



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN LUIS
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN DE RADIO Y TELEVISIÓN

TRABAJO FINAL
OBJETO DE CREACIÓN

PIRIAPOLSKI

*DISEÑO DE CARPETA DE PRODUCCIÓN DE PROYECTO DE MEDIOMETRAJE DE
FICCIÓN CON ADAPTACIÓN DE NOVELA HISTÓRICA A GUIÓN AUDIOVISUAL*

NICOLE ROSENFELD DE LA MOTA

DIRECTORA: MARÍA ALEJANDRA NODAR

SAN LUIS – ARGENTINA

2021

Prefacio

Esta monografía es presentada como parte de los requerimientos necesarios para poder obtener el título de grado de la Licenciatura en Producción de Radio y Televisión, de la Facultad de Ciencias Humanas, perteneciente a la Universidad Nacional de San Luis. El producto final ha sido creado íntegramente por la autora del presente trabajo final. La monografía exterioriza el proceso de invención del objeto de creación Piriapolski, las teorías académicas que fundamentan el proyecto y la metodología utilizada en el proceso. Todas las etapas de dicho trabajo fueron desarrolladas entre Octubre de 2018 y Octubre de 2020, bajo la dirección de la Diseñadora de Imagen y Sonido María Alejandra Nodar, jefa de trabajos prácticos de la asignatura Realización Integral de Televisión.

Nicole Rosenfeld de la Mota

Resumen

Este trabajo propone la elaboración de una carpeta de producción de un proyecto de medimetraje audiovisual de ficción de género dramático con un guion literario que se desarrolla como una adaptación del libro Piriapolski.

La monografía funciona como soporte de dicho objeto de creación, brindando una detallada memoria del proceso de trabajo. Incluye una descripción del proyecto y las motivaciones para realizarlo junto con los objetivos que plantea alcanzar; los antecedentes en la provincia y en el país de producciones similares; el sustento teórico para cada decisión tomada en el camino y la metodología con la que se lleva a cabo.

La reflexión final da cuenta de cómo se alcanzaron y superaron los objetivos iniciales en relación al producto terminado. También ofrece una visión de los obstáculos que se presentaron y se sortearon y de la experiencia adquirida al realizar este trabajo como paso final de la carrera de grado de la Licenciatura en Producción de Radio y Televisión de la Universidad Nacional de San Luis.

Palabras Clave

Trabajo final de grado, carpeta de producción, medimetraje audiovisual, adaptación

Abstract

This paper proposes the elaboration of a project production folder for a fictional half-length film, of dramatic genre, with a screenplay developed as an adaptation by an interpretation from the book Piriapolski.

The monography works as support of said creation object, offering a detailed impression of the work process. It includes a description of the project and the motivations to perform it, along with the objectives that are intended to achieve; the background of similar productions done in the province and the country; the theoretical framework for every decision taken along the road and the methodology used to carry it out.

The final reflection explains how the objectives were achieved and surpassed with the finished product. It also offers a vision of both the obstacles, that were encountered and overcome, and the gained experience by executing this work as the final step for the degree in Radio and Television Production in Universidad Nacional de San Luis.

Keywords:

Undergraduate final project, production folder, half-length film, adaptation

Agradecimientos

Este trabajo final de grado implicó un gran desafío a nivel académico, pero afortunadamente conté con la contención y ayuda de muchas personas para poder lograrlo.

En primer lugar, quiero agradecer a mi madre Adriana y a mi padre Daniel por el amor incondicional, por el incesante empuje que me incentiva a querer mejorar cada día más y por brindarme todas las posibilidades para educarme formalmente y para formarme en la disciplina que elegí como carrera.

Agradezco a mis abuelas Leonor y Lina, por enseñarme el valor de la familia y el poder de las historias, por más pequeñas y simples que parezcan. Agradezco a toda mi familia, por el apoyo a lo largo de mis estudios y en cada proyecto personal.

Gracias a mis docentes de la Licenciatura en Producción de Radio y Televisión, por transmitir su sabiduría y experiencia, pero sobre todo por compartir y contagiar su pasión, demostrando que es lo único que nos guía y nos da fuerzas para alcanzar nuestras metas. Doy gracias a mis compañeros universitarios, con quienes aprendí a trabajar en equipo y a nutrirme de las distintas maneras de pensar y actuar. Agradezco también a la Universidad Nacional de San Luis por ofrecerme el espacio, los instrumentos y el respaldo necesarios para mi formación profesional.

Gracias a mis amigos por suavizar cada derrota, por prohibirme bajar los brazos, y por estar a mi lado en cada paso para alcanzar las victorias. Gracias también a José, por ser mi sostén emocional y mi compañía diaria en la elaboración de este proyecto, motivándome en todo momento.

Finalmente, agradezco a quienes fueron partícipes activos de este trabajo. Mi directora María Alejandra Nodar supervisó la realización del proyecto, guiándome, proporcionando las herramientas que necesitaba y esclareciendo todas mis dudas e incertidumbres. La Magíster Zulma Fernández me ayudó en la investigación y análisis literarios del texto de base para la adaptación. Daniel Rosenfeld, autor del libro, actuó como asesor de contenido para la escritura del guion

literario. Alejandra Vallejos, maquilladora de Canal Trece San Luis, me proporcionó información para realizar la propuesta de maquillaje.

Gracias a todos, por formar parte de este momento tan importante en mi vida.

Índice

DESARROLLO Y CONFORMACIÓN DE LA IDEA	8
OBJETIVOS.....	9
ANTECEDENTES.....	10
MARCO TEÓRICO	13
La obra literaria y la novela histórica.....	13
La adaptación literaria y el guion adaptado.....	16
Desarrollo de Proyecto Audiovisual y Carpeta de Producción de Proyecto Audiovisual	22
Propuesta creativa	24
Título.....	24
Tema	24
Idea.....	25
Género.....	25
Público	26
Storyline.....	26
Sinopsis argumental	27
Guion literario.....	28
Propuesta estética.....	28
Ficha de personajes	32
Propuesta operativa.....	32
Guion técnico	33
Planta de cámara y luces	34
Storyboard.....	36
Desglose.....	38

Plan de rodaje.....	39
Presupuesto general.....	41
Plan financiero	42
Pitch	43
METODOLOGÍA.....	45
REFLEXIÓN FINAL	54
REFERENCIAS.....	56

Desarrollo y conformación de la idea

Este trabajo propone la elaboración de una carpeta de producción de un proyecto de mediodimetrage de ficción de género dramático con un guion literario que se desarrolla como una adaptación del libro Piriapolski.

La idea del objeto de creación aparece con la lectura de dicho libro que pertenece al género de novela histórica y fue escrito por Daniel Rosenfeld. El primer acercamiento se produce por razones personales al tratarse de relatos de vivencias y anécdotas de la familia judía Klos (familia materna de mi padre) que tienen lugar entre 1940 y 1960 en Piriápolis, Uruguay, sitio donde tenían un hotel que funcionaba a la vez como punto de encuentro familiar durante los veranos.

El interés por llevar a cabo una adaptación de este relato surge porque la escritura invita al lector a imaginar vívida y detalladamente las situaciones y personajes con los que resulta fácil identificarse, ya que permite la conexión con situaciones similares que se viven o contemplan cuando uno es niño: los juegos, las picardías, las bromas, los dramas y los encuentros de la familia. Es por todas estas cuestiones que encuentro muy atractiva la idea de plasmarlo en un guion audiovisual, además de contar con la cesión de los derechos de autor del libro, lo que hace posible la producción.

En segundo lugar, este objeto de creación también plantea el armado de una carpeta de proyecto que se complementará con la escritura del guion y terminará de otorgar forma al diseño de producción audiovisual.

La decisión de abocarme al trabajo de preproducción se debe a intención de pensar y confeccionar un proyecto que resulte rentable y atractivo para lanzar al mercado. Una carpeta de proyecto bien realizada y completa, posibilita la viabilidad de la idea y su diseño para que en el futuro pueda presentarse para financiar su realización dentro del ámbito privado o público, ya sea a través de productoras, festivales, convocatorias o concursos.

Objetivos

General

– Realizar una carpeta de producción de proyecto de medimetraje audiovisual de ficción con adaptación de una novela histórica.

Específicos

– Adaptar una novela histórica de relato de vivencias a un guion audiovisual de ficción dramática.

– Realizar propuesta creativa del medimetraje audiovisual adaptado teniendo en cuenta los procesos de guion.

– Realizar propuesta operativa del medimetraje audiovisual adaptado teniendo en cuenta los procesos de negocios.

– Elaborar una carpeta de producción de proyecto de medimetraje audiovisual que sea adecuada para presentar en festivales, convocatorias o concursos ante inversores, fondos de ayuda, etcétera.

Antecedentes

Existe una gran cantidad de medimetrajes audiovisuales de ficción tanto en el ámbito local, así como a nivel nacional e internacional. Dentro de nuestra provincia, uno de los más destacados fue el medimetraje “Huellas del tiempo”, realizado por Martín Ferrari y financiado por el Instituto Nacional de Cine y Artes Visuales (INCAA). La película nació a partir de una carpeta de producción de proyecto que fue presentada ante el INCAA en el marco de un concurso nacional de telefilmes en el año 2014, y en el cual Martín Ferrari resultó ser uno de los 24 ganadores.

Un año después, fue el gobierno de San Luis a través del Ministerio de Turismo y el Programa de Cine y Música (con Martín Ferrari como jefe), el que buscó fomentar la producción audiovisual de la provincia al lanzar un concurso nacional de guion, ficción y documentales temáticos de San Luis Cine, el cual incluyó una categoría de medimetrajes unitarios de ficción que trataran como tema específico “el agua” en un sentido amplio de la palabra. En esta convocatoria se seleccionaron seis proyectos que fueron premiados en efectivo para llevar a cabo sus medimetrajes:

Categoría Nacional

“El agua del bebedero”, de Néstor Colombo (Mendoza).

“El cántaro”, de Laura Claro (San Juan).

“La trampa”, de Lucía Orlando (Buenos Aires).

Categoría Provincial

“El salto de la negra libre”, de Julieta Calderone.

“Lazos de sangre”, de Facundo Sartes.

“Agua de verano”, de Sebastián Pereyra.

Por su parte, hace años que el INCAA lleva adelante concursos y convocatorias a nivel regional y federal con el objetivo de promover la producción de contenidos audiovisuales, para impulsar y fortalecer la industria nacional. Existen concursos diseñados específicamente para egresados de carreras o cursos con formación audiovisual, ya sean directores, productores o guionistas que buscan realizar su primer proyecto y no tienen la posibilidad de financiarlo.

Además, en la propia Universidad Nacional de San Luis se aprobó en 2019 el Trabajo Final de Ortiz y Sánchez para acceder al título de grado de la carrera de Licenciatura en Producción de Radio y Televisión. El mismo fue un objeto de creación que consistió en el diseño de una carpeta de Desarrollo de Proyecto Audiovisual para la producción de una miniserie de ficción y la dirección estuvo a cargo de la Diseñadora de Imagen y Sonido Alejandra Nodar, al igual que el presente trabajo.

En cuanto a las adaptaciones audiovisuales de novelas históricas, no hay muchos antecedentes en nuestro país. A pesar que existe una vasta producción de textos literarios argentinos que pertenecen dicho subgénero, y que a su vez poseen una gran aceptación por parte de los lectores, sólo en pocas ocasiones se ha optado por adaptarlas al lenguaje audiovisual.

Se destacan las adaptaciones cinematográficas de la novela “Amalia”, escrita por José Mármol en 1851. La novela relata la historia de amor entre Amalia y Eduardo Belgrano, pero además retrata una realidad histórica del llamado “año del terror” entre el 4 de mayo y el 5 de octubre de 1840, en el que Juan Manuel de Rosas realiza una persecución más encarnizada de sus opositores. Es considerada la primera novela rioplatense y fue llevada al cine en dos ocasiones: en 1914 el comediógrafo Enrique García Velloso realizó un filme mudo, y en 1936 Luis Moglia Barth rodó una segunda Amalia, esta vez sonora.

En 2001 Eduardo Mignona decide adaptar una novela propia basada en el hecho real de una fuga de seis presos de la Penitenciaría Nacional en el año 1928. Mignona escribe el guion adaptado y dirige el filme protagonizado por Miguel Angel Solá, Ricardo Darín y Gerardo Romano, y fue nominado y ganador de varios premios internacionales, entre ellos el Goya a mejor película extranjera de habla hispana.

Por otro lado, en 2010 el INCAA y San Luis Cine se unieron para coproducir dos películas históricas adaptadas con motivo de celebrar el bicentenario de la Revolución de Mayo. “La revolución es un sueño eterno”, una adaptación del libro homónimo del autor Andrés Rivera, estuvo a cargo de Nemesio Juárez y repasa sucesos históricos y momentos clave de la vida del revolucionario Juan José Castelli desde su propia memoria, padeciente, en los últimos momentos antes de perecer por cáncer de lengua. También se filmó “La Patria Equivocada”, dirigida por Carlos Galettini, protagonizada por Juana Viale y basada en la

novela de Dalmiro Sáenz. La propuesta sigue una historia de amor y venganza ambientada entre 1807 y 1898, que es atravesada por numerosos hechos históricos de nuestro país.

