



Universidad
Nacional
de Córdoba



Las puertas de la percepción

Cortometraje Experimental

Trabajo Final de Grado – Licenciatura en Cine y Tv.

Alumnas: Melina Belén Matélica – María Micaela Torres Stanko

Asesoras: Esp. Paula Andrea Asís Ferri – Dra. Varinnia Jofré

Tribunal Docente: Gustavo Alcaráz – Alejandro González – Martín Iparraguirre

Córdoba, 2019

*“Si las puertas de la percepción quedaran depuradas,
todo se habría de mostrar al hombre tal cual es: infinito.”*

William Blake.

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a las personas que forman parte de este proyecto audiovisual, y todas aquellas que de diferentes maneras aportaron algo a lo largo del camino, enriqueciendo y ayudando a hacer posible llegar a destino.

ÍNDICE

TEMA	7
IDEA.....	7
OBJETIVOS	8
FUNDAMENTACIÓN	10
PROCESO NARRATIVO.....	15
DE LA NARRACIÓN LITERARIA AL GUIÓN AUDIOVISUAL	17
DEL GUIÓN AUDIOVISUAL A LA IMAGEN	19
CRITERIOS ESTÉTICOS Y REALIZATIVOS	20
LA IMAGEN	22
EL SONIDO	31
LO EXPERIMENTAL.....	37
¿QUÉ ES EL CINE EXPERIMENTAL?	37



¿QUÉ SE BUSCABA PARTICULARMENTE EXPERIMENTAR?.....	41
METODOLOGÍA.....	43
INSTANCIA PREVIA AL RODAJE	44
EL RODAJE	53
FOLEY: RECREACIÓN Y CREACIÓN DE LOS SONIDOS.....	55
EL MONTAJE.....	58
EXHIBICIÓN	60
DISEÑO DE PROYECCIÓN	60
EL PAPEL DEL SONIDO.....	63
EL RECEPTOR	65
LAS PERCEPCIONES	67
REFERENTES	71
PIONEROS ARGENTINOS	72
OTROS REFERENTES, OTRAS ÁREAS ARTÍSTICAS.....	74
EQUIPO TÉCNICO	76



MATERIAL CONSULTADO	78
REFERENCIAS.....	78
BIBLIOGRAFÍA.....	80
REFERENCIAS AUDIOVISUALES	81
ANEXO	83
SINOPSIS	84
NARRACIÓN LITERARIA	86
GUIÓN AUDIOVISUAL	93
ANEXO FOTOS	117



TEMA

Adaptación de una narración literaria escrita a partir de los ensayos sobre la percepción de Aldous Huxley (*Las puertas de la percepción* y *Cielo e Infierno*) tomados a modo de disparadores, culminando en un cortometraje experimental.

IDEA

Se realiza un viaje a realidades múltiples y continuas, donde cada una es construida de diferentes formas. La percepción se libera, y se plasma la infinitud del hombre.

OBJETIVOS

General:

Explorar las posibilidades del cine experimental, a través de la realización de un cortometraje, manipulando instrumentos y técnicas en la instancia del rodaje.

Específicos:

- Investigar, probar y elegir los elementos y técnicas adecuadas a utilizarse en la instancia de rodaje para crear diferentes espacios y efectos deseados de las realidades propuestas. Resolver las formas de llegar a los resultados principalmente en dicha etapa y no a través de la edición.



- Producir un cortometraje con una línea narrativa creado a partir de ideas subjetivas y abstractas.
- Plasmar dichas ideas en imágenes y sonidos obtenidos a través de una exploración y manipulación de elementos y técnicas.
- Sumergir al espectador en un ambiente inmersivo a través del sonido estereofónico.
- Generar sensaciones agradables y desagradables por parte del receptor de acuerdo a lo que ve y oye, llevándolo así por el recorrido de las experiencias perceptivas que se proponen.

FUNDAMENTACIÓN

El interés de esta obra surge de indagar en el cine experimental. Un cine que no siempre se sabe cuál será el resultado final, ni los caminos o procesos a seguir para llegar a él. Luego de estos años transitados, donde el eje principal fue el cine de ficción clásico, y el campo del género documental, nos encontrábamos en el espacio y momento oportuno para afrontar el desafío de trabajar un cine poco convencional y explorarlo; llevadas por la inquietud de acercarnos a otras formas, articulando lo aprendido y adquirido hasta el momento.

