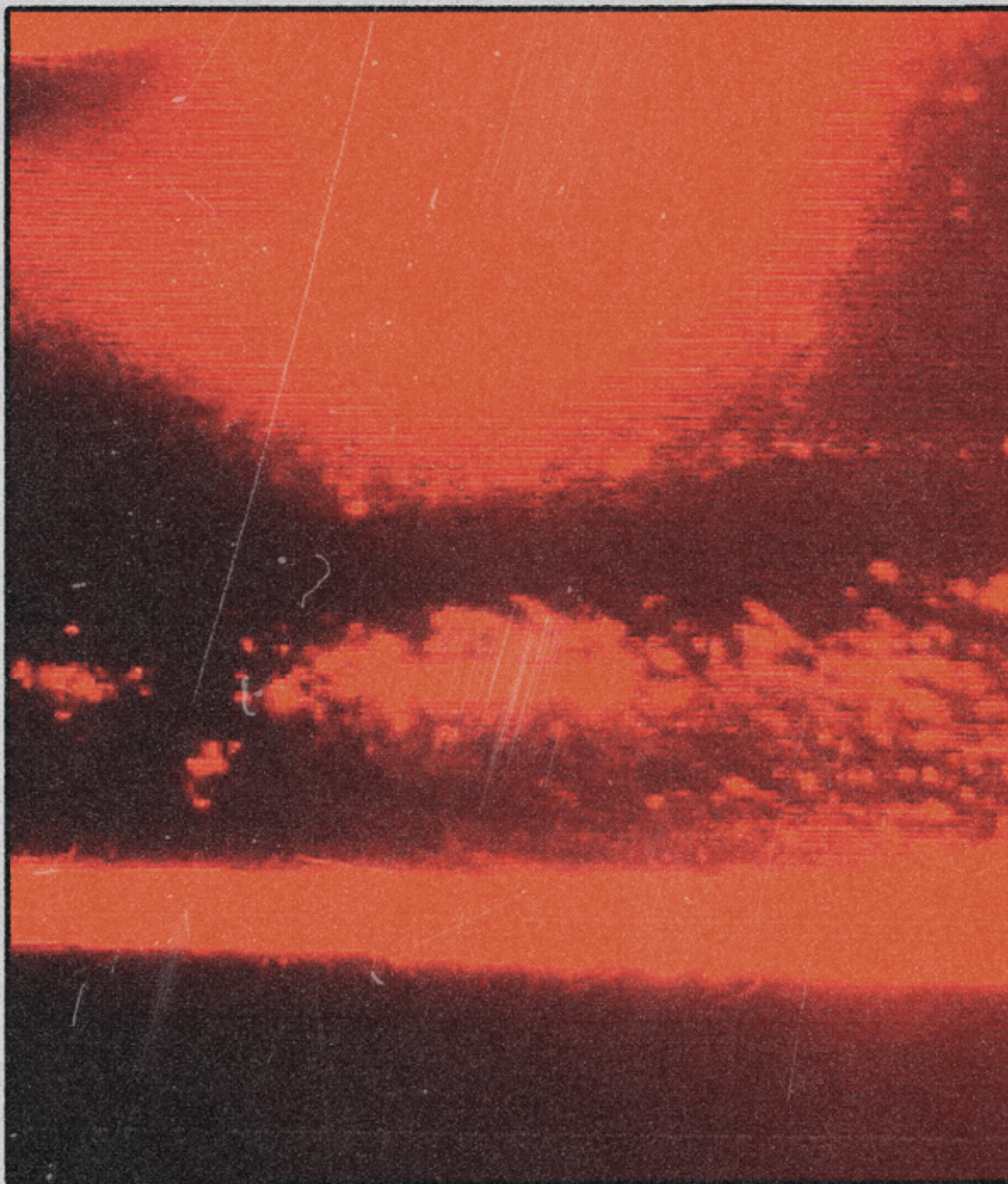


RUINAS I

carteles, bocinas y escombros



Un cortometraje de Germán Britos

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Carrera

Licenciatura en Artes Audiovisuales con orientación en Realización

Título

Ruinas I: Carteles, bocinas y escombros

Tema

El flujo de imágenes y sonidos en el espacio urbano

Alumno: Germán Britos

Director: Pablo Moreno

DNI: 36578050

Legajo: 67614/8

Teléfono: 2213648759

E-mail: opethsistemas@gmail.com

A mi familia, amigos y docentes
que me acompañaron durante todo este proceso.