En el año 2017 la directora Lucrecia Martel estrena la película “Zama”, un relato ambientado en la época colonial basado en la novela homónima de Antonio di Benedetto, la cual fue elegida para representar a la Argentina en los premios Oscar de ese año.

Finalmente, una adaptación de una novela histórica tomó relevancia en 2018 por tratarse de la historia de Soledad Rosas, una joven anarquista argentina radicada en Italia en los años 90 y cuya vida terminó en tragedia. Martín Caparrós escribió el libro “Amor y Anarquía” en 2003 recogiendo esta biografía y Agustina Macri decidió basarse en aquel escrito para llevar al cine la película “Soledad”.

Marco Teórico

La obra literaria y la novela histórica

Este objeto de creación toma como punto de partida y principal instrumento de trabajo el libro “Piriapolski” escrito por el autor Daniel Rosenfeld. El mismo califica como una obra literaria: por un lado, según las distintas acepciones de la palabra que recoge el diccionario de la Real Academia Española, una de ellas considera *obra* a cualquier producto intelectual en ciencias, artes o letras, y con particularidad el que es de alguna importancia; por otra parte *literatura* etimológicamente significa *letra* o *lo escrito* y, aunque no exista consenso hasta ahora para alcanzar un significado universal, podemos entenderla como el “conjunto de textos que son producto del arte de la palabra” (Domínguez Caparrós, 2009, p.22).

Siguiendo esta línea, existe un enorme número de textos pertenecientes al arte de la literatura desde la invención de la escritura, hace más de cuatro mil años. Aristóteles, ya en su momento trescientos años A.C., sintió pertinente la clasificación de las distintas obras que se diferenciaban por aspectos semánticos, formales o fonológicos. Él concibió así tres géneros literarios: el lírico o poético, el épico o narrativo y el dramático. A partir de 1580, Michel Eyquem de Montaigne produjo un nuevo tipo de escrito y acuñó su nombre: el ensayo; el cual pasó a ser el cuarto género literario hasta la actualidad. Los tres géneros clásicos consideraban a la ficción como un aspecto inherente a la literatura, el ensayo cambió aquello. Además, con el tiempo los géneros se ramificaron cada vez más y su entrecruzamiento dio origen a nuevas formas híbridas que combinan ficción con realidad, como es el caso del subgénero de la crónica dentro del narrativo.

Los restantes subgéneros narrativos más relevantes son el cuento, el microrrelato y la novela; Piriapolski se inscribe dentro de este último. Dentro del abanico de conceptos que se han esbozado para la novela aludiendo a su aspecto formal, abarcando desde la cantidad de palabras que debe tener (cincuenta mil para Forster, 1927) hasta la ambigüedad de su esencia (Baquero Goyanes, 1988, la piensa como “el género más dúctil, flexivo y huidizo”), yo elijo la definición de Oscar Tacca que forma una idea un poco más delimitada. Tacca (1973) considera que la novela es “un relato asumido por un narrador, en determinada forma o persona gramatical que alude a un tiempo dado y nos pone en contacto con ciertos personajes” (p.12).

Pero la novela Piriapolski tiene otras cualidades más específicas que determinan que se trata de una novela histórica. El narrador es el propio autor de la historia, quien relata en primera persona anécdotas de un tiempo pasado (su niñez, la juventud de su madre, la llegada de sus abuelos a Argentina, etcétera) que pertenecen originalmente al campo de la realidad y que son trasladadas al libro con ciertas licencias que responden a criterios artísticos de escritura y narración. Se trata de un relato de vivencias pertenecientes al ámbito privado y que están teñidas de subjetividad y cierta cosmovisión del escritor.

Es más habitual escuchar hablar de novela histórica para libros que tratan temáticas y personajes que son de conocimiento común, o sobre épocas históricas que se sitúan centenares de años atrás. Lo cierto es que la novela histórica toma variadas formas y estilos y sobre todo carece de una estructura que la identifique, como lo señala Lukács (1971):

Si observamos, pues, seriamente el problema de los géneros, solo podremos plantear la cuestión del siguiente modo: ¿cuáles son los hechos vitales sobre los que descansa la novela histórica y que sean específicamente diferentes de aquellos hechos vitales que constituyen el género de la novela en general? Si planteamos así la pregunta, creo que únicamente podemos responder así: no los hay. (p. 298)

Este subgénero se articula durante el siglo XIX a partir del deseo de nacionalismo y exaltación del pasado propio del movimiento romántico de la época y desde entonces ha ido mutando a la par del paso del tiempo por su naturaleza *histórica*, lo cual influye también en la forma de escribir y concebir este tipo de novela:

La novela histórica se fue transformando y en este sentido la novela histórica en cuanto a modelo clásico o ideal que definiría el género no existe. El concepto de la novela histórica es una abstracción técnica, producto de un proceso deductivo que resulta en un conjunto de rasgos comunes básicos que hacen al género histórico distinto de otros géneros. Pero es una abstracción teórica que no es permanente, sino que está sujeta (y requiere) continuos reajustes según la dinámica de cambio en el género, y no tanto a partir de la multiplicación de clasificaciones según variaciones y variedades. (Pons, 1996, p.64)

Entonces tomamos en cuenta aquellos rasgos comunes del género para inscribir dentro de éste a la obra de Daniel Rosenfeld. La Biblioteca Nacional Española clarifica esos rasgos

como una obra de ficción que recrea un periodo histórico preferentemente lejano y en la que forman parte de la acción personajes y eventos no ficticios.

Para concluir, Candeltey, (citada por García Herranz, 2009) ofrece una definición de novela histórica que sirve para resumir y dar cuenta de todo lo anterior:

Bajo la denominación de novela histórica se engloban, sin embargo, novelas que sólo tienen en común el hecho de situar su acción en épocas distantes y se acogen relatos de muy diversas tendencias y estilos (...), combinan una serie de historias imaginarias con una serie de acontecimientos históricos —bien documentados— y cumplen los requisitos básicos exigidos por los eruditos: respetar la cronología y los hechos comprobados, no extralimitarse en las interpretaciones, crear un marco histórico consistente que no sea un simple telón de fondo e imaginar, pero no inventar. (p.303)

Piriapolski tiene entonces, como una de sus particularidades, un juego constante entre la realidad y ficción. Aunque numerosos autores se han encargado de oponerse firmemente al uso de la ficción para narrar hechos históricos por considerar una ofensa llegar a interferir con la veracidad de los hechos, Saer (2014) difiere en esto:

El rechazo escrupuloso de todo elemento ficticio no es un criterio de verdad. (...) Aun cuando la intención de veracidad sea sincera y los hechos narrados rigurosamente exactos —lo que no siempre es así— sigue existiendo el obstáculo de la autenticidad de las fuentes, de los criterios interpretativos y de las turbulencias de sentido propios a toda construcción verbal. (p.10)

Saer lo que propone es dejar de tomar a la ficción como opuesto a la verdad. Recurrir a la ficción rara vez deviene del deseo de tergiversar la verdad, si no de la libertad para crear. Los géneros de no ficción que abogan por la objetividad en la escritura poseen la complicada obligación de verificar cada dato, por más secundario o anecdótico que resulte, pues la credibilidad del relato y su razón de ser dependen de ello. La ficción trata de liberarse de esas cadenas, esa limitación que deviene en reducción abusiva y empobrecimiento, “(...) al dar un salto hacia lo inverificable, la ficción multiplica al infinito las posibilidades de tratamiento” (Saer, 2014, p.11). Saer además suma a su teoría una cita de Goethe que explicita la intención de un autor al escribir una novela: “La novela es una epopeya subjetiva en la que el autor pide permiso para tratar el universo a su manera” (Saer, 2014, p.12).

La ficción entonces no significa una reivindicación de lo falso, ni pretende ser creída como verdad. Este tratamiento específico del mundo pretende ser creído sólo como ficción, a lo que llamamos verosimilitud. Este concepto era fundamental para Aristóteles (335 a.C.) y lo explica en su obra *Poética*:

No es tarea del poeta contar lo sucedido, sino lo que podría suceder y lo que es posible según la verosimilitud o la necesidad. Pues el historiador y el poeta no se diferencian por escribir en prosa o en verso (pues sería posible poner en verso las obras de Heródoto y no sería menos historia con metro que sin metro), sino que se diferencian en que uno cuenta lo que ha sucedido y otro lo que podría haber ocurrido. La poesía es más filosófica y grave que la historia, pues la poesía cuenta más bien lo universal, y la historia lo particular. (1451 a 36)

La verosimilitud o *verdad poética* es un pacto que los textos narrativos proponen al lector por el que es fácil aceptar que lo que se cuenta podría haber sucedido, aunque sea pura ficción. Verosímil es lo creíble; es todo aquello que se puede concebir como probable, aunque se trate de cosas imposibles en el mundo real. Para Aristóteles (335 a.C.) “se debe preferir lo imposible verosímil a lo posible increíble” (1460 a 26).

La adaptación literaria y el guion adaptado

Dentro del campo de las artes, existen una gran variedad de adaptaciones en distintos formatos: música, pintura, danza, teatro, entre otros, pero es con el nacimiento y desarrollo del cine y el audiovisual que esta práctica tomó mayor protagonismo. Esto se debe a que el cine descubrió su potencial contando historias, y desde entonces la literatura y el teatro se tornaron grandes fuentes de inspiración para proyectar sus relatos. No obstante, la mayoría de las adaptaciones audiovisuales ha generado controversia por falta de *fidelidad* a su obra predecesora; y es que, además del prestigio que acompaña desde hace siglos a la literatura y al lenguaje escrito en general, la adaptación implica dar una forma diferente a la obra original, lo que significa cambiar de lenguaje y, consecuentemente, modificar los códigos y recursos que le son propios al primero. “El término en sí, adaptación (adaptation) recurre a su misma complejidad, la de alteración de lenguajes y formatos diferentes, para la construcción de una (nueva) obra autónoma” (Saad & Nodar, 2015, p.3).

Rivas (2010) cita en su Proyecto de Graduación a Wolf para explicar que el origen de una adaptación para el cineasta se encuentra en la convivencia de la pieza literaria y el film, ya que ambos medios se ven involucrados por aquellas características que los conectan. “Es del mismo trasvase, de influencias y experiencias previas, que nace una nueva pieza, una obra independiente de su medio precedente. Y sería de una falta total de agudeza afirmar que toda creación no tiene un trasfondo cultural o artístico” (p.16).

Estos cambios que experimenta el texto original al servicio del formato, público, producción y narración en imágenes propios del audiovisual, se ven reflejadas en la definición más exacta que Sánchez Noriega (2000) propone:

Globalmente podemos definir como adaptación el proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura (enunciación, organización y vertebración corporal), en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones), en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico. (p. 47)

Espinosa y Montini (2007), docentes de la Facultad de Comunicación de Buenos Aires (U.B.A.) reconocen que es un error común de gente del medio pensar que contar con un libro significa que la película ya está prácticamente hecha en cuanto al material escrito. Además de las alteraciones que enumera Sánchez Noriega, los docentes explicitan el ejercicio del adaptador de repensar y reconceptualizar la dramática para el cine, que dista mucho de la literaria.

Más allá de las numerosas críticas que las adaptaciones cinematográficas reciben fruto de la lectura que el realizador hace del escrito y del nivel de cercanía que el nuevo producto mantiene en relación con la historia del original, resulta pertinente para este trabajo tener en cuenta la visión del profesor Saalbach. Él retoma la idea de Umberto Eco de la lectura como interpretación o cooperación con la obra literaria pensando en el lector activo y trasladándolo hacia la interpretación que realiza un cineasta para la adaptación de la obra. Saalbach, recogido por Sánchez Noriega (2000), explica que la labor del lector – convertido en coautor – consiste en transformar la imagen abstracta que ofrece el texto en imagen mental concreta mediante la asociación de lo leído con su horizonte experimental y si concedemos libertad artística y

derecho de adaptación de temas literarios existentes al lector-autor, indudablemente no se los vamos a negar al lector-cineasta. Así, legitima al realizador a crear su propia imagen concreta.

La persona encargada de la adaptación posee un papel creativo y activo, necesita apropiarse del material, asimilarlo e integrarlo según su punto de vista, la estética y la ideología. Puede valerse de su creatividad en mayor o menor medida para el proceso de escritura del guion. De esta manera, Sánchez Noriega (2000), reconoce en primera instancia cuatro tipos de adaptaciones según la dialéctica fidelidad/creatividad:

- Adaptación como ilustración: también conocida como adaptación literal, fiel o académica y de adaptación pasiva. Se trata de plasmar en el relato fílmico el conjunto de personajes y acciones que contiene la historia en su forma literaria, sin otras transformaciones que las derivadas del cambio de discurso, de la organización dramática del relato fílmico, de la puesta en escena y de las descripciones visuales.
- Adaptación como transposición: también llamada traslación, traducción o adaptación activa, implica la búsqueda de medios específicamente cinematográficos en la construcción de un auténtico texto fílmico que quiere ser fiel al fondo y a la forma de la obra literaria.
- Adaptación como interpretación: se produce una apropiación, paráfrasis o lectura crítica que implica un modo más personal y autoral de adaptación. Se aparta notoriamente del relato literario – debido a un nuevo punto de vista, transformaciones relevantes en la historia o en los personajes, digresiones, un estilo diferente, etcétera – y, al mismo tiempo, es deudor suyo en aspectos esenciales – el mismo espíritu y tono narrativo, conjunto del material literario de partida, analogía en la enunciación, temática, valores ideológicos, etcétera.
- Adaptación libre: Es el menor grado de fidelidad a una obra literaria y se conoce también como reelaboración analógica, variación, digresión, pretexto o transformación. Responde a distintos intereses y actúa sobre distintos niveles: el esqueleto dramático, sobre el que se reescribe una historia, la atmósfera ambiental del texto, los valores temáticos o ideológicos, un pretexto narrativo, etcétera.