Al referirnos al cine experimental podemos hablar de características que no son convencionales y que se expresa en términos más personales. “El cine experimental es el cine que no tiene un guión basado en la construcción clásica, sino que parte del desarrollo de un tema o de una idea por medio de la infinita gama de construcciones visuales que el director

tiene a la mano, para poder expresar, según su óptica, el sentimiento o la actitud que quiera (Ramos y Marimón, 2002, p.235)” (González Zarandona, 2005, p.10).

Paralelamente al interés por la creación experimental audiovisual, desarrollamos una fuerte fascinación por los ensayos realizados por Aldous Huxley sobre la percepción y las realidades paralelas. En *Las puertas de la percepción* y su continuación *Cielo e Infierno*, Huxley se somete al consumo de mescalina y, posteriormente, narra los efectos y situaciones que experimenta bajo los efectos de dicha sustancia. “Las impresiones visuales se intensifican mucho y el ojo recobra parte de esa inocencia perceptiva de la infancia, cuando el sentido no está inmediata y automáticamente subordinado al concepto. El interés por el espacio disminuye y el interés por el tiempo casi se reduce a cero” (Huxley, 2009, p.8). Estas lecturas funcionaron como disparadores de una narrativa literaria, surgiendo la iniciativa de

transformar las palabras y pensamientos en imágenes producidas a través de una exploración y manipulación de elementos y técnicas.

El cine experimental siempre ha buscado explorar el hecho audiovisual, probar más allá de los parámetros convencionales establecidos. Anteriormente, una de las formas principales eran las manipulaciones de los soportes analógicos a la hora de hallar nuevos resultados. En la actualidad, inmersos en un mundo completamente digital, podemos afirmar que todo tipo de efecto y manipulación que deseemos es posible de lograr en la etapa de post-producción. Nuestra propuesta apuntaba a conseguir los efectos deseados por medio de la manipulación de instrumentos y técnicas en la etapa del rodaje, resolviendo las formas de llegar a los resultados principalmente en dicha instancia y no a través de la edición; conscientes a que la instancia del montaje sería determinante para la creación final de las realidades planteadas, lo que buscábamos con este proyecto era enfrentarnos a la exploración e investigación de

elementos y métodos posibles a utilizar. Como en este tipo de cine, “es muy importante la autoconciencia del dispositivo, junto con la disposición de generar articulaciones diversas, donde elementos disímiles interactúan para formar la composición” (Galuppo, 2015, p.32), dicho proceso era clave para llevar el trabajo adelante. Por ello, propusimos realizar pruebas interactuando con diferentes espacios, donde algunos de ellos contaban con una puesta en escena determinada permitiendo la construcción y descubrimiento de los efectos deseados. Dichas pruebas eran registradas para poder interactuar desde un primer momento con la cámara.

Aunque las situaciones, los elementos y técnicas a utilizar estaban previstos de antemano en un tratamiento audiovisual, también se planteó que durante el rodaje surjan y se resuelvan nuevas formas, sin perder el recorrido y resultado a veces incierto del cine experimental.



Por último, debido a encontrarnos inmersas en indagaciones poco convencionales, proponemos para que el trabajo cumpla con sus objetivos exploratorios, un diseño de proyección donde el sonido estereofónico reproducido a través de auriculares sea el encargado de crear un espacio inmersivo, el cual genere extrañamiento en el espectador y lo introduzca al mundo construido de cada una de las realidades propuestas.

PROCESO NARRATIVO

A medida que fuimos avanzando en el desarrollo de nuestro proyecto tuvimos momentos en donde nos replanteamos los conceptos utilizados como tema en el anteproyecto propuesto.

Llegamos a la conclusión de que no se trataba de una adaptación libre de los ensayos sobre la percepción de Aldous Huxley (*Las puertas de la percepción* y *Cielo e Infierno*), ya que el rumbo que tomó fue diferente. Dichos ensayos sirvieron como disparadores, y a partir de ellos, desde la propuesta de dirección se creó una narración literaria. Sus lecturas abrieron la posibilidad de narrar contando de diferentes formas esas diversas percepciones que a su vez representan diversos estados.



La narración cuenta en primera persona la experiencia de alguien que experimenta el encuentro con otras realidades diferentes a la nuestra. Está escrita con tintes abstractos, los cuales son la base característica de la narración que luego se convertirá en dicho cortometraje.

