

## "TRIP". NARRATIVAS DE LA OTREDAD

Janet Arrunategui Flores - Lorena Balderrama - Silvina Drogo - Verónica Gregorini -  
Nathalie Obregon González - Silvia García  
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Bellas Artes

### Resumen

Este escrito se centrará en el análisis de un cortometraje titulado "TRIP", realizado en el año 2013 por alumnos de la carrera Diseño Multimedial de la Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.

El film desafía al espectador a situarse en los márgenes del relato tradicional, lineal, donde la retórica de su lenguaje habilita a reflexionar sobre las perspectivas de la otredad, venciendo la tensión centro-periferia, cuyo centro sancionó la representación de arte periférico reduciéndolo a un mero dato de la realidad.

Para ello, se indagará las teorías de Nelly Richard, Eduardo Grüner y Hans Georg Gadamer desde el contexto latinoamericano.

### Palabras claves

OTREDAD- PRESENCIA- AUSENCIA- CENTRO –PERIFERIA

### Introducción

En el contexto de la globalización y el multiculturalismo el slogan de la diversidad considera el arte como un dispositivo de sociologización y antropologización que pone el foco en la politización de los contenidos. En el caso de Latinoamérica esto se agudizó, ya que la mirada internacional espera que la periferia ilustre su compromiso con la realidad y no que compita con el discurso.

Como señala Nelly Richard (2006) centro se autoasigna ese lugar, y le designa a la periferia la producción de objetos para el análisis cultural. Es necesario desmontar ese canon que ejerce una violencia representacional ante lo diferente, lo periférico.

El cortometraje "Trip" llevado a cabo por los alumnos de la materia Tecnología Multimedial II de la UNLP aborda esta problemática a través de una realización audiovisual no tradicional, cuestionando así el monopolio de una categoría superior, el de la más absoluta transparencia que la globalización ha instaurado.

De esto habla Eduardo Grüner (2004) cuando se refiere al fin de la modernidad y con ella, el fin de los enigmas: si todo está a la vista no hay espacios secretos sobre los cuales fundar un nuevo sentido. Crear la alternativa de otra comunicación que atente contra la falsa unidad y haga aflorar la pregunta por los grandes enigmas, que apunte a la dialéctica entre lo visible y lo invisible, obligando a las instituciones de arte internacional abrir sus fronteras a las narrativas de la otredad.

## El cortometraje

En el cortometraje podemos observar un sistema de representación que está en constante juego con la presencia y ausencia de lo representado. Desaparece de la escena el objeto representado y al mismo tiempo, ese objeto "invisible" existe como determinante de la representación. Lo invisible entonces, es parte importante de lo visible y viceversa.

Al comenzar a planificar las vacaciones, son muchas las variables a definir: con quién compartirlas, cuál será el destino, sacar los pasajes, comprar previamente cupones de descuento de los lugares donde se irá a comer, elegir la excursión que realizaremos cada día mirando un video del tour on line disponible a través de internet, para asegurarnos de que lo que éste nos muestra, es lo que exactamente vamos a ver y así no llevarnos sorpresas (aunque estas pudieran ser agradables, se prefiere la seguridad antes que correr riesgos).

Reservar el hospedaje, que se puede elegir virtualmente por medio de cualquier dispositivo, casi como si se estuviera dentro de esa confortable habitación con vista al mar, la montaña o a la avenida principal, de acuerdo a cual haya sido nuestra elección.

Así es que, paradójicamente, para salir de la pesada rutina son planificadas, a veces de manera más cronometradas que el trajín cotidiano nuestras vacaciones; es posible entonces, antes de que ellas comiencen, visualizarlas mentalmente de manera ordenada, eliminando así la distancia entre la imagen representante y la imagen representada.

Importante no olvidar las baterías de emergencia para el celular, necesarias para no perderse ningún momento de la documentación que acredite el "disfrute" de ellas.

En cambio hay seres, capaces de viajar desde la más serena quietud del cuerpo o desde la más física de las aventuras; Tal vez de una mixtura entre ambas.

Viajar como si de un juego se tratara, un juego tan serio como cualquier otra actividad de la vida cotidiana: llevar los chicos a la escuela, pagar las expensas o visitar al dentista una vez al año para hacerse el control de rutina.

El tiempo del viaje es un tiempo distinto, no es el tiempo lineal que marca las agujas del reloj. El tiempo del viaje nos invita quedarnos allí.

Entregarse a una experiencia más humana, a ser en el viaje, sin buscar un fin práctico. El viaje no requiere ser documentado para ser validado... Un aroma, un sonido bastan para desde el recuerdo, traer al presente la más fiel de las representaciones posibles. La ausencia de ese momento único y auténtico es la que permite poder traerlo al presente y mantenerlo vivo. Cada viaje es único e irrepetible.

Narrativas de la otredad refiere a la imagen de un conejo travieso (re-presentante) que hurta algo ajeno de si y huye del protagonista y dueño de su propiedad (llaves), hace presente al objeto "representado" precisamente por su propia ausencia, en el sentido de que está ausencia de lo "representado" es la propia condición de existencia del representante. La pretensión en el conejo-humano es la función de la representación con lo representado, conservando la identificación pero eliminando la distancia. Ahora la representación no carece de profundidad sino todo lo contrario, el sujeto esta en primer plano.