Cualquiera sea la opción elegida para el trasvase del texto, ciertas modificaciones serán indudablemente necesarias. Fernández Diez (2005) sugiere cuatro como punto de partida:

- Condensación o amplificación del material

- Transformación de la novela en una historia accesible y bien contada
- Diferenciación de lo que sirve para la escritura del guion y aquello que debe desecharse
- Traducción de la narración en escenarios, situaciones, acciones y diálogos

Aunque el libro conforme una pieza de ayuda para la confección del guion cinematográfico, es importante destacar el proceso de depuración que el mismo conlleva para su adaptación. No hay que perder de vista que el guion que servirá de base para la creación de la nueva obra audiovisual implica una composición independiente y autónoma de la original. Rivas (2010) explica que la ventaja del guion adaptado radica en que:

(...) se puede partir de personajes o ambientes bien definidos, con tramas ya desarrolladas, con uno o más temas de fondo. Para la realización de una adaptación es necesario ir paso por paso, extrayendo del libro original piezas para la construcción, agregando y quitando lo necesario, y lo innecesario también, adecuando y construyendo así un guion tan original como lo es el guion de cine. (p.53)

Es posible determinar, además, que existen novelas o cuentos más sencillos de adaptar que otros. El trabajo de transposición puede ser más arduo en libros que se enfocan mucho en la psicología interior de sus personajes o se apoyan continuamente en recursos estilísticos de la escritura. Entonces Peña-Ardid (1992) reconoce que el texto será más adaptable cuando:

a) se basa en un texto literario en el que predomina la acción exterior, narrable visualmente, sobre los procesos psicológicos o las descripciones verbales; b) cuando se basa en un relato no consagrado; y cuando c) las acciones narradas en el relato pueden trasladarse por completo a la pantalla. (p.27)

Luego de la primera selección del material de base útil para nuestra nueva historia, se comienza propiamente con la confección del guion literario audiovisual. Field (1996) lo concibe como un proceso orgánico que cambia y avanza constantemente y que en ocasiones puede elevarse hasta la categoría de arte. Es un oficio que se desarrolla en distintos pasos concretos para dar cuerpo y dramatizar una idea, es equivalente a cualquier otro proceso creativo de escritura, solo que con distinta forma. Este manuscrito se presenta dividido en escenas numeradas, con algunas indicaciones descriptivas de las acciones y los elementos de escenografía y bajo una continuidad dialogada.

Dentro de la adaptación, el guion se encuentra a mitad de camino: aunque es escrito, se expresa en el lenguaje de las imágenes y el sonido, sin tener vida en sí pues no constituye la

obra audiovisual terminada. No tendrá vida propia, ni debe redactarse de manera literaria; al contrario, deberán evitarse los recursos estilísticos de escritura y las observaciones que no guarden relación con lo que se verá u oirá en pantalla. No hay que perder de vista que el guion solo constituye el punto de partida del proceso de metamorfosis que es la creación cinematográfica. Huet (2006) rememora que Bonitzer opinaba dentro de los Cahiers du Cinéma que “el guion es indispensable, pero su puesta en escena lo es todo”. (p.14)

Para Huet (2006), entonces, la importancia del guion radica en que:

El guion determina la manera en que la historia va a ser narrada y condiciona las dos etapas cruciales posteriores: el rodaje y el montaje. Releva también la futura relación de los autores con sus actores a través de los diálogos y del lugar que ocuparán en el relato. (p.7)

Es el primer documento que se concibe dentro de la etapa de preproducción del desarrollo audiovisual. Más tarde, durante el rodaje, los técnicos lo utilizarán para organizar su trabajo. Los encargados de maquillaje y vestuario podrán planear con anticipación el aspecto de los personajes. Los departamentos de sonido y fotografía sabrán por el guion que materiales deberán utilizar para captar la atmósfera correcta. También, será el principal instrumento de trabajo para los actores. Por lo tanto, la escritura debe ser clara y sus indicaciones fácilmente identificables por todo el equipo.

Field (1996) establece que, para empezar a escribir el guion, primero hay que tener un tema y la estructura claros. La novela suele contener varios temas, pero la adaptación tendrá un solo tema principal. Por eso, resulta necesario identificar todos los del libro y analizar qué se puede expresar con esos temas mediante las tramas. Se selecciona la temática principal y todas las historias secundarias que se relacionen a esa. Luego se definirán los personajes, las acciones, el clima, el estilo y el tono.

Cuando se tienen claras estas cuestiones, se procede a la reconstrucción y reescritura de la trama. Para ello, Rivas (2010) propone los puntos a tener en cuenta para la narración:

- Planteamiento.
- Punto de inflexión.
- Desarrollo.
- Punto de inflexión.
- Conflicto.

- Crisis.
- Clímax.
- Resolución.

Siguiendo esta propuesta se llega a una estructura dramática completa, que podría incluir opcionalmente más puntos de inflexión. Por otra parte, para organizar las diferentes tramas de la historia original en relación con la temática principal que manejará la pieza audiovisual, Rivas (2010) las ordena como distintas líneas de acción:

- Línea de acción externa: es lo que denota la acción.
- Línea de acción interna: es lo que los personajes sienten y piensan dentro de ellos.
- Línea de acción lateral: trata lo que sucede en torno a la acción principal.
- Línea de acción latente: es la acción que está pasando mientras se muestra otra en pantalla.

Con esta base de apoyo, la escritura del guion literario audiovisual ya tiene resueltas cuestiones esenciales e importantísimas para respetar el espíritu del libro y a la vez construir un nuevo relato coherente, que debe poder independizarse del original. Huet (2006) hace hincapié en no apegarse demasiado a la novela:

(...) La adaptación puede convertirse en una trampa si el guionista no se libera lo suficiente de la historia inicial, si no logra reconstruir un relato a partir de un tema que le es propio y que se convertirá en el tema del filme. (p.37)

Finalmente, con el mismo proceso de escritura del guion se irá desmenuzando la historia que abarcará una sucesión de eventos (algunos principales y otros secundarios) que afectarán a sus personajes, los cuales reaccionarán de manera pasiva o activa ante ellos. Por estas razones, el guion trabaja y administra cuestiones indispensables como lo son el tiempo de la historia y la manera en la que se desarrollará (cronológicamente, de forma desordenada, con flashbacks, etcétera); el punto de vista desde el cual el espectador conocerá aquella historia; el reparto de información entre los personajes y el espectador; las motivaciones y las metas de los personajes y los obstáculos que deberán sortear para conseguirlos, y la tensión que incrementará o disminuirá de acuerdo a la evolución del relato.

Al tratarse en este caso de un proyecto de medimetraje audiovisual, la cantidad de páginas del guion será menor que la requerida para una película de largometraje. La Academia

de las Artes y las Ciencias Cinematográficas, el American Film Institute, y el British Film Institute definen al medimetraje como una producción audiovisual cuya duración ronda entre los 30 y 60 minutos. En consecuencia, el guion contará con una longitud equivalente en el número de páginas, siguiendo el formato estándar en la presentación del guion, por el cual se calcula que una página representa un minuto en pantalla.

Desarrollo de Proyecto Audiovisual y Carpeta de Producción de Proyecto Audiovisual

Una película, según del Teso (2001), puede definirse por las siguientes características:

- Es una obra audiovisual
- Compuesta por imágenes y sonidos registrados en cualquier soporte
- De género de ficción o documental
- De formato unitario, seriado o episódico

Tradicionalmente los trabajos audiovisuales se dividían en tres etapas de tareas: preproducción, producción o rodaje y posproducción. Ahora los eslabones que intervienen en la generación de valor del producto audiovisual son más:

(...) hoy día, estas tres etapas son sólo una parte de la cadena, debiéndose pensar y elaborar el proyecto mucho más acabadamente desde su desarrollo y a la par pensar antes, durante y después de la producción, cuál será la difusión y comercialización del mismo. (Cátedra Landau, Difusión y Comercialización de los Medios, Universidad de Buenos Aires [UBA], 2010, p.1)

De esta manera, un metraje es sólo un proyecto en la etapa de desarrollo, una película en las fases de producción y un negocio durante la comercialización. Al ser el desarrollo sólo una posibilidad, se dificulta la organización del proyecto como una actividad empresarial.

Lo que se conoce como Metodología de Desarrollo de Proyectos Audiovisuales (DPA) consiste en un conjunto de procesos sistematizados según ciertos estándares, que se realizan con el objetivo de obtener recursos para producir y comercializar una película. Así, se puede cuantificar, medir y proteger el proyecto elaborando estrategias de gestión:

El manejo estratégico de las finanzas, el éxito en la búsqueda de recursos y la consolidación de un proyecto único son factores que, asociados a la idea y concepto artístico, pueden ser determinantes en el éxito de un producto audiovisual. (Cátedra Landau, Difusión y Comercialización de los Medios, UBA, 2010, p.2)

El Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales [INCAA] y la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica [ENERC] (s.f.), en su Laboratorio para el Desarrollo de Proyectos Audiovisuales, adoptan esta metodología y definen al DPA de la siguiente manera:

Concebimos al DPA como un conjunto de procesos sistematizados según ciertos estándares, que se realizan en una etapa previa a la preproducción y cuyo resultado es la concreción de una carpeta de desarrollo del proyecto que contiene todos los documentos necesarios para presentar el proyecto ante inversores, talentos, fondos de ayuda, etcétera. (p.5)

Existen dos tipos de procesos involucrados dentro del DPA:

- Procesos de guion: permiten llegar a una versión final del guion que cuenta una historia interesante y con valores artísticos, para un público determinado.
- Procesos de negocios: permiten establecer la dimensión de mercado del proyecto y sus límites: público potencial, valor de mercado, retorno de la inversión, fronteras del presupuesto.

Estos procesos se verán reflejados en los componentes de la carpeta de desarrollo resultante. Esta carpeta servirá de carta de presentación para posibles inversionistas o para obtener financiamiento. La Cátedra Landau (2010) proporciona, en sus apuntes, una guía de las preguntas que debe responder dicha carpeta:

1. ¿Quiénes somos?
2. ¿Qué es lo que se quiere producir?
3. ¿Cuáles son los medios necesarios para poner en marcha el proyecto? (determinar los recursos humanos, técnicos y materiales)
4. ¿Cómo se organizarán estos medios? ¿Dónde y cuándo se emplean?
5. ¿Cuánto cuesta la aplicación del plan de trabajo?
6. ¿A quién nos dirigimos? Determinar el público objetivo - target.
7. ¿Qué tenemos y qué estamos buscando?

Aunque no existe actualmente un modelo paradigmático de los ítems que una carpeta debe contener, teniendo en cuenta los tipos procesos del DPA, la carpeta del presente objeto de creación toma la división que la Guía para la Presentación de Contenidos en la Televisión Digital sugiere para un proyecto: propuesta creativa y propuesta operativa. Sin embargo, al

tratarse de un proyecto cinematográfico y no uno televisivo, algunos puntos fueron excluidos o reemplazados por otros más pertinentes, según se cree conveniente para este trabajo.

De esta manera, esta carpeta en particular propone el siguiente esquema:

- Propuesta creativa: título, tema, idea, género, público, storyline, sinopsis argumental, guion literario, propuesta estética y ficha de personajes.
- Propuesta operativa: guion técnico, planta de cámara y luces, storyboard, desglose, plan de rodaje, presupuesto, plan financiero y pitch.

Propuesta creativa

En este apartado se plantea y vuelcan de manera detallada y consistente, todas las ideas sobre contenido y forma del producto que se quiere realizar, para que sea posible su visualización mental con solo leer la propuesta creativa. “Presentar una propuesta creativa implica construir un texto que contenga las definiciones básicas de cómo es el programa que imaginamos para que quien lo lea pueda entenderlo claramente” (Guía para la Presentación de Contenidos en la Televisión Digital, 2011, p.35).

Título

Según la Guía para la Presentación de Contenidos en la Televisión Digital (2011) el título es un aspecto fundamental que debe ser informativo, es decir que debe aludir al tema que vamos a tratar, y a la vez debe lograr captar la atención de la audiencia. Ortiz y Sánchez (2019) en su monografía de Trabajo Final explican, además, que el título es lo que da identidad al proyecto en cuestión y este nombre sirve para trabajar durante todo el proceso.

Tema

Gutiérrez Espada (1978) define al tema como el concepto o el juicio que determina y preside la elección y sucesión de la materia narrativa de la obra, puesto que los distintos subtemas giran y dependen, a su vez, del tema central, sea porque lo clarifican y desarrollan, sea porque van a confluir a él, o porque nacen de él.

