

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

TRABAJO DE GRADUACIÓN
LICENCIATURA EN ARTES AUDIOVISUALES: ORIENTACIÓN REALIZACIÓN

pausa

Espera y existencialismo; la búsqueda de una filosofía audiovisual en el universo del video musical

Alumno: Ramiro Hugo Maluendez Testoni

DNI: 39831121

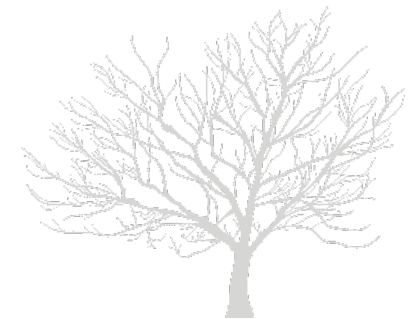
Teléfono: 2216053533

Mail: maluendezramiro@gmail.com

Legajo: 72986/8

Tutor: Gabriel Cominotti

Co-tutor: Franco Palazzo



Resumen	2
Introducción	2
Recursos en pos de una filosofía audiovisual	6
Espacios ¿cómo materializar la espera?	10
Montaje y edición: el conflicto entre las necesidades de un videoclip y los tiempos requeridos del tema subyacente	11
Ratios de aspecto y color	14
Recursos como unidad funcional	17
Conclusiones: el poder de la comunicación audiovisual	17
REFERENCIAS	20

Link de visualización:

https://drive.google.com/file/d/1AireGz_neg5eEYYuSvRVOt415sCmdOIO/view?usp=sharing



«El hombre no es realidad, es posibilidad»
(Heidegger, 1927)

Resumen

El presente escrito pretende ser una reflexión analítica del videoclip denominado *pausa* de Ramiro Maluendez. Inspirado por la obra de teatro *Esperando a Godot* de Samuel Beckett (1942), la realización del video musical abordó una búsqueda de recursos audiovisuales que como veremos a continuación, pretenden encontrar una armonía tanto con la propuesta temática subyacente como con la motivación que dió origen al proyecto. Desde la puesta en escena hasta la escritura de la canción, todos los elementos y recursos utilizados en la gestación del videoclip fueron pensados para que se logre una *filosofía audiovisual*.

Palabras clave:

Videoclip; existencialismo; (des)encuadre; aspect ratio, trucaje

Introducción

En el marco del Taller de Tesis de 2019 perteneciente a la carrera de Artes Audiovisuales, surgió un proyecto de medimetraje como trabajo de graduación. Dicho año trabajé elementos y recursos fundamentales que terminaron con transponerse en un nuevo proyecto de video musical para mi canción *pausa*. Diversas coyunturas involucradas en un contexto sumamente incierto, lograron que mediante mucho esfuerzo y cierta capacidad de adaptación, pudiera llevar a cabo la realización del videoclip.

Paralelamente a mi carrera como realizador audiovisual, fui gestando como hobby mi carrera como cantautor. A comienzos del 2020 escribí una canción denominada *pausa* y decidí adaptar lo que había trabajado en el 2019 en el marco de TDT a la realización de un videoclip para la canción. Es así como surgió algo sumamente personal que al principio



dudé en realizar, pero que en el fondo siempre me motivó; y creo que eso es lo más importante y definitivo al momento de abordar un proyecto artístico.

Con miedos de exponerme demasiado entrelazados con fuertes inseguridades, comencé a trabajar en un guión y una serie de recursos audiovisuales que acompañen la motivación filosófica del videoclip, siendo esto último el eje de la propuesta analítica del presente escrito. El equipo de trabajo en rodaje fue muy limitado; yo abordé una realización integral desde la dirección hasta la producción, y tuve la ayuda de dos compañeros, uno encargado de la dirección de fotografía y otro que se desempeñó como cámara. Por otra parte, también me desempeñé como actor protagonista.

El proyecto se encontró con grandes y diversos cambios que progresivamente causaron que el resultado final fuese mucho más personal de lo anticipado. El hecho de realizar una producción, realización integral y además protagonizarla, fue un desafío y un aprendizaje que pocas veces experimenté en mi carrera como realizador. La mente del artista funciona de maneras extrañas y creo firmemente que este proyecto

materializa la mayoría de los procesos, ideas, e idas y vueltas por los que fue pasando la gestación del mismo. Con resultados más o menos satisfactorios, de esto último estoy seguro y rescato la evolución, el aprendizaje, y la motivación intacta que logró reflejar este recorrido. Si logra o no completar el ciclo y propósito de una obra artística está fuera de mis manos y solo lo podrá experimentar el espectador.



Dos hombres contemplando la luna (1819) de David Friedrich¹

¹ Obra que inspiró a Beckett a escribir *Esperando a Godot*.



Sobre Esperando a Godot y el existencialismo: breve contextualización

«Siempre encontramos alguna cosa que nos produce la sensación de existir».