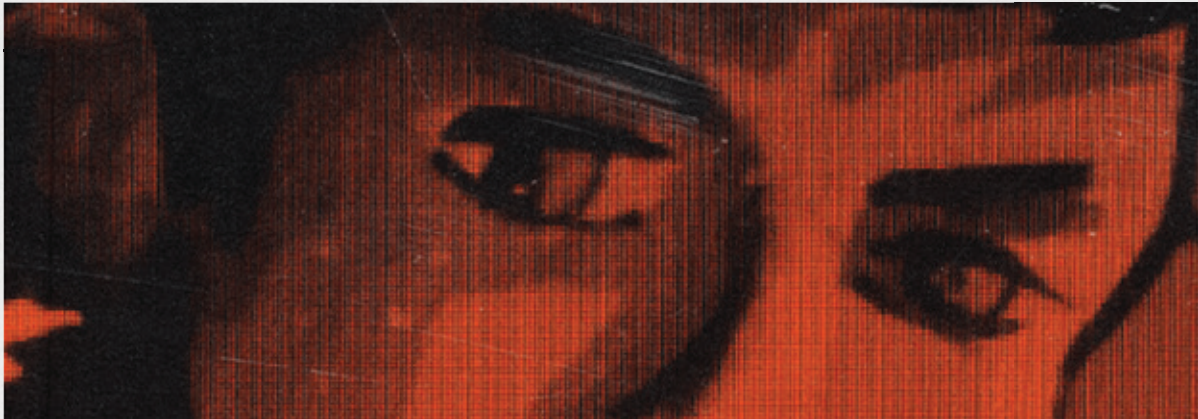
RESUMEN

Consumo, ansiedad y pánico. Rostros sonrientes en afiches publicitarios y carteles luminosos. La alarma de un local de indumentaria sonando sin parar en la mitad de la noche: situaciones que inundan el espectro visible y sonoro de la ciudad, formando un panorama dotado de un sinfín de capas de sentidos que se cuelan constantemente por nuestros ojos y oídos cada vez que salimos a la calle.

El fluir de imágenes y sonidos en el espacio urbano y la relación que se establece entre éstos y nuestra subjetividad, son los ejes sobre los cuales se indagará; siendo este cortometraje el recipiente dentro del cual se intentará articular, con una fuerte impronta personal y experimental, las potencialidades y el devenir de la puesta en tensión de dichos elementos.

PALABRAS CLAVE

experimental – urbano – ciudad – flujo - imagen



INTRODUCCIÓN

Este es un trabajo de graduación de la Lic. en Artes Audiovisuales con orientación en realización. Este cortometraje se presenta como la primer entrega de lo que será una serie de ensayos sobre la relación entre fotografía y cine, entre lo público y lo privado, entre la ciudad, sus ruinas y sus fantasmas.

Transcurrido un tiempo desde mi ingreso a la carrera de Artes Audiovisuales entré en contacto con la fotografía urbana, y desarrollé un interés por las formas no narrativas de tratar con las imágenes. No me interesé tanto en contar historias, sino más bien en experimentar con las posibilidades formales expresivas de la imagen: desde su génesis, su materialidad y las nuevas combinaciones que de estas pudiesen surgir. Luego de unos años recorriendo, fotografiando la ciudad, y habiendo ya encontrado una 'estética propia' y una metodología de trabajo, caí en la cuenta de que sería interesante como trabajo de graduación intentar llevar todos estos conocimientos y experiencias autoadquiridas como fotógrafo urbano para así trasladarlas a la imagen en movimiento. ¿A través de que procedimientos estéticos y realizativos podría construir entonces una obra, de corte experimental, que vehiculizara y pudiera dar cuenta (o no) de mis prácticas como fotógrafo?

