



ARTES PLÁSTICAS

LENGUAJE AUDIOVISUAL

EL DUELO CINEMATOGRAFICO

"Capturar la esencia dramática de una competencia donde el lenguaje audiovisual construye tensión, carácter y desenlace"

Objetivo:

Crear un cortometraje breve (1-3 minutos) que muestre un duelo/competencia entre dos o más personajes, utilizando recursos cinematográficos para generar tensión, definir caracteres y resolver el conflicto sin diálogos.

INSTRUCCIONES PARA EL EJERCICIO

1. Elegir un tipo de duelo (ejemplos):

Físico: pulseada, carrera corta, partida de ajedrez

Psicológico: competencia de miradas, esperar quién rompe el silencio primero

Simbólico: pugna por un objeto (último asiento, último boleto)

Regla básica: El conflicto debe resolverse solo con imágenes y sonido (sin diálogo explicativo).

2. Planificación clave:

Definir los códigos visuales de cada rival (ej:

- Personaje A: siempre en picado + colores fríos

- Personaje B: siempre en contrapicado + colores cálidos)

Diseñar 3 momentos obligatorios:

Presentación del conflicto (plano del objeto/motivo)

Escalada de tensión (planos cada vez más cerrados)

Resolución ambigua (¿quién ganó? ¿a qué costo?)

3. Grabación con restricciones creativas (elegir 2):

Usar solo 3 tipos de planos distintos

Incluir un reflejo/espejo obligatorio

Sonido subjetivo (escuchar solo lo que un personaje oye)

Máximo 4 cortes de edición

4. Edición (énfasis en):

Ritmo: acelerar planos hacia el clímax

Unir o empalmar los planos por corte, sin usar disolvencias, transiciones o efectos

Sonido: usar silencios estratégicos o un efecto recurrente (ej: tictac de reloj)

RESULTADO ESPERADO

Un cortometraje de 1-2 minutos que:

Establezca claramente la rivalidad (sin texto o diálogo)

Use al menos 1 técnica de tensión (cámara inestable, sonido discordante)

Mantenga coherencia visual entre personajes (color, encuadre)

REFLEXIÓN FINAL (para debate)

¿Cómo se construyó la jerarquía entre personajes?

¿Qué elemento no verbal generó más tensión?

Si tuvieran 10 segundos más: ¿añadirían o quitarían algo?

Frase clave:

"En cine, los duelos no se ganan con fuerza... se ganan con encuadres."

VARIANTES CREATIVAS

Duelo asimétrico: 1 persona vs 1 objeto (ej: reloj que se agota)

Meta-duelo: competencia por controlar la cámara

Versión cómica: clichés de duelos épicos en contexto absurdo