Samuel Beckett, 1952

Mi intención fue tomar un concepto narrativo predominante el cual fue inspirado en la obra de teatro *Esperando a Godot* de Samuel Beckett (1952) y adaptarlo libremente a un video musical. Esta emblemática obra del teatro del absurdo, fue escrita durante el período de posguerra en el que abundaba un pesimismo generalizado en la sociedad, y cuenta la situación de dos personajes, Vladimir y Estragón, quienes esperan a un tercer personaje *Godot* que nunca parece llegar. Lo que personalmente me interesa retratar de esta obra son los mensajes subyacentes que incurren en ciertas temáticas filosóficas más específicamente de la corriente del existencialismo.

Es así como a partir de una adaptación libre, tomé un personaje que se encuentra en una casa escuchando un

programa radial y que está esperando el pasaje de un planeta recientemente descubierto. Así como en la obra de teatro Vladimir y Estragón esperan a Godot, en el videoclip, nuestro personaje protagonista espera el acercamiento de este cuerpo celeste que hacia el final del audiovisual, no parece presentarse.

Esta obra de Beckett forma parte del llamado teatro del absurdo. Si bien pretende ser cómica desde el género (suele subtitularse como *tragicomedia en dos actos*), tiene una línea subyacente profundamente pesimista y existencialista. Godot no llega y ellos siguen esperando. Lo que me interesó sacar de esta obra es justamente eso, la espera; el cómo los humanos muchas veces nos encontramos esperando algo que probablemente nunca llegue y nos hundimos en esa esperanza (o desesperanza). Todo esto se traduce a mi proyecto pero con un mensaje final algo más optimista proveniente del existencialismo; si eso que tanto esperamos no llega, debemos aceptar que no va a ser así y seguir adelante con un *pro-yecto*. Aceptar que nuestro *ser ahí* (*dasein* de Heidegger, 1927) se trata no de caer en la



inutilidad y frustración sino en buscar nosotros mismos un camino dentro de la incertidumbre y sinsentido de la vida. Es este accionar de la filosofía existencialista el que pretendo abordar con el final del video musical donde nuestro personaje decide hacer algo y hacia el final actúa ante el estancamiento (apagando la radio). La escritura de la canción también fue realizada considerando este aspecto.

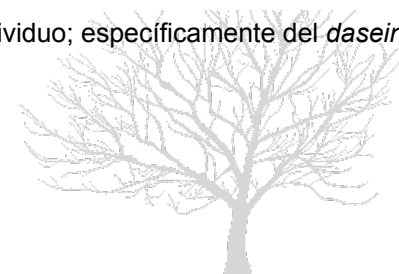
Vladimir y Estragón nunca se rinden. Consideran múltiples veces rendirse y dejar de esperar pero no lo hacen. La esperanza es realmente lo último que se pierde para estos personajes. En la filosofía de Martin Heidegger (1927), el hombre se encuentra arrojado, eyectado en el mundo desprovisto de cualquier consideración *esencialista* en la cual tiene un destino a priori. Por lo contrario, los humanos nos encontramos en un mundo en el que lo que debemos preguntarnos es sobre nuestro *dasein*, nuestro *ser-ahí*; nuestra propia e individual existencia. A partir de esta cuestión, nos preguntamos sobre nuestro *pro-yecto*.² Un *pro-yecto* que nos relaciona con nuestro mundo al abrirnos al

² En esta corriente filosófica, se considera al *pro-yecto* como un *proyecto* en situación; una proyección del *ser-ahí* en el tiempo.

denominado *universo de las posibilidades* (Heidegger, 1927). Y es en este universo donde podemos encontrar nuestro sentido a partir de la acción y la interacción social. Esta postura nos aleja del *dasein* inauténtico, siendo este una figura pasiva que se consagra a sí misma en el anonimato y sigue las reglas del *se dice* para lograr insertarse en la sociedad siendo un *Uno*.³

Según Albert Camus (En *El mito de Sísifo*, 1942), ante el cuestionamiento de la falta de sentido de la vida, ante lo *absurdo*, podemos optar por ciertas salidas o respuestas: suicidio, distracción, negación, ser actor, ser artista, incursir en política, y finalmente considerar la **aceptación**. Pero esta aceptación no se trata de una aceptación pasiva. Por lo contrario, se trata de aceptar que el ser humano no tiene un significado de su existencia pero que el hecho de concientizar esto, nos permite crear un sentido propio y no **esperar** a que aquel sentido llegue desde la propuesta esencialista. Entonces, aceptemos el absurdo, en cuanto aceptar signifique entender que somos libres, tal vez demasiado y por

³ Nos referimos al *Uno* al hablar del individuo; específicamente del *dasein inauténtico*



ello, podemos *esperanzarnos* a nosotros mismos con un proyecto, un camino propio. Tal como dijo Sartre, impulsor de la filosofía existencialista, «el hombre está condenado a ser libre» (Sartre, 1945)

Nuestro personaje se encuentra en ese estado de espera, de pasividad; en un presente que deja de ser un presente táctil y real para convertirse en un *aguanto* para lograr ver eso que va a llegar. O por lo menos se *supone* que va a llegar. Con fuertes y tal vez un poco obvias alegorías a la religión, nuestro personaje se encuentra hundido en esta crisis donde no parece encontrar una respuesta en algún dios; donde el planeta 9 tan anunciado parece no llegar.