Comencé entonces a intentar trasladar estas experiencias de una disciplina hacia la otra, a intentar pensar y reflexionar en torno a los puntos de contacto entre fotografía y cine, sus especificidades, sus convergencias y divergencias. En esta línea me resulta interesante lo propuesto por Arlindo Machado (2008), para quien «la mayor zona de interpenetración está entre los círculos que definen a la fotografía y el cine (...) por el simple hecho de que el cine tiene una base fotográfica que le es inherente, y es imposible hablar de cine sin hablar de fotografía». Dada la complejidad del asunto y la cantidad de abordajes posibles que esta vinculación ofrece para problematizar, intenté entonces enfocarme en algunos aspectos puntuales. Para ello decidí otorgarle un particular énfasis a las cuestiones relacionadas con ese saber adquirido, con esa relación que se había forjado entre la cámara, la ciudad y mi propia subjetividad.

Ruinas I: Carteles, bocinas y escombros se erige entonces como un experimento, como un juego de traducciones y aproximaciones, en donde los fragmentos de la ciudad, absorbidos por la cámara, se encuentran con una apuesta por la forma y el

montaje; instancias que operan como canalizadores de inquietudes plásticas y técnicas, que me permitirían desandar abordajes ligados a narrativas tradicionales, dando lugar a la liberación y al deslizamiento de la imagen hacia costados más poéticos, donde lo desconocido potencia la emergencia de otros mundos, de nuevos mundos.

BACKGROUND

Algo que siempre ha sido significativo para mi formación en torno al trabajo con las imágenes es el encuentro con las obras de otros artistas. Algunos de estos encuentros me han impactado profundamente. Y de la fascinación (generalmente) emerge la motivación. Surgen ideas, preguntas que resuenan con la situación creativa y emocional de quien, del otro lado, observa y siente. La lista sería por demás larga, por lo que inicialmente me limitaré a mencionar fundamentalmente algunos de estos encuentros con referentes audiovisuales. Obras como *Anticipation of the Night* (1958), *Dog Star Man* (1961-1964) y *Mothlight* (1963) de Stan Brakhage. *Daybreak Express* (1953) de D.A Pennebaker. *Broadway by Light* (1958) de William Klein y *Lost Book Found* (1998) de Jem Cohem. También referentes del mundo de la fotografía tales como el grupo japonés y sus ediciones de *Provoke* (1968-1969). Los fotolibros de algunos de sus integrantes: *Sashin yo Sayonara* (1972) y *Hikari to Kage* (1982) de Daido Moriyama; *Kitarubeki kotoba no tame ni* (1970) de Takuma Nakahira y *Toshi-e* (1974) de Yutaka Takanashi. E incluso musicales: *Feedbacker* (2003) del grupo rock noise Boris; *Monoliths and Dimensions* (2009) de SunnO))), entre otros. El vínculo sensible que establecí con estas referencias se constituyó en un punto clave para trazar las líneas estéticas, plásticas y discursivas de este trabajo.

Al comienzo, y partiendo de ideas vagas, primarias y arquetípicas acerca del cine experimental, un género de por sí muy complejo de sistematizar, detecté algunos elementos que me interesaron y que resultaron motivadores al momento de definir los lineamientos estéticos y de sentido de la obra. Intentaré hacer un desglose de algunos de estos recursos. En cuanto a la matriz plástica de las imágenes, me centré en las texturas y la capacidad de estas para potenciar climas, para hacer sentido, más allá de los elementos, figurativos o no, que puedan contenerse en la imagen. Lo inusual y acelerado de algunas técnicas de montaje, en donde muchas de las imágenes se suceden, fotograma a fotograma, sin lo que parece ser una relación aparente. La construcción del espacio a partir de la reiteración, de la insistencia sobre ciertos motivos u objetos, muchas veces inconexos, abstractos (por ejemplo, *Windows* de Ken Jacob (1964)). La absoluta carencia de sonido en algunas de estas obras, donde las imágenes se sostienen por sí solas, fue otra de las características que llamaron particularmente mi atención. Todos estos rasgos, capaces de potenciar a la imagen a partir de la manipulación y la descontextualización, de la deconstrucción y de la reconstrucción, fueron seleccionados como ejes potenciales para estructurar este film.

