

TP 6 FINAL / ETAPA 2 / GUÍA DE ELABORACIÓN CONCEPTUAL ("MAPA MENTAL")

A continuación, una serie de consejos y una posible metodología 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 el capítulo 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. Lo organizaremos del siguiente modo:

a) En la columna de la izquierda (que tendrá el título de "**objetos primarios**") irán todos esos que tienen mucha presencia, principalmente en la historia-trama, aquellos que la caracterizan de manera clara.

Ejemplo:

*El **anillo** en la película "El señor de los anillos".*

b) La columna de la derecha (que tendrá el título de "**objetos secundarios**") irán todos aquellos que sirven más de contexto y ambientación.

Ejemplo:

*La **ropa usada por los hobbits** en la película "El señor de los anillos".*

Nos quedará vacía la columna del medio.

3) Luego de clasificado "el inventario" en el paso anterior, **en la columna central se trabajará la simbología**. Esta columna llevará el nombre de "**objetos ausentes**", es decir, todas las asociaciones conceptuales, las representaciones y lo que los objetos simbolizan.

Ejemplo:

*El "objeto ausente" de la película "El señor de los anillos" es **la lucha interna entre el bien y el mal, la tentación por el poder, etc.***

Otro ejemplo:

*El objeto ausente de la marca de relojes Rolex es "**prestigio exclusivo de unos pocos elegidos**"; "**el santo grial de los relojes**", etc.*

Método a emplear: de los objetos de la columna de la izquierda ("**objetos primarios**") se deberán encontrar los correspondientes "**objetos ausentes**" (enfocándose en lo que simbolizan o representan en este capítulo). Es importante realizar una buena tormenta de ideas o "brainstorming":

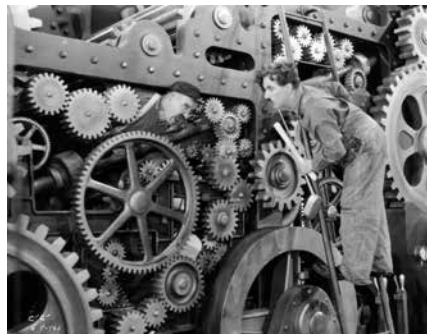
EJ DE AYUDA: PELICULA "TIEMPOS MODERNOS" DE CHARLES CHAPLIN.

En este film genial hay unas escenas memorables:

Escena 1: Chaplin, que es un operario fabril, está absolutamente automatizado con su trabajo, instalado al lado de una cinta transportadora que cada vez funciona más rápido, obligándolo a él a trabajar más rápido también, mientras recibe órdenes y gritos de su patrón y maltrato de sus compañeros.



Escena 2: Chaplin, al intentar arreglar una enorme maquina de interminables engranajes, es "fagocitado y digerido" por la misma.



Algunos **“objetos primarios”** de estas 2 escenas:

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

Algunos **“objetos secundarios”** de estas escenas:

- 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 estas escenas:

- **Opresión y explotación del obrero** (simbolizada por llaves inglesas que aprietan cada vez más y más rápido, o por los martillazos cada vez más fuertes).
- **Automatización del hombre** (simbolizada por la cinta transportadora con los productos todos iguales sobre ella).
- **Imperio de las máquinas-tecnología por sobre lo humano** (engranajes y máquinas enormes, mucho más grandes que las operarios).
- **Deshumanización del trabajo. Injusticia. Capitalismo salvaje** (engranajes interminables siempre funcionando, tiempo de producción interminable, demasiado rápido, maltrato, lo único que importa es la producción incesante, 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.

IMPORTANTE: PODER PONERLE UN TÍTULO A LA IDEA, RESUMIRLA EN UNA FRASE.



BAJANDO LA IDEA: ¡¡¡SER ESTRATÉGICOS!!!

En base al trabajo realizado en el ítem anterior, HAY QUE TOMAR DECISIONES SOBRE CÓMO BAJAR LA IDEA GRÁFICAMENTE.

