



LOS HABITANTES DE MÍ

Encuentro entre la estética experimental
y el dispositivo *pocket*



Tesis de Grado de la Licenciatura en Artes Audiovisuales
orientación en Dirección de Fotografía

DAA – FDA – UNLP
2021

Estudiante: ROCHA, Rocío | DNI 34946969 | Leg. 67391/2
blindrocha@gmail.com

Tutor de tesis: MORENO, Pablo Martín | DNI 34681965
pablommorenog@gmail.com

Abstract

A través del cortometraje *Los habitantes de mí*, realizado desde las herramientas audiovisuales prestadas por las redes sociales, se buscó implementar características plásticas y narrativas de las producciones de corte moderno y experimental. El fin del presente trabajo es llevar a cabo un análisis de los pasos seguidos tanto antes, durante y después de la realización, para observar qué mecanismos operan en la creación de atmósferas a partir de dispositivos sin posibilidad de manejo de variables.

Palabras clave

Redes sociales - Narrativa moderna - Atmósferas - Celular - Puesta en plano

Índice

Fundamentación.....	p.3
Aspectos técnicos y narrativos.....	p.4
1. Preproducción.....	p.5
1.a. Guion.....	p.6
1.b. Sinopsis.....	p.7
1.c. Puesta en escena.....	p.7
2. Rodaje.....	p. 8
3. Postproducción.....	p.10
3.a. Montaje.....	p.10
3.b. Sonido.....	p.12
Conclusión.....	p.13
Referencias.....	p.15
ANEXO: referencias visuales.....	p. 17

LOS HABITANTES DE MÍ: encuentro entre la estética experimental y el dispositivo *pocket*

«¿Será una premonición? ¿Quizá un mensaje lleno de símbolos? ¿Estaré intentando revelarme algo a mí mismo? ¿O será que mi yo, un yo que desconozco, trata de romper el cascarón y salir por la fuerza? Tal vez esté incubando una criatura deforme que busca desesperadamente el aire exterior.»

Haruki Murakami (2013)

Fundamentación

El desarrollo de mi tesis de grado en Artes Audiovisuales con orientación Dirección de Fotografía se enmarca en un momento histórico suspendido en el tiempo, en una cuarentena que nos obligó a ver el mundo desde otra perspectiva: reflexiones en momentos de soledad, vínculos mediados a través de pantallas, nuevas formas de acercarnos a lo cotidiano.

La despersonalización de las relaciones sociales nos condujo a una introspección forzada. En mi caso, comenzaron a presentarse en mi interior imágenes, frases y sonidos en clave simbólica, muchas veces en sueños, otras en ratos de silencio. Fui recopilando todo este *material mental* hasta que finalmente pude entretrejer con ellos una totalidad que, si bien me convocaba fuertemente de manera emocional, me resultaba prácticamente imposible bajar al plano de las palabras, o de la materialidad. Acaso Roland Barthes (1989) refiera a este estado cuando dice que «lo que puedo nombrar no puede realmente punzarme»¹ (p.90). Este tejido simbólico provocó que quisiera indagar en el modo de *punzar* de las imágenes, del funcionamiento del sentido simbólico que se nos presenta, tanto en los sueños como en lo audiovisual, con el fin de recrear ese corte o herida al que hace alusión Barthes cuando habla de *punctum* (p. 59) y que con tanto éxito logró hacer Akira

¹ Si bien el autor está considerando concretamente a la imagen fotográfica, opino que ciertas reflexiones son extrapolables al audiovisual.

Kurosawa con su película *Yume* (1990), donde transpuso sus propios sueños y pesadillas en una compilación de cortometrajes.

La suma de dichas condiciones cristalizó en *Los habitantes de mí*, un cortometraje grabado íntegramente desde la aplicación Instagram, y que toma prestados elementos del cine experimental.

Aspectos técnicos y narrativos

«Las imágenes audiovisuales, aun cuando no sean el resultado de una escritura previa, son el origen de otras escrituras subsidiarias de orden crítico, teórico o teleológico.»