El tema siempre se refiere a un aspecto del universo de la realidad a tratar y es el motivo que mueve la acción de la obra audiovisual. Los temas que se pueden tomar son infinitos pero lo que los valoriza es su potencial tratamiento artístico en el proyecto.

Idea

La idea es lo que Feldman (1974) y Comparato (1983) llaman *punto de partida* de una realización audiovisual. Orienta el trabajo de creación del guion y puede tener varios orígenes: puede ser una idea seleccionada (proveniente de la memoria o una vivencia), verbalizada (sobre algo que nos cuentan), leída (de un diario, un libro), transformada (adaptación), solicitada (por encargo) o investigada (surgida de un estudio de mercado).

Sánchez Noriega (2000) al respecto afirma:

La originalidad absoluta no existe; todo escritor o cineasta es producto de la historia de la cultura y de las múltiples creaciones que le han precedido. En el fondo, todo texto remite a otros textos, en toda escritura fílmica quedan reflejadas las lecturas y las visiones de otras obras, cuyas huellas no pueden resultar más o menos familiares. (p.16)

Género

Cicalese (2003) plantea que los géneros discursivos dentro de la práctica audiovisual están determinados por tres características básicas: el tema, el estilo y la estructura. También se puede hablar de lo que sería el “tono” de la película, porque también hace referencia al efecto determinado que producirán en el espectador los elementos estructurales de la narración. De esta manera, al definir el género también sabemos lo que el público espera de la historia.

Dentro de la tradición narrativa clásica, se conciben tres grandes géneros: la tragedia, la comedia y el drama. Sin embargo, y debido a los nuevos formatos y estilos, estos géneros se han diversificado y combinado de tantas maneras que a lo largo de los años han surgido subgéneros e híbridos, sobre todo en la cinematografía. Por ello, Ortiz y Sánchez (2019) consideran que:

(...) siempre debemos enmarcar la obra dentro de alguna de las formas narrativas sus convenciones; siendo esto un punto de partida para combinar diferentes subgéneros con el objetivo de enriquecer a los personajes, guiar al público a través de cambios creativos de las convenciones que nos permitan superar expectativas, y así poder ofrecerle al espectador más de lo que ellos imaginan. (p.13)

Público

Es sumamente importante identificar a quién irá dirigida la historia, a quién se buscará vender el potencial producto para ganar su atención y atender a sus necesidades y expectativas. La segmentación del público puede hacerse por edad, cultura, sexo, zona geográfica, religión, etcétera. Esto servirá para terminar de definir la estructura, la duración y el lenguaje narrativo. “Cuanto más cerremos esta pregunta más fácil nos resultará hacer nuestro vídeo y obtendremos un mejor resultado” (Apuntes para la formación. Producción audiovisual, Aire Comunicación, s.f., p.4).

Storyline

El storyline, denominado por algunos autores también como premisa, implica un muy breve desarrollo de la historia completa. Para Field (2001) y Parker (2012) consiste en una explicación en tres oraciones que captura los elementos esenciales del guion: planteo, desarrollo y resolución del conflicto. Es una manera sintética donde se privilegia la estructuración y articulación del conflicto.

Comparato (1992) indica al respecto:

Debe corresponderse con los elementos de la narrativa tradicional: exposición, nudo (o nudos desarrollados) y desenlace. Son los tres puntos clave de la historia, durante los cuales:

- Pasa algo
- Hay que hacer algo
- Se hace algo

La división en tres bloques es una constante en casi todas las actividades creativas.
(p.73)

El INCAA y ENERC (s.f.) mencionan en el Laboratorio para el Desarrollo de Proyectos Audiovisuales que la finalidad del storyline es:

- Asegurar al lector que esta idea tiene potencial para ser llevada a la pantalla
- Demostrar que hay elementos familiares y originales en el proyecto
- Establecer una pregunta activa lo suficientemente intrigante como para lanzar el guion
- Sugerir la duración probable del proyecto

Sinopsis argumental

La sinopsis argumental es un texto que resume la historia que se quiere contar. Es meramente informativo y le permite al autor ir dando la forma a su narración antes de aventurarse con la escritura del guion.

Comparato (1992) explica el progreso que se da entre la storyline y el argumento, diciendo: “así como el storyline representa el qué (conflicto matriz elegido), la sinopsis (argumento) se corresponde con el cuándo (la temporalidad), el dónde (la localización), el quién (los personajes) y, finalmente, el cuál (la historia que vamos a contar)” (p.89).

Por lo tanto, expone claramente el tema, la idea y comienza a caracterizar los personajes principales y aquellas acciones que harán avanzar la trama. Debe reflejar el estilo que tendrá el guion y debe demostrar por qué los personajes son interesantes. En consecuencia, y de acuerdo con el INCAA y el ENERC (s.f.), debe contener como mínimo:

- La presentación
- El catalizador, en donde se generará la pregunta activa
- El primer punto de giro
- El desarrollo del conflicto
- El segundo punto de giro
- El clímax, en donde se da respuesta a la pregunta activa. Si la sinopsis no cumple con las expectativas, difícilmente alguien lea el guion completo.

Así, se resuelven todos los problemas estructurales antes de tratar con otras cuestiones fundamentales que son más específicas y que se ven afectadas por la estructura de la historia: como son los diálogos, la progresión de las escenas, etcétera, por lo cual se evita una posible pérdida de tiempo.

Guion literario

Ya en el apartado anterior se trató más específicamente la forma de construir el relato para un guion audiovisual y definir cuestiones puntuales narrativas, geográficas, estéticas y de los personajes para que quien lo lea pueda visualizar lo que se contará con imágenes y sonidos.

Aquí solo resulta pertinente remarcar las reglas gramaticales que Oviedo (2011) explica en sus Fichas de Estudio de Definición de Guion: siempre se escribe en tiempo presente y en tercera persona; la adjetivación debe integrarse a la acción y el movimiento de la imagen; y el detalle administra el tiempo de la imagen en pantalla y el tiempo dramático. Además, recordar que el guion literario está compuesto por la sucesión de escenas y dentro de cada una de ellas primeramente se especifica el escenario donde tienen lugar, si se trata de un espacio en interior o en exterior y en qué momento del día transcurre:

Por ejemplo: INT. CASA DE SIMÓN – NOCHE

Luego, dentro de la escena se realiza una breve descripción de situación, se narran las acciones que suceden y se desmenuza la interacción de los personajes en los diálogos. Además, se pueden precisar algunos detalles de escenografía, vestuario, maquillaje, fotografía, sonido y montaje si el guionista quiere dejarlo asentado para completar su visión.

Propuesta estética

La Guía para la Presentación de Contenidos en la Televisión Digital (2011) define a la propuesta estética como “el diseño audiovisual que imaginamos para el programa y que será su sello característico. En este punto, tendremos que especificar todos los recursos expresivos que utilizaremos, como la música, los colores, la escenografía, el vestuario y las animaciones” (p.41).

Estas decisiones contribuirán a la construcción de sentido de nuestro proyecto, debe proyectar las cualidades estético formales que lo hagan particular y único. Acosta Larroca (2015) entiende a la propuesta estética como el recorrido de la puesta en forma de un proyecto de una pieza audiovisual específica. La misma se realiza desde la dirección y luego se desprenderán de ella y se ampliarán propuestas por área: casting, fotografía, sonido, arte y montaje. Dentro de cada área se definen los siguientes aspectos:

- Consideraciones personales del director. Comunicación y visión de mundo: establecer claramente qué se quiere comunicar en tanto cuestiones éticas, sociales, políticas, humanas no solo supone una postura ontológica por parte del director, sino que puede ayudar a que personas o instituciones comprometidas puedan ayudar a la película.
- Casting: si todavía no están definidos los actores protagónicos, sirve determinar referencias cercanas para tener una idea aproximada de lo que se busca.
- Fotografía y arte: se precisa la composición de los encuadres. Consiste en “ordenar, seleccionar y disponer los elementos necesarios para comunicar al público aquello que queremos contar” (Apuntes para la formación. Producción audiovisual, Aire Comunicación, s.f., p.6). El encuadre es lo que contamos a través de la cámara y está determinado por los siguientes aspectos:
 - Tipo de plano: implica el grado de proximidad e intimidad entre la cámara y el sujeto u objetivo (gran plano general, plano general, plano americano, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano o plano detalle).

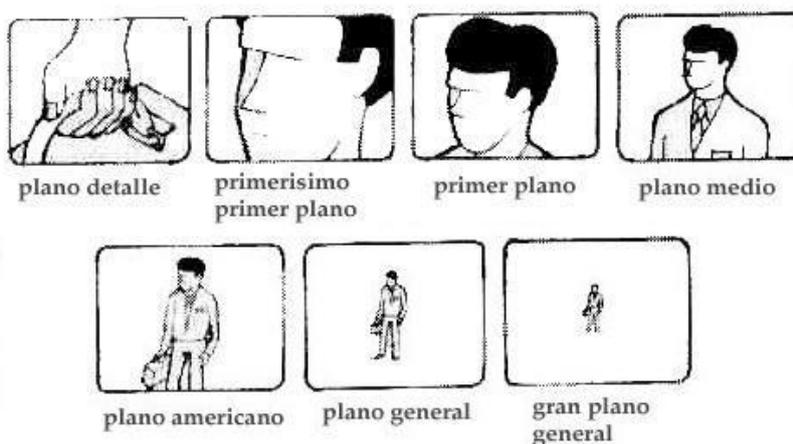


Figura 1. La imagen. Escala de planos. 2013 por La Ciudad Educativa. Recuperado de: <http://laciudadeducativa.blogspot.com/2013/06/tipos-de-planos.html>

- Angulación de la cámara: se relaciona con el lugar (o altura) donde se posiciona la cámara para la toma (ángulo normal, picado, contrapicado, cenital o supino).



Figura 2. Angulaciones de cámara. Lenguaje Audiovisual por Sol Bergzal. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/lenguajeaudiovisualsolbergzal/alturas-angulaciones-y-movimientos-de-camara>

- Movimientos de cámara: movimientos que realiza la cámara mientras se graba (panorámica, travelling, zoom o cámara en mano).



Figura 3. Movimientos de cámara en el lenguaje audiovisual. 2018 por Audiovisual Studio. Recuperado de: <https://www.audiovisualstudio.es/movimientos-de-camara-lenguaje-audiovisual/>

La composición a su vez también se complementa con las decisiones sobre la luz (cálida o fría, dura o suave, natural o artificial) y la elección de las paletas de colores de acuerdo a la ambientación o clima que se busca generar.

- Arte: relacionado al arte se encuentran las decisiones de ambientación y escenografía de los escenarios, la utilería y el vestuario y maquillaje de los personajes.
- Sonido: para contar en audiovisual, el sonido tiene igual importancia que las imágenes y acá habrá que tener en cuenta los recursos del mismo para crear la atmósfera deseada, entre ellos el uso del silencio, los efectos, el sonido ambiente, la música, etcétera.
- Montaje: es la manera de ordenar los planos y secuencias de la obra y existen distintos tipos de acuerdo al significado y ritmo que se le quiere otorgar. Según Ripoll (s.f.), se pueden diferenciar tipos de montaje:
 - Según el ritmo de los planos:
 1. Montaje analítico: planos cortos que ahondan en lo expresivo y psicológico.
 2. Montaje sintético: planos largos que otorgan una visión más completa de la realidad del espacio y los escenarios.
 - Según el ordenamiento:
 1. Montaje lineal: sucesión de escenas en orden cronológico.
 2. Montaje invertido: se altera el orden cronológico del relato a partir de una temporalidad subjetiva o para generar dramatismo (ejemplo, flashbacks o flashforwards)
 3. Montaje paralelo: dos o más escenas, independientes cronológicamente, se desarrollan simultáneamente para crear una asociación de ideas.
 4. Montaje alterno: igual que el montaje paralelo pero entre las escenas existe una correspondencia temporal estricta.

Ficha de personajes

Aquí especificamos todos los datos y características sobre los personajes principales que participan en la historia. Sirve para la creación de los mismos y ayudar a que sean más realistas y verosímiles otorgándoles un pasado, un origen y motivaciones concretas.

Además, se tendrá en cuenta a la hora de realizar el casting de actores y aquellos que sean seleccionados también podrán leer el documento para informarse más y realizar un acercamiento más completo al personaje a interpretar, no solo buscando una correspondencia física, sino también para adentrarse en su psicología y cosmovisión.

La construcción de los personajes aporta mucha fuerza a la historia, pues esta les da a los actores toda la información para nutrir su trabajo a la hora de interiorizar el personaje. Este diseño de personajes debe incluir un perfil psicológico en el que se hable detalladamente de las actitudes, aptitudes, capacidades, valores y defectos de los personajes, sus gustos y el estilo de vida que llevan. Además, es indispensable un perfil físico en el que se dé a conocer la apariencia del personaje, la edad, características fisionómicas, que tipo de ropa porta, que accesorios los caracterizan, que arquetipo de movimientos adopta, cómo es su manera de hablar y caminar. (Hincapié Franco & Lema Álvarez, 2013, p.10)

Para realizarla, se pueden destacar cinco criterios a tener en cuenta:

- Aspecto físico
- Perfil psicológico
- Historia del personaje
- Motivaciones / Relación con el entorno
- Tipo de personaje

Propuesta operativa

Aquí intervienen todos los procesos de negocios que posibilitan establecer con antelación cómo será la organización para llevar a cabo la producción: el equipo humano y técnico necesario, los elementos a conseguir o fabricar, los permisos que deben solicitarse, el presupuesto y modo de financiación para solventar los gastos y los lugares y tiempos que abarcarán las distintas etapas. “La propuesta operativa es la que determina el modelo de

producción que hará viable el proyecto y permitirá llevar a la práctica la propuesta creativa” (Guía para la Presentación de Contenidos en Televisión Digital, 2011, p.49).

