

# destacadores

## Trabajo de investigación

***“UN ROMPECABEZAS CINEMATOGRAFICO:***

**Creación de un cortometraje experimental que busca destruir el histórico protagonismo del guión por sobre los demás elementos y su potencial expresivo.”**

Gabriel Moreno von Hummel IVB

Profesora guía: Tamara Contreras

Colegio Suizo de Santiago

2025

## Agradecimientos

Inicialmente me gustaría expresar mi gratitud, con profundo cariño y honestidad, a ciertas personas que fueron esenciales para el ideado, desarrollo y producción de este proyecto. Principalmente, quiero agradecer a mi madre Alexandra von Hummel, la actriz de mi cortometraje, quien facilitó en gran medida un avance fluido para la creación de la obra, el cual fue posible gracias a su compromiso, voluntad y capacidad creativa. La importancia de Alexandra para el proyecto existe en dos dimensiones, siendo su participación no solo esencial en la grabación, sino también un pilar fundamental para la estructuración de mi informe, el cual fue una de las rutas que me llevaron hasta el producto final. Alexandra me aportó constantemente con su experiencia, visión artística, y respeto hacia mi propia visión, factor que agradezco especialmente, al haber sido mi primer proyecto cinematográfico con mayor inversión de tiempo y dinero.

Además, también quiero agradecer a mi padre Alexis Moreno, por su dedicación durante el proceso de producción y grabación del cortometraje, siendo su asistencia un componente fundamental para aquellos días tormentosos de grabación, rebalsados de una necesidad de planificación meticulosa, la cual en solitario hubiese sido difícilmente posible con desventura. Al igual que con Alexandra, mis agradecimientos deben extenderse a otros sectores, ya que Alexis fue una figura central durante el alargado y confuso camino que culminó con el concepto céntrico, sobre el cual giraría mi cortometraje, contribuyendo con su extenso conocimiento sobre dramaturgia y cine, como igualmente co-escribiendo el guión literario, guiandome en la creación de un documento que daría personalidad a mi proyecto.

Con vasto agradecimiento me gustaría mencionar a Alfredo Basaure, quién de buena fe me prestó su avanzado equipo de grabación, una cámara, trípode y micrófono, depositando su

confianza en mí y permitiendo una calidad técnica impecable, asegurando estabilidad, una calidad de imagen nítida y un sonido de alta fidelidad.

Quisiera también agradecer sinceramente a Javiera Labbé, encargada de la bodega de vestuario del teatro de la Universidad Católica, por haberme abierto generosamente las puertas de ese espacio y permitirme acceder sin restricciones al vestuario disponible. Su confianza y disposición fueron fundamentales para construir la identidad visual de la protagonista, otorgándole una presencia que representa fielmente al cortometraje.

También agradezco profundamente a *Restaurant Feliz*, por haber accedido con amabilidad y disposición a que grabáramos en su local. Su generosidad hizo posible una escena clave del cortometraje, otorgándole autenticidad y carácter al ambiente que buscábamos construir.

Mi gratitud se extiende también al almacén de *Calle Tranquila*, por prestarnos con buena voluntad las sillas que usamos en la grabación, un gesto simple pero vital para la composición escénica de varias tomas.

Finalmente, quiero rendir homenaje a mis cuatro grandes referentes cinematográficos: Aki Kaurismäki, Takeshi Kitano, Shuji Terayama y Vera Chytilová. De cada uno de ellos he absorbido algo esencial. Kaurismäki, su melancolía sobria y su sentido del humor seco. Kitano, con su ritmo impredecible y su mirada humanista. Terayama, desde un lugar más onírico y radical, me impulsó a ver el cine como una forma de rebelión contra lo establecido. Especialmente recalcar a Vera Chytilová, quien encendió una llama particularmente intensa en mi interior con su cine, tan ferozmente libre, absurdo, crítico y estéticamente inquietante, me impulsó a imaginar sin miedo, para destruir formas antes de construir las mías. Fue ella quien me hizo entender que el cine puede ser un grito, una belleza o una explosión. A veces, personas realmente importantes para la creación de un producto artístico no están cerca, ni siquiera están vivas, pero sin embargo viven en cada decisión y te pueden salvar creativamente. A ellos cuatro también va este agradecimiento.

## Índice

---

Resumen (Abstract)	pág. 6
<hr/>	
Introducción	pág. 7
<hr/>	
CAPÍTULO I: Metodología	pág. 10
1.1 Breve historia del cortometraje	pág. 10
1.2 Metodología experimental	pág. 11
<hr/>	
CAPÍTULO II: Marco teórico	pág. 15
2.1 Sobre el sentido del marco teórico en la investigación artística	pág. 15
2.2 Sobre la pregunta en el cine y el deseo como origen	pág. 16
2.3 Referentes cinematográficos relevantes que expandieron mi lenguaje	pág. 17
2.4 Cine materialista y conceptos principales a tomar en cuenta	pág. 19
2.5 Referente principal: Las margaritas de Věra Chytilová	pág. 20
<hr/>	
CAPÍTULO III: Proceso creativo	pág. 27
3.1 Surgimiento de la idea y desarrollo de ideado (enero-abril)	pág. 27
3.2 Concepto y búsqueda de lo transgresor (marzo)	pág. 28
3.3 Experimentación visual y sonora	pág. 29
3.4 Práctica con software de edición y postproducción (febrero-abril)	pág. 32
3.5 Concepto del cortometraje (Marzo-abril)	pág. 34
3.6 Relación con la metodología	pág. 35

---

CAPÍTULO IV: Bitácora de trabajo (Producción artística)	pág. 37
4.1. Etapa de preproducción	pág. 37
4.2. Etapa de rodaje	pág. 42
4.3. Etapa de postproducción	pág. 45
4.4. Difusión y cierre	pág. 48
.....	
Conclusiones	pág. 48
.....	
Referencias bibliográficas	pág. 50
Referencias de imágenes	pág. 53
Declaración de autenticidad	pág. 54
Anexo: Actas de entrevista	pág. 55
.....	

## Resumen (Abstract)

El objetivo principal fue crear un cortometraje experimental que cuestiona la centralidad histórica del guión dentro del proceso cinematográfico, proponiendo en su lugar una metodología basada en la intuición, la imagen, el sonido y el montaje. Esta propuesta, titulada *Rompecabezas Cinematográfico*, busca generar una experiencia sensorial y ambigua para el espectador, donde el significado no está dado de antemano, sino que emerge de la interacción entre los distintos elementos audiovisuales. Los productos de esta investigación son el presente informe "Un rompecabezas cinematográfico" y el cortometraje denominado "Destacadores".

El trabajo se compone de una metodología mixta que integra una reflexión teórica con una producción artística. La revisión de referentes, así como conceptos del cine experimental y materialista, aportaron un marco conceptual sólido para fundamentar el enfoque del proyecto. La fase artística incluyó la ideación, rodaje, edición y postproducción de una pieza audiovisual articulado desde una lógica fragmentaria y sensorial, con el objetivo de abrir un espacio de resonancia en vez de ofrecer un mensaje cerrado.

## INTRODUCCIÓN

¿Es posible que en un proceso creativo ningún elemento domine sobre los demás, sino que todos se influyan y transformen entre sí?

¿Realmente recursos y detalles que pueden resultar estilísticos a primera vista pueden influenciar inconscientemente tanto la percepción de un espectador sobre un proyecto artístico?

En cine, como también en otros ámbitos artísticos ha existido una ruta preestablecida, o dominante de creación a lo largo de la historia, siendo en cine la figura céntrica del guión, sistema en el que este elemento está en un rango mayor y el resto de lenguajes artísticos funcionan en base al mismo, adaptándose a sus necesidades para así potenciarlo.

Esto no quiere decir que esta estructura sea errónea o carente de valor. La construcción cinematográfica basada en el guión ha dado lugar a innumerables obras maestras que han definido el cine. Sin embargo, limitarse a este único punto de partida, estancándose en la centralidad de este recurso puede reducir las posibilidades creativas y reforzar una configuración predominante donde otros elementos del cine como la imagen, el sonido, la luz, el montaje quedan subordinados a componentes de apoyo.

Además de esto, la persistencia de los espectadores en buscar un mensaje en todo, que todo deba entregar una enseñanza, que todo deba tener una interpretación correcta y única, que todo deba explicarse y cerrarse de manera definitiva, ha rebajado la experiencia cinematográfica a un ejercicio de desciframiento más que de percepción. Esta necesidad de encontrar un significado absoluto, influenciada en parte por la centralidad histórica del guión, genera la necesidad de probar nuevos métodos, ya que, como cualquier otra forma de arte, el cine no pertenece al creador ni a una sola verdad, sino a quienes lo experimentan. Es el espectador quien decide qué resuena con él, qué interpreta o deja pasar. La obsesión por tener algo que comprender o aprender deja fuera la posibilidad de que el arte, en su esencia, no sea una respuesta, sino un espacio desconocido y personal.

Como señala el compositor musical y cantante Nick Cave, el arte radica en la capacidad del artista de transformar el caos en algo hermoso: “La notable utilidad del arte reside en su audacia para transfigurar nuestro estado corrupto y crear algo hermoso.”

En este sentido, la belleza del cine no está en su capacidad de dictar un significado, sino en su poder de abrir un espacio, de retratar algo, de generar emociones y pensamientos que no tienen porque ser encapsulados en una única verdad.

Por esta razón, nace en mí un enorme interés por jugar con este orden histórico, un interés por desarmarlo, invertirlo, probar nuevos enfoques y de cierta forma yo mismo reconstruirlo a través de una metodología que me llevará a un entorno desconocido pero libre. Me motiva la posibilidad de explorar caminos menos transitados, de desafiar la estructura tradicional y permitir que otros componentes adquieran roles peculiares.

Mi trabajo de investigación es un proyecto artístico, específicamente un cortometraje que utilizará una metodología particular, en la que profundizaré más adelante.

En razón a esta metodología es imposible -e iría totalmente en contra del experimento que quiero realizar- expresar en esta introducción de qué tratará mi metraje en un inicio, pues tal como expresé, la historia no es punto central de este proyecto.

Lo poco que puedo adelantar es que este corto iniciará desde lo visual, explorando la distorsión de aspectos para transformarlos en algo nuevo. La imagen, el sonido y los distintos lenguajes cinematográficos serán el punto de partida, permitiendo que, a partir de ellos, emerja una historia, una interpretación o simplemente una experiencia personal para cada espectador. Con una duración estimada de entre 8 a 12 minutos, la propuesta se inclina más hacia un enfoque experimental, enfocándose en una destrucción de la ruta tradicional de hacer cine.

Esta forma de trabajo puede entenderse a través del concepto de 'rompecabezas cinematográfico'. Un rompecabezas siempre implica un proceso de construcción, un desafío que depende del ensamblaje de sus piezas. Sin embargo, a diferencia de los convencionales, donde el objetivo es formar una imagen predefinida, el 'rompecabezas cinematográfico' carece de un modelo fijo a seguir. Su resultado final —ya sea visual, narrativo o conceptual—

depende de la manera en que sus elementos se relacionen y entren en tensión, de modo que, si esas conexiones cambian, también lo hará el significado que se genera.