Gustavo Provitina (2014)

Como realizadora, directora de fotografía y principalmente como persona, no suelo cargar conmigo la cámara de video. De hecho, cuando nos vamos de viaje muchas veces no llevamos nuestras cámaras, sólo nuestros celulares, ya que cada vez poseen sensores y lentes de mejor calidad y caben fácilmente en el bolsillo. A partir de esta observación surgió la pregunta: ¿por qué no cambiar la cámara DSLR utilizada habitualmente, por un celular? Y aún más, ¿por qué no utilizar los filtros y preseteos instalados en nuestras redes sociales para la tarea realizativa? Esta decisión se basó por un lado en la practicidad del dispositivo, tanto en tamaño como en la agilización del flujo de trabajo; por el otro, en las posibilidades fotográficas y estéticas de generar distintas atmósferas a través de un dispositivo sobre cuyas variables no tenemos control. A partir de este momento me referiré a este dispositivo como *pocket*². En el caso del presente cortometraje, la plataforma elegida fue Instagram, y dentro de ésta un filtro aplicable desde las Historias. Las Historias presentan características distintivas: pueden tomarse fotografías o videos cortos de 15 segundos de duración, con un máximo de cuatro videos consecutivos (un minuto en total). Permite a su vez el uso de distintos filtros o preseteos, algunos generados por la misma empresa, y otros tantos por los mismos usuarios de la aplicación. Esta característica nos brinda un abanico amplísimo de posibilidades estéticas con las cuales ver mediado al mundo, ya que una vez activado el filtro,

² Utilizo este término en dos sentidos: por un lado, el celular con todas sus aplicaciones cabe dentro del bolsillo (*pocket* en inglés), por otro en referencia a las cámaras 35 mm tan habituales en mi infancia, cuyas únicas funciones eran con o sin flash, también denominadas *pocket*.

todo lo que capte la cámara será afectado por sus variables. Podría argüirse que estos filtros resultan en una imagen homogénea a nivel global, entonces ¿es posible apropiarse de estos dispositivos pocket para realizar audiovisuales que se salgan de la lógica impuesta? A partir de estos interrogantes, se buscó confrontar el canon visual con la estética de las narrativas experimentales, donde generalmente la imagen busca «(...) por un lado, la negación del argumento o de la anécdota, y por el otro, la negación de la mimesis o la figuración»³. Otra particularidad observada en directores como Stan Brakhage, Maya Deren o Takashi Ito, es que sus películas experimentales provienen de un material sensible (cinta filmica), tanto en sentido que *reacciona* a la luz como que es *táctil* y manipulable con las manos u otras herramientas. En esta cuestión hallamos un punto de contacto: con un toque del dedo en la pantalla del celular podemos seleccionar, grabar y descargar imágenes. Hasta aquí podemos desprender dos ideas principales: el dispositivo pocket, y la estética experimental. En cuanto a esta última, González Zarandona cita a Ramos y Marimón en su libro *Breve historia del cine experimental* (2012), quienes hacen mención de los recursos formales más recurrentes en este tipo de películas, tales como repetición de planos y motivos visuales, contrastes de luz y oscuridad, variaciones en la velocidad de filmación, pantalla partida, sobreimpresiones y mezclas de imágenes.

1. Preproducción

La decisión de grabar con un dispositivo pocket comenzó aún antes de tener el guion o la idea general del cortometraje formada. Luego de observar que un filtro en particular (blanco y negro de alto contraste) se repetía constantemente en mis imágenes, se determinó utilizar el mismo para abocarme a una tarea realizativa más minuciosa. Esto significó analizar la respuesta del filtro como punto de partida.

Lo primero que salta a la vista es que, en dispositivos Android, con un toque del dedo en un sector de la imagen puede ajustarse la exposición, mientras que en dispositivos iPhone dicha acción no es posible: estos sí realizan automáticamente una estabilización del movimiento de cámara, característica que los anteriormente nombrados no poseen. A su vez, se desprende de las pruebas de imagen que el filtro responde de mejor manera a situaciones lumínicas de alto contraste,

³ Osorio, O. (2012). El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación. *Revista Kinetoscopio* (98,99).

exponiendo para altas o bajas luces. Esto genera más definición en los bordes, menos ruido y mejor textura (sobre todo a nivel pieles y tonos medios). También cabe destacar que la imagen se ajusta automáticamente y realiza “saltos” de exposición y foco, dependiendo las luces y rebotes, movimientos de cámara y/o objetos, ambos tanto dentro como fuera de cuadro. Por ejemplo, si un auto pasa fuera de cuadro y refleja la luz del sol, la imagen varía. Estos saltos también pueden ser “falseados”, exponiendo manualmente para luces o sombras tocando en distintas áreas de la imagen. De estas indagaciones se desprende la conclusión de que, así como el filtro se adapta aleatoriamente a las situaciones del lugar, si se deciden grabar imágenes previamente planificadas, es importante adaptarse de igual manera a las condiciones atmosféricas de la jornada que nos toque.