Técnicamente en la obra audiovisual, se utilizan planos largos, con movimientos leves de cámara para generar un clima de estabilidad.

Se utiliza planos medios, ya que trabajan con el espacio fílmico a través de planos cerrados, recreando así lugares que a medida que avance serán inconexos

coherentemente. Trabajan con el record de miradas para recrear los espacios fuera de campo y la continuidad espacial entre ambos sujetos, también para acompañar el suspenso. Para la construcción de la persecución, se utiliza el campo vacío para generar un clima de suspenso al igual que los cambios de foco.

Esto también acompañado de sonidos fuera de campo, que ayudan no sólo en la creación del ritmo que se genera, sino también para la construcción de un universo de la mente del protagonista. Se apunta a que ese suspenso permita transmitir en el espectador el deseo de entusiasmo, queriendo saber qué es lo que va a suceder a continuación.

El suspenso y la tensión que es lo que va a ir aumentando en el transcurso de la persecución se propone de forma realizativa con la utilización del movimiento de la cámara en mano, para acelerar el ritmo de los planos construido a partir del rodaje. Para dinamizar aún más esta situación, se incorpora un montaje por acelerado y una continuidad por movimiento pero con discontinuidad espacial para que a través de la acción se construya un espacio con otro totalmente distinto e ir perdiendo coherencia. También se cierran (en tamaño) los planos hasta llegar al clímax del corto.

Para construir la inestabilidad dramática se utiliza, en algunos casos, el desequilibrio de los planos, es decir, planos torcidos, y algunos saltos de eje que incomodan y que de a poco revelan al espectador que se trata de algo incómodo e irreal lo que está viviendo inconscientemente el protagonista. En cuanto al sonido, se recurre a la herramienta de los sonidos extradiegéticos y fuera de campo distorsionados, como voces o ecos y música acorde a los lugares a donde va a ir transcurriendo la acción dramática.

Con la utilización de planos cerrados se ha llegado a tener menos profundidad de campo, para así recrear más fácil los espacios fílmicos y jugar con el cambio de foco a nivel dramático, generar un cierto encierro en este nuevo mundo del personaje.

El ángulo de captación de la cámara juega el punto de vista objetivo en la mayor parte de la grabación pero desde la postura del personaje principal, porque eso constata al final del corto que el punto de vista podía enlazarse a ese universo propio de su propia mente.

Con este análisis de recursos técnicos realizativos se recalca lo que Gadamer anunciaba y trazaba un puente ontológico entre el arte del pasado y el arte moderno. El arte ya no se entiende de modo espontáneo como se había entendido hasta la ilustración porque la subjetividad se manifiesta en la "imaginación y creatividad del artista genial" por ende aparecen junto con ello los cuestionamientos a la validez de la perspectiva central. Comienza a generarse una revolución artística que dio lugar a preguntas como es todo todavía arte? De verdad que esto pretende ser arte?.

A partir de la fundamentación que realiza Gadamer(1998), el papel que cumplen los conceptos de juego, símbolo y fiesta en la obra audiovisual Trip son funciones fundamentales. El juego gana para sí una autonomía en relación con ese mundo que recrea el espectador, ese mundo travieso, intrigante, excitante que invita a descubrir que ocurre? y que seguirá ocurriendo?. Que interpretación se le puede atribuir al conejo-humano y las llaves, como también que papel juegan el hurto, la huida, la burla, el secuestro y la persecución hacia un objeto-sujeto inalcanzable. Lo simbólico y la fiesta permiten completar al goce de lo que se pueda interpretar más allá de percibir que lo que se sospecha de tan sólo un sueño, es el de regresar al mundo real y sus todavía simbolizadas relaciones con el mundo onírico, ilusorio y el real consciente.

## Consideraciones finales

“Trip” nos desafía a la aventura, nos invita a viajar, a despojarnos de moldes y formatos encarnados. Nos interpela, por momentos nos incomoda y nos desconcierta.

Nos desafía como espectadores a salirnos de esa aparente única forma de relato tradicional, lineal, que en el contexto globalizante el centro se auto designa como tal y nos asigna estratégicamente el lugar de periferia.

Es así como a través de lo implícito, lo simbólico, la retórica del lenguaje que nos propone esta producción audiovisual no tradicional, que podemos pensar desde estos lugares en otras formas de contar desde las narrativas de la otredad. Formas pensadas desde aquí, para aquí. Que al fin y al cabo nos permitan desacreditar las falsas verdades de la transparencia que disemina el centro y dejar así de adaptarnos a moldes que pertenecen a otros contextos. Así quizás sea posible mirar el mapa desde otro punto cardinal.

## Bibliografía

Casullo, Nicolás, “La escena presente: debate Modernidad-Posmodernidad”. En: *Itinerarios de la Modernidad*. Eudeba, Buenos Aires, 2015.

Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello*. Paidós SAICF, Argentina, 1º edición, 1998.

Grüner, Eduardo, “El conflicto de las identidades y el debate de la representación”. En: *La Puerta FBA*, La Plata, 1º edición, 2004.

Richard, Nelly, “El régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad cultural y sus políticas de identidad”. En: *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Simón Marchán Fiz (compilador), Paidós Ibérica, Barcelona, 2006.