Estas son las razones que fundamentan mi interés en llevar a cabo esta breve obra cinematográfica, una exploración que buscará desafiar las estructuras tradicionales y abrir nuevos caminos dentro de mi propio lenguaje cinematográfico, descubriendo caminos que no conozco. Para ello, adoptaré una metodología que he denominado *rompecabezas cinematográfico*, la cual desarrollaré en profundidad más adelante en este informe.

# Capítulo I

## Metodología

### 1.1 Breve historia del cortometraje

El cine en sí es un mundo de complejidad inmensa, posible debido a la convergencia de diversos elementos y labores —director, guionista, director de fotos, actores, sonidista, etc.— que le dan forma a una obra. No es posible afirmar desde un punto de vista objetivo que alguno de los recursos necesarios para la creación de un producto audiovisual sea de mayor importancia que otro. Tanto el lenguaje visual como un guión poderoso pueden en sí mismos definir la calidad de una producción.

Por definición de la Real Academia Española (2024) los cortometrajes son películas de corta duración, generalmente inferior a los 30 minutos y que en su mayoría suelen depender de una utilización correcta y creativa de sus herramientas para un buen resultado, ya que, por una parte, no es frecuente que cuenten con altos presupuestos y por otra, requiere de una alta capacidad de síntesis para desarrollar en profundidad ya sea una historia o un concepto.

El cortometraje coincide con el nacimiento del cine. La tecnología que permitió las primeras grabaciones, haciendo posibles las primeras películas de la historia, no era capaz de grabar metrajes de larga duración, por lo que, por definición, toda creación al inicio fue un cortometraje, no por decisión propia, sino que debido a los impedimentos tecnológicos. (Davies, 2018)

De acuerdo a lo sostenido por la Encyclopedia Britannica. (2025) en los años 20 y 30, los cortometrajes se establecieron como una categoría, siendo proyectados usualmente antes de las películas como forma de entretenimiento para los espectadores mientras tomaban asiento y las salas se llenaban, prevaleciendo géneros como la comedia e incluso el cine experimental.

Aunque históricamente el cortometraje ha sido considerado un formato menor dentro de la producción cinematográfica, su brevedad y flexibilidad lo han convertido en un espacio privilegiado para la experimentación formal y conceptual. No considero necesario exponer aquí toda la evolución histórica del cortometraje, ya que mi proyecto no se articula desde un estudio histórico, sino desde una investigación conceptual. Solo me interesa señalar sus orígenes, para mostrar cómo ciertas condiciones técnicas y contextuales lo configuraron como un territorio experimental y marginal.

Desde sus orígenes, cuando la limitación tecnológica impedía extender la duración de las películas, hasta su consolidación como género propio en las décadas posteriores, la producción breve ha ofrecido un territorio fértil para replantear los modos de narrar y de construir sentido. Esta condición marginal —libre de ciertas exigencias comerciales o narrativas— es precisamente lo que permite ensayar nuevas formas de composición audiovisual. En ese sentido, el cortometraje no solo se ajusta a mi proyecto desde lo práctico, sino que se alinea con mi decisión metodológica de subvertir las jerarquías tradicionales del cine, en especial la centralidad histórica del guión como punto de partida.

## **1.2. Metodología experimental**

En el cine, los procesos creativos suelen iniciarse a partir de un núcleo desde el cual se conciben y despliegan los distintos elementos que conforman el relato, el universo visual y el montaje. A lo largo de los siglos, este núcleo ha estado tradicionalmente en el guión, como ya he reiterado, en el cuál, se ha asumido, está inscrito un sentido, discurso, idea o pregunta a transmitir. No obstante, esta primacía de lo literario sobre lo visual o sensorial limita el desarrollo de los demás componentes de la obra, los cuales, pese a su importancia, quedan reducidos a una simple materialización de aquello que el libreto ya ha definido antes incluso de iniciar el proceso creativo.

Mi proyecto TI pretende aplicar una metodología de creación que invierta el orden habitual con el que el cine ha estructurado históricamente sus etapas de escenificación, proponiendo así una aproximación que podría considerarse experimental.

El objetivo del proyecto es desplazar al guión de su posición central para disolver ciertas jerarquías históricas dentro de la materialidad cinematográfica. Mi objetivo no es representar una idea en escena, sino explorar el potencial expresivo de los distintos materiales que la componen. A su vez, se investiga la interacción entre estos materiales, comprendiendo cómo se influyen y potencian mutuamente en el espacio compartido de la escena. Esta propuesta creativa se desarrolla sin una jerarquía predefinida, cuestionando qué elemento es más relevante: ¿El guión, la dirección, el diseño? La respuesta es que esta distinción carece de importancia, ya que el cine no se limita a la representación de una historia ni a la transmisión de discursos, sino que opera a través de percepciones y atmósferas. Su esencia radica en la coexistencia de componentes diversos, en la fricción entre ellos y en la generación de significados inesperados. En este sentido, el cine no es un sistema rígido, sino un medio dinámico, donde cada elemento visual y sonoro se transforma y resignifica en función de sus interacciones.

Si bien, ya desde la década de 1920, con el auge del cine expresionista y las primeras teorías sobre el montaje, se comenzó a reconocer la importancia de la puesta en escena como un componente central del cine, la escritura meramente narrativa ha seguido manteniendo un protagonismo histórico por sobre los demás elementos cinematográficos. (Historia del Cine, s.f.)

En el cine, la combinación de dimensiones de distinta naturaleza amplía su impacto individual, ya que al interactuar y entrar en tensión, sus significados individuales y categorías se suspenden. En este intercambio, cada elemento se renueva sin perder su esencia; sigue siendo lo que es, pero también adquiere nuevas dimensiones. Tanto las imágenes, los sonidos y los objetos como nosotros mismos no somos entes fijos, sino que nos transformamos constantemente a través de las relaciones que establecemos.

Somos el resultado de la contaminación, de casualidades, de elecciones y de la acción de otros. No existimos como entidades aisladas, sino como acoplamientos, tal como plantean

Deleuze y Guattari: “El devenir sensible es el acto a través del cual algo o alguien incesantemente se vuelve otro (sin dejar de ser lo que es)” (1993, p. 179).

Desde esta idea surge la propuesta de alterar el enfoque tradicional con el que se suelen realizar los procesos creativos en el cine. En este sentido, mi TI se construye a partir de su metodología, hasta el punto de que podría decirse que el proyecto *ES* su metodología. Dado que ya he abordado previamente el concepto de *rompecabezas cinematográfico* para explicar mi metodología, ahora puedo profundizar en cómo este enfoque define el proceso creativo de mi proyecto. En lugar de partir de una estructura rígida o de una imagen predeterminada, el desarrollo de la obra se basa en la relación entre sus fragmentos. El significado no está dado de antemano, sino que emerge a medida que las piezas se conectan y generan nuevas tensiones. Así, cualquier cambio en esas conexiones modifica también el resultado final, ya sea a nivel visual, narrativo o conceptual.

Esta perspectiva parte del supuesto de que el sentido no es previo, sino una consecuencia de la composición. Los distintos elementos que configuran la película no están anclados a un discurso precedente, sino que su combinación responde a una lógica que trasciende lo narrativo y opera en el campo de la percepción y lo sensorial. Al mismo tiempo, implica asumir que el significado no es único ni estático, sino que se moldea de manera libre y dinámica según la mirada del espectador. En este desarrollo, el cine no se limita a transmitir un mensaje concreto, sino que abre un espacio donde cada imagen, sonido y ritmo puede adquirir múltiples interpretaciones, no perteneciendo a nadie.

En su libro *El espectador emancipado*, el filósofo francés Jacques Rancière afirma que es el espectador quien construye sentido, “compone su propio poema con los elementos del poema que tiene delante. Participa en la performance rehaciéndola a su manera, sustrayéndose por ejemplo a la energía vital que ésta debería transmitir [...] asocia esa pura imagen a una historia que ha leído o soñado, vivido o inventado” (2010, p.18). Además, añade que “Se erige, como espectáculo, como cosa autónoma, entre la idea del artista y la sensación o la comprensión del espectador. [...] No es la transmisión del saber o del aliento del artista al espectador. Es esa tercera cosa de la que ninguno es propietario, de la que

ninguno posee el sentido, que se erige entre los dos, descartando toda transmisión de lo idéntico, toda identidad de la causa y el efecto” (p. 21) El cine existe por la convergencia y los nexos entre componentes de naturaleza diferente, y es su interacción a pesar de ser distintos lo que despliega otra pregunta, significado o idea que si hubiese estado definida con anterioridad escasearía de un gran valor pues simplemente daría respuesta a lo que ya conocemos o pensamos. Desde esta convicción, llevaré a cabo un camino que se acercará a la incertidumbre y confiará en la intuición del deseo, reivindicando tanto el "no sé" cómo él "simplemente porque sí".

## **Capítulo II**

### **Marco Teórico**

Una vez expuesta la metodología —que no solo organiza el proceso sino que encarna la mirada del proyecto—, es necesario revisar los referentes teóricos y artísticos que acompañaron y alimentaron su desarrollo.

#### **2.1. Sobre el sentido del marco teórico en la investigación artística**

¿Cuál es la raíz de un marco teórico? ¿Qué constituye un marco teórico dentro del contexto de una investigación artística?

En un comienzo, creía que su origen residía imperiosamente en una pregunta de investigación, y que esta debía formularse al inicio del proceso, como si su planteamiento no implicara ya un recorrido en sí mismo. ¿Es posible proponer y sostener una pregunta que realmente oriente un proceso? ¿Es posible establecer una pregunta central? A mi parecer las preguntas—al menos aquellas vinculadas a la creación y a lo artístico—no son troncales, sino fundacionales, pues pertenecen al recinto de lo lingüístico, a diferencia de la obra de arte.

El valor de la pregunta inicial, de aquella que “guiará” la búsqueda, radica en marcar un punto de partida, en manifestar el deseo que impulsa la investigación. Su importancia está en la posibilidad que brinda de participar en el pensamiento de otros y observar sus bifurcaciones. Quizás ese es el aspecto más cautivador del trayecto, porque ¿no es

precisamente en los desvíos, en los giros inesperados, donde pasa realmente el pensamiento?

Sí, es así. Pensar es desviarse. Pensar es abrir.

Me imaginaba un marco teórico como llegar por primera vez a un grupo de personas, en el que nadie se conoce con nadie, un ambiente denso. Un lugar lleno de desconocidos, en el que para convivir tendría que comenzar a conocer a estos extraños, coexistir con ellos. Y así lentamente darme cuenta con quienes quiero conversar, quiénes son similares a mí para eventualmente sentarme con mi nuevo grupo de amigos-autores en una mesa atemporal. Seres interesantes que tal vez ya están muertos pero al ser sus pensamientos tan atrayentes reviven en este proyecto. Los autores estarían ahí presentes en razón de esa pregunta primera.

Ni siquiera tenía presente la posibilidad de autores latentes, autores que siempre estuvieron ahí sin que yo lo sepa y cuya presencia se manifiesta sin participación de mi voluntad. Este aspecto me resulta particularmente interesante, ya que, si parto desde la idea de que no hay una pregunta central sino únicamente una pregunta fundacional, resulta lógico que los autores no estén presentes desde el comienzo. Del mismo modo, es posible que su influencia haya estado latente en la pregunta inicial (aún cuando esta no estuviera del todo formulada) y en su potencial para bifurcarse en múltiples direcciones.

Me parece que todo proyecto artístico es una investigación. Siempre.