Luego de las observaciones realizadas, se notó la aparición de una atmósfera enrarecida, un mundo dual y fragmentado por “cortes” lumínicos, donde elementos de la realidad aparecen o desaparecen según las sombras profundas o luces brillantes lo permitan.

A nivel temporal, la limitación que nos impone la herramienta Historias supuso a priori pensar un guion en función de un tiempo reducido y fragmentado. Esto llevó a la siguiente etapa de desarrollo: organizar ideas y recursos, desenmarañar las tramas para poder extraer de mi cabeza los sentimientos y atmósferas que me punzaban, y crear así una nueva realidad simbólica a través del guion.

1.a. Guion

El disparador para la idea del cortometraje fue la muerte de mi padre. En un comienzo disponía de imágenes e ideas sueltas en clave simbólica, donde siempre estaba al acecho la fatalidad de la naturaleza. Al pasar el tiempo, esa dispersión se fue condensando en un *guion mixto* (Teichmann en Moreno, 2020): se escribieron varias secuencias o bloques narrativos de naturaleza causal, si bien los personajes fueron concebidos desde el inicio como conceptos abstractos antropomorfizados, carentes de diálogo. La otra parte del guion se pensó con una lógica más fragmentaria y aleatoria, observando y registrando escenas y elementos cotidianos con el celular para luego darles un nuevo significado, vinculado a cada uno de los personajes. Tal era la metodología de Stan Brakhage mencionada por González González (2012) cuando dice que

lo primero era ver y grabar, lo segundo, estructurar e interpretar. La edición en sus trabajos no era la construcción de una secuencia de causa y efecto sino una recontextualización de las imágenes con la intención de examinar su significado y relación (p. 5).

Si bien la idea inicial era contraponer las narrativas clásica y contemporánea para fusionarlas en algo más cercano a mis referentes del cine experimental, al encontrarme frente a frente con el material recabado, tomé la decisión de descartar la mayoría de los fragmentos no narrativos, en pos de resaltar el clima generado por la puesta en escena de las secuencias guionadas. El resultado posee una impronta fuertemente causal, con procedimientos estético-realizativos frecuentes dentro de las narrativas contemporáneas tales como la falta de diálogo, la atmósfera enrarecida y el uso de imágenes figurativas.

La naturaleza del relato cinematográfico no debería acotarse a una mirada reduccionista, dogmática, sobre su material narrativo, estético o realizativo. Una actitud tal acabaría por limitar las dimensiones que cada relato puede adquirir. Por el contrario, es en el cruce de recursos, de herramientas y de modos de narrar, como el arte cinematográfico expande sus horizontes, se revisita a sí mismo y crece, en su curva siempre ascendente hacia la creación de visiones de mundo tan diversas como posibles (Moreno, 2020, pp 99-100).

1.b. Sinopsis

La Inocencia inherente a todo ser vivo, se encuentra a la espera de instrucciones sobre qué rumbo tomar. De manera abrupta, se ve abordada por la Naturaleza, dadora de vida, frutos y fecundidad, pero también de deterioro y corrupción. Este encuentro desencadena una serie de eventos que finalmente muestra un ciclo de muerte y vida, de elecciones y transformaciones.

1.c. Puesta en escena

«Cuando acordamos que una obra de arte es, antes que nada, creativa, en realidad nos referimos a que crea una realidad y constituye en sí misma una experiencia.»⁴

Maya Deren (2005)

En cuanto a la puesta en escena, se buscó crear un “no-lugar” y un “no-tiempo”, asociando a la mente con una casa vacía, despojada de todo elemento cotidiano,

⁴ «When we agree that a work of art is, first of all, creative, we actually mean that it *creates* a reality and *itself constitutes* an experience». Traducción propia.

con múltiples pasillos, puertas y habitaciones. En ella habitan nuestros recuerdos, emociones, subconsciente y todo aquello que nos constituye como personas.