Guion técnico

El guion técnico es llevado a cabo por el realizador de la pieza audiovisual luego de una detenida lectura del guion literario. La Guía para la Presentación de Contenidos en la Televisión Digital (2011) expone que en este documento:

(...) se representan, en orden correlativo, las escenas de cada bloque, indicando, el tipo de iluminación, el sonido, los efectos especiales (fx), el vestuario, las locaciones y los requerimientos de producción (utilería).

Este guion debe ser conocido por todo el personal técnico encargado de la realización para que cada aspecto y componente de la imagen se encuentren en armonía con la idea que tiene el director de la escena a grabar. (p.46)

En esta instancia el director decide además qué encuadres, angulaciones, movimientos de cámara y transiciones tendrán los planos con sus correspondientes acciones y diálogos. Este guion es de suma importancia porque sirve para empezar a organizar cuidadosamente el rodaje y pormenorizar todos los elementos, equipos y personal necesario para filmar cada escena, además de determinar la manera en qué se hará. Hay distintos ejemplos de guion técnico y el realizador lo adapta a su gusto teniendo en cuenta las especificaciones que él considere más relevantes para para la planificación de la producción.

GUIÓN TÉCNICO

ESC	PLANO	IMAGEN				AUDIO
1	1	Él coge el anillo de debajo del sofá.	PP de su cara. Desde detrás del sofá con plano detalle del anillo.	Fijo.	A ras de suelo. Frontal	Sonido extradiegético: The Singleman Party Foxtrat (Simon & Garfunkel)
2	2	Ella está sentada en el sofá. Él entra en el salón y discuten.	Plano General de ella sentada en el sofá, él entra en cuadro y tenemos un escorzo desde el antebrazo y parte de la espalda. Ella a la izquierda y él a la derecha.	Leve movimiento de balanceo.	Frontal. Neutral	Él: ¿Me has querido alguna vez? Ella: Sí. Él: ¿Lo habéis hecho aquí? Ella: No
2	3	Réplica	PMC de él.	Fijo	Angulación lateral. Ligeramente contrapicado.	Él: ¿Por Qué no?
2	4	Réplica	PMC de ella. Angulación lateral. Ligeramente contrapicado.		Angulación lateral. Neutral.	Ella: ¿Preferirías que sí? Él: Tu dime la verdad.
2	5	Ella se levanta y se va hacia la parte de arriba. Él la sigue.	Plano Secuencia. Seguimiento. Comenzamos en plano medio cuando ella se levanta del sofá angulación picado, se cruza con él y con el tironeo de mano conseguimos la posición frente a frente en plano medio de ella en escorzo sobre él. Ella comienza a subir las escaleras y nos acercamos con el movimiento de él hacia las escaleras para quedar un picado en escorzo de él sobre ella. Lo seguimos hasta que sube las escaleras y se encuentra arriba, en el último escalón. Nos quedamos con un escorzo desde el antebrazo de él en angulación neutral hacia ella que está agachada intentando coger las maletas al fondo del cuadro.	Plano secuencia de seguimiento.		Ella: Sí, lo hemos hecho aquí. Él: ¿Dónde? Ella: Allí. Él: Aquí echamos nuestro primer polvo. ¿Pensaste en mí? ¿Cuándo? ¿Cuándo lo hiciste aquí? Él: ¡Contéstame a la pregunta!
2	6	Discusión entre ellos. Él baja las escaleras hacia el piso de abajo.	PML de ella que panea hasta quedarse fija en el espejo y ver en él como el personaje masculino sale de cuadro.	Panorámica.		Ella: Esta tarde Él: ¿Te has confido fuerte? Ella: ¿Por qué haces esto? Él: Porque quiero saberlo Ella: Sí me he confido.

Figura 4. El guion técnico. Por Blog CPA Online. Recuperado de:

<https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/guion-tecnico-y-storyboard/>

Planta de cámara y luces

La planta es una imagen cenital de los escenarios donde transcurre la acción del guion, que sirve para diagramar las posiciones de cámaras, luces, personajes y objetos, así lo explican Benítez et al. (2013):

El guion técnico anota lo que puede verse y escucharse en pantalla, pero debe ser complementado por una indicación de dónde se coloca la cámara y hacia dónde apunta en el interior del set con respecto a los elementos escenográficos más importantes de la escena, y de la posición y trayectorias de los personajes. (p.16)

Es indispensable al momento del rodaje para el realizador, el director de fotografía y el director de arte. Al director le es útil para planificar el orden de los planos a filmar y sobre todo para no saltar el eje. El eje es una línea imaginaria que se traza entre un punto y otro, puede un eje de acción de un personaje, de una mirada, del movimiento que realiza o hacia donde se

desplaza. La línea del eje ofrece dos sectores, uno a cada lado de dicha línea, para colocar las cámaras; incluso pueden colocarse sobre la línea imaginaria. Saltar el eje implica colocar una o varias cámaras del lado contrario que venimos utilizando para filmar. Ejemplo:

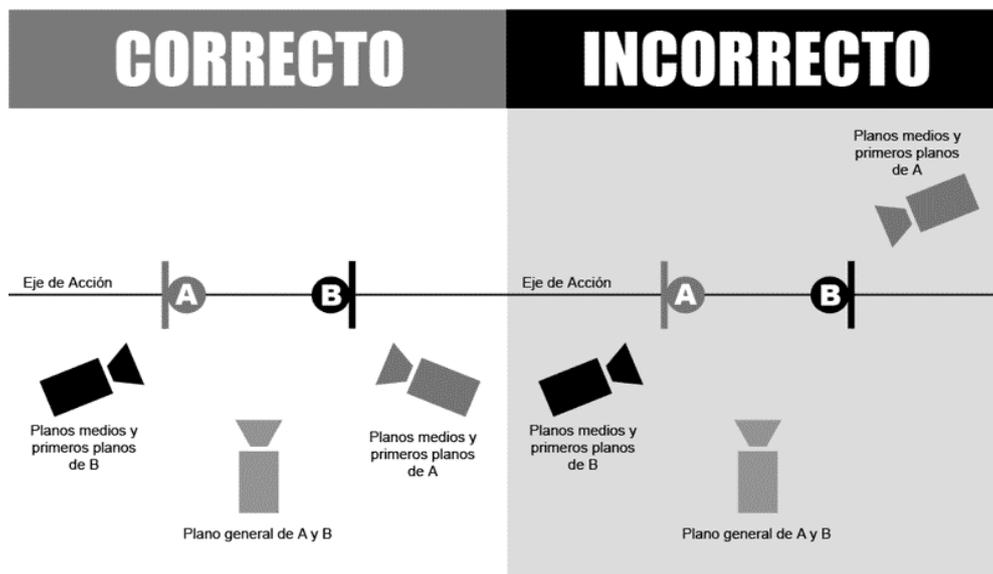


Figura 5. El eje de acción. Por Blog CPA Online. Recuperado de:

<https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/eje-accion/>

Al director de fotografía, lo ayuda a saber cómo posicionará cada cámara en relación al plano, movimiento y ángulo que el realizador necesita, pero además puede planificar la posición y el tipo de luces que será requerido para cada escena. Además, el director de arte podrá planear la escenografía teniendo en cuenta el espacio y ubicación de los actores y los equipos de rodaje.

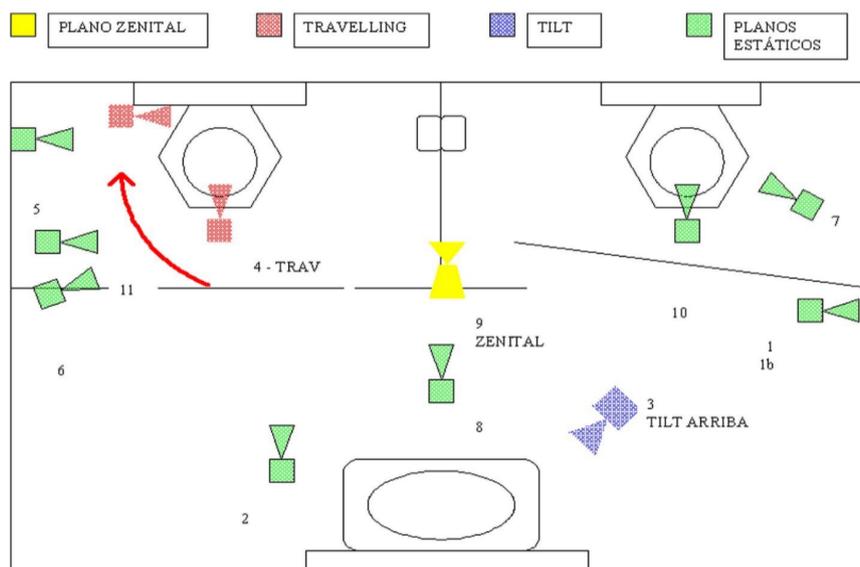


Figura 6. Planta de cámara e iluminación. Por Maestro Jorge Cruz. Recuperado de:

<https://sites.google.com/site/maestroweek/planta-de-camara-e-iluminacion>

Storyboard

También llamado guion gráfico, es un conjunto de ilustraciones o fotos dispuestas en secuencia, que presenta la disposición visual de los planos y sus acontecimientos como deben ser vistos en la cámara y la pantalla.

La Guía para la Presentación de Contenidos en la Televisión Digital (2011) explica que se trata de un guion que se desarrolla en cuadros sucesivos a modo de cómic y que cada cuadro permite visualizar las imágenes acompañadas por información relevante de los planos, duración, efectos y transiciones. Su utilidad es que el realizador podrá chequear si sus elecciones de planos en el guion técnico, se corresponden verdaderamente con sus intenciones en la forma de mostrar los hechos de la historia. Para el resto del equipo y cualquier posible inversor que lea el proyecto, el storyboard sirve para visualizar de forma clara el producto final.

Ortiz y Sánchez (2019), en su monografía de Trabajo Final, enumeran cuestiones a tener en cuenta en su realización:

- El tamaño de las viñetas debe ser proporcional al formato de pantalla utilizado en la producción final (3x4, 1.33:1).
- La información debe mantener un orden, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, y este debe sostenerse hasta el final.

- Nomenclatura para indicar transición entre las imágenes: las transiciones por corte directo no se indica; las transiciones por movimientos de cámara se indican con una flecha dirigida hacia dónde va el movimiento; las transiciones por el movimiento del lente de la cámara (zoom) se indican con cuatro flechas dirigidas hacia dónde va el movimiento (hacia dentro de la imagen o desde adentro de la imagen); las transiciones por disolvencia entre una imagen y otra se indican con dos líneas curvas cruzadas en “x”.



Figura 7. Storyboard de Taxi Driver. Por Popcorn Studio. Recuperado de: <https://www.popcornstudio.es/storyboard>

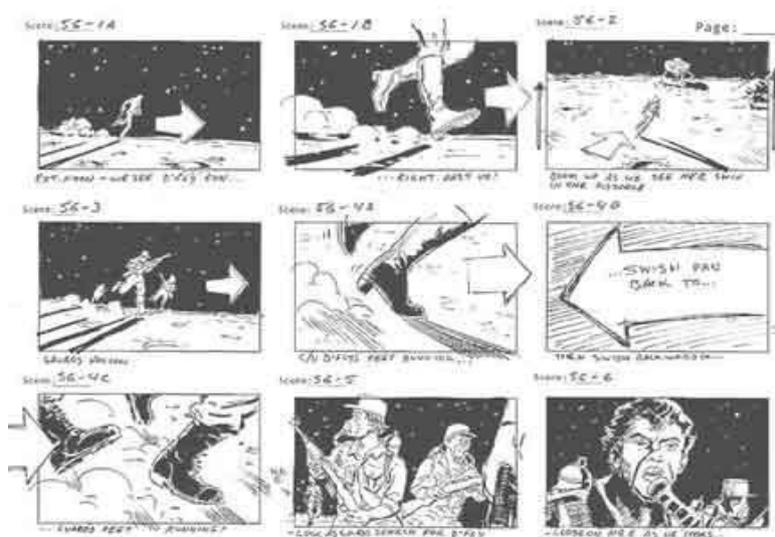


Figura 8. El storyboard. Por Blog CPA Online. Recuperado de: <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/guion-tecnico-y-storyboard/>

Desglose

El desglose del guion, según explica el Laboratorio para el Desarrollo de Proyectos Audiovisuales del INCAA y ENERC (s.f.), es una planilla cuya finalidad consiste en identificar todos los recursos necesarios para filmar cada escena, por lo cual ayuda en el diseño del plan de rodaje y el presupuesto que se realiza posteriormente. Se puede llevar a cabo en forma manual (llenando las planillas) o a través de algún software que permite efectuar el desglose en el mismo guion.