En este sentido, resulta pertinente preguntarse cómo se traduce esta lógica en el cine: ¿puede un proceso audiovisual sostenerse desde la latencia de una pregunta -o simplemente desde el deseo- más que desde un argumento estructurado? Esta inquietud me permite abrir el foco hacia una reflexión precisamente sobre ese deseo como núcleo de creación fílmica, desplazando el rol del guión como eje rector.

## 2.2. Sobre la pregunta en el cine y el deseo como origen

Pero ¿no debiera una investigación creativa tener una pregunta que la impulse? o en el caso de cine ¿un guión que sostenga el interés que provoca la creación de un cortometraje en mi caso?

Sí, pero la pregunta no necesariamente debe estar formulada desde un inicio. En el cine, como en cualquier proyecto artístico, las preguntas pueden estar implícitas en la construcción misma de la creación, al interior de su materialidad, en el mismo origen del proyecto. Es la latencia de una pregunta lo que lleva a estructurar una escena de cierta manera, a optar por ciertas decisiones que priorizan ciertos componentes. Es la interacción entre elementos aún no resueltos dentro del origen, de este objeto primero lo que impulsa el desarrollo de la película, lo que provoca, evoca y genera resonancias.

La ansiada pregunta está incrustada dentro del deseo, de las ganas, pero usualmente esta aspiración es esquivada al lenguaje. Diversas y fusionadas fuerzas encarnadas -ya sea en un material textual, una imagen, un hecho histórico, etc.- se influyen entre sí produciendo un ensamblado de fuerzas y tensiones que nos impactan e impulsan a la exploración.

*"Toda fuerza (encarnada, claro) es un influjo en el entorno: transforma, empuja, se rebela contra, apoya esto o lo otro, oscurece, ilumina, etc. En este sentido, la fuerza está caracterizada como pura acción o acontecimiento productivo." (Saéz Rueda, 2015)*

El filósofo español Luis Saéz Rueda, en sus reflexiones sobre la imagen y su potencia transformadora, define la fuerza como un acto que modifica el entorno. Esta concepción permite pensar el proceso creativo no como representación de algo dado, sino como un acontecimiento que genera nuevas relaciones entre los recursos.

### 2.3. Referentes cinematográficos relevantes que expandieron mi lenguaje

Entre las obras que marcaron mi imaginario creativo, destacan varios cortometrajes y largometrajes que subvierten la estructura tradicional del relato y que, desde sus formas particulares, han expandido mis posibilidades de aproximación al cine, generándome un inventario de herramientas que se me ofrecen para poder realizar mi propuesta fílmica: *Analife*, del director japonés Kenji Goda, por ejemplo, es una película desconcertante y casi inclasificable que me impactó profundamente tanto por su propuesta estética como por su estructura emocional. Desde la decisión de doblarla al inglés —aparentemente absurda en un principio—, la película plantea una disociación entre voz e imagen que intensifica su dimensión sensorial. En lugar de seguir una narrativa convencional, *Analife* se articula como una sucesión de fragmentos visuales en permanente distorsión, donde las imágenes se repiten, se superponen, se deforman, como si estuviésemos dentro de una mente que no puede detenerse, o más bien, que no puede pensar con claridad. El montaje no busca claridad ni orden, sino simular el caos interno de personajes emocionalmente congelados. En ese sentido, la edición se vuelve el verdadero centro expresivo del film: no ilustra, no explica, sino que constituye el propio lenguaje de la obra. Lejos de lo técnicamente complejo, Goda logra una expresividad única con recursos simples pero increíblemente bien articulados. La música de Rei Harakami contribuye a esta experiencia al aportar un ritmo melancólico y flotante, como si todo ocurriera en una dimensión paralela, virtual y poética al mismo tiempo. En otro registro, *World of Glory* (Roy Andersson) trabaja la puesta en escena como coreografía visual, congelando la acción para poner en tensión lo cotidiano con lo grotesco, y mostrando cómo una estética hiper controlada puede volverse profundamente inquietante. Ambas obras desafían la lógica narrativa clásica y proponen un cine que se experimenta más que se interpreta.

*Hamlet Goes Business* (Aki Kaurismäki) resuena en mi proyecto por su capacidad de condensar el absurdo y el nihilismo bajo una estética sobria, despojada de espectacularidad, donde cada encuadre parece esconder una broma melancólica. Esta versión empresarial y finlandesa de *Hamlet* no sólo desmonta la obra de Shakespeare, sino que deforma las

expectativas sobre lo trágico. El humor seco y la rigidez de sus composiciones visuales entregan una sensación que solo es posible gracias a su propia visualidad. En esa misma línea de quiebre, Takeshi Kitano en *Takeshis construye* una ficción que no parece tener sentido ni orden, operando desde la fragmentación, el sueño, el doble y el collage. La película no busca una linealidad, sino que se repliega sobre sí misma, proponiendo un montaje mental más que narrativo.

En el trabajo de Shuji Terayama encontré una dimensión del cine que va más allá de lo simbólico para operar sobre lo sensorial. Tanto en *Throw Away Your Books, Rally in the Streets* como en *Grass Labyrinth*, Terayama reduce el relato en favor de una experiencia estética que mezcla lo caótico, lo surrealista y lo político. Su uso del color, de los cuerpos, del grito y de la superposición escénica convierten la imagen en un campo de batalla entre deseo, represión y libertad. Estas obras me mostraron que el cine no necesita justificarse desde el texto ni desde una causa para comunicar. La experiencia es su lenguaje, y esa radicalidad expresiva es una de las búsquedas centrales de mi cortometraje.

#### **2.4. Cine materialista y conceptos principales a tomar en cuenta**

Existen factores comunes en todas las películas nombradas. Se trata de conceptos que si bien son desarrollados de distintas maneras, se repiten y es en torno a estos conceptos que quisiera referirme para luego experimentar con ellos.

Como sostiene Siegfried Kracauer:

"Si son fieles a su medio de expresión, sin duda no partirán de una idea preconcebida en dirección al mundo material con el fin de plasmar una idea; a la inversa, comienza explorando los datos físicos y, partiendo de ellos, se abre camino hasta algún problema o creencia. El cine tiene una orientación materialista; actúa de 'abajo' a 'arriba.'" (Kracauer, 1989, p. 378)

Esta orientación desde lo material —y no desde lo discursivo— permite que el cine piense a través de sus propios medios: imagen, ritmo, percepción, sonido. Los aspectos no están anclados a un significado fijo, sino que adquieren nuevas dimensiones al entrar en relación.

Este análisis de referentes me lleva a un acotado listado de conceptos a tomar en cuenta como fundamentales para la creación de mi obra, estos serían:

- Lo simbólico
- Interacción entre elementos que permiten que tanto uno como otro adquieran otra capa de sentido
- La visualidad como elemento narrativo, cuando la imagen se vuelve guión.

## **2.5. Referente principal: Las margaritas de Věra Chytilová**

Uno de los referentes más significativos para mi proyecto, si no el más importante, es *Las margaritas* (1966) de Vera Chytilová, también denominada comúnmente por su nombre anglosajón *Daisies*. Su influencia ha sido fundamental en la construcción de mi enfoque, proporcionando una base desde la cual explorar nuevas posibilidades creativas y expandir los límites de mi propuesta. Desde la experiencia personal afirmo que este filme cambió mi forma de ver el cine en general, además de haber tenido un impacto inmenso en mí.

Es esencial conocer el contexto en el que fue hecha la película, como algo de la vida de su directora Vera Chytilová para lograr apreciar totalmente la obra, por lo que, para luego indagar en su profundidad y peculiaridad primero abordaré el marco en el que se desarrolló la cinta.

La película *Las Margaritas* (1966) de Věra Chytilová sale a la luz en un periodo de profundos cambios en Checoslovaquia, país que, desde el final de la Segunda Guerra Mundial, vivía

bajo el control total de la Unión Soviética de Stalin (y luego Jrushchov y Brézhnev). Durante la década de 1960, la cultura vivía en la censura y la represión, pero a la vez lentamente aumentaba un clima de mayor apertura artística y política que culminaría en la etapa conocida como la Primavera de Praga de 1968. Este periodo marcó un intento de reforma que permitió, por un breve tiempo, una gran libertad de expresión y creatividad en las artes, un escenario repentino que resultaba casi utópico para la población checa de los 60s. Sin embargo, el Pacto de Varsovia en agosto de 1968 puso fin a estas cortas esperanzas, regresando después de corto tiempo a la opresión soviética, esta vez con aún más fuerza y medidas extremas. En ese contexto, muchas películas que habían surgido durante la Primavera de Praga fueron, no solo censuradas, sino que prohibidas al volver al dominio soviético. Por su parte, Vera Chytilová enfrentó una censura severa, siendo apartada de la industria cinematográfica, prohibiéndosele de por vida la manipulación de cámaras y siendo reprimida por el gobierno. *Daisies*, como su obra célebre, fue prohibida instantáneamente al regreso a la represión, considerada una crítica ridícula, un desperdicio de comida y un grave insulto al sagrado régimen comunista. (Hitchman, 2015)

Apolena Rychlíková (2019) nos incita a pensar que el papel de la mujer en la Checoslovaquia de los años 60 existía en una enorme contradicción: el régimen se jactaba de una supuesta igualdad de género en el ámbito laboral, promoviendo la incorporación de las mujeres al trabajo y a la educación superior, pero en la práctica persistían estructuras patriarcales muy marcadas que no permitían autonomía, las cuáles no eran distinguibles a simple vista, ya que uno de los ideales de socialismo, es la emancipación de la clase trabajadora y el individuo. Claramente, también estaba muy presente la imagen de la mujer delicada, de actitudes más bien sumisas y reprimidas. Además, en el ámbito artístico e intelectual, los espacios seguían dominados totalmente por hombres, con una presencia femenina muy escasa lo que dificultaba que las mujeres fueran tomadas en serio en sus campos. Věra Chytilová, como la única mujer dentro de la Nueva Ola Checa, enfrentó estos obstáculos de manera directa: fue constantemente cuestionada, tuvo dificultades para obtener

financiamiento y sufrió una marginalización aún mayor cuando el control soviético se intensificó.

*Las Margaritas* es una pieza clave dentro de la Nueva Ola Checa, un movimiento cinematográfico que, inspirado en la Nouvelle Vague francesa, buscaba una ruptura de las narrativas clásicas y las formas convencionales de hacer cine, de una forma mucho más radical que la corriente francesa. Los directores de la Nueva Ola Checa –cómo Miloš Forman, Jaromil Jireš, Juraj Herz y Vera Chytilová– se enfocaron en explorar lo absurdo, hacer crítica social y sobre todo desafiar y provocar al régimen comunista. *Las Margaritas* no solo es una película transgresora en su contenido, sino también un testimonio de un periodo en el que a través del cine se desafió abiertamente las estructuras de poder y las normas impuestas, antes de ser violentamente silenciado.

Toda esta provocación tuvo un modo completamente diferente de realización, viniendo usualmente desde elementos ocultos y abiertos a interpretación, con simbolismos y elementos meramente visuales que esconden detrás una infinidad de profundidad. Esta estrategia no solo permitía evadir la censura, o al menos en cierta medida, sino que también otorgaba a las películas múltiples capas de significado, donde lo subversivo se infiltraba a través de recursos indirectos.