Recursos en pos de una filosofía audiovisual

La idea realizativa fue experimentar el tema subyacente con recursos audiovisuales que lo reflejen y lo acompañen. Al hablar de este concepto, me baso en las definiciones de conflictos evidentes y subyacentes de Teichmann (2018). «El conflicto subyacente, es el que revela las ideas, conceptos, visión de mundo, y no se advierte de modo concreto en

pantalla, sino que hay que interpretarlo». (Teichmann R. 2018, p.92). Considero apropiado transponer el concepto para el *tema*. Así, existirían dos temas; uno evidente y otro subyacente, siendo este último el tema a interpretar, la *intencionalidad última* (Teichmann, 2018 s.p.) Los diferentes recursos audiovisuales fueron propuestos individualmente para que funcionen en conjunto y logren materializar el tema propuesto y acompañar la obra musical. Son:

- *(Des)composición*: encuadres en desequilibrio que rompen con las formas institucionalizadas.
- Espacios y decorados escuetos que pretenden reflejar un vacío tanto en la imagen que le llega al espectador como en el personaje.
- Diferentes ratios de aspecto y una variación de los mismos en momentos clave del audiovisual.
- Montaje dinámico en el cual se experimente con la interrupción, el corte seco y *flashes*



- Sobre exposiciones y trucajes que pretenden generar una mezcla visual de los espacios y con ello una búsqueda de un tiempo entrelazado y no lineal.
- Movimientos de cámara; zoom in, zoom out y plano aberrante. Pensados con el objetivo de generar un efecto documentalizante y cierta inestabilidad.

(Des)composición; la búsqueda de un estilo en el desencuadre

La puesta en cuadro fue una de las primeras áreas en las que tuve mayor convicción a la hora de planificar el audiovisual. Utilizando de referentes películas como *Ida* (2013) de Pawel Pawlikowski, *El discurso del rey* (2010) de Tom Hopper y la serie *Mr Robot* (2015-2019) de Sam Esmail, me propuse explorar diferentes tipos de encuadre siempre con el fin de buscar su funcionamiento en pos del tema subyacente.

Para esta búsqueda, tuve en cuenta «las reglas propias de la composición –como la básica regla de los tercios, el uso del aire, etc. –, la tipología de planos o la iluminación. Todos estos elementos deben ser considerados herramientas para

conseguir la empatía, emoción e interés del espectador.» (Brown en Aprea, 2012, p. 201)

En relación al concepto de espera y a la búsqueda de algo que está ausente, y teniendo en cuenta los objetivos filosóficos mencionados anteriormente, busqué encuadres que usen un aire en la parte superior del personaje y encuadres desequilibrados en sus laterales, que intenten reflejar ese mismo estado de *esperanza* y/o ausencia del personaje a quien *algo le falta*. Clásicamente utilizado para generar en el espectador una visualización incómoda, en nuestro personaje quise retratar una ausencia de estabilidad acompañada por un vacío interno que asimismo pretende proyectar *algo* que le falta.

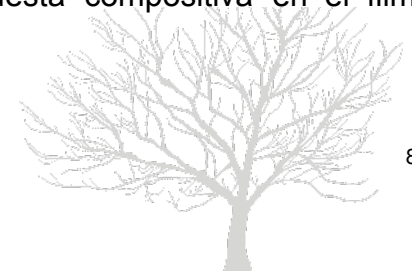
Utilicé en estas ocasiones, el recurso de *deframing* o *(des)composición* (Sevin, 2007) que evade la regla de los tercios o más bien la utiliza de manera inversa, para ubicar los puntos de atención fuera de los convencionales y así plantear una incomodidad visual. Mediante el uso de las referentes anteriores busqué una propuesta compositiva que ubicara al personaje en un espacio dentro del cuadro poco



convencional o clásico. En estos casos, al hablar de *deframing* se habla de la (des)composición como «una ruptura que obliga al espectador a llenar los vacíos generados o dirigir su atención hacia espacios del cuadro no habituales, realizando una relectura del significado de aquellos espacios que normalmente están adscritos a la composición habitual» (Sevin, 2007, p. 16).



A través de un video ensayo realizado por James Hayes denominado *Mr Robot: Quadrant Framing* (2017), me llamó la atención el método de composición que utilizaron los creadores de la serie *Mr Robot* (2015-2018), Sam Esmail y Tom Campbell, para lograr homogeneizar una propuesta de cámara con la vida y sentimientos del personaje de la serie. Según Hayes, se utiliza una composición por cuadrantes en vez de una composición por tercios. Se ubica al personaje en los cuadrantes inferiores, muchas veces casi sobre la esquina del cuadro, para espejar la ansiedad social con la que convive el protagonista e intentar generar empatía en el espectador. Es así como quise aplicar este método para reflejar el ya mencionado vacío que inunda en este caso a mi personaje, a través de la utilización de *aires* poco convencionales. El aire viene a traer esa espera a la que está sometido el personaje, y es la desesperanza y falta de fe la que se refleja en la decisión de encuadrar de esta manera. Gomez (2018), al hablar sobre la composición y (des)composición en *Ida*, cita a sus directores de fotografía quienes hablan sobre la propuesta compositiva en el film



diciendo que «la tensión en los cuadros habla sobre las almas de nuestros personajes y su mundo» (Bergery en Gomez, 2014, p. 57).