No sólo este tipo de negación del espacio-tiempo ayuda a insertar conceptos abstractos antropomorfizados (la Inocencia, la Naturaleza...), sino que además genera mucha más fuerza a los elementos que sí se eligen mostrar, en clave simbólica: los laureles como sinónimo de historia y tradición, la granada como fertilidad y prosperidad, el agua como símbolo de los sentimientos, el humo para anticipar un mal augurio. Un referente importante para el uso de elementos cotidianos en clave simbólica es el cortometraje *Meshes of the afternoon* (1943) de Maya Deren, donde la llave, el cuchillo o el teléfono producen lecturas alternativas en la extraña realidad creada por la realizadora. Visualmente los referentes fueron en gran medida las pinturas de habitaciones vacías de pintores daneses como Vilhelm Hammershøi (1864-1916) y Carl Holsøe (1863-1935), el largometraje *Begotten* (1990) de E. Elias Merhige y la fotografía surrealista de Francesca Woodman, Ben Cauchi y Brittany Markert.⁵

2. Rodaje

Como se comentó en el punto 1, el rodaje en sí comenzó aún antes de saberlo, puesto que muchas de las imágenes tomadas a través del dispositivo pocket fueron seleccionadas como parte del corpus “no narrativo” del cortometraje. Bien es cierto que una vez esclarecida la trama a través del guion el proceso de grabación de imágenes se volvió menos aleatorio, pero siempre correspondiéndose con la atmósfera de rareza pretendida: quizás una tela que cubre un edificio en construcción o un ángulo extraño en un árbol provocaban cierto desequilibrio en una mirada habituada a los estándares del canon. Procediendo de esta forma durante más de un año acabé por recopilar más de 300 videos de 15 segundos de duración. Otro punto importante que se trabajó durante el proceso de rodaje fue la creación de pequeños clips en stop motion. En el primero de ellos, una mano invisible escribe un extracto del poema de Federico García Lorca *Reflexión* (1922), que nos pone en contexto con respecto a lo que podemos esperar que sucederá a continuación, siendo finalmente las palabras tapadas por agua, ceniza, laureles y plumas. En este proceso se tomaron más de 350 fotografías y un video que, anexo al final del stop

⁵ Se anexan referencias visuales en página 17.

motion, crea un cambio en la fluidez de la imagen percibida, acercándola a las producciones surrealistas como *La sangre de un poeta* (1932) de Jean Cocteau. El segundo stop motion fue realizado con muchas menos fotografías, para generar de este modo una imagen más “trabada” y dura, en concordancia con lo mostrado (la destrucción de la granada, la sangre y la violencia) y con el punto de quiebre en el espíritu del personaje que representa a la Inocencia.

Con respecto a los segmentos narrativos, fueron grabados en dos jornadas. Cabe observar en este punto las condiciones climáticas: en la primera jornada, el día transcurrió nublado y oscuro, por lo cual fue importante recurrir a la Ley inversa del cuadrado⁶ y acercar las figuras lo más posible a las fuentes luz (naturales y artificiales) y separarlas del fondo para que el mismo quedara en mayor oscuridad, logrando de este modo el mayor contraste posible y obteniendo una mejor respuesta del filtro. Por el contrario, la segunda jornada sucedió un día de mucho sol, donde el contraste se hizo más pregnante, no sólo cerca de las ventanas sino en los rebotes generados en suelos, paredes y puertas.

En cuanto a los movimientos de cámara, se tomó la decisión de realizar mayormente planos fijos a mano alzada, produciendo una “vibración” o leve movimiento. Esta elección fue en parte para empatar las imágenes guionadas a las espontáneas, pero sobre todo para acentuar una atmósfera de extrañeza, donde si bien la quietud reina, siempre se percibe un elemento velado al acecho. También se pensó en anticipación a la postproducción: teniendo en cuenta que todos los personajes fueron interpretados por mí misma y los planos grabados en distintas jornadas, fue imprescindible pensar el encuadre de dichas imágenes para que coincidieran en cierta medida al momento de montarlos.

Por último, los créditos y el título del cortometraje también fueron realizados desde el dispositivo pocket. En primer lugar se intentó usar las herramientas de texto de las Historias, pero al percibir un salto muy fuerte con respecto a la diégesis y la estética general de la obra, se resolvieron de la misma manera que el stop motion inicial: grabando imágenes de las palabras escritas a mano alzada sobre papel, utilizando distintos elementos para generar sombras y contrastes en el mismo.

⁶ Dicha ley establece que la intensidad lumínica cae a un cuarto al duplicarse la distancia entre la fuente de luz y el objeto iluminado.

3. Postproducción

Desde la concepción de la idea del cortometraje se pensó en dar prioridad a la experimentación al momento del montaje, probando herramientas de edición y modos menos convencionales de mostrar.