El encuentro con la obra de Stan Brakhage resonó con más fuerza y fue un catalizador. Salvando las distancias¹, la idea era aproximarse un poco a esta estética,

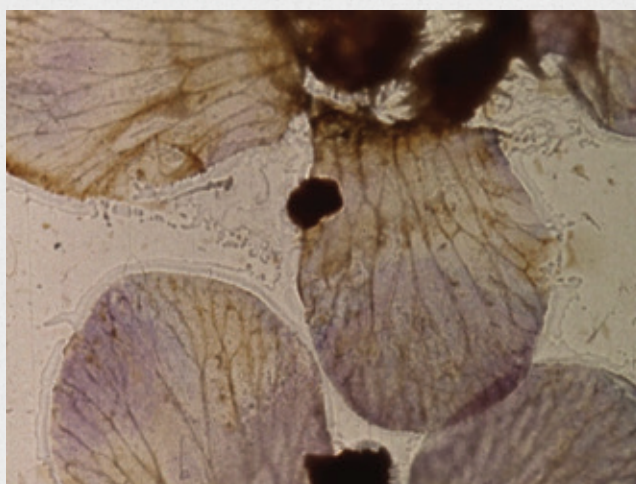
1. Brakhage trabajaba con fílmico, y trabajar con fílmico nunca fue mi intención ya que esto requiere un despliegue e inversión, la cual no me podía dar el lujo de hacer.

pero desde lo digital, con lo que está al alcance de la mano. Otro trabajo que aparece como referencia es *Broadway by Light* (1958) de William Klein, cortometraje en el que las luces de la cartelería luminosa urbana de la calle Broadway cumplen un lugar central: el prenderse y apagarse de las luces, los cortes de montaje, sugieren la existencia de un tiempo, un espacio y un sentido que se expande, que no se agota en la mera informaticidad marketinera a la que la cartelería urbana pareciese apostar.

Brakhage intervenía las cintas de película de manera directa, pintando o rayando los trozos de película, y hasta pegando directamente trozos de polillas que por el calor de las lámparas habían muerto a los pies del proyector (*Mothlight*, 1963). Es este tipo de intervención tan directa, cruda y hostil sobre el material lo que me interesaba muchísimo poder recuperar. Pero ¿cómo hacerlo desde el digital? Mi trabajo apuntó a buscar la forma de distorsionar la imagen de una forma 'analógica'. Ya que lo digital siempre tiende a perseguir el 'hiperrealismo' de las imágenes, como plantean Bolter y Grusin (2000), la idea de utilizar más tecnología digital para distorsionar la propia 'digitalidad' de la imagen me pareció atractiva. Una sobredosis de digitalización, en capas, que termina por borrar y desintegrar la imagen. Me interesaba además mantener todo el proceso lo más rudimentario posible, ya que sabía que los resultados que iba a obtener tendrían características únicas, como toda huella, como toda marca, y limitarme a utilizar el software solamente para operaciones de montaje y la construcción sonora del cortometraje. Intenté encontrar mis propias texturas a través del procedimiento que detallaré a continuación.