De acuerdo a ese proceso es que consideramos finalmente dentro del tema la adaptación de una narración literaria. La particularidad de este caso es que no estamos hablando de un texto literario externo, sino que dicho texto surge de la misma idea, teniendo en cuenta la temática, por lo que es parte del proceso de desarrollo narrativo para llegar en la última instancia al cortometraje deseado.

La narración mencionada se encuentra en el apartado *Anexo*.

De la narración literaria al guión audiovisual

Más de una vez el cine experimental es juzgado como un proceso sin una base narrativa, sin estar basado en una línea, estructura o ésta es confusa. Pero como menciona González Zarandona (2005), una de las funciones del cine experimental es poder jugar y experimentar con la narrativa, la forma de contar algo, aunque no necesariamente una historia. El lenguaje está invariablemente atado a la forma y no tanto al contenido. La forma de contar siempre cambiará porque está ligada a la percepción que tiene cada director y siempre en cierta medida lo que éste va a buscar es cambiar la percepción colectiva y general que tienen los espectadores de determinadas cosas.

Para este proyecto se buscó construir, en base a un argumento, un discurso a simple vista abstracto, pero que por ser de este carácter y con una mirada subjetiva no impida una interpretación sugerida.



El desafío fue pasar de la narración literaria antes mencionada, a la construcción de un guión audiovisual. Cada detalle abstracto debía tener una imagen que lo representara y expresara. Desde el proceso de dirección había a su vez que hacer llegar dichos significados al equipo técnico para poder visualizar e interpretar por igual.

El formato del guión se fue creando con particularidades que se adaptaban al tipo de audiovisual. Como el cortometraje está dividido en realidades, éste también lo hacía, y junto con cada acción se marcaba la técnica/elemento/objeto que se iba a probar, construir y/o utilizar para conseguir determinado efecto.

El guión audiovisual se encuentra en el apartado *Anexo*.

Del guión audiovisual a la imagen

Nuestro objetivo principal fue realizar el cortometraje por medio de la manipulación de instrumentos y técnicas en la etapa del rodaje, resolviendo las formas de llegar a los resultados principalmente en dicha instancia y no a través de la edición.

Paralelo a la construcción narrativa, nos enfrentamos a una exploración e investigación de elementos y métodos posibles a utilizar. Los que seleccionamos para realizar estaban detallados en el guión y hacían referencia a determinados momentos y acciones. La construcción de las imágenes provenía de una experimentación de elementos y objetos que se vinculaban con las técnicas audiovisuales.

En el apartado sobre la *metodología* que llevamos a cabo desarrollamos sobre las elecciones y dicho proceso.

CRITERIOS ESTÉTICOS Y REALIZATIVOS

El cortometraje narrativamente representa la existencia de otras realidades que están sucediendo simultáneamente a la nuestra. Desde el lugar donde convergen todos estos mundos paralelos, al que le llamamos “Seno de realidades”, se ingresa durante el audiovisual a cuatro de ellas. Cada una de esas experiencias tiene un nombre que ha sido disparador de la construcción de dicho espacio. Libertad, Dolor, Oscuridad, y Luz, en el orden que se visualizan, son a la vez representaciones de sensaciones y estados; donde dicho orden se debe al ciclo de pasar por cada uno hasta llegar a la Luz. Al final de vivenciarlas, se vuelve al Seno de realidades donde se generan entradas y salidas por otras realidades diversas, haciendo referencia y representación a la frase inspiradora de William Blake: “Si las puertas de la percepción quedaran depuradas, todo se habría de mostrar al hombre tal cual es: infinito.” (Blake, 1790).



El objetivo fue caracterizar cada atmósfera, donde la forma de percibir cambie de una a otra, utilizando para ello diferentes herramientas de estética y realización. Tanto la imagen y el sonido fueron pensados para que separados y a la vez juntos, representaran determinada realidad. Al espectador nunca se le informa de que está viendo por ejemplo la realidad Dolor, ya que por un lado es una construcción netamente subjetiva, pero por el otro, se trabajan con elementos establecidos universalmente: comprendemos que hay dolor porque no es armónico ni agradable, nos incomoda. Es por medio de dichos elementos que podemos entablar un vínculo más directo con el receptor.