Los directores recurrían a metáforas, ironía y ambigüedad para construir críticas al sistema, haciendo que sus películas fueran accesibles tanto para el público común, desde una perspectiva simplista, como para aquellos que leían entre líneas. *Amores de una rubia*, de Miloš Forman, por ejemplo, se presenta como una historia sencilla, un drama con toques de comedia sobre los desencuentros amorosos de una joven. Sin embargo, al observarlo desde otra perspectiva y dentro de su contexto, se vuelve evidente que la película comunica mucho más de lo que parece a simple vista, revelando una mirada más crítica y profunda. Este uso de elementos indirectos y de dobles lecturas se llevó aún más lejos con películas como *Daisies*, de la cual indagaré en profundidad, donde los símbolos, los colores, los nombres y la

construcción misma de las imágenes no conducen a un único mensaje claro, sino que abren la posibilidad de múltiples interpretaciones. En *Daisies*, la provocación y la crítica no se presentan de manera directa, sino que emergen a través de su rupturismo y caos, un caos calculado, permitiendo que sea el espectador quien conecte y saque propias conclusiones. Es esencial recalcar que no existe una única respuesta o significado, sino que cada reflexión depende totalmente de la mirada personal y singular de quienes observen la cinta.

A continuación me concentraré en analizar la película, para entregar cierta claridad acerca de la cinta y poder hablar de porque esta es inmensamente importante para mi cortometraje.

*Daisies*, o *Las margaritas*, es mi película favorita. Věra Chytilová la describió como una "farsa filosófica", lo que directamente sugiere que es una contradicción en sí misma: un absurdo que, al mismo tiempo, oculta una complejidad imposible de reducir a una única idea, irrealizable de forma convencional. (Brennan, 2018)

Esta ambigüedad es fundamental para su identidad, y la forma en que se construye es lo que la hace tan singular. No tiene una historia lineal y menos un hilo argumentativo; en su lugar, avanza a través de la repetición, el colapso de la lógica narrativa y la transformación constante de sus protagonistas. No existe un mensaje explícito ni una verdad única en su discurso, lo que en mi opinión, es lo más genial de la obra, lo que me permite verla una y otra vez. En cambio, la película parece existir en relación directa con la experiencia de quien la ve, adaptándose y reconfigurándose según la mirada que se le imponga, según los sentimientos del momento o la situación del espectador.

Desde el título, la película juega con múltiples significados. *Daisies* remite a la flor, pero también, en su idioma original, a otras connotaciones que refuerzan la ironía y la contradicción. *Sedmikrásky*, margaritas en checo, es una palabra que se utiliza también para huérfanas, gente pobre y hambrientas, como también por otro lado significa ojo del día, al

ser una flor que se abre por la luz del sol y se cierra por la noche. Esta flor también es ampliamente utilizada como símbolo de pureza. Ambas personajes principales son unas margaritas, en todo el sentido de la palabra. Esta multiplicidad de sentidos se extiende a todo el filme: las Maries, las protagonistas, deciden que, si el mundo se ha vuelto malo, ellas también lo serán. Su comportamiento es ridículo, provocador, aparentemente infantil, pero al mismo tiempo profundamente transgresor. Roban, mienten, extorsionan y explotan la lujuria masculina para conseguir comida y alcohol, todo mientras mantienen una actitud de juego que hace que sus acciones parezcan tanto una broma como una forma de resistencia. No es claro si son personajes que buscan destruir o simplemente habitar el mundo de una forma que no responde a ninguna lógica social preestablecida. Lo que sí es evidente es que su presencia desestabiliza cualquier intento de moralizar lo que sucede en pantalla.

Chytilová construye esta farsa filosófica con una estética que desafía cualquier noción de realismo, la misma directora afirmó que comenzó a estudiar cine, ya que no le agradaba en absoluto las películas de los cineastas checos previos a ella, lo que nos da una pista de porque opta por algo totalmente opuesto a lo clásico, tanto visual- como narrativamente. La hiperestilización, el montaje caótico y los cambios de filtro de color no solo refuerzan el carácter surrealista de la película, sino que también parecen ser un reflejo del estado psicológico de las protagonistas. Hay escenas teñidas completamente de rojo, verde o azul, como si el color fuera otro lenguaje dentro del filme, uno que no se explica, pero que se siente. Este uso del color no es bajo su uso típico en el que se asocia cierto color a cierta emoción, no tiene nada que ver con esto, es utilizado para darnos pistas de la psicología de las Maries, cuando interactúan con otros y deberían reprimirse, cuando existen en su totalidad personal, etc. Estos cambios abruptos no permiten una lectura única: pueden representar el caos, el deseo, la agresión o la indiferencia, y todas esas interpretaciones son igual de válidas. La película nunca da una respuesta definitiva porque no opera bajo la lógica de un discurso cerrado, sino bajo una constelación de significados abiertos. Por lo mismo, no interpretaré directamente ninguna de las metáforas impuestas desde lo visual en la película,

aunque haya algunas que me parecen complicadas de interpretar de forma diversa, aún así pienso que parte de la brillantez de *Daisies* está en prestar atención a esto, sin saber nada de antemano.

La relación entre las Maries y el mundo que las rodea también se construye desde esta ambigüedad. A pesar de su aparente despreocupación, en ocasiones parecen depender del ojo externo para validar su existencia. Buscan ser vistas, provocar reacciones, desafiar normas, sin saber si esto es un acto de desafío consciente o simplemente su identidad sólo cobra sentido en la interacción con los demás. En su esencia, *Daisies* es una película que habita el absurdo, no como un recurso humorístico, sino como una estrategia para revelar algo que no podría expresarse de otra forma. Su visión del mundo es un collage de imágenes que se contradicen, que se destruyen a sí mismas y que, en esa misma destrucción, encuentran una nueva forma de existir.

La decadencia moderna es un tema que atraviesa todo el filme, pero sin ser presentado como una crisis con solución, sino como una pregunta abierta: ¿qué significa ser decadente? ¿Lo somos por decisión propia o simplemente porque el mundo que habitamos nos empuja a serlo? La película nunca responde a estas cuestiones, pero tampoco parece necesitar hacerlo. Como su propia estructura, su sentido está en constante cambio, dependiendo no solo de quién la ve, sino también del momento en que se la observa. *Daisies* no ofrece respuestas, solo posibilidades, y en esa libertad encuentra su verdadero poder. Este texto dejará más preguntas que respuestas, pero a fin de cuentas, *Daisies* se encarga de proponer, de incitar a pensar en cosas, no hay nada que descifrar, todo sucede a través de las sensaciones y percepciones. Lo único que sabemos es que la seriedad con la que nos aferramos a reglas arbitrarias y a una moralidad construida sobre apariencias es, en el fondo, tan absurda como todo lo demás; y si te preocupas demasiado por pequeñeces mientras el mundo se desmorona, quizás termines siendo justamente el tipo de persona a

quien esta película está dedicada. “Esta película va dedicada para aquellas personas que solo se indignan ante una lechuga pisoteada.”

Daisies es muy importante para mi proyecto, por todo el impacto que tuvo en mí, lo que en sí me llevó a querer realizar el cortometraje de esta forma, pero sobre todo en su forma de utilizar de otras formas y para otras finalidades sus herramientas, tanto en lo visual como en lo narrativo, para tener en un aparente desorden un espacio acogedor para interpretaciones profundas y personales. La manera en que transforma lo absurdo en una estructura con sentido propio me parece una vía más honesta para expresar ciertas ideas, ideas que no son claras, porque como personas no podemos etiquetar ni explicar todo, y de esta forma no hay necesidad de encasillarlas en una narrativa tradicional. Además, su uso de la visualidad, el montaje fragmentado y la constante ruptura refuerzan una sensación de libertad creativa que quiero trasladar a mi propio trabajo, permitiendo que todo emerja de la interacción entre el film y el espectador, en lugar de ser impuesto desde una sola perspectiva.

Este recorrido teórico no busca anclar significados, sino expandir el campo de posibilidades. En ese gesto, el cine se revela como un espacio donde las preguntas no son instrumentos de resolución, sino impulsos que empujan la creación. Al revisar referentes como Kracauer, Saéz Rueda o la propia Chytilová, se configura un mapa que, lejos de cerrar sentidos, los multiplica. En esta constelación, mi metraje se ubica no como una respuesta, sino como una forma de preguntar con las imágenes, con la materia y con los gestos.

## **Capítulo III:**

### **Proceso creativo**

Para la creación del cortometraje, se llevó a cabo un extenso proceso de ideación y experimentación, el cual permitió llegar de forma natural al concepto central y la estética del proyecto, además de ayudarme a explorar qué aspectos son de mayor interés personal. Este desarrollo artístico no solo implicó el surgimiento de la idea, sino también la indagación de diversas herramientas y técnicas cinematográficas que fueron determinantes para la construcción de la obra final.

Comencé imaginando las piezas que quería utilizar —imágenes, atmósferas, ciertos recursos cinematográficos, ideas de ritmo, etc. Una vez que seleccioné qué elementos trabajar, me di cuenta de que en su interacción empezaban a aparecer puntos en común. Fue justamente eso lo que hizo que emergiera un tema, el cual luego se plasmó en un guión. Es decir, no partí escribiendo una historia para luego ver cómo representarla, sino que partí desde lo visual, sonoro y compositivo, y fue ese proceso el que finalmente dio lugar a la construcción del argumento, y no al revés.

#### **3.1. Surgimiento de la idea y proceso de ideado (enero-abril)**

El punto de partida para la conceptualización de la pieza audiovisual fue un proceso de observación y análisis cinematográfico. El nacimiento del método que decidí utilizar para llegar a una idea de como quería realizar mi proyecto viene de charlas con mi padre y lecturas de una gran variedad de entrevistas de mis principales referentes en cuanto al cine

(no en el proyecto, sino en la vida cotidiana) Aki Kaurismäki y Takeshi Kitano, de quienes saqué la idea de que la mejor forma para aprender a hacer cine es su visionado, ver películas, escuchar historias, observar tomas. Desde el 1 de enero hasta el 1 de abril, fecha en la que escribo esta sección del informe, se realizó la visualización de 100 películas, lo que permitió identificar aspectos narrativos, estilísticos y temáticos que resonaban con la visión personal del proyecto. Como ya fue anteriormente mencionado, dentro de estas influencias, la más importante desde el inicio fue *Daisies* (1966) de Věra Chytilová, cuya aproximación transgresora al cine experimental sirvió como una referencia clave, a pesar de haberla visto antes del 1 de enero. Sin embargo, la gran cantidad de películas que se observaron, ampliaron el repertorio de posibilidades que conocía de forma exponencial. A partir de este extenso espectro de influencias, el proyecto fue tomando forma, definiendo sus principales ejes conceptuales y estéticos.

El proceso de ideado no siguió una estructura lineal, sino que se desarrolló de manera orgánica a través de la acumulación de ideas dispersas que eventualmente convergieron en una propuesta más clara. Esto fue posible gracias al visionado de las películas, siendo para mí el principal efecto positivo de esta decisión. Este enfoque permitió que el concepto del emergiera de manera natural, sin estar sujeto a una planificación rígida, lo que a su vez abrió espacio para la experimentación y la reconfiguración constante de las ideas iniciales.