LA CÁMARA-ACTO

En su libro *Hacia una filosofía de la fotografía*, Vilem Flusser (1993) habla del aparato fotográfico como una herramienta con la capacidad de generar lo que él llama *imágenes técnicas*. La cámara, al igual que otros objetos culturales, son herramientas. Estas se caracterizan porque «arrancan objetos de la naturaleza para ponerlos allí donde está el hombre» (p. 26), pero fundamentalmente —y es en este sentido que interesa en este trabajo— Flusser dice que estas herramientas son prolongaciones de los órganos humanos y están relacionadas con el órgano que prolongan. Él se pregunta si la cámara de fotos como aparato, como máquina, está relacionada con el ojo, ya que esta es una *máquina de ver*. Habla también del *programa del aparato* y lo compara con el ajedrez, más concretamente con las posibilidades que este brinda a los jugadores de crear nuevas y nunca antes vistas jugadas y movimientos. Estas nuevas jugadas,



en términos flusserianos, *extenderían* el programa del ajedrez, trayendo nuevos movimientos y estrategias al juego. Con la cámara pasa exactamente lo mismo. Esta posee ciertas características, y quienes operan con ella pueden limitarse a *jugar* dentro del programa por ella ofrecido (configuraciones predeterminadas, altura 'normal' de cámara a la del ojo humano, etcétera), o pueden intentar extender ese programa, encontrar nuevos movimientos y estrategias que permitan expandirlo.

La cámara que utilicé fue una herramienta clave para el registro inicial de las imágenes. Como fotógrafo se amoldó exactamente a lo que necesitaba, y también tuve que aprender a amoldarme a lo que ella me ofrecía. Es en esa tensión que fueron surgiendo las fotografías que hoy conforman mi trabajo como fotógrafo urbano y las imágenes que conforman este cortometraje; en esa relación se presenta una puesta en tensión del *programa del aparato*, al cual intenté tensionar y llevar más allá de sus límites. Al vincularlo con esta idea de 'herramienta que prolonga un parte del cuerpo', podría además afirmar que esta cámara está y estuvo a lo largo de todo este tiempo más relacionada con mi mano y con mi brazo que con mis propios ojos. Gran parte del registro de imágenes realizado para este cortometraje estuvo signado por esta cualidad. Se trataba de encenderla y, generalmente sin detener la marcha, fuera a donde fuera que me estuviese dirigiendo, la cámara estaba continuamente filmando.



El registro fue hecho intencionalmente descuidado, movido, azaroso, zoomeado, arrastrado por el movimiento de mi cuerpo, de mi brazo, mientras caminaba. La idea fue intentar emular cierta *pulsión* fotográfica, pero en vez de hacer una única toma, estática, lo que hice fue filmar. Los criterios de registro en video fueron similares a los de la experiencia con las fotografías: capturar en movimiento, a veces haciendo algunos zooms para acrecentar la sensación de movimiento y velocidad, filmando durante horas de la noche a rincones oscuros para forzar al sensor y obtener imágenes más rotas, más texturizadas. Mis ojos sí, comandando; puestos en situaciones u objetos concretos; la cámara dando respuestas desde donde mi mano/muñeca/brazo lo decidiera.

Vertov (1920) buscaba mostrar lo invisible para el ojo humano, otro punto de vista, otra manera de ver las cosas. Es por eso que no se trató solamente de ver, enfocar y encuadrar, sino de darle lugar al cuerpo y fusionarlo con la cámara, capturar con crudeza el desplazarse por el espacio. Grabar y recorrer, utilizar la cámara como una extensión del brazo, con sus movimientos y sus ritmos, sus vibraciones y sus pulsiones. Esta cámara, barata, pequeña (cabe en la palma de mi mano) y que genera archivos de 'baja calidad', se presentó entonces como la herramienta ideal para este tipo de exploración y búsqueda.

MONTAJE Y DISEÑO SONORO

Una vez recopiladas las imágenes del día (o noche), estas ingresaban a la mesa de montaje, en donde luego de varios procesos tomarían su forma final.