El cortometraje fue definido y trabajado por fragmentos independientes que a su vez forman un conjunto. A continuación se detallan los criterios y características establecidos para cada caso.

LA IMAGEN

Para la construcción de los espacios, refiriéndonos a las elecciones estéticas, lo visual y descriptivo de la imagen, el comportamiento de la cámara y las locaciones, se trabajó con cada fragmento por separado.

Todo fue surgiendo a partir de preguntas disparadoras que fueron guiando y definiendo el camino. ¿Cómo se ve cada realidad? ¿Cómo se mueve la cámara en determinada realidad/espacio? ¿A qué hace referencia cada realidad? ¿Cuáles situaciones, cosas y espacios representan a cada una?

La decisión de que el cortometraje sea filmado en su mayoría con cámara en mano y en determinadas situaciones sobre soportes específicos generando así una mirada subjetiva, fue a modo de narración audiovisual en primera persona (ocularización interna refiriéndonos al

punto de vista óptico), donde la cámara sea el personaje que experimenta dichos viajes, y a su vez, lo acerque íntimamente al espectador en la travesía.

Otra de las decisiones fue que no debía haber seres humanos en el audiovisual y la menor cantidad de detalles que acercaran al espectador a la civilización. Queríamos representar otros mundos y formas de percibirlos donde los seres humanos no fueran los habitantes, sino por ejemplo, lo fueran luces. Buscamos construir con las cosas que nos rodean la representación de otras cosas, intentando alejar al receptor de los conceptos que le devienen al ver determinada imagen.

Para poder ir desarrollando cada criterio nos planteamos que ante cada realidad estamos en un universo diferente, que ocurren diferentes cosas, donde la cámara debe procesar también esos cambios y vivencias. Romper con el punto de vista normal del estar ahí sólo recorriendo y viendo. La idea establecida era que al entrar a una realidad somos modificados

de alguna forma. Eso que pasa ahí dentro nos modifica, nos hace caminar y hasta percibir diferente. Es por esto que debía haber un criterio pensando más allá de los elementos técnicos que se iban a manipular y probar, debía plantearse una construcción de pisadas, tiempos, velocidades, angulaciones, direcciones, para cada caso en particular. Buscar no estar ligados a ningún tiempo ni espacio determinado.

Escalera. La escena de la escalera significa una transición del pasar de esta realidad al Seno de realidades y todo lo que hay ahí dentro. Al cruzar el umbral, comienza la experiencia del personaje.

La idea de este espacio surgió en base a representar un equilibrio entre un espacio a simple vista común y la incertidumbre por lo que se nos revelará del otro lado. Precisamente que sea

una escalera en subida es la representación al hecho de estar elevándonos a otro plano, a algo superior, fuera de nuestro alcance cotidiano.

Seno de realidades. El espacio representa el seno de la existencia, es el lugar donde convergen todos los universos paralelos, donde éstos nacen y mueren. El todo hecho uno. La representación de la multiplicidad y simultaneidad del existir de cada una de las realidades. Lugar donde el tiempo y el espacio no tienen importancia, y no se perciben como tal.

El desafío fue lograr representar de alguna manera dicha sensación. El espectador debía entender al espacio como algo fuera de lo cotidiano, a través de lo que se ve y escucha se tiene que dar por sentido el devenir del cortometraje, es decir, que no se va a buscar narrar algo convencional o ligado a lo meramente real.



Todo comienza con el cruce del umbral, una luminosidad al final de la escalera, que a medida que nos acercamos nos va atrapando con su luz hasta ingresar al Seno.

Cada realidad es una luz y las cuatro realidades a las que se ingresan tienen un comportamiento determinado de esa luz. El criterio de cámara y de movimiento debía ser pensado para cada momento de “entrar a la puerta de una realidad y su regreso.” Cómo es ese ir y venir en ese cuarto. Dichos momentos se definieron a partir del comportamiento de la luz, de la realidad a la que se dirige y de los criterios establecidos para tal.

En el caso de Libertad en el espacio se observa que una luz empieza a cambiar de colores. La cámara la percibe a lo lejos, comienza a acercarse con movimientos a distintos niveles de altura hasta tenerla en frente y adentrarse en ella.



Para Dolor se presenta una luz que se prende y apaga gradualmente. La cámara se dirige a ella con el mismo carácter, movimientos de velocidades discontinuas, hasta llegar a la luz de origen.

