

## Guion y Narrativa

Alejandra Niedermaier (\*)

Fecha de recepción: julio 2020  
 Fecha de aceptación: septiembre 2020  
 Versión final: noviembre 2020

**Resumen:** Cuatro interesantes ponencias analizaron las variables narrativas de diferentes dispositivos audiovisuales. Se exploró en detalle la relación guion y formato. Se hizo hincapié también en las decisiones estéticas.

**Palabras clave:** Guion – narrativa – formatos audiovisuales - estética

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 107]

En primer lugar, fue muy agradable presenciar, y de algún modo, también promover entre los disertantes y el público presente (cantidad considerable, la mayor parte estudiantes de cine y afines) el armado de un espacio de reflexión, de sincero interés por el aporte del otro y de mutua colaboración.

En términos generales todos acordaron sobre la importancia del guion, su carácter nodal en cualquier aventura audiovisual. Al respecto y sobre lo complejo de la configuración narrativa se recuerda lo expresado por Paul Ricoeur: "(...) componer una historia es, desde el punto de vista temporal, extraer una configuración de una sucesión." (2010)

En este sentido, Ezequiel Landritsky afirmaba que es la base de cualquier proyecto. Pero, al mismo tiempo recomendaba definir primero el formato antes de escribir el guion. También especificar la locación para poder visualizar mejor las futuras variables. Para ello ejemplificó con la película *The office*, especie de sitcom y falso documental. Otro ejemplo fue *Cutfish* una especie de *reality* de origen estadounidense de 2010 que muestra la historia de un joven que entabla una relación sentimental a través de la red social *Facebook*. Dos años después se estrenó un programa de televisión llamado *Catfish: The TV Show* en MTV. Hubo réplicas de este *reality* en Colombia y en México por tratar un tema de alta actualidad (engaños que se hacen por la web) y adoptar un carácter detectivesco. Ezequiel sostuvo así que el formato sostiene la idea.

Otro ejemplo esgrimido fue la película *Getout* por su cuota de terror y de suspenso. Al respecto, Alfred Hitchcock planteaba que existe una diferencia entre sorpresa y *suspense*. La película maneja ambas características. Landritsky recomendó que el guionista se asegure con qué elementos cuenta antes de sentarse a escribir. Incluso pensar en la imagen y conocer toda la dinámica. Miriam Vanesa Nápoli investigó sobre la narrativa inmersiva y su efecto empático. Es decir aprovechar el efecto inmersivo de la realidad virtual para lograr empatía y cercanía a través de una participación afectiva por parte del receptor. Así, Miriam ejemplificó con el plano secuencia realizado por Sam Mendes para la reciente película *1917*. El director explicó que usó esta estética por el efecto de claustrofobia que podía sentir el receptor junto a la noción de que en un instante los personajes podían sufrir drásticas modificaciones en sus vidas.

Miriam destacó al respecto que la realidad virtual busca la identificación con el otro.

Otro ejemplo dado fue el documental de Chris Milky Gabo Arora llamado *Cloudsover Sidra* de 2015 en el que se relata la historia de una muchacha de 12 años, Sidra, oriunda de Siria y que habita en el campo de refugiados Zaatari. El documental fue realizado en 360° para alcanzar una comprensión de cómo es la vida de los refugiados.

Por su parte, Alejandro Iñarritu realizó en 2017 una instalación virtual llamada *Carne y Arena* con el objetivo de que se viva sensorial e intelectualmente la situación de vida de los inmigrantes ilegales en la frontera de México con Estados Unidos. Se despliega en la instalación percepciones olfativas y auditivas también. Recibió un premio a las producciones virtuales en el Festival de Cannes. Nápoli finalizó su alocución con *Meeting you*, una pieza audiovisual surcoreana en que una madre se reúne con su hija de 7 años fallecida. Utilizaron un niño actor y mediante una tecnología de captura de movimiento y fotografías y recuerdos armaron mediante esta modalidad inmersiva un encuentro entre la madre y la niña fallecida. Sobre esta pieza se polemizó un rato en torno a los aspectos éticos. Informó además sobre el uso de esta tecnología para casos de pérdida cognitiva (como Alzheimer por ejemplo). En todos los casos, se pudo apreciar cómo esta modalidad se utiliza no sólo en video-juegos sino en casos de elaboración de procesos traumáticos.