Dadas por concluidas las grabaciones, se procedió a realizar un visionado en una notebook, lo cual permitió colocar la misma de manera vertical para ver y descartar rápidamente los videos que no quedarían en el corte final. Esta forma de proceder se debió a una de las características de la imagen descargada de Historias: es una imagen vertical, tanto en video como en foto, ya que es el modo más habitual de utilizar el teléfono. No se realizó una rotación de las imágenes antes de seleccionarlas debido al volumen de material recabado, y para no perder calidad en las mismas, que ya de por sí cuentan con una baja resolución. La organización secuencial de los planos fue de vital importancia ya que los videos descargados desde Instagram están nombrados por una serie de números aleatorios, no consecutivos, lo cual condujo a una tarea minuciosa para encontrar, en los casos en que dos o más videos fueran grabados en una sola toma, los clips que se correspondieran entre sí.

Una vez elegidos y organizados los planos narrativos, se procedió a importarlos en Adobe Premiere y rotarlos uno por uno. Asimismo fue menester ajustar los tamaños de las imágenes, ya que dependiendo el celular utilizado (tres distintos en total) los tamaños y ratios varían levemente.

3.a. Montaje

«(...) todas las ideas que tuve más tarde resultaron irrelevantes.»⁷

Stan Brakhage (1963)

En cuanto al ensamblado del cortometraje propiamente dicho, se comenzó por crear cuatro líneas de tiempo separadas para organizar cada secuencia cronológicamente de acuerdo el guion. En ellas se ajustaron los cortes de cada plano. Acto siguiente, se intentaron distintas combinaciones de secciones narrativas con imágenes del corpus espontáneo, tratando de arribar a un resultado más cercano a la estética experimental antes mencionada. Las pruebas incluyeron resignificar imágenes

⁷ «(...) all the ideas I had subsequently proved to be irrelevant.» Traducción propia.

cotidianas a través de su conjunción con secuencias guionadas, como también crear secuencias enteramente oníricas a partir de la suma de planos espontáneos. Se llegó a la conclusión de que resultaría más provechoso hacer uso del tratamiento de montaje del experimental, más que a intentar forzar una imagen experimental que no sumara a la propuesta narrativa. De este modo, si bien la mayoría del material con menor carga narrativa fue descartado, algunos elementos claves fueron utilizados en exposiciones dobles con distintas fusiones de capas: dos ejemplos claros de este recurso son hacia la mitad del cortometraje, cuando una telaraña se superpone a unos árboles mortecinos (05:33), para luego continuar por sobre la acción de Naturaleza atrapando a Inocencia, y por otro lado durante la decadencia de Inocencia, cuando un papel cubierto en lágrimas se superpone a su rostro ciego (04:14).

Por otra parte, se buscó reforzar la idea de extrañamiento en la lectura audiovisual a través de varias estrategias. En primer lugar, la ubicación del título de la obra, a más de un tercio de comenzada la misma, sale de lo acostumbrado por el canon, donde generalmente conocemos el título en los primeros minutos de créditos. Asimismo se corresponde con la aparición de los distintos “habitantes de mí”, luego de la irrupción de Naturaleza en la trama. Este recurso de localización del título es utilizado por Ingmar Bergman en su largometraje *La hora del lobo* de 1968, donde el film es cortado abruptamente al medio por la aparición de la palabra *VARGTIMMEN*⁸, dando por finalizada una etapa más naturalista y transportándonos al mundo de la locura del protagonista. Por otro lado se insertaron imágenes breves de un fragmento de segundo (mostrando por ejemplo un pájaro muerto acompañado de un sonido chirriante), generando una suerte de “chispazos” o interrupciones en el montaje, difíciles de leer pero cortando sorpresivamente con el ritmo. Este recurso es también utilizado por Bergman en *Persona* (1966) durante la secuencia inicial, mostrando un falo durante una fracción de segundo en medio de un montaje vertiginoso. A su vez el sonido se utilizó a modo de contrapunto, generando ritmos inesperados e interrupciones, pero de manera discordante con el ritmo propio de las imágenes.