En Oscuridad la velocidad va decreciendo, luego de la salida de Dolor la cual es brusca. En este caso la cámara se dirige lenta y precavida hacía la esfera, y la luz se apaga.

Por último, para el momento de Luz la cámara se encuentra con una luminosidad mayor que el resto. Se va acercando atraída, hasta que llega lo suficientemente cerca y orbita alrededor de esta última esfera.

Libertad. Referencias disparadoras establecidas: exteriores amplios, reflejos, lugares sin fin, espacios discontinuos. Colores intensificados, brillos, distinción de tonos y matices.



Los criterios de cámara se distinguían en: planos generales; nivel de altura medio; predominio de contrapicado; movimientos y pasos lentos (sensación de ir contemplando y descubriendo lo que se ve); movimientos de cámara suaves, prolijos, duración de tomas largas (sensación de lentitud); lograr continuidades a través de espejos, reflejos, colores, destellos.

Dolor. Referencias disparadoras establecidas: desenfoques, distorsión/deformación de la imagen. Sombras que no se distinguen de dónde vienen, ni a qué pertenecen. Texturas. Niebla. Molestia e incomodidad.

Los criterios de cámara se distinguían en: planos enteros; niveles de altura y angulación alternos (sensación de observar y a la vez estar atento, escapar); movimientos y pasos rápidos y bruscos (sensación de incomodidad); movimientos de cámara bruscos y desprolijos

(gradualmente); duración de tomas cortas; lograr continuidades a través de sombras, oscuridad, humo, niebla, movimientos bruscos.

Oscuridad. Referencias disparadoras establecidas: sombras y penumbras. Uniformidad opaca. Desenfoques.

Los criterios de cámara se distinguían en: planos secuencia; nivel de altura bajo; movimientos y pasos largos, pausados y cuidadosos (sensación de estado de alerta, precavido); movimientos de cámara cada vez más lentos; lograr continuidades a través de oscuridad.

Luz. Referencias disparadoras establecidas: luminosidad. Luces artificiales, reflejos. Filtrar y transformar los haces de luces. Colores. Destellos. Movimiento de la luz.



Los criterios de cámara se distinguían en: planos detalles y medios; predominio de contrapicado; movimientos y pasos rítmicos (sensación de interacción física con las luces); movimientos de cámara circulares, ondulatorios (sensación siempre en torno a las luces y destellos); duración de tomas alternas; lograr continuidades a través de luces, destellos, colores.

EL SONIDO

La propuesta del diseño sonoro fue que estuviera compuesto por sonidos recreados y generados en post-producción, los cuales serán realizados con elementos e instrumentos diferentes para cada realidad. En cada una de las realidades el sonido requiere de una particular construcción de esa atmósfera para dar espacialidad.

Para la construcción sonora también nos basamos en preguntas disparadoras que nos fueron guiando y definiendo los criterios. ¿Qué suena? ¿Cómo suena cada realidad y espacio? ¿Cómo suena y qué suena en determinadas situaciones? ¿Cómo y con qué se diferencia sonoramente una realidad de otra? ¿Cuál es el material sonoro utilizado? ¿Cuántas bandas están en escena? ¿Qué es lo más importante, lo que resalta en la banda de sonido? ¿Suena todo lo que está en escena? ¿El sonido cumple la función que debería cumplir? ¿Está

claramente expresado lo que se quiere decir desde lo sonoro? ¿Algo está más allá de lo que la referencia visual propone?

En cuanto al uso de música, se decidió desde un principio a no utilizar la banda, ya que la idea se basa en transmitir sensaciones por medio de las otras bandas que están presentes en el audiovisual. Además, creemos que en líneas generales y sobre todo en el cine comercial, la música suele ocupar un papel protagónico a la hora de transmitir emociones y sensaciones; y en nuestro caso, que nos estábamos alejando de las normativas convencionales preferimos que no se haga uso del recurso.

Al igual que la imagen, cada realidad y espacio tenían referencias descriptivas que encasillaban qué se quería expresar y cómo se quería que suene en cada caso.

Escalera. Referencias disparadoras: metálicos, transformación.

La construcción sonora al principio hace referencia a lo que vemos en pantalla, pero luego se representa el estar alejándonos del mundo ordinario y los sonidos ordinarios, subiendo a otro plano. Al ser un conector entre lo cotidiano/normal y lo desconocido, su criterio sonoro es en base a algo surreal que a medida que avanza se deja de hacer referencia con lo visual.