Carina Sama mostró el proceso de un documental realizado por ella que es el relato de vida de Malva Pedro Costa, travesti de 95 años. Malva fallece tras seis entrevistas audiovisuales informales y antes de poder realizar la película que Carina quería realizar. Ante este hecho se preguntó qué hacer con el material recogido. A partir del concepto del escorzo comienza a visualizar la estética del documental para visibilizar esa voz disidente. Sama dejó en claro que para ella "la función primordial del cine es hacernos sentir que algo no está bien". Fue muy interesante para todos ver fragmentos de su documental realizado también con las fotografías que Malva compartiera con ella. Podemos recordar aquí el siguiente pensamiento de Paul Ricoeur: "Mi tesis en este punto, es que el proceso de composición, de configuración, no se realiza en el texto, sino en el lector, y bajo esta condición, posibilita la reconfiguración de la vida por parte del relato." (2010)

Es de destacar la apoyatura teórica original realizada por Carina, entre otros textos, con *Meditaciones sobre el Quijote* de Ortega y Gasset.

Lucas Bucci centró su ponencia sobre el guion de las series, es decir su estructura, su modo de generar una narrativa diferente a la del cine. Hizo especial hincapié en que se deben conocer las estructuras de guion para poder romperlas después. Es decir, desde la estructura ternaria (principio, medio y fin) ya prefigurada por Aristóteles existen diferentes posibilidades de despliegue.

Lucas se refirió a otra de las características dentro de la estructura clásica: la resolución dialéctica entre los conflictos internos y externos. Abordó para ello el conflicto clásico de la ira de Aquiles tomado por ejemplo en la película *Siete pecados capitales* y la ira del detective protagonizado por Brad Pitt. En las series, especialmente las que transcurren durante varias temporadas, las tramas se ramifican y atraviesan cada temporada. Además el personaje nunca llega a resolver sus conflictos. En éstas el clímax es diferido y se exploran los conflictos. Ejemplificó con *Homeland* entre otras.

La comisión finalizó su tarea con la sensación de haber construido pensamiento alrededor de los temas relativos al guion y a la narrativa y también haber creado condiciones de posibilidad para futuros debates y acciones.

#### Bibliografía

- Parent Altier, Dominique (2005), *Sobre el guion*, Buenos Aires: La Marca Editora
- Ricoeur, Paul (2010), *Educación y política*, Buenos Aires: Prometeo

#### Expositores:

- Ezequiel Landritsky: *Análisis de formatos audiovisuales*
- Lucas Bucci: *Historias del cine y las series. Dos paradigmas*
- Carina Sama: *Con nombre de flor, interpelando a la normativa hegemónica*
- Miriam Vanesa Napoli: *La narrativa inmersiva y el efecto empático*

**Abstract:** Four interesting papers analyzed the narrative variables of different audiovisual devices. The relationship between script and format was explored in detail. Emphasis was also placed on aesthetic decisions.

**Keywords:** Script - narrative - audiovisual formats – aesthetics

**Resumo:** Quatro artigos interessantes analisaram as variáveis narrativas de diferentes dispositivos audiovisuais. A relação entre script e formato foi explorada em detalhes. Também foi dada ênfase às decisões estéticas.

**Palavras chave:** Roteiro - narrativa - formatos audiovisuais - estética

(\*) **Alejandra Niedermaier.** Fotógrafa, docente e investigadora. Maestría en Lenguajes Artísticos Combinados (IUNA). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación

## El Ser teatral

Ayelen Rubio (\*)

Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: septiembre 2020  
Versión final: noviembre 2020

**Resumen:** Ser o no ser teatral. Esa es la decisión a tomar. Buscar la completitud del Ser a través de las elecciones y los actos. Asumir la responsabilidad de qué quiere hacer cada uno o una de su vida, cómo relacionarse con el contexto, cómo participar en el entorno social, involucrarse o, simplemente, elegir ser un espectador. Las artes teatrales y sus protagonistas proponen todo un abanico de posibilidades de conexión en torno a planteos existencialistas de antaño. Sartre y Heidegger, dos de los filósofos más importantes de la Historia, se actualizan en sus postulados a cada paso de la vida contemporánea. El Teatro como medio de expresión, como fuente laboral, como vía para comunicarse y relacionarse, como herramienta de transformación mutua y recíproca.

**Palabras clave:** Teatro y filosofía – happening – acontecimiento teatral – proyecto freelance

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 109]

### Tres tristes náufragos sueñan que Dios muere

Obra absurda existencialista, basada en las corrientes desarrolladas por Heidegger y Sartre en un contexto en el que el teatro deja de querer contar desde el Realismo; no hay nada para contar con palabras ya que se plantea el sentido de la existencia humana.

En esta obra se desarrolla una situación distópica: en una isla desierta tres náufragos, uno de ellos al borde de

la muerte, se plantean el sentido de la existencia humana, en una sociedad regida por el más atroz consumismo, donde ellos mismos se convierten en el espectáculo de esa sociedad capitalista, formando parte del circuito en una suerte de “turismo social”, en el cual, en lugar de ser rescatados, son contemplados y denigrados. En este contexto, los turistas pasan a verlos y desde el barco les tiran restos de comida de los cuales ellos se alimentan,