

**Licenciatura en Artes Audiovisuales - Orientación en Dirección de
Fotografía**

Trabajo Colectivo de Graduación Año 2021

Título:

“El viaje”

Tema:

Repeticiones, oposiciones y variaciones. Un recorrido por la composición de la
imagen de “El viaje”

Estudiante:

Camila Agustina Rolon | DNI 38.326.204 | Leg. 65013/8 | Tel: 1140652567 | E-mail:
aguustinarolon@gmail.com

Estudiantes:

Mariana Paillacar | DNI 40.828.729 | Leg. 75036/1 | Tel: 2901408015 | E-mail:
paillacarmariana@gmail.com

Cecilia Principe | DNI 37.766.431 | Leg. 65220/3 | Tel: 2914621350 | E-mail: maiden.mf@gmail.com

Dalma Barraza | DNI 35.768.400 | Leg. 57352/8 | Tel: 2216375326 | E-mail: dalma_k7@hotmail.com

Leila Nahir Lobo | DNI 36.334.356 | Leg. 65045/7 | Tel: 2974124747 | E-mail:
lei.lobo@hotmail.com

Fecha estimada de entrega: 11 de abril del 2022.

Resumen

Este Trabajo Colectivo de Graduación se enmarca dentro de la carrera de Licenciatura en Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata. La modalidad colectiva del mismo, me permitió formar parte del departamento de Dirección de Fotografía aportando en la construcción de la imagen de “El viaje”, un cortometraje que aborda el extraño recorrido que atraviesa Emilia en una vieja casa de campo.

Palabras claves

Color- composición- punto de vista- variaciones- materiales

Sinopsis

Emilia despierta sola en el campo de madrugada. Desorientada, comienza a caminar por el lugar hasta que se encuentra con una vieja casa donde entra en busca de refugio. A partir de allí, comenzará un viaje por diferentes espacios que están conectados entre sí y con ella misma. La casa que en un primer momento se presenta como un refugio, terminará teniendo un efecto opuesto para Emilia.

Link del trabajo

<https://www.youtube.com/watch?v=Ga4vXBpcRNq&feature=youtu.be>

Introducción

Nuestro trabajo de graduación tiene la particularidad de relatar la historia de Emilia, una mujer perdida en varios espacios que logran atravesarla desde múltiples perspectivas, tanto física como poéticamente. Pero, ¿Qué tiene de particular?

La protagonista solo existe y se desarrolla dentro del audiovisual, las dimensiones creadas alrededor de sus acciones son registradas en tanto mundo real y tangible. Sin embargo, Emilia es una selección de material de archivo que está siendo utilizada a nuestro favor para darle vida a la protagonista de “El viaje”. En esta dimensión el foco está apuntando al tratamiento de los espacios que tendrán apariencia como “mundo real” pero que encierran una gran complejidad estructural.

En este proyecto se busca construir un nuevo relato a partir de la resignificación de un material preexistente. Para esto se plantea como desafío la posibilidad de unificar distintas materialidades, elaborando una investigación desde la especificidad de cada rol. Y en este sentido se condice en la profundización de la técnica de *found footage*, cuya característica principal es el reciclaje. Tal como plantea Maite Alberdi (2005), gracias a él las imágenes son liberadas de las funciones políticas, ideológicas y estéticas que tenían en su contexto original y pasan a formar parte de un nuevo contexto en donde las autoras, en este caso, les imponen otro significado.

A su vez un gran referente para el trabajo de graduación fue la obra de Guy Maddin *My Winnipeg*, un docu-fantasía que combina historia personal, tragedia cívica e hipótesis místicas. El relato se aproxima a “El viaje” en el sentido de la reutilización del material de archivo con el fin de construir una nueva línea temporal a partir de una voz en off que guía el proceso.

La incorporación de este recurso en el trabajo de graduación logra unificar las transiciones entre escenas ya que introduce a un personaje con muchos interrogantes desde un primer momento. De esta forma se logra establecer un proceso de intercambio entre las imágenes y la voz del personaje que manifiesta

una modalidad interactiva, ya que los subtítulos están presentes cuando se desarrolla el plano.