En general, el desglose se realiza desde el área de producción e incluye todos los departamentos, pero además cada departamento puede realizar su propuesta con un desglose específico en su sección. De todas maneras, la planilla del desglose de producción incluye:

- Decorado
- Locación
- Localización
- Elenco
- Vestuario
- Maquillaje
- Utilería
- Ambientación

Desglose por escena						
Título:		Sec.:		Octavos:		Escena:
Decorado:		Locación:				
Localización:		Exterior:		Interior:		Día: Noche:
Elenco:		Vest.	Maq.	Accesorios		Utillería
Principales:						Liviana:
Secundarios:						
Bolos mayores:						Pesada:
Bolos menores:						
Extras:						Ambientación:
Dobles:						
Animales:						
Adiestradores:						
Efectos especiales:		Personal técnico:				
Equipamientos:						
Material virgen:		Sonido:				
Transporte:	Movilidad:	Prestaciones especiales:		Autorizaciones:		
	Catering:					
Seguros:						
Observaciones:						

Cada planilla representa una escena y, en ella, están listados todos los elementos necesarios para filmarla.

Figura 9. Desglose. Por el INCAA y la ENERC. *Laboratorio para el Desarrollo de Proyectos Audiovisuales.*

Plan de rodaje

También llamado cronograma, sirve para tener una idea aproximada del tiempo que llevará rodar la película. Este tiempo será solo una parte del proceso total, porque también hay que tener en cuenta el tiempo de preproducción y posproducción del proyecto.

Presupuesto general

Según la Guía para la Presentación de Contenidos en la Televisión Digital (2011): “es el presupuesto, el documento en el que describiremos de la forma más detallada posible el dinero que necesitaremos para solventar el pago del personal, la contratación de servicios y la compra de productos” (p.49).

Este documento sirve para presentar ante posibles inversores que quieren saber cuánto costará la realización del producto y cómo se distribuirá la plata que están invirtiendo, o cuando el equipo sólo cuenta con un monto determinado, sirve para saber cómo administrarlo.

Para la confección del presupuesto es necesario ajustarse a la normativa vigente de la institución que enmarca la tarea, por ejemplo, para calcular el sueldo correspondiente de los recursos humanos se deben seguir las pautas y salarios que indican los sindicatos o si se quiere pedir un subsidio a una entidad como el INCAA hay que respetar su reglamentación y demostrar que el producto es rentable.

PRESUPUESTO						
RUBRO		UNIDADES	SEMANAS			SUBTOTAL
1	LIBRO/ARGUMENTO/GUION					
1.1	GUION ORIGINAL					
1.2	INVESTIGACION					
1.3	CESION DE DERECHOS de Guionista y/o Autor					
1.4	MATERIAL DE ARCHIVO					
1.5	BIBLIOGRAFIA					
1.6	ARCHIVOS PARA EL PROCESO DE INVESTIGACION					
						SUBTOTAL RUBRO 1
2	ARCHIVO					
2.1	MATERIAL DE ARCHIVO AUDIOVISUAL					
2.2	MATERIAL DE ARCHIVO FOTOGRAFICO					
2.3	MATERIAL DE ARCHIVO GRAFICO					
						SUBTOTAL RUBRO 2
3	DIRECCION					
3.1	DIRECTOR					
						SUBTOTAL RUBRO 3
4	PRODUCCION					
4.1	PRODUCTOR GENERAL					
4.2	PRODUCTOR EJECUTIVO					
4.3	JEFE DE PRODUCCION					
4.4	ASISTENTES DE PRODUCCION					
						SUBTOTAL RUBRO 4
5	EQUIPO TECNICO					
5.1	ASISTENTE DE DIRECCION					
5.2	CONTINUISTA					
5.3	DIRECTOR DE FOTOGRAFIA					
5.4	ASISTENTE DE FOTOGRAFIA					
5.5	GAFFER					
5.6	CAMAROGRAFO					
5.7	ASISTENTE DE CAMARA					
5.8	ELECTRICOS					
5.9	DIRECTOR DE SONIDO					
5.10	ASISTENTE DE SONIDO					
5.11	SONIDISTA EN RODAJE					
5.12	MONTAJISTA/DIRECTOR					
5.13	ASISTENTE DE MONTAJE/EDICION					
5.14	DIRECTOR DE ARTE					
5.15	ESCENOGRAFO					
5.16	UTILERO					
5.17	VESTUARISTA					
5.18	MAQUILLADORA					
5.19	OTROS					
						SUBTOTAL RUBRO 5
6	ELENCO ARTISTICO					
6.1	ELENCO PRINCIPAL					
6.2	ELENCO SECUNDARIO					
6.3	BOLO MAYORES					
6.4	BOLO MENORES					
6.5	EXTRAS					
6.6	OTROS					
						SUBTOTAL RUBRO 6

Figura 11. El presupuesto. Por el INCAA. Recuperado de:

<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/180000-184999/183692/norma.htm>

Plan financiero

El plan financiero, según Kamin (1999) es:

(...) el desarrollo en el tiempo de los factores económicos que intervienen en una producción cinematográfica. Incluye las obligaciones de pago a ser cumplidas a lo

largo de las diferentes etapas: preproducción, rodaje y postproducción. La unidad de tiempo es la semana. (p.1)

Se puede decir que en el DPA consiste en un registro de cobros y pagos que se prevén durante la realización del proyecto. Sirve, por un lado, para la rendición de gastos, y por el otro para corroborar lo realizado en cada pago. En definitiva, determina cómo se va a solventar financieramente el proyecto y si resulta viable.

Para solventar estos gastos en la fase de desarrollo se puede elaborar un esquema de autofinanciamiento conformando una sociedad entre los miembros del equipo o ceder un porcentaje de los derechos a los colaboradores; o se puede integrar medios de financiamiento alternativos, tales como ayudas de organismos, venta de licencias para mercados auxiliares (como el *merchandising*), o a través de la colocación de productos, auspicios y promoción de ventas.

Pitch

El INCAA y ENERC (s.f.) concuerdan en que el pitch “es una descripción oral de su proyecto que el director de proyecto prepara, para usar en el encuentro con alguien a quien desea incluir en su proyecto” (p.45). Esto sucede cuando el realizador está en busca de inversores o talentos (actor, montajista, director de fotografía, etcétera.). Es una práctica habitual en los mercados paralelos a los festivales, en encuentros de profesionales y empresas audiovisuales, o en selecciones de concursos, pero también resulta necesario prepararlo para reuniones informales.

El pitch es un argumento de venta y, como tal, tiene el objetivo de despertar el interés del interlocutor y persuadirlo de determinada acción, ya sea sumarse al proyecto o invertir en él.

Del Teso (2001) lo divide en tres partes:

- Presentación personal: comienza con la venta de uno mismo, explicar la trayectoria y preparación propia y qué relación tiene uno con el proyecto y qué rol cumple.
- Presentación del proyecto: indicando el género, resumiendo la historia, introduciendo a el/la/los/las protagonista/s, explicando el conflicto y vendiendo

aspectos ajenos a la historia (como una figura especial dentro del proyecto, la trayectoria de la productora, una parte de la financiación cerrada, locaciones exóticas, etcétera), lo que pueda llegar a tentar al interlocutor.

- Pedido final y cierre: expresar clara y concisamente qué espera del interlocutor.
Cierre de agradecimiento e intercambio de contactos.

Metodología

La primera idea del presente Objeto de Creación surgió durante la cursada de la materia Taller de Trabajo Final en cuarto año de la carrera, en la cual las profesoras fueron explicando los requisitos de la Universidad Nacional de San Luis para la presentación del trabajo personal de graduación para las carreras de grado en Comunicación. Con ayuda de las docentes, cada integrante de la clase fue elaborando un posible proyecto y confeccionando un borrador de Plan de Trabajo Final para tener una guía inicial.

Piriapolski de Daniel Rosenfeld fue publicado por la editorial Milá en Buenos Aires, Argentina en el año 2009, un libro cuyos relatos representan vívidas imágenes que, no sólo remontan a cierta época histórica, sino que también logra conectar las experiencias familiares propias del autor con vivencias comunes a los argentinos provenientes de familias de inmigrantes y, sobre todo, con aquellos que pertenecen a la comunidad judía. En la esencia de las historias se destacan sentimientos de nostalgia, pertenencia, añoranza y compañía. Aquellas anécdotas palpables que escribe Daniel parecían propicias para diseñar una adaptación que pudiera representar las imágenes y su trasfondo, de una manera más tangible y con más acceso al público.

Se comenzó con la investigación del género del libro, para lograr identificar aspectos característicos de forma y contenido a la hora de narrar. Al tratarse de un relato extenso dividido en capítulos que descubren distintos fragmentos de una historia familiar (aunque éstos no se presenten de manera lineal) es posible relacionarlo a una variante de novela (si se habla de ficción) o de crónicas históricas (si se trata de no ficción). Sin embargo, la particularidad de Piriapolski es la narración de hechos con sustento en la realidad, pero con el tratamiento de la ficción, permitiéndose licencias literarias en función de la estética y despertar el interés del lector que no conoce de esas historias reales. Por ello, se asimila más a la novela histórica, un subgénero que se encuentra en constante transformación como indica Pons (1996), pero que reúne algunos aspectos característicos como señala la Biblioteca Nacional Española en cuanto a situarse en periodos pasados considerados lejanos y con personajes y eventos reales.

De igual forma que el libro, se decidió optar por una libertad a la hora de escribir el guion adaptado para el audiovisual. Se tomó como parámetro la clasificación propuesta por Sánchez Noriega (2010) y la elegida fue la “adaptación como interpretación” en cuanto a

fidelidad con la obra original, lo cual implica diferenciarse y distanciarse de la historia, pero respetando cuestiones esenciales como el espíritu, los valores ideológicos, el tono, etcétera. Luego, se procedió a realizar una tabla para diferenciar los capítulos del libro en cuanto al lugar geográfico y tiempo histórico en el que tomaron lugar; esto por dos razones: por un lado, para organización del material fuente y selección de las anécdotas a adaptar (pues eran demasiadas y muy diversas) y además para tener en consideración más tarde la ambientación de cada hecho en el formato audiovisual para que no se mezclen los distintos tiempos de la historia. Para esto fue necesaria la reiterada y detenida lectura del libro.

Piriapolski carece de un hilo conductor a través de los capítulos que responda a una trama general con una estructura dramática clásica: presentación, nudo, desenlace. Entonces, resultó necesario para la adaptación armar una historia que sirviera para poder incluir de manera coherente y armónica las distintas vivencias seleccionadas del libro. En las diversas consultas con el autor acerca del contenido de Piriapolski, se habló sobre el proceso de escritura, el cual resultó llamativo por las circunstancias internas y externas que motivaron a Daniel, arquitecto de profesión, hotelero de oficio y solo escritor ocasional por gusto, a llevar a cabo esta obra. Ése era el verdadero corazón del escrito y fue la esencia que se decidió transmitir a la adaptación.

Las memorias ayudarían a hacer avanzar la historia, pero la trama principal debía estructurarse independientemente. Para ello, se comenzó con los primeros pasos que se integran en la carpeta DPA antes de la confección del guion. Se delimitó primero que el tema a tratar sería la familia, en concordancia con el espíritu de los escritos de Daniel y a partir de ello surgió cómo idea de la adaptación otorgar al proceso de escritura de Piriapolski el sentido de un deseo latente del protagonista de recuperar la familia de la infancia. El género sería de tinte dramático al retratar situaciones, estados y conflictos de la vida cotidiana, haciendo énfasis en las acciones internas del protagonista con una consecuente transformación en su vida.

Los relatos se integraron a la historia en modalidad de *flashbacks* como recuerdos o historias que le contaron a Daniel, protagonista de la adaptación, para respetar el punto de vista de las anécdotas; lo cual implica una cierta complejidad en la organización de la información y desarrollo de la trama, por lo que el público tiene que tener la capacidad de seguirla y evitar confusiones. De esa manera, y teniendo en cuenta que la mayoría de los aspectos de la historia

involucran sensaciones y estados que experimentan personas adultas, se resolvió destinar la producción a un público de entre 20 y 70 años.

Después de determinar estos primeros puntos, fue posible articular una primera estructura con un conflicto definido, una premisa que sintetizara en pocas palabras el contenido del guion. Con este primer boceto de la historia, se definió que la producción fuera un mediometraje de ficción de entre 30 y 45 minutos de duración. Se continuó ampliando la historia con distintos caminos tomados, siempre revisando y con la profesora Alejandra Nodar supervisando el proceso de escritura para conseguir un relato sólido, entendible y transferible al audiovisual. Se redactaron varias sinopsis y argumentos que fueron modificándose y se llegó a una sinopsis argumental única y definitiva que explica más detalladamente la narrativa y su orden no lineal.

