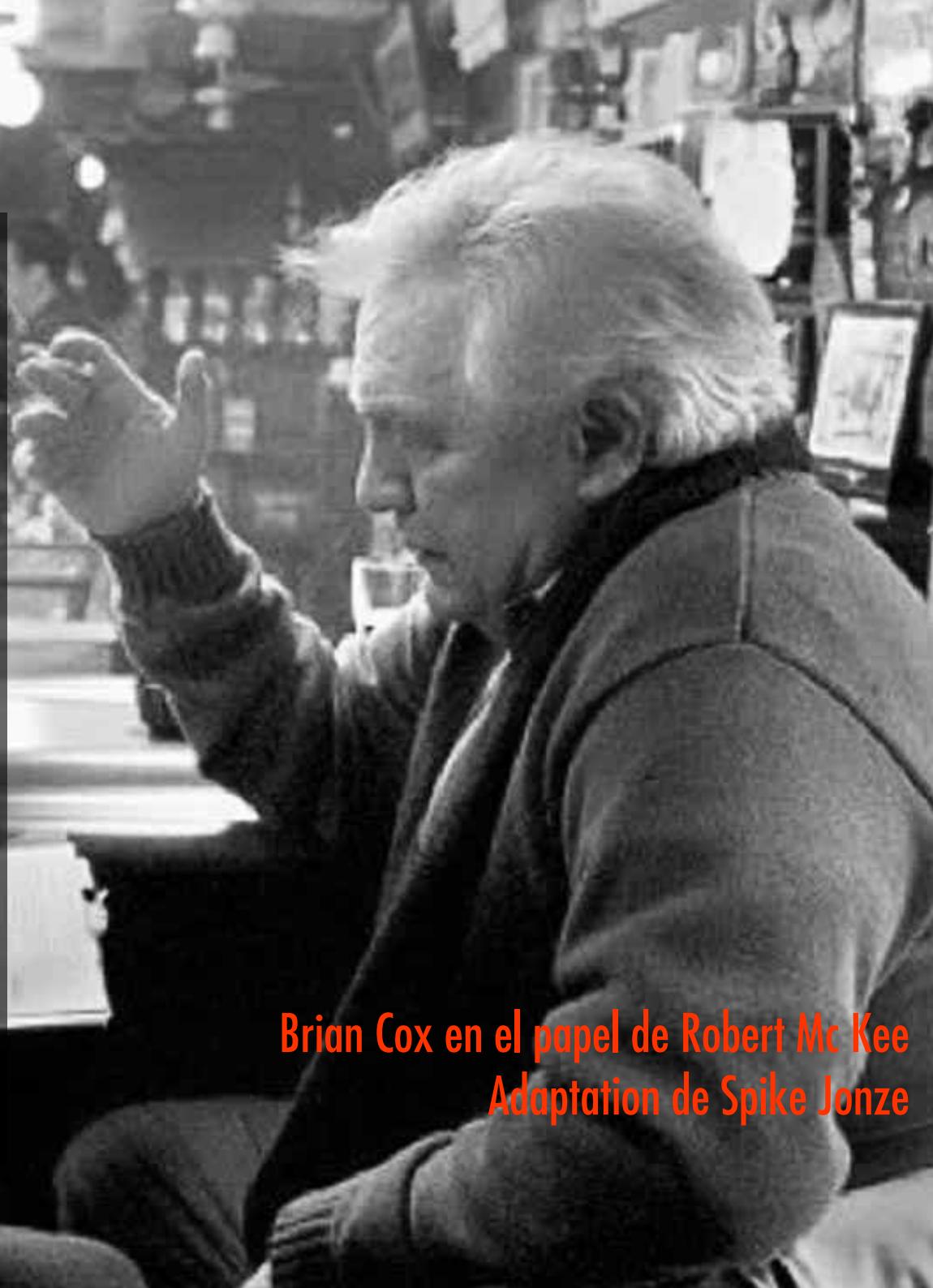
Cada puto día alguien toma una decisión consciente de destruir a otro.

Gente que encuentra el amor, gente que lo pierde.

Por Dios, un chico mira a su madre apaleada hasta la muerte en las escaleras de una Iglesia. Alguien se enfurece. Algún otro traiciona a su mejor amigo por una mujer.

Si no podés encontrar esas cosas, entonces mi amigo, no sabés un carajo de la vida.

Y entonces no me hagas gastar dos valiosas horas de mi tiempo con tu película de mierda.



Brian Cox en el papel de Robert Mc Kee
Adaptation de Spike Jonze