Considero que gran parte de mis decisiones en la puesta en cuadro fueron siguiendo este mismo pensamiento. En la propuesta estética original, donde proponía realizar una composición más *clásica*, sentía que algo faltaba; que la imagen era demasiado *normal* y que no había concordancia entre lo que se veía y lo que sentía el personaje. A través de los referentes, vi el gran poder cinematográfico del aire y de los desencuadres, y al aplicarlo en mi proyecto creo que el audiovisual cobró cierto estilo. Fue allí donde en mi opinión, comenzó a reflejarse de una manera mucho más interesante el estado emocional del personaje.

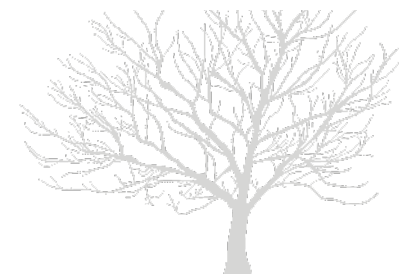
Movimientos de cámara y el *plano aberrante*

La espera a la que está sometido nuestro personaje, quise retratarla con movimientos de cámara que busquen transmitir cierta inestabilidad. La falta de respuesta que se refleja en los vacíos de la puesta en cuadro, también está acompañada por

un movimiento de cámara que se caracteriza por una torsión horizontal en su propio eje. Este movimiento transforma al plano recto en uno aberrante, que algunos autores también denominan *plano holandés (dutch angle)*.



Con orígenes en el cine-ojo de Vertov, cuando se comenzó a liberar la cámara tanto desde sus movimientos como sus angulaciones, se trata de planos con una inclinación que pretenden generar cierta inestabilidad tanto en la imagen en sí como en la experiencia del espectador. Si bien se suele utilizar sobre personajes específicos para remarcar cuestiones de su psiquis, decidí también utilizar esta técnica en elementos como el reloj o el árbol.



«El efecto se utiliza para mostrar el estado mental o emocional desbalanceado del personaje, o para lograr que la escena sea de alguna manera incómoda.»⁴(Heiderich, 2012)



Las imágenes en blanco y negro fueron grabadas con una videocámara tipo handycam con el propósito de lograr un *efecto documental*. (Aprea, 2011)

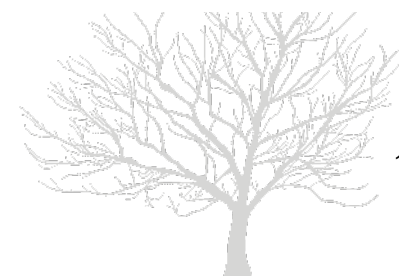
Roger Odin (2011) al referirse al género documental, define al *conjunto documental* como un «agrupamiento textual construido alrededor de un tipo de efecto de significación específico: el documentalizante». (s.p.)

⁴ «The effect shows the unbalanced mental or emotional state of the character, or to make the scene feel somehow unsettling.» Traducción del autor del escrito.

Por su parte, Aprea propone que este efecto permite que «en textos ficcionales se adapten aspectos formales del documental (cámara en mano, movimientos bruscos, montaje visible, relevancia de los ruidos en la construcción de la escena sonora) para generar un tipo de verosimilitud que apela a la realidad de los hechos narrados» (p.5). Siguiendo este lineamiento y basándome en la funcionalidad que propone el autor, utilicé recursos como el zoom in, zoom out y cámara en mano *desprolija*, para generar esa mencionada verosimilitud que ayude con la propuesta ficcional del relato.

Espacios ¿cómo materializar la espera?

Al abordar la puesta en escena busqué una realización de la misma a partir de espacios físicos cuasi vacíos o con poca información (información visual explícita) en donde exista una impronta de desequilibrio que marque los elementos de figura fondo. Es así como me propuse usar fondos simples y amplios donde el personaje se vea proyectado como una figura pequeña. Desde la dirección de arte pretendí una



búsqueda minimalista del decorado que acompañara esta idea.

Yendo de la mano con la puesta en cuadro mencionada anteriormente, los espacios fueron pensados para que fuesen algo inmenso e incierto para nuestro personaje.

El tiempo, la espera, la pausa, son todos elementos que busqué atribuir a los decorados y espacios elegidos. Por su parte, el infinito negro utilizado en el *lipsync* del personaje, fue ideado para que se vea la no respuesta y la no escapatoria en la que están sumergidos el audiovisual y el personaje. Se anunció algo por la radio que no parece llegar y se hace referencia en la letra del tema musical a un «dios que no va a llegar».