De la referencia al cuadro

La hibridación entre el material de archivo y el material generado por el equipo de *El viaje*, logra visibilizar un arduo trabajo de selección específica que impacta en el desarrollo de las escenas.

Un primer gran referente es Joseba Elorza, ilustrador y diseñador del País Vasco que realiza composiciones surrealistas mediante la técnica de collage.

Puntualmente prestamos atención al videoclip *Childrain - Wake The Ghost* (2019) donde su principal fuente de luz funciona como hilo conductor durante todo el videoclip generando desarrollo narrativo consecuente a la misma. El material de archivo utilizado en el videoclip fue intervenido, pasando de blanco y negro a una tonalidad roja. (Figura 1) Esta intervención logra guiar de alguna manera el proceso de colorimetría que sufren los planos de Emilia logrando complementar su textura con los planos generados por el equipo. (Figura 2)

Por otro lado, la puesta en escena es otro eje importante a la hora de analizar los espacios. En principio destacar la posición que ocupa la protagonista en el cuadro. Tomando como referencia *Isle of dogs* (2018) del director Wes Anderson destacamos el recurso de remarcar la figura del fondo. Desde la construcción del montaje, el realizador construye y compone las puestas en escena generando, en cada plano, diferentes profundidades de campo y sensación de movimiento dentro de ellos.

Esta manera de articular los planos aparece en *El viaje* para lograr la continuidad dramática, sobre todo teniendo en cuenta la amplia selección de material que se utiliza de un solo personaje. Siempre vemos una predominancia de figura y fondo entre personajes y paisajes generados en forma de archivo o de fotografía, así como también los encuadres cerrados que destacan la figura de la protagonista realizando sus gestos. (Figuras 3 y 4)

Por otro lado, podemos destacar el clima de misterio y autorreflexión que se genera en cada escena. Y esto se lo debemos al montaje aplicado en cada momento, clave a la hora de fusionar los distintos elementos que componen la

imagen. Y en referencia a estos climas podemos tomar como referencia el cortometraje Mercy (1989) que, si bien las imágenes en su totalidad construyen una poética particular, se generan distintos micro climas del material de archivo con sus respectivos sonidos ambiente en conjunto con la música.

Y esto es un poco lo que las realizadoras de El viaje quisieron transmitir a través de la fusión de materiales, tratando de resaltar personajes, objetos o espacios dentro de cada escena. A través de la articulación de imágenes heterogéneas, es posible contrastarlas e incluso generar un encuentro que saque a la luz elementos ocultos a simple vista. En este sentido, Rancière (2011) escribe: “*Se trata de organizar un choque que pone en escena una extrañeza de lo familiar, para hacer aparecer otro orden de medida que sólo se descubre mediante la violencia de un conflicto*”. En esta heterogeneidad se pone en juego lo que el autor llama *montaje simbólico*, cada una de las imágenes no tienen relación entre ellas, pero al trabajarlos en el montaje forman una nueva metáfora, es decir, estos elementos desconectados crean una co-pertenencia que generan un nuevo sentido. Los planos parten de una base de lo real, ya que son tomados del mundo accesible mediante la vista, el oído y la existencia en general.

Encuadre desencuadre

“[...] Encuadrar es escoger. Seleccionar, resaltar los elementos significativos con los que debe quedarse el espectador.” (Villain, 1997) En palabras de Dominique Villain, podemos remarcar el punto de vista subjetivo que se utiliza a lo largo del cortometraje. A medida que la protagonista avanza en el relato y recorre los distintos escenarios nos detenemos en el contexto, desde lo particular a lo general. Mediante la utilización de planos cerrados con poca profundidad de campo se intenta ahondar en el plano sensorial. ¿Qué contiene cada espacio? ¿Podemos investigarlo junto con la protagonista? La alternancia con los planos más abiertos y con una significativa profundidad de campo, se materializa en una composición llena de variaciones y oposiciones, generando a su vez cambios en las luces y sombras. (Figura 5)