Se recurrió en varias ocasiones a la superposición de planos con cambios en la opacidad y modo de fusión de las capas, en general mostrando el mismo elemento

⁸ Título original de la película.

en distintas posiciones o con los tiempos ligeramente corridos. Este recurso genera un estado similar al de los sueños, donde si bien los elementos mostrados son reconocibles, notamos que algo en ellos no se muestra tal cual son en la realidad. También provoca una sensación de extrañeza en cuanto a los movimientos de los personajes, como cuando la figura de la recién nacida Larva avanza por el pasillo hacia cámara, y se superponen dos videos, uno a velocidad normal y otro acelerado (05:35). Los cambios de velocidad y los cortes fueron las herramientas elegidas para trabajar los distintos ritmos y cadencias dentro del cortometraje.

Los planos de comienzo y final del cortometraje poseen un tratamiento más "clásico", en concordancia con lo mostrado. Sin embargo, con la irrupción del personaje de Naturaleza se recurre a la pantalla dividida, cortada al medio por videos abstractos (el humo anticipa su aparición, el cielo denota el renacimiento de la inocencia). Otro recurso utilizado fue el corte métrico de los planos, influencia del cine estructural, en el cual el montaje se estructura «(...) alrededor de un patrón organizacional subyacente o predeterminado marco conceptual. Emplean manipulaciones calculadas de contenido, sugieren rompecabezas perceptuales que están en juego y por lo tanto llaman la atención sobre el proceso de visionado de la película».⁹ Esta herramienta es visible durante el montaje paralelo y alternado de las secuencias decadencia-Inocencia y nacimiento-Larva, donde se superpusieron ambos videos, y se cortó el de la capa superior contando cierta cantidad de fotogramas a intervalos regulares (04:24).

Finalmente, el montaje fue un proceso de cambios en las ideas preconcebidas, obteniendo como resultado una experiencia audiovisual mixta, donde la narrativa causal se funde con una estética experimental.

3.b. Sonido

Hubo un elemento sonoro presente desde la concepción de la idea del cortometraje: la utilización de un track de *The Conet Project* lanzado por Akin Fernandez en 1997, quien recopiló una cantidad considerable de grabaciones de emisoras de números¹⁰ de distintos países. La idea detrás de esta decisión fue, por un lado, acentuar la

⁹ Guzman, Víctor (s.f.)

¹⁰ Emisoras de onda corta de origen desconocido, donde se repiten series de números, palabras o letras,

extrañeza de la realidad creada introduciendo elementos analógicos¹¹ y en un idioma distinto al nativo, y por otro, pensar las secuencias numéricas como códigos para solucionar o destrabar un problema (la monotonía de la Inocencia).

En cuanto a la composición de la banda sonora, comenzó una vez avanzado el montaje, de la mano de un compositor y productor musical. La idea era contraponer la lógica de las imágenes a sonidos que no concordaran con lo mostrado. Sin embargo, la lógica canónica del sonido naturalista terminaba por truncar el efecto buscado, por lo cual se tomó la decisión de dar rienda suelta al productor para componer bajo ciertas pautas: excluir al sonido como informante, hacer uso de foley engañoso (por ejemplo, se utilizaron pasos que suenan mientras ningún personaje camina, o que siguen sonando aún después de que los personajes dejaron de caminar y viceversa) para que el tono predisponga una lectura audiovisual enrarecida. Se samplearon distintos segmentos de la pista "5 dashes 3" de *The Conet Project*, para luego distorsionarlos y utilizarlos como parte de la banda sonora del total del cortometraje.

A lo largo de la composición no se define el ostinato rítmico, lo cual impide la definición de un sonido como unidad. Esto se realizó para impedir al espectador poder anticipar qué viene a continuación, situación que sí se da en una composición con una métrica tradicional. Asimismo, se recurrió a interrupciones bruscas, tal como la utilizada al comienzo de *El séptimo sello* (Bergman, 1957), cuando al aparecer el personaje de la Muerte, el sonido que hasta ese punto había crecido en intensidad es reemplazado por un silencio abrupto. Al igual que con la cámara en mano, se buscó con el sonido reforzar la idea de que lo que se muestra no es todo lo que hay, sino que hay elementos ocultos que se van revelando a lo largo del corto.

Conclusión

El proceso comenzado allá por 2013 con el inicio de la carrera de Artes Audiovisuales, conllevó un bagaje de conocimientos aplicados en el presente trabajo de Tesis, muchas veces de forma consciente y deliberada, pero tantas otras lo aprendido pasa a ser parte nuestra, y aquí es cuando se genera conocimiento, a partir del análisis del trabajo realizado.