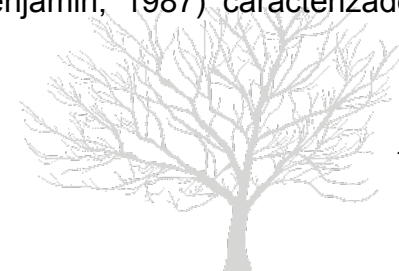
La pausa la quise retratar en el agua. De chico creía que debajo del agua el tiempo pasaba más lento, y esto es algo que me incentivó a tratar de plasmar en el espacio acuático un tiempo dilatado. En el transcurso del videoclip nuestro personaje recorre este espacio e intenta salir de él, intenta salir de esa pasividad y parece no lograrlo. Esto es la espera

para mi; una constante lucha por encontrar una salida de ese tiempo paralizado.

Por último, utilicé el espacio del campo donde vemos un amplio pastizal y un árbol sin hojas. Manteniendo la idea de buscar fondos simples que contrasten con la figura pequeña del personaje, realicé un scouting de campos que logren transmitirme esa simpleza que se caracteriza por un contenido algo escueto. El árbol sin hojas, por su parte, se trata de una pequeña cita a la obra de teatro que dió origen a este proyecto, *Esperando a Godot* (1952) de Samuel Beckett. En él, los personajes realizan gran parte de la espera aguardando la llegada de Godot que nunca aparece.

Montaje y edición: el conflicto entre las necesidades de un videoclip y los tiempos requeridos del tema subyacente

La etapa de montaje fue considerada en mi proyecto como una reescritura del guión. Si bien existió un guión técnico, éste nunca fue de carácter cerrado. Desde un principio, supe que el *sensorium moderno* (Benjamin, 1987) caracterizado



por la dispersión y la imagen múltiple, iba a exigir cierto dinamismo en el corte que podría generar un conflicto con los tiempos que necesitaba mi tema subyacente. La espera, la pausa, requerían un ritmo que tal vez no pude lograr como me había propuesto en un principio y que terminó en manos de un dinamismo que me impidió explotar el tema subyacente como hubiese deseado.

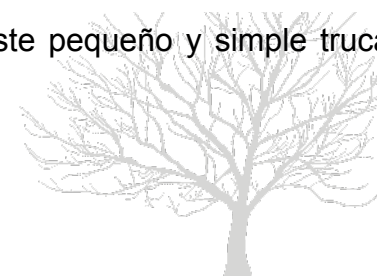
Dentro de este dinamismo, utilicé los recursos de *flashes* y *jump cuts* en varias ocasiones. Entendemos al *jump cut* como «una breve elipsis entre dos planos que muestran un mismo personaje en un mismo espacio, aunque con una variación temporal que puede ser significativa o no» (Jódar-Marín, J. Á., 2017, p. 123). Jódar-Marín (2017) al realizar un análisis de la evolución del montaje en el video musical, remarca la funcionalidad del *jump cut* observando su «utilización estratégica sobre el ritmo del videoclip» (p. 123). En el caso de mi proyecto, además de cumplir una función rítmica que acompañó al tempo del tema musical, utilicé los *jump cuts* como modo de sintetizar secuencias o escenas. Los *flashes* por otro lado, fueron inspirados en diversos videoclips que lo

utilizan. Entre ellos, *Alright* dirigido por The Little Homies y Colin Tilley (2015) para Kendrick Lamar o *Easy ft. Mark Ronson* dirigido por Bardia Zeinali (2020) para Troye Sivan. Con este recurso, me refiero a cortes de poca duración con los que quise sorprender al espectador y darle dinamismo y ritmo al videoclip.

Inspirado por el trabajo de Dave Meyers en el videoclip *no tears left to cry* (2018) para Ariana Grande, busqué experimentar en algunos planos con el recurso de la duplicación para que el suelo donde se encuentra el personaje también se vea en el marco superior de la imagen.



Además de las reiteradas referencias a un dios tanto desde la letra de la canción hasta las múltiples miradas de nuestro personaje al cielo, la idea de este pequeño y simple truco



fue la de bloquear al cielo como una posible escapatoria o respuesta. El personaje, ante la espera del evento astronómico anunciado, busca constantemente con la mirada el cielo. Lo que pretendí hacer con la duplicación de espacios es generar cierta claustrofobia en donde el cielo, e incluso tal vez un dios (Godot), no parece brindar una salida.

Refiriéndose al *trucaje* y su relación con el poder de connotación, Roland Barthes (1990) dice que «ningún otro tratamiento permite a la connotación enmascararse con más perfección tras la objetividad de la denotación» (p. 17). Si bien en este caso el autor habla de la fotografía fija, creo pertinente concordar con su postura ante este recurso como una herramienta para lograr ese *sentido obtuso* (Barthes, 1990) en el que se cristaliza el tema subyacente.

