

ELABORACIÓN DE IDEAS / BRAINSTORMING

CONSEJOS ÚTILES:

A continuación, una serie de consejos y diferentes metodologías para "abrir el juego". La idea es que sirvan para facilitar la elaboración y bajada de la idea, NO PARA COMPLICARSE.

"INVENTARIO" VISUAL Y CONCEPTUAL:

1) Hacer un listado tipo "inventario" (colocar un término abajo de otro) de TODOS los objetos que aparecen en la película de manera consistente y son importantes en la trama, ya sea por lo que significan en la historia o porque la ambientan y caracterizan visualmente. **Ser lo más detallista posible en este listado.** Es importante anotar todo lo que se recuerde a medida que se recuerde (NO DEJAR NADA DE LADO).

2) Una vez hecho el listado, dividirlo en 3 columnas. Una (la de la izquierda) tendrá el título de "**objetos primarios**": esos que tienen mucha presencia, principalmente en la historia-trama, aquellos que la caracterizan de manera clara. (Ej: *la espada en "Excalibur"*). Otra columna (la de la derecha) llevará el título de "**objetos secundarios**": todos aquellos que sirven más de contexto y ambientación. Ir clasificando el listado previamente elaborado en estas 2 columnas.

3) Luego de clasificado el "inventario", en la columna central se trabajará la simbología. Esta columna llevará el nombre de "**objetos ausentes**": todas las asociaciones conceptuales, las representaciones y lo que los objetos simbolizan. (Ej: *el "objeto ausente" de la marca Rolex es "prestigio exclusivo de unos pocos elegidos", "el santo grial de los relojes", etc.*) De los objetos de la columna de la izquierda se deberán encontrar los correspondientes "objetos ausentes" (enfocándose en lo que simbolizan o representan en la película). **Es importante realizar una buena tormenta de ideas o "brainstorming".**

Ej de ayuda: Película "Tiempos modernos" de Charles Chaplin.
<http://www.youtube.com/watch?v=PKL-DXmpWmc&feature=related>

En este film genial hay una escena memorable donde Chaplin, absolutamente automatizado con su trabajo en la fábrica, es "digerido" por una maquinaria interminable de engranajes.

Algunos **objetos "primarios"** de esta escena:

- Cinta transportadora.
- Productos transportados sobre la cinta (parte de alguna matriz, todos iguales).
- Herramientas usadas por los operarios (llaves inglesas y martillos).
- Engranajes de diferentes dimensiones / interior de la maquinaria.

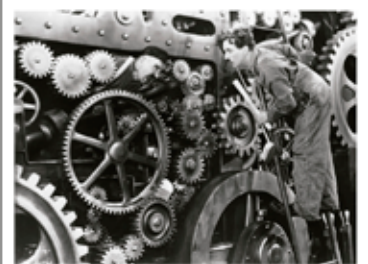
Algunos **objetos "secundarios"** de esta escena:

- Los overoles e indumentaria de los obreros
- Los mecanismos de encendido y apagado de la cinta.
- Los ventanales sucios.
- Las cañerías a la vista.

Ahora, los "**objetos ausentes**" o simbologías de esta escena:

- Opresión, explotación del obrero (*llaves inglesas que aprietan cada vez más y más rápido, martillazos*).
- Automatización del hombre (*Cinta transportadora, productos todos iguales sobre ella*).
- Imperio de las máquinas (*engranajes y máquinas enormes, mucho más grandes que los operarios*).
- Deshumanización del trabajo. Capitalismo (*engranajes interminables siempre funcionando, tiempo de producción interminable, demasiado rápido, maltrato, importa más la máquina, no hay que parar*).

Conclusión: Chaplin pudo dar a entender todos estos conceptos a través de simbologías y representaciones, donde los objetos y la ambientación adoptaron connotaciones muy estratégicas.



BAJANDO LA IDEA: SER ESTRATÉGICOS!

En base al trabajo realizado en el ítem anterior, tal vez alguno de esos objetos se convierta en un buen aliado desde lo visual. O tal vez una ambientación lo sea. Acá entra en juego el lenguaje visual que caracteriza a la película que están trabajando y que, acorde a la idea elaborada (u *objeto ausente*) adoptará características particulares. **Estas características serán TODAS LAS DECISIONES SINTÁCTICAS, a saber, COMO SERÁ EL MANEJO DE HERRAMENTAL:**

- **Tipografía** (fuente, variables, interletra, interlinea)
- **Imagen** (encuadre y tipo de plano, relato -que muestra-, tratamiento de la imagen. Acá habría que capitalizar lo realizado en el TP 4 sobre lenguaje visual, donde un mismo objeto asumía visualmente diferentes características, acorde al lenguaje visual que debía representar).
- **Relación texto-imagen** (desde el anclaje y desde lo formal)
- **Estructura compositiva** (aprovechamiento del plano-formato, ubicación de los elementos).
- **Prioridades y niveles de lectura**
- **Manejo del color**

Volviendo al ejemplo de la película "Tiempos modernos", a continuación algunos afiches (de ayer, hoy y siempre) sobre el film. Veremos como cada uno adoptó (para mal o para bien) un lenguaje visual propio. Algunos son concretos y claros, otros no. Algunos son más obvios y otros más retóricos, pero cada uno tiene un lenguaje visual particular.



PROPUESTAS ERRÓNEAS



No se entiende nada. Demasiado abstracto. ¿De qué se trata la película según este afiche?



Mezcla de lenguajes que no conviven bien entre sí y terminan atentando contra la comunicación de la idea. Lo único que se entiende es que es de Chaplin.

En estas propuestas se pueden reconocer lenguajes visuales DIFERENTES, niveles de pregnancia DIFERENTES y resoluciones técnicas DIFERENTES (algunas presentan incluso problemas de manejo de herramental). Pero todas transmiten la idea de la película.