Como mencioné anteriormente, las imágenes fueron sometidas a un proceso de 'regrabación', con el fin de dotarlas de una cualidad diferente a la ofrecida por el sensor de la cámara (imágenes 'más limpias'). El proceso consistió en reproducir las imágenes grabadas inicialmente por la cámara, y con la cámara del teléfono celular, registrar el playback de cada clip desde la pantalla de la cámara. La pantalla de la cámara, además de su propia grilla de píxeles, posee una cobertura plástica, que a raíz del uso (de compartir bolsillo con las llaves y alguna que otra caída al piso), tiene marcas, rayas. Esta regrabación produce además una sensación de 'achatación' de la imagen, creando una nueva superficie en donde los píxeles parecen hacerse visibles, casi palpables. Materializar esta experiencia (de visionar las imágenes con el píxel y la rayas propias de la pantalla de la cámara), permitió entonces poder recuperar parte de esa experiencia de gran deleite visual, de misterio e incógnita, de estar siendo a la vez testigo y artífice de tal mutación.



Esta instancia dejó entrever rápidamente sus potencialidades. Me di cuenta de que era posible superponer objetos en la pantalla, y en todo ese espacio que se generaba entre la cámara y la pantalla. Hice varias pruebas, con varios objetos, con movimientos de mi mano delante de la cámara para intentar generar una falsa sensación de shutter, a lo Paolo Gioli², pero lo que finalmente decidí utilizar fueron unos filtros que robé en una feria de usados. Estos generaban un recorte del ratio de aspecto original (4:3), además aparecían unos bordes redondeados que remiten a películas Super 8mm, al tiempo que aparecía un nuevo universo cromático a partir del color de cada filtro.

Una vez realizado este proceso, obtenidas estas nuevas imágenes, transformadas, dotadas de nuevas cualidades plásticas, procedí a realizar el montaje.

Para esto apelé nuevamente a los procedimientos de montaje del cine experimental

2. Films&Clips. (16 de octubre de 2014). PAOLO GIOLI LAB. Disponible en <https://youtu.be/nAY8WZwUUoA>
Min 7:25-10:08

como el montaje en cámara, aprovechando la posibilidad de pausar y regrabar, generando un corte dentro del mismo clip de video; así como aumentos y reducciones de velocidad en la reproducción de algunos fragmentos al momento de regrabarlos, desintegrando la cadencia de cuadros e intentando recomponerla a posteriori. A su vez, y gracias a algunas premisas de la teoría del cine-ojo de Dziga Vertov, el cortometraje fue encontrando su propia forma. Escuché a Michael Snow decir alguna vez que la idea de la película se va armando, va tomando forma a medida que se la va haciendo, y fue ese un poco el espíritu que envolvió la etapa de montaje. En un intento por encontrar otras formas, fundamentalmente analógicas, de generar aceleramientos o ralentizaciones en la cadencia de las imágenes sin tener que acudir al software, busqué recuperar cierto frenetismo propio del montaje 'brakhageano', y retomé la idea de la regrabación, pero esta vez desde la pantalla de la computadora. Hice lo siguiente: mientras registraba la pantalla, con lo cual adquiría nuevamente otra textura, reproduje las imágenes y, desde el reproductor mismo, me ocupaba de mover el puntero de reproducción de manera azarosa y frenética. Este procedimiento dio como resultado un material frenético, acelerado y como diluido en sus cortes: el pasaje de una imagen a otra no se daba exactamente por un corte directo, sino por un barrido generado por el procedimiento, lo que de a momentos genera imágenes como superpuestas entre sí, hacia el final (9:21). Esta fue una manera que encontré para hacer montajes rápidos sin la necesidad de cortar en edición fragmentos pequeños, articularlos de manera que generaran el mismo efecto; en lugar de desplazarme con el puntero por la barra de reproducción del video, lo hice por la barra de exposición de algunas fotografías. Esto hizo que se generaran lo que parecen ser 'destellos' en algunas zonas de estas imágenes (4:30).

Resulta interesante detenerse a pensar respecto al diseño de estos artilugios de captura, recaptura y de montaje, los cuales están directamente vinculados con la relación de movilidad/inmovilidad entre la fotografía y el cine, y cómo se ingeniaron en el proceso algunos procedimientos que permitieron lograr, de una forma u otra, que estas imágenes salieran de su condición de estaticidad y 'se movieran'.