«En tanto que el sentido obvio pertenece al campo de la significación (...), el sentido obtuso se conecta con la organización del significante y pone a rodar un nivel de producción semántica que, siguiendo a Barthes, escapa al significado.» (Bajerano Petersen, 2012, p.4)

Hacia el final del videoclip, y de la mano de la propuesta de usar el montaje como reescritura del guión, se me ocurrió usar el recurso de superposiciones usando las imágenes acuáticas. Los fondos negros de las imágenes del *lipsync* me permitieron imprimir de una manera muy particular algunos planos detalles de agua y generar una sensación algo onírica que acompañó fielmente la propuesta estética del audiovisual.





Allí, creo yo que se lograron ciertos *ritmos plásticos* (Aumont, 1991) en los cuales dos imágenes superpuestas provocan una suerte de extrañamiento en pos de una sensación estética. El efecto táctil del agua se transporta a otras imágenes para contagiarlas de esa connotación de un tiempo ralentizado, suspendido. Y desde mi parecer, es esta connotación propia del montaje a la que Aumont se refiere al hablar de sus funciones semánticas: «el sentido puede producirse al relacionar un elemento cualquiera con otro elemento cualquiera, incluso si son de naturaleza completamente diferente» (Aumont, 2002, p. 57)

Ratios de aspecto y color

Películas como *El Gran Hotel Budapest* (2014) de Wes Anderson y *Mommy* (2014) de Xavier Dolan exploran las diferentes posibilidades de un ratio de aspecto que presenta variaciones dentro del film. La teórica Miriam Ross a través del análisis de casos en el libro *Screen Space Reconfigured* (2020), habla de la relación entre el espectador y los bordes de la pantalla, haciendo hincapié en el poder de los mismos sobre la percepción que se tiene del film y sus diversos efectos psicológicos y sensoriales. Más allá de la distancia física que el espectador tiene con la imagen, en la que se revela más o menos información dependiendo los bordes de la misma, la autora menciona el poder inmersivo (o no) que tienen los diferentes ratios.

«No solo afectan nuestra percepción física y de la proximidad con los bordes de la imagen, los diferentes ratios de aspecto son capaces de ayudarnos a configurar nuestro inmersión (o no) dentro de los espacios visuales, y



la manera en que nuestros sentidos exploran dichos espacios» (Ross, 2020, p. 107)⁵

Las elecciones que he hecho en torno al *aspect ratio* del audiovisual, fueron en base a este poder discursivo del recurso. Como ratio base, utilicé el 2.39:1 en el cual enmarqué las escenas del lipsync, del agua y las de la ficción. Por su parte, para las imágenes en blanco y negro de la handycam, decidí usar el ratio de aspecto que caracteriza a los films caseros de 8mm. Estas decisiones fueron tomadas teniendo en cuenta las sensaciones que pueden generar los diversos formatos. Por un lado, quise acentuar los espacios de los que hablé en el apartado anterior, al elegir el formato 2.39:1 para las escenas donde la puesta en escena lo requería. Así, tanto los espacios del infinito negro, como el del campo, el árbol, y los espacios acuáticos, necesitaron desde mi punto de vista una puesta panorámica que los

⁵ «*Not just affecting our sense of physical distance and proximity to the borders of the image, different aspect ratios are able to help configure our immersion (or not) within visual fields and the way our multiple senses explore the way these visual fields are laid out.*» Traducción del autor del escrito.

acentuara. Esto fue en pos de generar en el espectador el mencionado contraste entre figura y fondo que propuse con la elección de los espacios y la puesta en escena. Por otra parte, los espacios *documentalizados* (blanco y negro) siguieron un principio de función estética que partió justamente de esa función documentalizante de la que hablé anteriormente. El *aspect ratio* de un film de super 8mm, inscribió en la imagen un tinte casero, de video familiar, en el que lo desprolijo es una decisión dirigida a generar verosimilitud en el relato, y para que la propuesta ficcional de la historia se fortalezca.

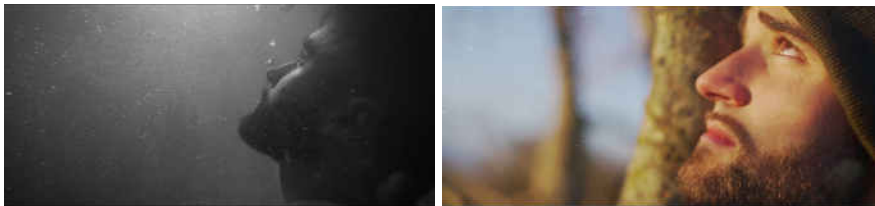
Ambas propuestas se entremezclan en un montaje paralelo en donde los cambios espaciales en la imagen generados por los ratios variables van guiando al espectador desde lo perceptivo y emocional. A esto último lo quise resaltar con dos momentos clave en los que el ratio de aspecto cambia progresivamente en un mismo plano o secuencia.