Antes de abocarse de lleno al guion literario, se realizaron tareas y actividades que ejercitaran la escritura audiovisual narrativa, se desarrollaron los perfiles de los personajes principales y se realizaron escaletas que detallaran lo que iba a suceder en cada escena, dentro de cada secuencia. Al haber desarrollado todos estos pasos previos, la estructura del guion ya estaba resuelta para saber adónde se dirigían las acciones y de qué manera se iban a desenvolver. De igual manera, el guion adaptado conllevó un largo transcurso de creación y continuas correcciones en cuanto a transiciones, descripciones y diálogos. El guion del presente objeto de creación equivale a 40 minutos de duración bajo la regla de un minuto por página y se puede considerar una versión final pero no definitiva pues siempre está abierta a reevaluaciones y relecturas para su mejora si se consiguiese la financiación para llevarse a cabo el día de mañana.

Terminada la escritura del guion literario, se finalizaron los procesos de guion con el armado de la propuesta estética y las fichas de personajes. La propuesta estética implica unificar una visión de estilo, tono, artística, ritmo y sensaciones acerca de la ambientación del mediometraje. Aunque está dividida por áreas, la propuesta de este objeto sólo está hecha a partir de los deseos del realizador, que luego se complementarían con las propuestas que cada departamento de la producción crea conveniente para lograr el resultado deseado.

Las consideraciones del director establecen las pautas para entender qué es lo que quiere transmitir con su historia y a través de su protagonista. El casting definió un perfil

cercano y conocido sobre las características físicas y cualidades actorales para interpretar al personaje principal.

La fotografía fue el ítem más complejo a delimitar pues es donde más se diferencian las ambientaciones con respecto a los tiempos de la historia, el ánimo del protagonista y los valores transmitidos por cada escena. Se discriminaron dos grandes locaciones con climas muy distintos en relación al peso e importancia que tienen sobre el protagonista, para ello se tuvieron en cuenta los colores, los planos, las angulaciones y la luz. Además, se distinguió otro manejo de la fotografía para aquellas escenas con *flashbacks*, no sólo para evitar las confusiones con los tiempos narrativos, sino también para generar ciertas sensaciones en el espectador conectadas con las de los personajes; esto se trabajó con la iluminación y la paleta de colores.

En el apartado de arte se determinó el estilo de la ambientación de las locaciones seleccionando fotos que reflejen la idea de lo que se quiere lograr a través del decorado, y también se decidió el tipo de vestuario y maquillaje de los personajes principales, esto teniendo en cuenta la caracterización que se había realizado antes y que también sirvió para desmenuzar la información en fichas que sirvan para un posible casting y trabajo de caracterización de los actores. Específicamente para la sección de maquillaje, se solicitó asesoramiento a Alejandra Vallejos, maquilladora de Canal 13 de San Luis, para detallar qué tipo de maquillaje y de qué manera se utilizaría en cámara para denotar marcas físicas, rasgos, expresiones o estados de los personajes.

En cuanto a la ficha de personajes antes mencionada, para llevarla a cabo se utilizó como base la caracterización que se hizo antes de escribir el guion y se amplió teniendo en cuenta los criterios mencionados en el marco teórico: aspecto físico, perfil psicológico, historia del personaje, motivaciones, relación con el entorno y tipo de personaje. El mayor desafío de la confección de personajes principales es que están basados en personas reales. Se decidió tomar de la realidad las relaciones personales, pero modificar actitudes y aspecto junto con el nombre para que fuera posible despegarse de la realidad a la hora de desarrollar la historia.

Para la propuesta operativa, o carpeta de negocios, se comenzó delineando el guion técnico tomando como punto de partida el guion literario. Cada realizador decide qué ítems incluir en su guion técnico de acuerdo a sus necesidades. En este caso, se decidió incluir la división por escenas, los números y tipos de plano, las angulaciones y movimientos de cámara, los personajes que aparecen en cada plano y escena con las propias acciones que realizan y la

mezcla de sonido respectiva (diálogos, sonido ambiente, música incidental, efectos, etcétera). De esta manera, el guion técnico recauda información necesaria para comenzar a planificar su posterior rodaje, el equipo fotográfico y de sonido a utilizar, la complejidad de filmación, y se determinan decisiones estéticas que se correspondan con la propuesta previamente realizada.

Casi de manera paralela al guion técnico, se trabajaron las plantas de cámaras y luces. Aunque las locaciones no están definidas en esta instancia del proyecto, se hizo un bosquejo general para poder ubicar la escenografía y utilería que será utilizada por los personajes e imaginar los movimientos de los mismos dentro del espacio para que pueda retratarse correctamente en pantalla. Así, se chequearon y, en algunos casos, replantearon los planos, movimientos y equipos para cada escena de forma que resulte posible filmar sin complicaciones dentro de las dimensiones planteadas y con la iluminación requerida.

Para que fueran comprensibles las plantas, se realizaron por separado para todas las escenas la de cámaras y su correspondiente de luces. Las cámaras se representan en todos los casos con el mismo símbolo () y con el/los número/s de plano que se capturarán en cada posición. En el caso de las luces, sólo fueron diferenciadas entre luces principales () y secundarias (). Para los personajes también se utilizó el mismo símbolo () pero con diferentes colores para identificarlos fácilmente en la escena; debajo de cada planta se aclaran las referencias de colores. Además, se utilizaron líneas negras continuas para indicar si hay movimiento de cámara y líneas punteadas para señalar el movimiento de los personajes, siguiendo el mismo color de su avatar.

Al contar con la idea visual de la distribución de equipo, actores y escenografía dentro de cada locación y con los detalles de cada plano y movimiento de cámara, fue posible proceder al diseño del guion gráfico o storyboard con aquella información. Para esta tarea resulta necesario contar con un dibujante, animador o diseñador especializado que pueda reflejar de manera verosímil las proporciones que más tarde veremos en pantalla y que además conozca las nomenclaturas utilizadas para señalar efectos, transiciones y movimientos del lenguaje audiovisual. Por estas razones es que personalmente solo se realizó, a modo de ejemplificación, el storyboard de la primera escena del medimetraje. Para la ejecución del mismo en su totalidad se contrataría a alguien que posea todas las capacidades enumeradas anteriormente, y

en el momento de realización de este objeto de creación no se contó con el financiamiento para poder hacerlo posible.

La razón por la cual el guion técnico de la carpeta se centró únicamente en definir las especificaciones de imagen y sonido, es que se decidió que los recursos necesarios para la filmación de cada escena se detallarían de manera más completa y detenida en el desglose de guión. Con este proceso, justamente, se definieron cuestiones más específicas de cada área, como el número de vestuarios que utilizará cada personaje, la cantidad de veces que el maquillaje cambiará, la utilería que es indispensable porque forma parte de las acciones, etcétera; en definitiva los instrumentos, objetos y preparativos que deben tenerse en cuenta para la realización de cada escena.

Este desglose fue armado solamente desde el punto de vista de la producción, con el objetivo de no pasar por alto aspectos esenciales que más tarde determinarán el presupuesto para llevar a cabo el proyecto. En un futuro, el desglose además contará con propuestas presentadas por cada departamento (fotografía, arte, sonido, escenografía, dirección) que consideren pertinentes para lograr un mejor resultado en el producto final.

Todos los datos y resoluciones que van modelando la propuesta operativa, se utilizan de manera práctica para delinear el plan de rodaje del medimetroraje. El proceso tiene como fin organizar los días de filmación del modo más eficiente para optimizar los recursos como los tiempos de los actores, las locaciones a utilizar, el equipo técnico a alquilar y los traslados grupales. Mientras mejor se planifique el cronograma de filmación, mayor puede ser el ahorro de presupuesto.

Muchas locaciones se concretarán a futuro, pero decidió dividir en el plan algunas escenas y planos ambientados en Piriápolis para que sea posible su filmación dentro de Buenos Aires cuando se trata de locaciones en interiores, para así acortar el tiempo de estadía en Uruguay con sus equivalentes gastos en alojamiento, comida y alquiler.

El plan de rodaje de Piriapolski plantea un total de 19 jornadas de grabación lo que, incluyendo días de descanso, equivale aproximadamente a cuatro semanas o un mes de rodaje. Para definir luego los montos finales del presupuesto, se calcula además la sumatoria de un mes de preproducción y otro mes para la posproducción final.

Para la confección del presupuesto general se tomaron los valores vigentes al mes de agosto del año 2020. Los salarios (calculados en base al plan de rodaje y los tiempos de

preproducción y posproducción) se determinaron en base a lo estipulado por cada gremio: Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina (SICA), Asociación Argentina de Actores (AAA), Sociedad Argentina de Autores y Compositores de Música (SADAIC), Sindicato Único de Trabajadores del Espectáculo Público y Afines (SUTEP) y Sindicato Argentino de Músicos (SADEM). Además, para aquellos trabajadores que no poseen un costo de referencia en el mercado, se consultó a la Sociedad General de Autores de la Argentina (ARGENTORES) para determinar un monto del 5% para el guionista, a Directores Argentinos Cinematográficos (DAC) para establecer un valor del 10% para el director del proyecto y a la Dirección Nacional del Derecho de Autor (DNDA) para fijar un 15% para el autor del libro.

Para el resto de los rubros se consultó con páginas web especializadas y radicadas en Buenos Aires, que es donde se llevaría a cabo el mediometrage. Para el vestuario se solicitó asesoramiento de casas de alquileres de ropa para proyectos audiovisuales; para el alquiler de equipo técnico de grabación se pidió presupuesto a una empresa; para las locaciones se consultaron páginas, blogs y redes de contacto acerca de los valores aproximados para alquiler con escenografía incluida. Para determinar el presupuesto de la utilería se averiguaron los precios de mercado, al igual que con los valores del combustible y con medios de transporte. Además, se investigó en las páginas oficiales de la Ciudad y de la Provincia de Buenos Aires acerca de los trámites y aranceles correspondientes para la solicitud de permisos de filmación en espacios públicos.

Finalmente, se fijaron valores estimativos para la contratación de seguros en un 2% del total del presupuesto y un 10 % destinado a imprevistos que surjan durante la realización.

Esta carpeta de diseño de proyecto audiovisual está pensada para ser presentada en concursos y convocatorias del INCAA o de cualquier ente o festival que ofrezca financiación o ayuda para su realización. Según los valores medios de producción que establece el INCAA, deduzco que un fondo de fomento llegaría a financiar aproximadamente el 59% del presupuesto total. Por lo cual, busqué distintos métodos que me ayudarían a amortizar el 41% restante de financiación necesaria para el mediometrage.

En primer lugar, muchos ítems pueden negociarse con canje por publicidad como patrocinador del proyecto. De esa manera se financiarían las locaciones como cafetería, restaurante y hoteles, la locación y pasajes para Piriápolis con una empresa de transporte fluvial, parte del vestuario con alguna marca de ropa y el combustible para traslados con una

marca de estaciones de servicio, significando un 5% del total. La publicidad por emplazamiento de producto es otra opción que utilizaría para subvencionar el alquiler de autos para las escenas en avenidas con muchos extras, lo que representa casi un 1% del presupuesto.

Los derechos de autor del libro original representan un 15%, pero en este caso se compensan debido a que el autor decide cederlos para su explotación con la adaptación audiovisual sin ninguna retribución económica. Asimismo, Daniel Rosenfeld realizará una inversión personal adicional del 2% para colaborar con la realización. Por otro lado, el salario del guionista, que significa un 5% del presupuesto, también será cedido por la autora de este proyecto, ya que es la responsable de la escritura del guion.

Finalmente, un 8% será financiado a través del Municipio de Piriápolis, Uruguay, a cambio de publicidad en la representación de la ciudad costera dentro del medimetroaje y también como patrocinador del mismo. Por su parte, la Asociación Mutual Israelita Argentina (AMIA) realizará un aporte para el 5% restante del presupuesto ya que Piriapolski será una muestra del libro homónimo publicado por la editorial MILA perteneciente a la asociación y, a su vez, por tratarse también de un producto cultural con historia viva testimonial de la condición judía contemporánea y las nuevas generaciones.

El último punto a preparar dentro de un DPA es el pitch, un discurso a modo de venta para poder intercambiar con posibles inversores o talentos que se pretenda integrar al proyecto. El pitch no se incluye en la carpeta porque es de carácter oral, pero si se redactó una presentación que introduzca la motivación por este proyecto, las características principales del libro original y su adaptación, además de apelar a los recuerdos e historias propias del receptor, para que pueda comenzar a identificarse y ambientarse con la historia que se quiere contar.

En el pitch oral, además, se haría hincapié en la ventaja de poseer la cesión de derechos del autor del libro y una inversión personal de su parte; el apoyo y aporte de la AMIA y la posibilidad de solventar parte del financiamiento a través de canjes, sobre todo con el municipio de Piriápolis, para poder realizar el viaje para filmar en aquella ciudad.

Luego de esta presentación inicial, la carpeta primero ofrecerá la propuesta creativa, con los lineamientos del medimetroaje relacionados con su forma y contenido (título y descripción, tema, idea género, público, storyline, sinopsis argumental, propuesta estética y ficha de personajes); para que el lector pueda tener un vistazo general del proyecto. Si éste despierta su interés, luego podrá continuar con la lectura del guion literario en su totalidad.

Posteriormente, se encontrará la propuesta operativa detallada de igual manera en que fue realizada y descrita en esta metodología (guion técnico, planta de cámara y luces, desglose, plan de rodaje, presupuesto y plan financiero) para que el lector pueda interiorizarse y ahondar en todos los pormenores de la visualización, planeamiento y organización del proyecto. Al final, encontrará un anexo en el que se encuentra el storyboard realizado de la primera escena de Piriapolski, junto con la cesión de derechos de propiedad intelectual firmada por Daniel Rosenfeld como cedente y Nicole Rosenfeld como cesionaria.