En este sentido se destacan como aciertos las interacciones entre las múltiples formas de iluminación y la utilización de los movimientos de cámara. “[...] Las repeticiones, oposiciones y variaciones juegan en los más diversos niveles

imaginables, articulando y mezclando todos los elementos concurrentes en mayor o menor número, y más o menos ligados o fragmentados, en la arquitectura visible de cada plano: velocidades, interpretación de los actores, fraccionamiento del espacio, profundidades, iluminación” (Bellour, 1979)

En el tratamiento de los exteriores e interiores se ponen en evidencia la utilización de filtros en cámara durante las jornadas de filmación y elección de equipos adecuados para generar los distintos climas lumínicos dentro de la locación.

Sin embargo, no podemos dejar de lado que la investigación no solo se desarrolla desde una faceta visual. ¿Cómo desarrollamos la creación de un mundo surreal? Teniendo en cuenta la caracterización de este género abordada por Telotte (2003) que mayormente se basa en la mente como una fuerza que produce acontecimientos aparentemente inexplicables, y lo maravilloso en el reino de lo sobrenatural o espiritual que penetra y desafía nuestro mundo cotidiano, lo fantástico se encuentra en ese punto de “duda” entre ambos: el reino de lo que podría ser o podría no ser, en donde la propia realidad parece un rompecabezas que está esperando que lo resolvamos. Se trata, en efecto, de una forma fronteriza, que solo puede existir en situaciones liminales, mientras intentamos averiguar cómo la narración se relaciona y desafía nuestra visión normativa de la realidad.

La ventaja de poder transmitir lo que podría ser o podría no ser, tal como plantea Telotte (2003) no solo posibilita abordar la paleta de colores fusionando referencias de películas con experiencias cotidianas sino también la utilización de ciertos movimientos de cámara junto con su juego enfoque y desenfoco tratando de transmitir una sensación de ensueño. (Figura 6)

Poesía hecha imagen

Dijimos que el Viaje deja en evidencia la conjunción de dos materialidades: la intervención filmada en las locaciones pactadas y la selección de audiovisuales en blanco y negro. La exhaustiva búsqueda de la filmografía recorre distintos países tales como Francia, Inglaterra y EE. UU entre los años 30 y 50. Por lo tanto la textura que proporciona cada audiovisual al material generado sería una de las variantes principales a la hora de analizar los planos juntos.

En este sentido se generó una paleta de colores pensada no en la particularidad de cada material, sino en la totalidad de escenas. Cada una de ellas tendría su tonalidad dependiendo el tono del espacio: la progresividad de la protagonista mientras enfrenta espacios nuevos. Es por eso que podemos destacar tres momentos en donde se presenta al personaje en un ambiente coloreado, luego pasa a un segundo momento en donde todo se encuentra teñido de blanco y negro, y hacia el final concluimos a un color nuevamente fusionado con el archivo.

Tanto los espacios exteriores como interiores están atravesados por colores dominantes que invaden todo el plano. Sin embargo, al fusionar rasgos de espacios cotidianos (un living iluminado por un hogar) con elementos que podrían no ser reales (un exterior totalmente azulado) genera un contraste en la imagen que realza la extrañeza de cada escena. Por lo tanto, la protagonista también se encuentra sujeta a esta regla de fusionarse con la ambientación que plantea cada cuarto.

Tal como planteamos en un principio, retomamos este recurso del film My Winnipeg de complementar el material de archivo con sus respectivas texturas de época junto con el material filmado que luego logra post producirlo en sintonía con la narrativa, fusionando también los intertítulos. (figura 7 y 8)

Conclusiones

Dándole un cierre a cada eje abordado sobre el trabajo de graduación, me parece pertinente destacar la complejidad de darle un nuevo orden de significados a personajes y situaciones que han tenido su expresión en un tiempo pasado.

Si bien tuvo sus complicaciones, pruebas y errores, considero que el trayecto fue una búsqueda constante de poder asimilar el material de archivo con un nuevo recorte narrativo y estético. Emilia atravesó distintas técnicas de montaje y edición hasta llegar al resultado final.