¹¹ Analógico por el tipo de grabación y su sonido característico, y lógico por las secuencias de números, opuesto diametralmente a la lógica emocional del cortometraje.

Los dispositivos pocket se adueñaron de nuestras vidas, pero también nosotros podemos adueñarnos de ellos para crear realidades nuevas sólo con un toque del dedo y un poco de imaginación. La experimentación es clave a la hora de descubrir nuevas maneras de mostrar y crear mundos, y los celulares son herramientas ideales para esta tarea: ya sea para realizar borradores de trabajos a desarrollar, para hacer prácticas en entornos pedagógicos como para desarrollar audiovisuales complejos. Sólo basta con tomar las aparentes desventajas del dispositivo y utilizarlas a nuestro favor para generar atmósferas pregnantes y experiencias sensoriales variadas. La experiencia resultante de este cortometraje es un ejemplo de ello.

Para no caer en la tentación de simplificar la labor creativa, si bien los dispositivos pocket nos brindan un amplio abanico de preseteos con los cuales trabajar y crear nuevas estéticas, es importante no olvidar que las mismas estéticas pueden ser logradas con cámaras de video de distintas gamas, haciendo uso de las variables fotográficas y de las herramientas de postproducción.

Referencias

- Barthes, R. (1989) *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Bergman, I. (Productor) y Bergman, I. (Director). (1966). *Persona* [Película]. Suecia.
- Brakhage, by (1963). *Metaphors on vision*. U.S.A.: Film Culture Inc. Recuperado de: https://monoskop.org/images/d/de/Brakhage_San_Metaphors_on_Vision.pdf
- Carlberg, L. (Productor) y Bergman, I. (Director). (1968). *Vargtimmen* [Película]. Suecia.
- The Conet Project (1997). *The conet project: Recordings of Shortwave Numbers Stations (1111)* [CD]. Reino Unido: Irdial-Discs. Disponible en: <http://irdial.hyperreal.org/>
- Deren, M. (Directora). (1943). *Meshes of the afternoon* [Cortometraje]. Disponible en <https://youtu.be/KamHwKHg64o>
- Deren, M., & McPherson, B. R. (2005). *Essential Deren: Collected writings on film*. Kingston, N.Y: Documentext.
- Ekelund, A. (Productor) y Bergman, I. (Director). (1957). *Det sjunde inseglet* [Película]. Suecia.
- González González, L. J. (s.f.). *SENDEROS CRUZADOS: EL VIDEOARTE Y EL CINE EXPERIMENTAL*. Recuperado de: <https://bit.ly/3oIULNP>
- González Zarandona, J. A. (2012). *Breve historia del cine experimental. ¿Qué es el cine experimental?* Recuperado de: <https://bit.ly/3kVaWja>

- Guzmán, V. (s.f.). Cine estructural [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://proyectoidis.org/cine-estructural/>

- Inoue, M., Kurosawa, H. (Productores) y Kurosawa, A. (Director). (1990). *Yume* [Película]. Japón, Estados Unidos.

- Merhige, E. E. (Productor) y Merhige, E. E. (Director). (1989). *Begotten* [Película]. Disponible en: <https://youtu.be/nUy9EzonmH0>

- Moreno, P. (2020). *El guion moderno, un juego de escritura audiovisualizante. Reflexiones en torno al lugar del guion en la creación audiovisual a partir de la película Tejen*. (Tesis de grado). Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina.

- Murakami, H. (2003). *Los años de peregrinación del chico sin color*. Buenos Aires: Tusquets Editores.

- de Noailles, C. (Productor) y Cocteau, J. (Director). (1932). *Le sang d'un poète* [Película]. Disponible en: <https://vimeo.com/171283903>

- Osorio, O. (2012). El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación. *Revista Kinetoscopio* (98,99). Recuperado de: <http://www.cinefagos.net/index.php/artes-electronicas/952-el-video-arte-y-el-video-experimental.html>

- Provitina, G. (2014). *El cine-ensayo. La mirada que piensa*. Buenos Aires, Argentina: La marca editora.

ANEXO: Referencias visuales



Hammershøi, V. (1905). *Puertas abiertas* [Pintura]. Dinamarca.



Merhige, E. E. (1995). *Begotten* [Película]. Estados Unidos.



Cauchi, B. (2013). *The thin veil* [Ambrotipo]. Edimburgo.



Woodman, F. (1977). De la serie *Angel* [Fotografía]. Roma.