En simultáneo a la estructura que fragmento a fragmento se iba armando, el diseño sonoro corrió una suerte similar. Las materias primas sonoras fueron de los mismos videos y de grabaciones que se realizaron de algunas calles/esquinas, ya sea con la misma cámara o con la grabadora del celular. Estos también fueron trabajados, su duración extendida y dilatada en algunos casos, en otros recortados fragmentos muy precisos como bocinas y motores de vehículos, sirenas, y puestos de manera sucesiva para intentar generar una atmósfera inquietante a través del sonido, con algunos acentos estridentes (una especie de coros de bocinas y motores) y poder culminar con un pasaje sonoro³ que quiebre cierta somnolencia generada desde un comienzo.

La utilización de pasajes sonoros estirados y relentizados dieron como resultado sonoridades densas y monótonas, que se entretujan con las imágenes y cargan de esos sentidos al cortometraje.

3. Utilicé un fragmento de *Corpse on Horseback* (2003) del músico experimental estadounidense Aaron Dilloway.



CONCLUSIÓN

De la convicción de intentar hacer carne lo externo surge esta película. A partir de una metodología de trabajo y de intentar hibridar esta al movimiento, *Ruinas I* se construye como una oda experimental a la ciudad-monstruo construida a partir de desechos, de residuos fragmentarios hallados en sus propias ruinas. Emerge un dispositivo de imágenes que no se agota en las especificidades de cada soporte, de cada medio, sino que en estos encuentros invita a la creación de nuevas miradas y a reconstruirse como ciudad-espejo, que se observa, que se desdobra y dialoga sobre sí misma y consigo misma para repensar sus límites y sus posibilidades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Machado, Arlindo. (2008). *Industrias culturales, músicas e identidades*. España: Pontificia Universidad Javeriana.
- Bolter, David Jay. (2011). *Inmediatez, hipermediación, remediación*. España: Universidad Complutense de Madrid
- Vertov, Dziga. (1974). *Cine-ojo (textos y manifiestos)*. España: Editorial Fundamentos.
- Flusser, Vilem. (1983). *Hacia una filosofía de la fotografía*. España: Editorial Trillas.
- Bellour, Raymond (2009). *Entre imágenes. Foto, cine, video*. Argentina: Editorial Colihue.
- Dubois, Phillipe (2015). *El Acto fotográfico y otros ensayos*. Argentina: Editorial La Marca

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- Brakhage, S. (1958). *Anticipation of the Night*. Estados Unidos.
- Brakhage, S. (1964). *Dog Star Man*. Estados Unidos.
- Brakhage, S. (1963). *Mothlight*. Estados Unidos.
- Jacobs, K. (1964). *Windows*. Estados Unidos.
- Pennebaker, D.A. (1953) *Daybreak Express*. Estados Unidos.
- Klein, William. (1953) *Broadway by Light*. Estados Unidos.
- Cohen, J. (1998) *Lost Book Found*. Estados Unidos.
- Films&Clips (2015). *PAOLO GIOLI LAB*. <https://youtu.be/nAY8WZwUUoA>

REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS

- Provoke (1968-1969) *Purovōku: Shisō no tame no chōhatsuteki shiryō 1, 2 & 3*. Tokio, Japón: Purovōku-sha
- Moriyama, D. (1972) *Sashin yo Sayonara*. Tokio, Japón: Shashin hyoron-sha
- Moriyama, D. (1982) *Hikari to Kage*. Tokio, Japón: Kodansha
- Nakahira, T. (1970) *Kitarubeki kotoba no tame ni*. Tokio, Japón: Fūdōsha
- Takanashi, Y (1974) *Toshi e*. Tokio, Japón: Izara Shobō

REFERENCIAS MUSICALES

- Boris (2003). *Feedbacker*. Tokio, Japón: Diwphalanx/Conspiracy
- Sunn O))) (2009) *Monoliths & Dimensions*. Seattle, EE.UU: Southern Lord
- Aaron Dilloway (2003) *Corpse on a horseback*. Ohio, EE.UU: Hanson Records