### **3.2. Concepto y búsqueda de lo transgresor (marzo)**

Uno de los pilares fundamentales del proyecto fue la intención de explorar un lenguaje cinematográfico que desafiara las convenciones narrativas tradicionales. La búsqueda de lo transgresor, en este sentido de desarmado de la construcción típica, se convirtió en un eje central, ya que el objetivo ya no era sólo contar una historia, sino generar una experiencia audiovisual cuyo valor sólo existiese en relación a la vivencia del espectador al ver la obra. En este sentido, el concepto de la creación audiovisual se estructuró en torno a la deconstrucción de la realidad a través de algo fragmentado y disonante. Se planteó la idea de utilizar elementos que, en un contexto convencional, no tendrían una carga simbólica evidente, pero que, a través de su manipulación y yuxtaposición, adquirieran un nuevo

significado. Esta aproximación permitió que el espectador jugara un rol activo en la interpretación de la obra, en lugar de recibir un mensaje unívoco y cerrado.

### **3.3. Experimentación visual y sonora**

El camino de experimentación fue una etapa crucial en la consolidación de la identidad visual y sonora del cortometraje. Se llevaron a cabo diversas pruebas para explorar las posibilidades expresivas de la imagen y el sonido, utilizando técnicas de distorsión y manipulación de materiales audiovisuales. Esta experimentación fue hecha, y está aún siendo hecha al momento de escribir esta sección, desde la edición. Experimentar como videos que pueden, por ejemplo, ser de humor pueden convertirse en algo totalmente desconcertante e incluso tétrico de modificarse ciertos recursos.

Para comprender bien a lo que me refiero, especificaré acerca de uno de los ejercicios más relevantes que hice de esta forma, el cuál denominaré *La pequeña Amy*, título que viene del material visual original, el cuál es un video humorístico hecho por Felipe Avello sobre un actor con enanismo que imita a la cantante británica Amy Winehouse. Para *La pequeña Amy* tomé fragmentos de material preexistente y los sometí a un proceso de alteración visual con el objetivo de generar una sensación completamente distinta a la original. Ciertamente busqué distorsionar el video hasta un punto en el que se asemejará a los videos de terror populares de internet de mediados de la década de los 2010s. Reordené ciertos clips del video, eliminé otras partes, apliqué filtros de color, cambios de exposición, loops, etc. Además, añadí ciertas imágenes virales del internet antiguo, las cuáles sólo eran visibles por milésimas de segundo para generar un sentimiento de confusión al probablemente no alcanzar a observar bien que eran en primera instancia, obligando al espectador a intentar pausar el video en exactamente aquellos cuadros para terminar averiguando qué se trataba de viejas imagenes populares. La última modificación visual que hice en este video fue la adición de marcas de agua de páginas web tabú, como lo es un sitio de pornografía y también el logo de una página web ahora ilegal, la cuál funciona como plataforma de videos de violencia explícita, llamada *Liveleak*. Esta incorporación tuvo el objetivo de suscitar un

impacto en el espectador, llevándolo a preguntarse de dónde proviene realmente el video, causando incluso algo de intranquilidad al ver aquellos logos de páginas web no precisamente agradables de ver por accidente.

Otra parte central del video fue el cambio total de su sonido, el cuál terminó dándole personalidad al mismo. Utilicé el mismo enfoque que con la parte visual de *La pequeña Amy*, intentando distorsionar elementos que sin torcedura alguna provocan una sensación totalmente diferente. Comencé con sonidos grabados por mí mismo: respiraciones profundas y uñas rasguñando superficies como una pared y una pizarra. Estos primeros recursos buscaban incomodar al espectador desde lo acústico, generando una atmósfera de tensión e incluso desesperación. En lo musical, incorporé la conocida canción infantil *El osito gominola*, pero invertida y con los semitonos bajados, logrando que lo que originalmente era una melodía alegre y cómica se volviera extraño y casi irreconocible. Más adelante, añadí una canción antigua de Justin Bieber en baja calidad de audio. Su calidad deficiente fue clave para crear un ambiente saturado y poco pulido, simulando la estética de archivos corruptos o de grabaciones de baja fidelidad provenientes de plataformas informales de internet, siendo además una canción de Justin Bieber, posiblemente el cantante más conocido en la época en la que videos de este estilo fueron populares.

Luego, introduje una versión de *Pagan Poetry* de Björk reproducida en formato de cajita musical. Este cambio radical de tono —mucho más pacífico y contemplativo— genera un choque emocional, como una pequeña pausa en medio de un torbellino de estímulos incómodos. Esta secuencia en particular, al alejarse momentáneamente del caos general, potencia aún más la extrañeza de lo anterior y lo posterior.

Por último, decidí jugar con elementos del humor incómodo y el desconcierto a través de una referencia a un meme ampliamente reconocible en la cultura de internet. Introduje múltiples veces el inicio del famoso audio de “gemidos”, una broma sonora extremadamente popular, repitiéndolo varias veces para hacer creer al espectador que en cualquier momento explotaría por completo, como sucede en su uso habitual. Sin embargo, el audio nunca llega, y en su lugar, aparece una versión distorsionada que se asemeja más al sonido de una alarma de bomba, generando confusión y una falsa anticipación. A lo largo del

video también están presentes sonidos distorsionados de la canción de *Skibidi Toilet*, un programa extremadamente viral entre niños, y objeto de burla y vergüenza ajena para adolescentes y adultos. Los sonidos fueron deformados hasta volverse irreconocibles, descontextualizados de su humor original y convertidos en material inquietante.. Así, el diseño sonoro del video no solo complementa lo visual, sino que amplifica el sentimiento general de inestabilidad, proponiendo una experiencia en la que la identidad del material original queda completamente disuelta.

En definitiva, este ejercicio fue una forma de experimentar con componentes propios de la cultura de internet, un espacio que considero inmensamente libre, caótico y fértil para la creación artística. Me interesaba especialmente observar cómo reaccionarían las personas a este video sin conocer su contexto ni sus referencias, por lo que decidí que durara tan solo un minuto, permitiéndome subirlo fácilmente a mi cuenta personal de Instagram. La reacción fue inmediata: muchos comentaron sentir incomodidad, miedo o simplemente una extrañeza difícil de explicar. Esto me resultó fascinante, ya que los mismos aspectos, sin distorsión, podrían haber resultado cómicos, absurdos o incluso entrañables. Al revelar posteriormente el origen real del material, la sorpresa fue general y genuina.

Este experimento confirmó algo que considero esencial: la edición no solo transforma el ritmo, el color o el sonido de un video, sino también su sentido más profundo, reescribiendo por completo la forma en que el espectador lo interpreta. De igual manera, comprendí el enorme poder que tiene la distorsión: la capacidad de tomar imágenes y sonidos conocidos y convertirlos en algo totalmente distinto, capaz de generar reacciones emocionales intensas. Tanto la edición como la manipulación de estos aspectos son herramientas fundamentales para construir el lenguaje que quiero desarrollar en mi experimento fílmico, uno que se aleje de lo tradicional y se atreva a incomodar, a confundir, o incluso a engañar al espectador.

A continuación, se presenta el video en cuestión.

## La pequeña Amy



### **3.4. Práctica con software de edición y postproducción (febrero-abril)**

Para garantizar un control técnico adecuado en la producción del cortometraje, se llevó a cabo una fase de aprendizaje y práctica con el software de edición *DaVinci Resolve 18*. Esta etapa incluyó la realización de un video de YouTube que obtuvo una recepción positiva, permitiendo familiarizarse con el flujo de trabajo en la edición de video. Además, se realizaron ejercicios específicos en corrección de color, diseño de sonido y montaje experimental, los cuales fueron fundamentales para definir el tono y la atmósfera del proyecto final.

A través de estos ejercicios, se adquirieron habilidades clave en la manipulación de la imagen y el sonido, facilitando la exploración de una estética visual que se alinea con el concepto de la obra. La combinación de estos aprendizajes con la experimentación previa permitió consolidar una propuesta audiovisual coherente y con una identidad distintiva.

Uno de los trabajos más relevantes de esta etapa de experimentación fue la realización de un video dedicado a la serie chilena pérdida *Banana* (2003). Este proyecto, concebido como una pieza de contenido para YouTube, se transformó en un ejercicio exhaustivo de edición avanzada, donde se trabajó intensamente con la incorporación de elementos visuales tridimensionales, fondos animados, superposiciones gráficas y una cuidada integración de tipografías y efectos visuales que evocan directamente la estética de internet de los años 2000. Inspirado en el estilo conocido como *Frutiger Aero*, el video incorporó una iconografía saturada de globos translúcidos, brillos sintéticos, cielos hiperrealistas, agua animada y superficies reflectantes, creando un entorno visual coherente con la nostalgia digital de esa época. El trabajo demandó una manipulación precisa de capas, objetos 3D y transiciones no convencionales, lo que implicó un uso intensivo de efectos de movimiento, deformaciones espaciales y estructuras visuales en bucle.

El video no solo alcanzó una recepción positiva dentro de la audiencia en línea, sino que además fue reconocido por uno de los creadores originales del programa, Rodrigo Vicens, quien se comunicó personalmente para felicitar me por la calidad del trabajo. Más allá del impacto externo, este ejercicio fue clave en términos de desarrollo técnico y artístico, ya que permitió consolidar una metodología de trabajo donde la estética se articula desde la edición misma, utilizando recursos digitales para construir atmósferas específicas y narrativas implícitas. Fue, además, una instancia que validó mi capacidad de articular un estilo visual deliberado y aplicarlo de manera efectiva a través de herramientas de edición avanzadas. Esta experiencia no solo complementó mi formación técnica, sino que también reafirmó la posibilidad de construir identidad visual desde lo digital, influenciando directamente el diseño estético del cortometraje final.

[BANANA: el Lost Media que intentó rivalizar con 31 minutos](#)



### 3.5. Concepto del cortometraje (Marzo-abril)

Mi cortometraje explora la pérdida de identidad de una mujer que, al sentirse desconectada del mundo, o más bien entumecida con la vida, busca desesperadamente volver a sentir algo. Este viaje se desarrolla dentro de un baño, un espacio íntimo, cotidiano pero más que nada ambiguo, que se deforma a un escenario más bien onírico donde las acciones más comunes de realizar en un baño —botar, cambiarse, limpiarse— se deforman hasta volverse personales. La protagonista no se reconoce a sí misma, y a través de gestos distorsionados, intenta reconstruirse, rehacerse o desaparecer.

El film culmina, a nivel conceptual, por una idea central extraída del pensamiento del filósofo francés Jean-Paul Sartre (1943), quien afirmó: *"El hombre es una pasión inútil. No tiene sentido que vivamos ni que muramos."* Esta cita actúa como núcleo de la obra, ya que condensa el conflicto existencial de la protagonista: la imposibilidad de encontrar sentido, incluso en sus propios intentos por hallarlo. La sensación de vacío y la búsqueda de una identidad que no se halla en ningún lugar concreto, ni siquiera en el cuerpo o en la rutina, terminan por empujarla a una conclusión radical: si nada importa, ¿por qué seguir?

Para metaforizar el viaje de la protagonista, se abordan tres acciones básicas asociadas al uso del baño, pero reconfiguradas simbólicamente:

- Botar deja de ser un acto biológico (defecar, orinar) para convertirse en una forma de expulsión o de rechazo emocional, aunque invertido: la protagonista extrae objetos del inodoro, en lugar de botarlos, desafiando la lógica de lo limpio y lo sucio, de lo que se debe eliminar y lo que se retiene.
- Cambiar deja de ser una rutina estética o superficial (maquillarse, mirarse al espejo) para volverse un intento violento por transformarse en algo —o alguien— completamente distinto, modificando su voz, su postura, su expresión.
- Limpiar se subvierte al final del corto, cuando la protagonista se baña en pintura del mismo color que el baño, volviéndose parte de él, mimetizándose con el espacio hasta perder toda distinción. Destruye y se come unos destacadores —instrumentos que sirven para señalar lo importante— afirmando que *“nada es importante”*, y con ello expresa el clímax de su nihilismo.