Por último, se provee un índice para que el receptor pueda buscar y acceder fácilmente a cualquier apartado de la carpeta DPA. La decisión de colocar el índice al final de la carpeta, se debe a la intención de no estorbar y sobrecargar de información el comienzo de la lectura.

Reflexión final

Desde su nacimiento, el presente Trabajo Final de grado representaba un gran desafío. La creación de una carpeta de proyecto se trabajó a lo largo de la carrera para distintos productos audiovisuales y en particular para la ficción. Pero al tratarse de un proceso de gran magnitud, su realización siempre fue en equipos, tratando de asemejar las situaciones laborables del rubro, en las que las tareas se dividen de acuerdo a la especialización de cada profesional. Durante la cursada de la licenciatura, se aprendió y practicó sobre todas las labores involucradas; pero fue con este objeto de creación que experimenté por primera vez de manera individual la realización de todos los ítems que conlleva una carpeta de proyecto.

Teniendo previo conocimiento adquirido en la carrera sobre estos temas, deduje que podía llevar a cabo el trabajo en menos de un año. Sin embargo, terminó siendo necesario el doble de tiempo, ya que debí refrescar y profundizar la teoría en cada apartado, con el fin de adecuarme correctamente a lo que se espera de una carpeta ya en el ámbito totalmente profesional y especializado de concursos, convocatorias y festivales. Además, de algunas tareas no había ensayado su ejecución previamente, como lo fue, por ejemplo, la escritura de un guion de carácter audiovisual, la extensión de más de 30 páginas. Ese fue quizás el proceso más arduo y lento de llevar a cabo. Implicó una lectura y relectura constante para elegir los puntos clave del libro que resultasen más atractivos para su adaptación al audiovisual y que sumaran contenido interesante y sensaciones frescas que pudieran servir para reflejar referencias culturales o situaciones identificables para el espectador. Para ello, fue necesaria la escritura de varios bocetos para conseguir una estructura dramática coherente con un producto audiovisual. De igual manera el ensayo y error fue una constante en cada tramo, hasta conseguir resultados idóneos de acuerdo a lo que se buscaba.

Por otro lado, Piriapolski también representó un reto personal por tratarse de una adaptación de un libro perteneciente a la familia. Aunque las motivaciones no fueron originadas por este aspecto, la cercanía con la obra y personajes propios del relato, a la vez que también con su autor, implicó un gran esfuerzo por tener una mirada objetiva y centrarme en la ficción, sin perder la verosimilitud en el transcurso de la transposición. Así, tuve asesoramiento de Daniel Rosenfeld para comprender y expresar las experiencias relatadas en el escrito, pero

también debí alejarme de los hechos y personas reales para poder resignificar la obra en un producto más universal y vendible para una expresión artística muy diferente.

Además de la creación de la carpeta, el objeto de creación tenía como objetivos particulares la redacción del guion adaptado, el diseño creativo y operativo del medimetraje y la adecuación de dicha carpeta para su presentación profesional. Considero que todos los objetivos fueron ampliamente logrados porque la carpeta cumple y supera los requisitos que una institución, como por ejemplo el INCAA, determina que son necesarios para cualquier convocatoria. De todas maneras, Piriapolski no es un producto terminado. Aunque conllevó un gran esfuerzo y es la mejor versión que se pudo concebir hasta ahora, el proyecto de desarrollo audiovisual deja la puerta abierta a que puedan hacerse en el futuro las modificaciones y mejoras necesarias, en concordancia con los conocimientos y experiencia que adquiriera más adelante.

Este trabajo fue eficaz y productivo para cerrar mi experiencia en la carrera de grado de la Licenciatura en Producción de Radio y Televisión; permitió asentar y llevar a la práctica los estudios aprendidos en los años anteriores. Realmente el resultado de todos estos meses de trabajo es satisfactorio, pero siempre con miras a poder continuar formándome y creciendo, tanto académica como laboralmente, en este maravilloso campo profesional.

Referencias

- Acosta Larroca, P. (2015). *Propuesta Estética. Algunas Consideraciones*. Recuperado de: https://www.catedrablanco.org/app/download/8727896082/A1tedra+Blanco+ACOSTA+LARROCA+Pablo_Propuesta+Estática.pdf?1504788855
- Aire Comunicación (s.f.). *Apuntes para la formación. Producción Audiovisual*. España: Ciberresponsales, Módulo 12.
- Aristóteles (335 a.C.). *Poética*. Atenas, Grecia.
- Asociación Argentina de Actores. Escala Salarial. Recuperado de: <https://actores.org.ar/>
- BAFilm. Buenos Aires Provincia. Film Commission. Recuperado de: <https://bafilm.gba.gov.ar/>
- Baquero Goyanes, M. (1988). *Qué es la novela, qué es el cuento*. Murcia, España: Ediciones de la Universidad de Murcia.
- BASet. Filmaciones en la Ciudad de Buenos Aires. Recuperado de: <https://www.buenosaires.gov.ar/industriascreativas/audiovisual/baset>
- Benítez, A. Rodríguez Ortega, V. y Utray, F. (2013). Guión técnico y planificación de la realización. Recuperado de: https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion_tecnico_2013.pdf
- Caro, A. y Carrillo, L. (2017). *Novela Histórica. Guía de recursos bibliográficos de la novela histórica*. Recuperado de http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_historica/index.html
- Cátedra Landau, Difusión y Comercialización de los Medios. Carrera de Diseño de Imagen y Sonido. Facultad de Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires. (2010). *La importancia de la etapa de Desarrollo del Proyecto*.
- Centera, M. (2017). 'Zama', atrapado en la esperanza. Diario El País. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2017/10/07/actualidad/1507401583_261239.html
- Cicalese, G. (2003). *Teoría de la comunicación: Herramientas para descifrar la comunicación humana*. Argentina: Editorial Stella.
- Cinenacional.com (2001). *La Fuga (2001)*. Recuperado de: <https://cinenacional.com/pelicula/la-fuga-0>

- Comparato, D. (1983). *El guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Buenos Aires, Argentina: Garay Ediciones.
- Comparato, D. (1992) *De la creación al guion*. Madrid, España: Ed IORTV.
- Concursos y convocatorias. *INCAA: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales*. Recuperado de: <http://www.incaa.gov.ar/concursos-y-convocatorias>
- Consejo de Televisión Digital Terrestre en Argentina. (2011). *Guía para la presentación de contenidos en la televisión digital*. Buenos Aires: Presidencia de la Nación.
- Dirección Nacional del Derecho de Autor (DNDA). Recuperado de: <https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechodeautor>
- Directores Argentinos Cinematográficos (DAC). Aranceles. Recuperado de: <http://dac.org.ar/es/>
- Del Teso, P. (2001). *Desarrollo de proyectos audiovisuales: su organización por metodología DPA*. Buenos Aires: Nobuko.
- Dominguez Caparrós J. (2009). *Introducción a la Teoría Literaria*. Madrid, España: Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Espectador Web (2012). «*La Patria equivocada*»: lección de historia fuera de tiempo (en todo sentido). Recuperado de: <http://elespectadoravezado.com.ar/roque-anzalas/>
- Espinosa, L y Montini, R (2007). *Había una vez... Cómo escribir un guion*. Buenos Aires, Argentina: Nobuko.
- Eyquem de Montaigne, M. (1580). *Ensayos*. Francia.
- Feldman, S. (1974). *El Director de Cine: Técnicas, Mitos y Sometimientos*. Buenos Aires, Argentina: Granica Editor.
- Fernández Diez, F. (2005). *El libro del guion*. España: Ediciones Díaz de Santos.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid, España: Plot Ediciones.
- Field, S. (2001). *El libro del guion: fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid, España: Plot Ediciones.
- Forster, E. M. (1973). *Aspectos de la novela*. Reino Unido: Edward Arnold Publishers.
- García Herranz, A. (2009). *Sobre la novela histórica y su clasificación*. Madrid, España: EPOS: Revista de Filología.

- Gutiérrez Espada, L. (1978). *Narrativa filmica: teoría y técnica del guión cinematográfico*. España: Pirámide.
- Hincapié Franco D. y Lema Álvarez V. (2013). *Manual Básico para Producciones Audiovisuales de Bajo Presupuesto*. Ecuador: Universidad de San Gregorio de Portoviejo.
- Huet, A. (2006). *El guion: A favor o en contra del guion, cine moderno versus cine clásico, carta abierta*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (s.f.) Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales y Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica. (s. f.). *Laboratorio para el desarrollo de proyectos audiovisuales. Material de capacitación*. Buenos Aires.
- Kamin, B. (1999). *Introducción a la producción cinematográfica. Presupuesto, Plan financiero*. Buenos Aires, Argentina: Centro de Investigación Cinematográfica.
- Lukács, G. (1971). *La novela histórica*. México: Ediciones Era.
- Montesoro, J. (2012). La revolución es un sueño eterno: fotogramas de la historia. *La Nación*. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/1473791-la-revolucion-es-un-sueno-eterno-fotogramas-de-la-historia>
- Maestro, J. y Culell, P. (2015). *Nacidos para contar: escribir y producir para TV y cine*. Argentina: Penguin Random House Grupo Editorial Argentina.
- Mata Induráin, C. (2013). *Breve definición de la novela histórica*. Recuperado de <https://insulabaranaria.wordpress.com/2013/04/19/breve-definicion-de-la-novela-historica/>
- Ojeda, L. (2015) San Luis Cine lanza un concurso de proyectos con alcance nacional. *Agencia de Noticias San Luis*. Recuperado de: <http://agenciasanluis.com/notas/2015/04/13/san-luis-cine-lanza-un-concurso-de-proyectos-con-alcance-nacional/>
- Ojeda, L. (2015). Se conocieron los ganadores del concurso nacional de documentales temáticos de San Luis. *Agencia de Noticias San Luis*. Recuperado de: <http://agenciasanluis.com/notas/2015/08/14/se-conocieron-los-ganadores-del-concurso-nacional-de-documentales-tematicos-de-san-luis/>
- Ortiz, G. S. y Sánchez, D. (2019). *GEN. El origen de lo ineludible*. Trabajo final de grado de la Universidad Nacional de San Luis. San Luis, Argentina.

- Oviedo, M. (2011). *Definición de guion*. Argentina: Fichas de estudio, Guionarte.
- Parker, P. (2012). *Cómo escribir el guion perfecto*. España: Robinbook.
- Peña-Ardid, C. (1992). *Literatura y cine: una aproximación comparative*. Zaragoza, España: Cátedra de la Universidad de Zaragoza.
- Pons, C (1996). *Memorias del Olvido. La novela histórica de fines del siglo XX*. México: Revista Mexicana de Sociología.
- Real Academia Española (2019). *Diccionario de la lengua Española*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/>
- Redacción El Diario de la República (2014). Comienza el rodaje de "Huellas del tiempo" de Martín Ferrari. *El Diario de la República*. Recuperado de: <http://www.eldiariodelarepublica.com/espectaculos/Comienza-el-rodaje-de-Huellas-del-tiempo-de-Martin-Ferrari.-20141209-0010.html>
- Ripoll, X. *El lenguaje cinematográfico*. Recuperado de: <http://www.xtec.cat/~xripoll/lengua.htm>
- Rivas, D. (2010). *La adaptación literaria cinematográfica en Argentina*. Buenos Aires, Argentina: Proyecto de Graduación de la Universidad de Palermo.
- Rodríguez Martín, M. E. (2007). *Teorías sobre la adaptación cinematográfica*. Revista Casa del Tiempo.
- Rosenfeld, D. (2009). *Piriapolski*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Milá.
- Saad, F. A. (s. f.). *Curso de adaptación*. San Luis (provincia), Argentina: Sociedad Argentina de Escritores.
- Saad, F. A. y Nodar, A. (2016). *Adaptación de la literatura al cine*. En 3° Jornadas de Literatura Infantil y juvenil. San Luis, Argentina.
- Saer, J. J. (2014). *El concepto de ficción*. (4a ed). Buenos Aires, Argentina: Seix Barral.
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine: teorías y análisis de la adaptación*. Madrid, España: Grupo Planeta.
- Sindicato Argentino de Músicos (SADEM). Escala salarial. Recuperado de: <https://sadem.org.ar/>
- Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina (SICA). Escala salarial. Recuperado de: <https://sicacine.org.ar/>

Sindicato Único de Trabajadores del Espectáculo Público y Afines de la República Argentina (SUTEP). Escala salarial. Recuperado de: <https://www.sutep.com.ar/>

Sociedad Argentina de Autores y Compositores de Música (SADAIC). Aranceles. Recuperado de: <https://www.sadaic.org.ar/>

Sociedad General de Autores de Argentina (ARGENTORES). Aranceles por derechos. Recuperado de: <https://argentores.org.ar/>

Tacca, O. (1973). *Las voces de la novela*. Madrid, España: Editorial Gredos.

Ventura, D. (2019). *Soledad, la joven argentina que se unió a los anarquistas en Italia y se suicidó tras ser encarcelada bajo cargos falsos*. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48696235>