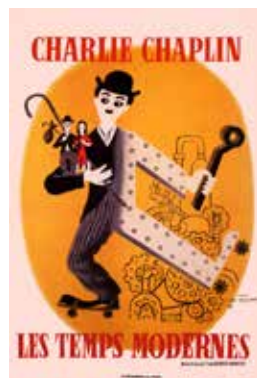
Tal vez alguno de esos objetos primarios se pueda convertir en un buen aliado desde lo visual. O tal vez una ambientación lo sea. Acá entra en juego el lenguaje visual que caracteriza al capítulo de "Black Mirrow" que están trabajando y que, acorde a la idea elaborada (u "objeto ausente" trabajado) adoptará características particulares. Estas características serán TODAS LAS DECISIONES SINTÁCTICAS, a saber:

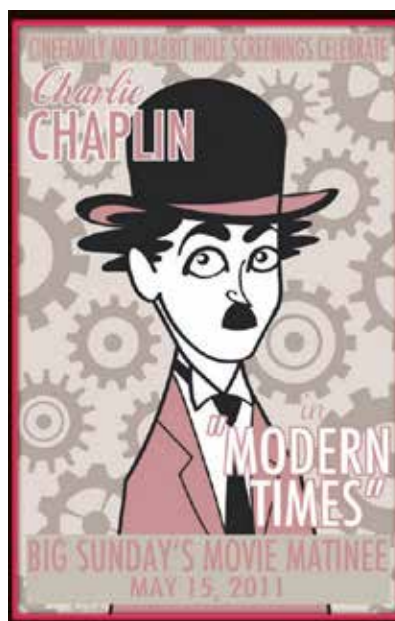
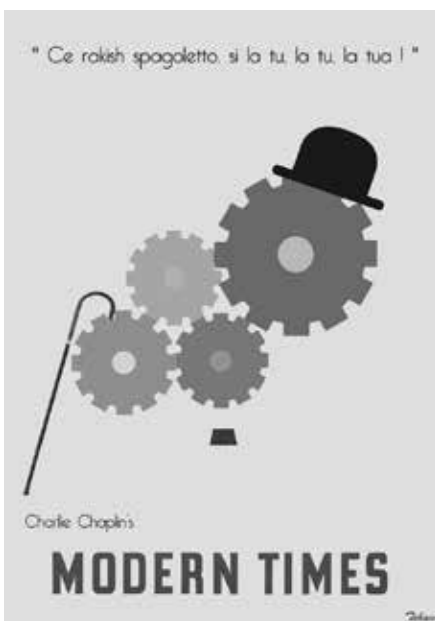
- **Tipografía** (fuente, variables, interietra, interlinea). Acá hay que capitalizar el TP4 de puesta tipográfica.
- **Imagen** (encuadre y tipo de plano, relato -que muestra-, tratamiento de la imagen). Acá hay que capitalizar el TP3 sobre lenguaje visual, donde un mismo objeto asumía visualmente diferentes características, acorde al lenguaje visual que debía representar. También el TP4 y el TP5 sobre concepto visual y retórica visual.
- **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 veremos algunos afiches (de diferentes épocas) sobre el film. 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 e hizo foco en algún aspecto característico.

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 eje de la película, algunas de modo más interesante que otro. Y son lenguajes que podrían ser asociados al film.





PROPUESTAS CONCEPTUALMENTE ERRÓNEAS (APLICADAS AL EJEMPLO ANALIZADO DE "TIEMPOS MODERNOS")

No se entiende nada, por ser demasiado abstracto (hay que explicarlo).



(es este afiche no se sabe de qué es la película).

El lenguaje visual empleado no es coherente. Lo único que se entiende es que es de Chaplin.



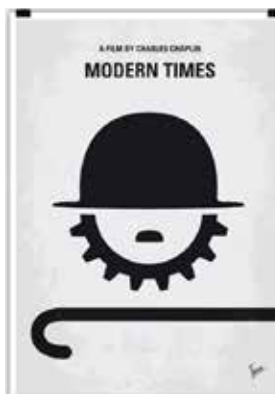
(es este afiche el lenguaje visual parece más punk que otra cosa, pudiéndose interpretar que trata sobre algo más acorde a este estilo -punk-).

Se entiende algo que no hace al eje principal de la película:



(en este afiche parece más una historia de amor, la cual puede darse en cualquiera de las películas de Chaplin).

La idea se parece a otra película (evoca otro emisor existente).



(es este afiche se percibe más la película "La naranja mecánica").