Finalmente, el metraje termina con el suicidio de la protagonista y un quiebre total del relato. Este gesto pone en duda la veracidad de todo lo anterior y desarma cualquier construcción narrativa, dejando al espectador solo frente a la experiencia.

Este concepto no es presentado como una historia cerrada o mensaje predeterminado, sino como una experiencia sensorial y simbólica que adquiere sentido únicamente al entrar en contacto con la mirada del espectador. En este sentido, la obra no busca transmitir un mensaje claro ni una interpretación única, sino provocar percepciones, sensaciones y pensamientos que cada espectador completará desde su propia subjetividad.

### **3.6. Relación con la metodología**

Antes de continuar, considero necesario retomar lo ya expuesto en la sección de metodología. Aunque ciertos elementos puedan parecer reiterativos, esta reiteración cumple una función estructural: vincular directamente el enfoque metodológico con las decisiones creativas que dieron forma al cortometraje. Es precisamente en esa conexión

entre pensamiento y práctica donde comienza a delinearse el sentido del proyecto final. La elección de no partir desde un guión responde a una voluntad de romper con la lógica tradicional que ha guiado gran parte del cine, donde el texto escrito impone de antemano un sentido, moviendo la imagen, el sonido y el montaje a un rol secundario. En esta cinta breve, la metodología es central y construye la obra desde otro lugar: la imagen, la luz y el espacio no ejecutan un discurso preexistente, sino que conviven en fricción para generar sentido en el acto mismo de su encuentro.

Más que representar una idea, me propongo descubrirla a través del visionado, ya que me interesa especialmente este contacto entre obra y espectador. Cada decisión visual, sonora y literaria nace del vínculo entre elementos y no de un relato previo.

Cabe aclarar que esta metodología no propone la eliminación del guión, sino su desplazamiento. El guión no desaparece, pero deja de ser el centro desde el cual se organizan los demás aspectos. Su función es la de acompañar el proceso, sin imponer un sentido cerrado o definitivo. En este enfoque, la estructura narrativa puede surgir incluso como respuesta a las imágenes, los sonidos o el montaje, y no al revés. Así, el cortometraje no renuncia a la escritura, sino que la pone en diálogo con otras formas de creación, permitiendo que cada componente influya en la estructura final de la obra.

## Capítulo IV

### Bitácora de trabajo

#### 4.1. Etapa de preproducción

##### Prueba de vestuario

Como primera etapa del proceso de preproducción, realicé una prueba de vestuario en la bodega de vestuario del Teatro La Católica. Esta instancia fue clave para evaluar visualmente las posibles combinaciones que podrían integrarse a la estética general del cortometraje, considerando tanto las necesidades narrativas para la protagonista como la coherencia en cuanto a colores con las locaciones.

Fecha: 20/4/2025

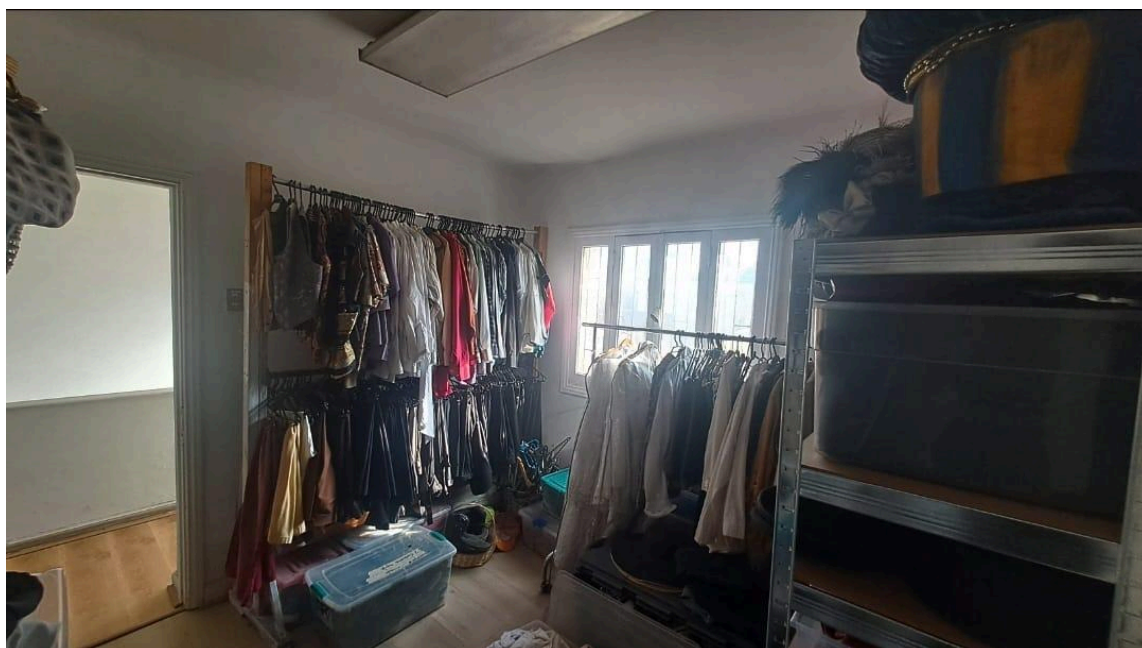


Imagen N° 1. Bodega de vestuario Teatro la Católica, archivo personal (2025)



Imagen N° 2. Look verde, archivo personal (2025)

### Exploración y selección de locaciones

Dediqué varias jornadas a recorrer a pie diversos sectores urbanos, de muchas comunas de Santiago, con el fin de identificar locaciones que respondieran tanto a los requerimientos prácticos como estéticos del cortometraje. Tras una exhaustiva búsqueda, opté por tres espacios fundamentales: el restaurante “Feliz” ubicado en Antonio Varas, una calle en Providencia llamada calle Tranquila, y un portón que grafitíé personalmente, el cual se convirtió en un soporte visual expresivo dentro de la narrativa.

Fecha: Desde 15/3/2025 - 20/4/2025



Imagen N° 3. RESTAURANT FELIZ, archivo personal (2025)

### Revisión y descarte de espacios

Dentro del proceso de evaluación de locaciones, revisité un sitio inicialmente considerado, el bar “Quitapenas”. Sin embargo, al inspeccionar nuevamente el lugar, me dí cuenta que el espacio no permitía una grabación adecuada debido a sus dimensiones limitadas. La imposibilidad de gestionar un permiso formal de grabación también influyó en mi decisión de descartarlo, y terminar optando por un portón que yo mismo podría modificar para adaptarlo a lo que necesitaba.

Fecha: 20/4/2025

### Selección de baños como locaciones centrales

Dado que el relato se desarrolla mayoritariamente en interiores, con énfasis en escenas ocurridas en baños, enfoqué mis esfuerzos en encontrar espacios visualmente estimulantes y coherentes con la estética general. Tras consultar diversas opciones y revisar las dificultades logísticas del traslado, opté por utilizar dos baños ubicados en una misma casa,

decisión que permitió optimizar recursos y sobre todo tiempo.

Fecha: 24/4/2025

#### Planificación de materiales y adquisición

Elaboré una lista detallada de todos los materiales necesarios para la producción, incluyendo elementos como destacadores, pinturas de colores específicos aptas para la piel, y artículos de protección para preservar los espacios ante posibles daños durante el rodaje.

Posteriormente, procedí a realizar las compras correspondientes, considerando cada ítem como parte integral del diseño de producción. Todo esto con un presupuesto previamente acordado, que saldría de mi propio bolsillo.

Fecha: Desde 15/3/2025 - 24/4/2025

#### Incorporación del baño químico como elemento estético

Uno de los recursos visuales más distintivos de la pieza audiovisual fue la inclusión de un baño químico, cuyo arriendo gestioné como parte del plan de preproducción. Este objeto no solo funcionó como locación, sino como componente simbólico y estético central dentro del universo propuesto. Al escaparse de mi presupuesto personal, recibí aportes monetarios significativos de familiares para poder permitirme este objeto en el metraje.

Fecha: 25/4/2025



Imagen N° 4. Baño químico, archivo personal (2025)

### Escritura del guión literario

La escritura del guión fue un proceso compartido junto a mi padre, a quien recurrí ante mis dudas iniciales sobre la estructura del mismo, al no saber cómo escribir un libreto para algo tan ambiguo como mi cortometraje. Esta colaboración resultó fundamental para concretar un relato cinematográfico que respondiera tanto a las necesidades expresivas como a la lógica interna de la puesta en escena.

Fecha: 20/4/2025 - 27/4/2025

### Obtención de equipo técnico

Gracias al apoyo de Alfredo Basaure, logré conseguir el equipo técnico necesario para la grabación: cámara, micrófono y trípode. Estos recursos resultaron fundamentales para dar curso al rodaje con los estándares mínimos que me había propuesto. Grabé con la cámara Sony Alpha 7 III y un micrófono Shure VP82 de cañón.

Fecha: 27/4/2025

### Configuración técnica de cámara

Una vez obtenida la cámara, procedí a configurarla de acuerdo con los parámetros que facilitarían la postproducción. Opté por un enfoque automático y un ISO bajo (700), generando una imagen opaca que posteriormente me permitiría una mayor libertad de intervención durante el color grading.

Fecha: 27/4/2025

### Elaboración del plan de rodaje

Diseñé un plan general de rodaje que orientara las jornadas de grabación. No obstante, reconozco que cometí el error de subestimar el tiempo necesario para ciertas escenas, especialmente aquellas con mayor complejidad actoral o técnica, lo que generó desajustes que debí corregir sobre la marcha. Además la libertad espontánea en el momento de la grabación era fundamental para mi cortometraje, lo que fue otra dificultad para la creación e un plan de rodaje concreto.

Fecha: Desde 27/4/2025 - 30/4/2025

## **4.2. Etapa de Rodaje**

### Primer día de grabación: exteriores

La jornada inicial de grabación comenzó a las 8:00 de la mañana, grabando las escenas en exteriores: el restaurante “Feliz”, la calle “Tranquila” y el portón grafiteado. El rodaje se desarrolló de manera fluida y sin contratiempos. En un momento determinado, se me

ocurrió realizar una toma con altura que no estaba contemplada en el plan original, por lo que improvisé una solución solicitando sillas a un almacén del sector, donde me prestaron apoyo con amabilidad.

Fecha: 1/5/2025

#### Montaje y ubicación del baño químico

Una vez en la locación principal —la casa donde transcurre la mayor parte del cortometraje— dediqué tiempo a probar diversas ubicaciones para el baño químico, considerando cómo afectaría la luz en su disposición. Después de determinar esto, logré encontrar una posición visualmente favorable.

Fecha: 1/5/2025



Imagen N° 5. Primer día de rodaje, archivo personal (2025)

## Segundo día de grabación: interiores

La segunda jornada estuvo centrada en escenas interiores, con mayores exigencias tanto técnicas como en la actuación. Las secuencias requerían caos, destrucción de objetos y actuaciones de alto contenido textual, esencialmente monólogos. La extensión de los monólogos superó mis expectativas iniciales, alargando considerablemente el tiempo de rodaje, con la necesidad de hacer más de 25 intentos para una sola toma. Asimismo, fue necesaria una logística especial para limpiar y restaurar los espacios tras cada toma. A pesar de estas dificultades, la jornada se desarrolló con éxito.