Ross (2020) propone que en esas variaciones, hay dos reacciones en el espectador. Por un lado una física en la cual se le pide al mismo que escanee la imagen de una manera



diferente a la que lo venía haciendo. Y por el otro, y anclado a la anterior, existe una profunda reacción psicológica que viene a raíz de este fenómeno físico y superficial. (p. 114)

Inspirado en el film *Mommy* (2014) de Xavier Dolan, propuse que la imagen se abriera desde un ratio 2.39:1 a un 1.77:1 (16:9) expandiéndose así a toda la pantalla. Esta decisión fue tomada a partir del deseo de generar una sensación de alivio en la que tal vez se pueda connotar un final en el que el evento astronómico anunciado, parece concluir. El ratio se comienza a abrir con las miradas del personaje hacia el cielo tanto en el agua como en el árbol, en un montaje donde se hace énfasis en que hay *algo* que está llegando o próximo a llegar.

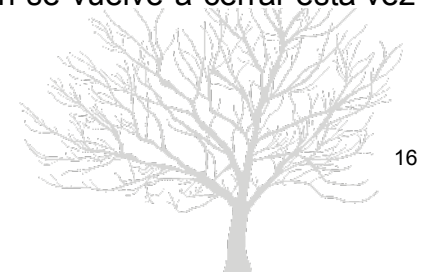


Finalmente, el ratio culmina de abrirse en 16:9 con una imagen del árbol y el personaje en un atardecer. Una vez que

el personaje pareciera haber llegado a destino y tras el paso del tiempo, tanto él como el espectador encuentran un alivio en los límites de la imagen.



El segundo momento clave del ratio de aspecto variable se encuentra hacia el final del audiovisual. Tras una alusión a un loop temporal en el que la locutora radial vuelve a anunciar el evento astronómico, nuestro personaje apaga la radio. En este momento, el ratio comienza a cerrarse en un 4:3 que no habíamos visto anteriormente. Junto a la mirada del personaje hacia el cielo en un tono de actuación que pretendió ser solemne, la imagen se vuelve a cerrar esta vez



desde los bordes horizontales hundiendo al personaje en un nuevo estado anímico. *Algo* parece haber cambiado tras su decisión de apagar la radio; luego de finalmente actuar ante la repetición, ante la espera.

Recursos como unidad funcional

Todos los recursos descritos anteriormente fueron pensados con el fin de que existiera una cierta *identidad hermenéutica*; lograr un *juego* entre espectador y obra en el que *algo* se descubra, se interprete. «Ahí había algo que he juzgado, que 'he comprendido» (Hans-Georg Gadamer, 1991, p.33)

Podría decir que este último propósito fue una de las bases de mi proyecto, uno de mis objetivos más importantes. Además, quise lograr que el espectador no solo entienda a su manera las imágenes y los recursos utilizados, sino que también los *sienta* y les genere cierta respuesta - o pregunta - individual ante el tema propuesto.

Conclusiones: el poder de la comunicación audiovisual

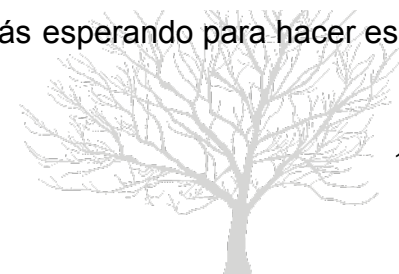
«All art, of course, is intellectual, but for me, all the arts, and cinema even more so, must above all be emotional and act upon the heart.»

(Andrei Tarkovsky, 1989)

A lo largo de la gestación de este proyecto, que como he manifestado es sumamente personal, me interpelaron algunas cuestiones que además de mantenerme motivado a seguir explorando recursos audiovisuales, me generaron las siguientes dudas:

1. ¿Qué espero?

Esta fue la pregunta que le hice a los entrevistados en el programa radial del videoclip con el que quise realizar una suerte de experimento social. Una pregunta que en los últimos tiempos me comenzó a generar mucho interés así como también incomodidad. Espera. Esperanza. Hoy. Mañana. Futuro. ¿Esperamos o actuamos? ¿O ambas? La pregunta en sí encierra dos significados: una espera pasiva pero asimismo una predisposición subyacente al *hacer*, al romper esa pasividad. ¿Qué estás esperando para hacer eso



que siempre quisiste hacer, a *ser* esa persona que siempre quisiste ser? ¿Estás esperando algo? ¿Qué cosa?

Comunicadores. Los artistas somos comunicadores. Y se me hizo imposible no pensar otra pregunta:

2. ¿Qué quiero comunicar con todo esto?

No fue fácil pero creo que encontré una respuesta a través de la postura existencialista. Sensaciones de incertidumbre me inundaron a mí y a millones de personas en los últimos tiempos. ¿Qué va a pasar? ¿Qué sentido tiene todo esto? Tanto mi canción como mi audiovisual pretenden responder a estas cuestiones. Pero no jactándose de que tienen la solución a estos problemas existenciales, sino de que tienen por lo menos una posición tomada ante estas cuestiones. Puede sonar banal o trillada la letra de la canción «si algo hay que esperar, esperemos juntos» pero tal vez es justamente eso lo que busco con ella. Lo simple, lo que por momentos damos por sentado; la compañía. Y aclaro que al decir *compañía* no es mi intención cerrarme a la concepción tal vez más consensuada de lo que significa el término.