Los recursos utilizados en esta nueva versión intentan explayar el espacio y tiempo en donde se desarrolla nuestra protagonista, resaltando los distintos procesos de post producción desarrollados por todo el equipo de realizadoras.

Bibliografía

Alberdi, M. (2005). Found Footage. *laFuga*, 1.

Bellour, Raymond. Sur l'espace cinématographique, en Bellour, R., L'analyse du film. Paris, Ed. Albatros (traducción Eduardo A. Russo), 1979

Rancière, Jacques, "Montaje dialéctico, montaje simbólico" en El destino de las imágenes, Prometeo, 2011.

Telotte, Jean-Pierre Capítulo 1 "Introducción: el mundo de las películas de ciencia ficción" y 2 "Las películas de ciencia ficción: el contexto crítico", en Telotte, J-P. *El cine de ciencia ficción*. Madrid, Akal, 2003.

Villain, Dominique. *El encuadre cinematográfico*. Edición Paidós, Barcelona, 1997.

Filmografía

Anderson, Wes (2018) *Isle of Dogs*.

Child, Abigail (1989) *Mercy*.

Elorza, J. (a.k.a Mira Ruido). (2019). *Childrain - Wake the Ghost*. [Videoclip]. <https://vimeo.com/313334275>

Madin, Guy (2007) *My Winnipeg*

ANEXO

Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5

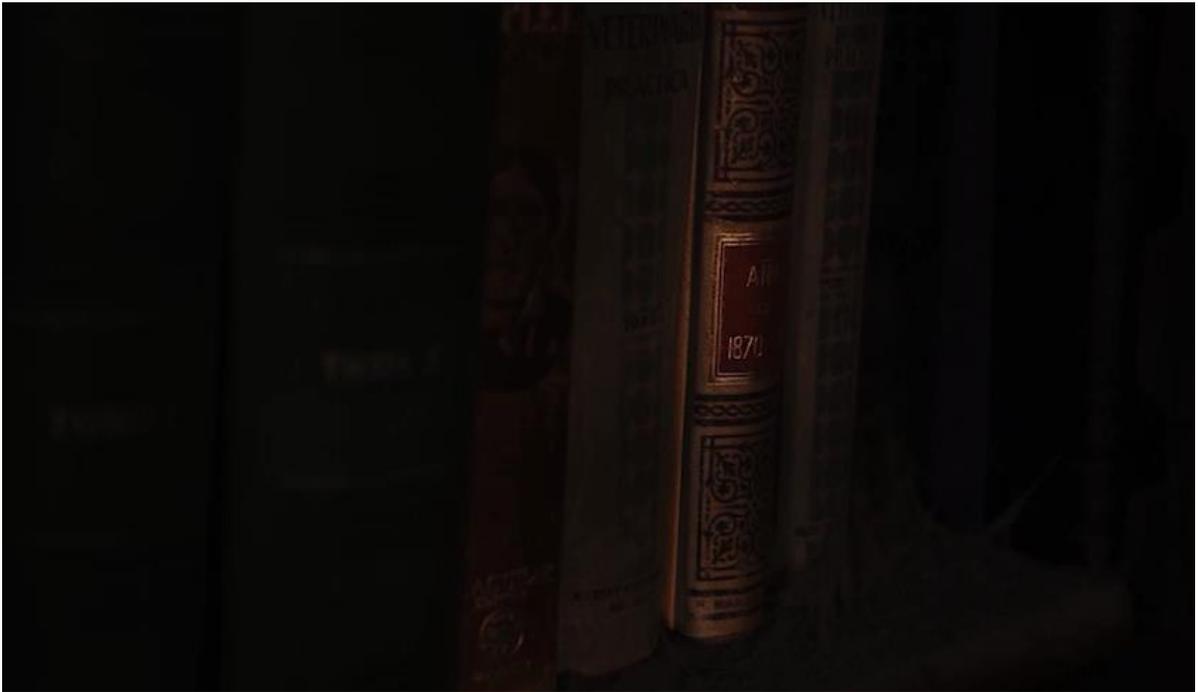


Figura 6



Figura 7



Figura 8