Fecha: 2/5/2025

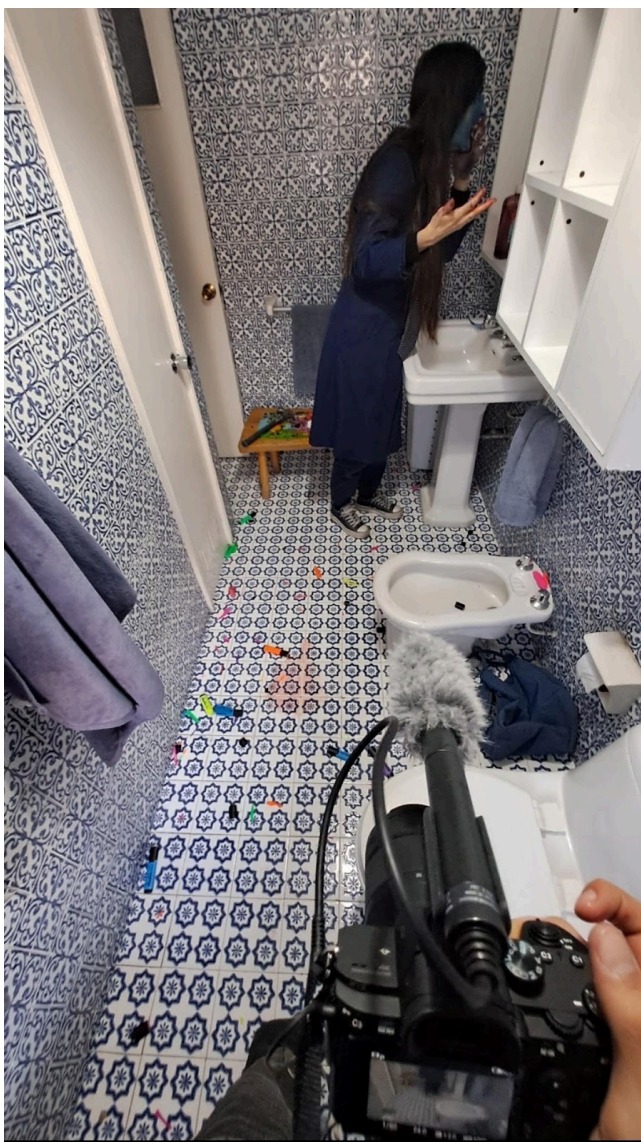


Imagen N° 6. Día de rodaje 2, después de destrucción de destacados, archivo personal (2025)

#### Tercer día de grabación: jornada adicional no prevista

Mi inexperiencia en planificación se manifestó al suponer que el rodaje podría finalizarse en dos días. Fue necesario añadir una tercera jornada, que planifiqué cuidadosamente la noche anterior. Esta preparación me permitió concluir el rodaje sin mayores dificultades.

Fecha: 3/5/2025

### **4.3. Etapa de Postproducción**

#### Transferencia y organización de archivos

Tras finalizar el rodaje, copié todos los archivos generados a mi computador personal. La magnitud del material fue considerable, representando una carga significativa de gigabytes que debí organizar minuciosamente.

Fecha: 4/5/2025

#### Selección y corte de material

Durante aproximadamente una semana me dediqué exclusivamente a la selección y corte de los clips grabados. Este proceso implicó ver todas las tomas, evaluar múltiples opciones y decidir cuáles se integrarían a la versión final.

Fecha: Desde 4/5/2025 - 12/5/2025

#### Estructura narrativa y montaje

Para facilitar el montaje, estructuré el cortometraje en cinco bloques temáticos: exteriores, botar, cambiar, limpiar y final. Cada bloque fue editado de forma independiente para mantener coherencia interna y atender a sus necesidades específicas de ritmo y tono.

Fecha: 12/5/2025

## Corrección de color (color grading)

Realicé el color grading utilizando el software DaVinci Resolve. Diseñé “árboles de nodos” para cada plano, ajustando aspectos como temperatura de color, contraste, saturación, exposición localizada, matiz y curvas de luminosidad. Esta etapa fue esencial para consolidar la estética definida desde la preproducción.

Fecha: Desde 12/5/2025 - 15/5/2025

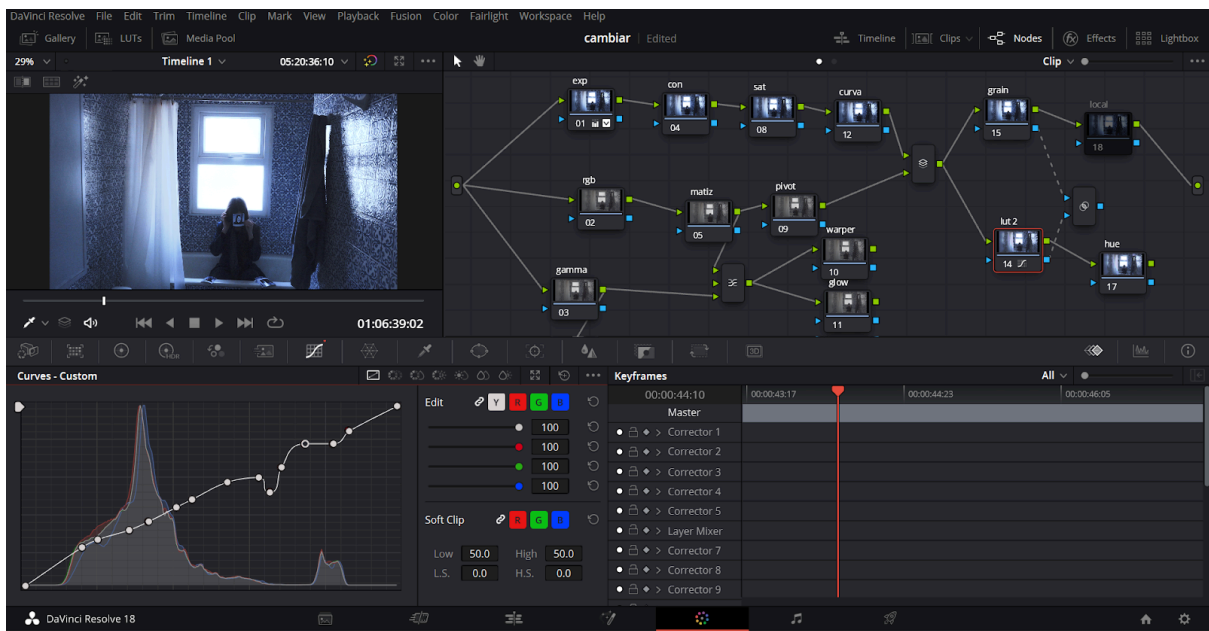


Imagen N° 7. Color grading de Frame favorito en “Cambiar”, archivo personal (2025)

## Diseño sonoro y musicalización

Pasé luego a trabajar el sonido y la música, aspectos que había considerado desde las primeras etapas del proyecto. Utilicé tanto material sonoro sin derechos de autor como piezas musicales con licencia adquirida, como el caso de las composiciones de Rei Harakami obtenidas a través de Bandcamp.

Fecha: 16/5/2025

## Diseño visual y efectos

Las visuales fueron una parte crucial del lenguaje del trabajo audiovisual. A pesar de tenerlas planificadas, su ejecución demandó una inversión de tiempo considerable debido a su nivel de detalle y complejidad técnica. Finalmente, decidí prescindir de una de las visuales más ambiciosas —inspirada y citando la escena de las tijeras de *Daisies*— por razones de tiempo y coherencia general.

Fecha: Desde 16/5/2025 - 21/5/2025

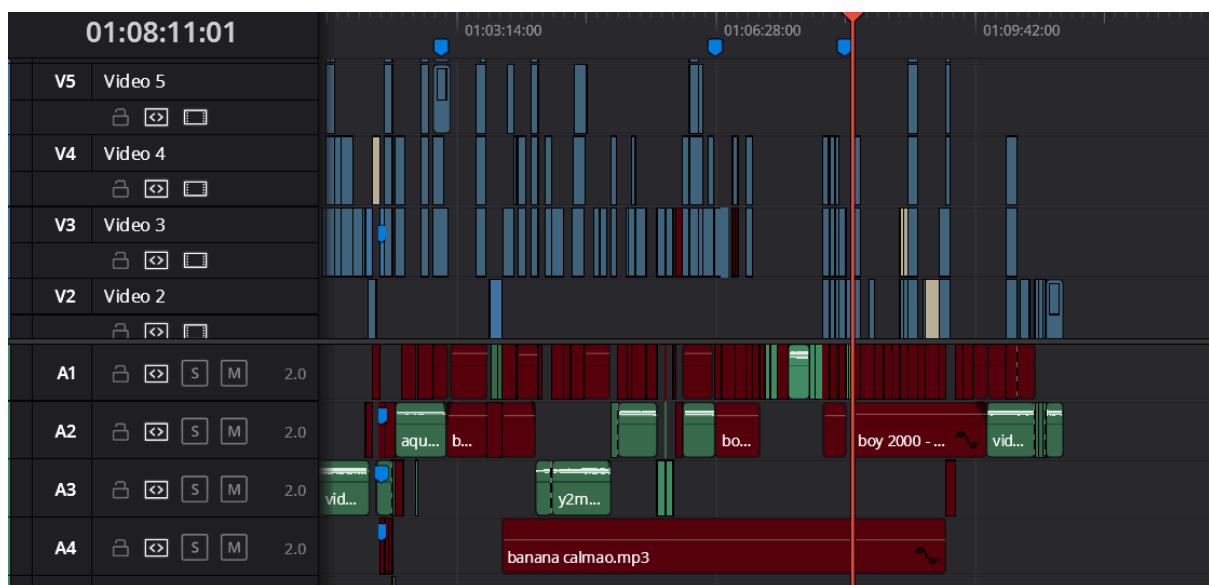


Imagen N° 8. Timeline visuales, archivo personal (2025)

## Revisión final

Antes de dar por cerrado el proceso, realicé una revisión exhaustiva del montaje completo, verificando que no existieran errores técnicos, narrativos ni de continuidad. Esta instancia fue crucial para garantizar un resultado sólido.

Fecha: 21/5/2025

#### 4.4. Difusión y cierre

##### Diseño de afiche promocional

Como parte del cierre del proceso, diseñe un afiche digital para la difusión del cortometraje. Si bien la idea original era desarrollar una versión física, los tiempos ajustados me llevaron a optar por una solución digital, con la intención de completarla más adelante.

Fecha: 21/5/2025

#### Conclusiones

*Rompecabezas Cinematográfico* no nace desde una idea definida ni desde un guión tradicional, sino desde una necesidad más intuitiva y visceral: la de explorar imágenes, sonidos y ritmos que me atraían sin razón aparente. Este cortometraje fue, desde su inicio, una búsqueda sensorial antes que narrativa, un ejercicio de libertad creativa donde el desorden, el azar y la combinación entre piezas dispares fueron el verdadero motor del proceso.