Ante la incertidumbre del mundo podemos caer en ella o aprender de la misma creando un proyecto siendo conscientes de esta condición. Estructurando un camino propio a seguir. Y no creyendo en las grandes promesas del esencialismo sino todo lo contrario; creyendo en lo simple de la vida, en las cosas pequeñas. El amor por la música, por la filosofía y por las herramientas audiovisuales, me hicieron ir armando este proyecto. Para comunicar. Para darle una vuelta de rosca a la pesadez de *Esperando a Godot* y proponer tal vez, que la respuesta está en aceptar esa espera y amigarnos con ella.

La búsqueda de recursos audiovisuales que reflejen esta propuesta filosófica, fue el motor del proyecto. Creyendo en el poder de lo audiovisual, vi posible la transposición de ideas existencialistas e intenté sencillamente materializar sus conceptos en un videoclip. Conforme con los resultados y por sobre todo con el aprendizaje de llevar a cabo una realización integral, *pausa* me confirmó que mientras exista motivación, los proyectos logran su cometido. Me gusta pensar en este proyecto como un intento de práctica filosófica audiovisual ya



que fue desde ese mundo del existencialismo heideggeriano donde se gestó la idea.

Decidí terminar el videoclip con un mensaje optimista dentro de lo que propone la teoría del existencialismo de Heidegger. El ser humano, arrojado en un mundo sin sentido, debe aceptar esa espera y desde una postura activa, crear un proyecto. Visto desde esta manera, y aunque tal vez suene contradictorio, pienso firmemente que aceptar la espera no es más que ponerle un sentido, un respiro, una *pausa* al tiempo.

«VLADIMIR — *Entonces ¿nos vamos?*

ESTRAGÓN — *Vámonos.*

(No se mueven.)»



REFERENCIAS

Referencias bibliográficas

- Aprea, G. (2011). *Los documentales y la noción de dispositivo. En Centros y fronteras. El cine en su tercer siglo.* <https://core.ac.uk/download/pdf/198484961.pdf>
- Aumont, J.; Bergala, A. y Michel, M. (2002). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje.* Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (1990). *Lo obvio y lo obtuso.* Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Beckett, S. (1952) *Esperando a Godot.* Francia. Éditions de Minuit.
- Bejarano Petersen, C. (2012). *Manual del sentido obtuso (o, de la enseñanza de la escritura audiovisual en proyectos de narrativa moderna).* En VI Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales (JIDAP) (La Plata, 2012).
- Brown, B. (2012). *Cinematography. Theory and Practice (2nd Edition).* Londres, Inglaterra. *Oxford: Focal Press.*
- Camus, A. (1942) *El mito de Sísifo.* París. Literatura Random House.
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello* (pp. 66-66). Barcelona: Paidós.
- Gómez, R. S. (2018). *Composición y (des) composición: espacio y significado en Ida.* *Fotocinema: revista científica de cine y fotografía*, (16), 197-222.
- Heidegger, M. (1927). *Ser y Tiempo.* Madrid, España: Trotta.
- Heiderich, T. (2012). *Cinematography techniques: The different types of shots in film.* *Videomakers.* Accessed September, 22, 2020.
- Jódar-Marín, J. Á. (2017). *Evolución del montaje y postproducción del videoclip musical: del jumpcut a los VFX como paradigma de iconicidad y puesta en escena.* Granada, España.

- Ross, M. (2020). 4. *Reconfigurations of Screen Borders: The New or Not-So-New Aspect Ratios.* In *Screen Space Reconfigured* (pp. 105-126). Amsterdam University Press.
- Sartre, J. P. (1945) *El existencialismo es un humanismo.* Paris
- Sevin, A. (2007). *Margins of the image: framing and deframing in the graphic novel and the film V for Vendetta.* Tesis de Máster. Ankara: Bilkent University.
- Teichmann, R. M. (2018). *Escribir guión. Series: Libros de Cátedra.* La Plata, Bs As, Argentina

Referencias audiovisuales

- Eric Abraham, Piotr Dzięcioł, Ewa Puszczynskai (Productores) y Pawel Pawlowski (Director). (2014) *Ida* [Película].
- Hayes, James *Mr Robot, quadrant framing.* (2016). Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=DNplQBxjw&ab_channel=JamesHayes
- Joel Abalos, Emile Sherman, Gareth Unwin (Productores) y Tom Hooper (Director) (2010) *El discurso del rey* [Película]
- Xavier Dolan (Productor) y Xavier Dolan. (Director). (2014). *Mommy* [Película].
- Wes Anderson, Jeremy Dawson, Steven Rales, Scott Rudin (Productores) y Wes Anderson (Director) (2014) *El gran Hotel Budapest* [Película].
- Bardia Zeinali, Troye Sivan, Kacey Musgraves - Easy ft. Mark Ronson (2020) Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=qn4XQ9WweRY&ab_channel=TroyeSivanVEVO
- The Little Homies, Colin Tilley, Kendrick Lamar: *Alright* (2015). Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=Z-48u_uWMHY&ab_channel=KendrickLamarVEVO