El desarrollo del proyecto, aunque no planificado en etapas rígidas, implicó una profunda dedicación durante varios meses, atravesando momentos de investigación, experimentación y edición intensiva. El montaje se convirtió en el corazón del proceso, no solo como herramienta técnica, sino como espacio de revelación: fue ahí donde los fragmentos comenzaron a resonar entre sí, donde las atmósferas y las texturas se transformaron en una experiencia.

El procedimiento también implicó un aprendizaje constante: desde decisiones intuitivas en la selección de material hasta desafíos técnicos en la etapa de postproducción. Diversos referentes me empujaron a confiar en lo fragmentario, en lo lúdico, en lo emocional como fuerza principal para componer, reforzando la idea de que no todo debe explicarse, sino sentirse.

Desde una perspectiva metodológica, este proyecto se inserta en una línea de creación artística que reconoce la investigación como práctica, y el ensayo audiovisual como forma de conocimiento. En lugar de aplicar una estructura preestablecida, se optó por una metodología no lineal, que permitió pensar el montaje como escritura, y el error o la intuición como elementos productivos. Nunca quise hacer algo académico y ordenado, la estructura es algo que en mi vida me aburre. Mi forma de trabajo dialoga con enfoques contemporáneos del cine experimental, en los cuales la imagen y el sonido operan no como ilustraciones de un discurso, sino como generadores de pensamiento sensorial.

A nivel personal, como alguien que considera tener experiencia en edición, debo señalar que los niveles técnicos en postproducción a los que me hubiese gustado llegar son, en mi opinión, simplemente imposibles dentro del marco de cualquier Proyecto TI. El tiempo que el colegio asigna a esta tarea es muy acotado como para poder dedicar una cantidad significativa de horas exclusivamente a la edición. Estoy consciente de que son básicamente 10 meses de trabajo, pero dentro de una perspectiva realista, para la creación de un proyecto audiovisual se requiere investigación, ideación creativa, exploración tanto psicológica como física, etc. para apenas poder llegar a planificar de forma técnica y económica la obra. No considero que esto se deba a una mala planificación ni a un problema de organización personal, sino a una imposibilidad objetiva: la edición audiovisual es un proceso largo, minucioso y demandante. La combinación entre las múltiples exigencias del TI y las responsabilidades escolares externas no permite alcanzar una edición tan ambiciosa como la que imaginaba al inicio. Aun así, estoy profundamente satisfecho con el resultado alcanzado y valoro cada etapa del desarrollo de este trabajo como parte esencial del aprendizaje artístico.

A pesar de las dificultades y desajustes inevitables en todo proceso creativo, la experiencia fue profundamente enriquecedora y reafirmó mi deseo de seguir explorando lo cinematográfico desde un lugar menos convencional. Esta pieza audiovisual no busca cerrar sentidos, sino abrirlos: sugerir en vez de afirmar, proponer en vez de imponer. En ese gesto, espero también invitar a quien lo vea a armar su propio rompecabezas.

## Referencias bibliográficas

Deleuze, G., & Guattari, F. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Anagrama.

Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: La redención de la realidad física*. Paidós.

Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Manantial.

Saéz Rueda, L. (2015). *Filosofía de la imagen*. Biblioteca Nueva.

Sartre, J.-P. (1943). *El ser y la nada: Ensayo de ontología fenomenológica*

Cave, N. (n.d.). The Red Hand Files. Recuperado de <https://www.theredhandfiles.com>

Andersson, R. (Director). (1991). *World of Glory* [Cortometraje]. Suecia.

Chytilová, V. (Directora). (1966). *Daisies* [Película]. Checoslovaquia.

Goda, K. (Director). (2003). *Analife* [Película]. Japón.

Zenizo Carrasco, Alan. (s.f.). *Revolución cinematográfica y disidencia en la Nueva Ola Checa*.

*Horizonte Histórico*, 10(19), 73-78.

<https://revistas.uaa.mx/index.php/horizontehistorico/article/download/1836/1703/3728>

(Consultado en enero de 2025)

Historia del Cine. (s.f.). *Expresionismo alemán: características y películas destacadas.*

<https://historiadelcine.es/por-etapas/expresionismo-aleman-cine-caracteristicas/>

(Consultado en diciembre de 2024)

Kaurismäki, A. (Director). (1987). *Hamlet Goes Business* [Película]. Finlandia.

Kitano, T. (Director). (2005). *Takeshis'* [Película]. Japón.

Lost Media Wiki. (s.f.). *Banana (programa infantil chileno parcialmente encontrado; 2004).*

[https://lostmedia.fandom.com/es/wiki/Banana\\_\(programa\\_infantil\\_chileno\\_parcialmente\\_encontrado;\\_2004\)](https://lostmedia.fandom.com/es/wiki/Banana_(programa_infantil_chileno_parcialmente_encontrado;_2004))

(Consultado en octubre de 2024)

Hitchmann, S. New Wave Film. (2015). *Czech New Wave.*

<https://www.newwavefilm.com/international/czech-new-wave.shtml>

(Consultado en enero de 2025)

Red Bull Music Academy. (s.f.). *Our Time with Rei Harakami.*

<https://www.redbullmusicacademy.jp/jp/magazine/our-time-with-rei-harakami-nbsp>

(Consultado en abril de 2025)

Espinoza-Mijares, Oscar. (2011). *El cine de la República de Weimar y el Expresionismo Alemán.* *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 53(211).

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-09272011000100003](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-09272011000100003)

(Consultado en diciembre de 2024)

Brennan, D. (2018). *The Philosophical Farce of Daisies.* *East European Film Bulletin.*

<https://eefb.org/retrospectives/the-philosophical-farce-of-daisies/>

(Consultado en enero de 2025)

Terayama, S. (Director). (1971). *Throw Away Your Books, Rally in the Streets* [Película]. Japón.

Terayama, S. (Director). (1979). *Grass Labyrinth* [Película]. Japón.

Mann, E. (2016, 4 abril). *The story of cities #14: London's great stink – the Thames horror that shaped a modern city.*

<https://www.theguardian.com/cities/2016/apr/04/story-cities-14-london-great-stink-river-thames-joseph-bazalgette-sewage-system>

(Consultado en marzo de 2025)

The Script Lab. (s.f.). *The History of the Screenplay.*

<https://thescriptlab.com/features/screenwriting-101/3147-the-history-of-the-screenplay/>

(Consultado en febrero de 2025)

Universidad del Desarrollo. (2024). *La higiene urbana: baños y ciudad.* Prensa UDD.

<https://prensa.udd.cl/medios-y-prensa/la-higiene-urbana-banos-y-ciudad/>

(Consultado en marzo de 2025)

Wikipedia. (s.f.). *Anexo: Personas que murieron en el cuarto de baño.*

[https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Personas\\_que\\_murieron\\_en\\_el\\_cuarto\\_de\\_ba%C3%B1o](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Personas_que_murieron_en_el_cuarto_de_ba%C3%B1o)

(Consultado en marzo de 2025)

Rychlíková, A. (2019, noviembre 30). “La Primavera de Praga es una pregunta abierta”:

Entrevista a Alena Wagnerová. *Letras Libres.*

<https://letraslibres.com/historia/la-primavera-de-praga-es-una-pregunta-abierta-entrevista-a-alena-wagnerova/> (Consultado en enero de 2025)

Encyclopedia Britannica. (2025). *History of film - Post WWI, American Cinema*.

<https://www.britannica.com/art/history-of-film/Post-World-War-I-American-cinema>

(Consultado en diciembre de 2024)

Real Academia Española. (2024). *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.).

Davies, A. (2017). *A short history of short films*. Sofy.tv.

<https://sofy.tv/blog/short-history-short-films/>

### **Referencias de imágenes**

Imágenes N° 1 - 8. Archivo personal (2025)

**Declaración de autenticidad**

**TI**

**Colegio Suizo de Santiago**

**2025**

Yo, Gabriel Moreno von Hummel, Rut: 22.327.656-3, declaro que realicé el presente trabajo de investigación y proyecto artístico de forma independiente y solo con el apoyo de las fuentes y expertos indicados y agradecidos.

Santiago de Chile, 21 de mayo 2025

## Anexo: Actas de entrevista



COLEGIO SUIZO DE SANTIAGO  
SCHWEIZER SCHULE SANTIAGO

### Apéndice 3: Modelo de acta de entrevista

Acta de entrevista

Hoja Nº: **1** .....

Fecha	Puntos tratados, decisiones, fechas acordadas
14 de diciembre de 2024	<p>Última reunión con la profesora antes de las vacaciones de verano.</p> <p>A la profesora no le queda claro el concepto de mi trabajo de investigación ni de la metodología que utilizaré, por lo que me pide enfocarme en la redacción de esos tópicos para una mayor comprensión.</p> <p>La profesora me recomienda avanzar en el marco teórico durante las vacaciones, como forma de estructurar mis ideas para llegar a más claridad respecto a mi producto artístico.</p> <p>Quedamos de acuerdo en mantener contacto ocasional durante las vacaciones en caso de dudas o para mostrar avances significativos si es que los hay.</p>



Apéndice 3: Modelo de acta de entrevista

Acta de entrevista

Hoja Nº: **2** .....

Fecha	Puntos tratados, decisiones, fechas acordadas
13 de marzo de 2025	<p>Primera reunión después de las vacaciones, recibo gran retroalimentación en persona respecto a mis avances durante las vacaciones, en metodología, marco teórico e introducción.</p> <p>Profesora se muestra contenta respecto al avance, cree que voy bien encaminado. Se me recomienda no extenderme mucho más en el marco teórico y pasar a planificar el cortometraje, escribir mi proceso creativo y ruta de trabajo.</p> <p>Una vez dadas las indicaciones para que prosiga con el informe y trabajo se acuerda una próxima fecha para entrevista.</p>



Apéndice 3: Modelo de acta de entrevista

Acta de entrevista

Hoja Nº: **3** .....

Fecha	Puntos tratados, decisiones, fechas acordadas
9 de abril de 2025	<p>Se le muestra a profesora avance respecto a informe escrito, pero más que nada se habla de mis avances respecto a la producción de mi cortometraje. Le explico a la profesora que he estado recolectando los diversos recursos que necesito para la realización de mi producto artístico.</p> <p>La profesora me recomienda comenzar con el rodaje a mediados de abril, pero le explico que no depende de mí totalmente la fecha de inicio ya que necesito el apoyo de varios externos para conseguir equipamiento, etc.</p> <p>Quedamos al tanto de próximas actualizaciones sobre el TI una vez ya haya podido llevar a cabo el rodaje.</p>



Apéndice 3: Modelo de acta de entrevista

Acta de entrevista

Hoja Nº: 4

Fecha	Puntos tratados, decisiones, fechas acordadas
7 de mayo de 2025	<p>Última reunión con la profesora antes de la entrega, ocurre post-rodaje.</p> <p>Se habla de mi plan de trabajo desde el momento de la grabación del cortometraje hasta la fecha de entrega. Se explica la organización del proceso de edición, incluyendo la selección de escenas, el montaje, la corrección de color y el diseño de sonido. También se mencionan los tiempos estimados para cada etapa y los recursos necesarios para cumplir con los plazos establecidos.</p> <p>También se comenta que solo faltan por escribir la bitácora y las conclusiones del informe. La profesora queda conforme con el avance, pide observar lo rodado lo que lamentablemente no es posible debido al extremadamente alto peso de los archivos, debido a la calidad de imagen en la que se encuentran.</p>