Seno de realidades. Referencias disparadoras: viento, místico.

El espacio no tiene una representación sonora en lo real, ya que es un espacio más bien onírico, espacial, místico e irreal. La construcción sonora se basa en dichos disparadores, donde se busca representar la concentración de energía que ahí se encuentra, por medio de sonidos no referenciales.

Todas las realidades convergen a su vez sonoramente en el espacio. En el momento que la cámara se acerca a una para sumergirse en ella, se acentúa el sonido característico de la misma.

Libertad. Referencias disparadoras: aire, agua, amplitud.

Libertad es representación de amplitud, tanto visual como sonora. De espacios abiertos y calma. Los sonidos de esta realidad son armónicos, cuenta con más agudos que graves, sonidos limpios, no existe rever ni eco, uso de distancias, planos sonoros generales.

Dolor. Referencias disparadoras: arder, crujir, rechinar, incomodidad.

La sensación buscada al entrar a esta realidad es que la armonía y continuidad de Libertad sea interrumpida bruscamente. La construcción sonora se basa en sonidos irritables e intensos, sonidos agudos, reverberación y eco. Buscando representar y generar las sensaciones de incomodidad, irritación, desesperación y molestia en el espectador. Para ello trabajar con texturas, dependiendo qué tocamos y con qué tocamos. La percepción y molestia sonora ligada al tacto.

Oscuridad. Referencias disparadoras: incertidumbre, lejanía, alerta.

Luego de lo que se experimenta en la realidad anterior, en esta realidad, se debe buscar una lejanía de eso. La molestia e incomodidad pasa, pero se genera un estado de alerta y suspenso debido a la incertidumbre por qué puede llegar a ocurrir en tal ambiente. Como

visualmente se ve cada vez menos, auditivamente se debe construir y percibir el espacio, junto con todo lo que hay alrededor. Prima una construcción sonora volátil ligada a la sensación de inestabilidad.

Luz. Referencias disparadoras: eléctrico, energías.

El punto de partida sonoro de esta realidad fue pensar: si la luz fuera percibida sonoramente y no visual, ¿cómo se escucharía? Si para cada luz hay un color, entonces, muchos sonidos forman esas luces, y la velocidad en la que viajan determinados haces modifican la forma de percibirlos, por lo que hay variaciones en la escucha. Su representación equivale a lo lumínico, a energías.

LO EXPERIMENTAL

¿Qué es el cine experimental?

Desde el momento en que encasillamos a nuestro proyecto dentro del cine experimental sabíamos que nos enfrentábamos a un concepto que genera muchas visiones y pocas resoluciones como tal.

Se nos fueron presentando un sinfín de opiniones y argumentos que apoyaban o contradecían el llamar a algo como experimental. Coincidimos y comprendemos que el cine como arte es un constante desafío de experimentaciones en todas sus áreas. Ningún proyecto es igual a otro, ni sigue las mismas formas para llegar al producto final; la experimentación y el descubrimiento son constantes. El cine mismo nace como una experimentación, sus pioneros no sabían que estaban haciendo arte simplemente experimentaban. Experimentar

era para ellos renovar la percepción del espectador y sólo eso era lo que buscaban. A grandes rasgos en la historia del cine se puede decir que estuvieron, por un lado, quienes decidieron seguir un mecanismo técnico creando productos en base a sus conocimientos y formas establecidas; y por el otro lado, quienes serían los artistas, que buscaban romper con las maneras de hacer percibir y de narrar, porque no se quedaban sólo con indagar en lo técnico sino ir más allá. Como cita González Zarandona (2005) en su tesis: “Lo que diferencia a un artista de un técnico en el cine podría ser lo que dijo François Truffaut para describir a los directores de Hollywood de la época dorada: “Como no experimentan ninguna necesidad imperiosa de introducir en su trabajo sus propias ideas sobre la vida, sobre la gente, sobre el dinero, sobre el amor, son tan sólo especialistas del *show bussiness*, simples técnicos.” (Truffaut, 2001:22).



El cine experimental nunca fue hecho para las masas, ni antes ni hoy, y esa es una de sus principales características. “Es un arte elitista que busca dar pasos a nuevas formas de expresión, jugando (experimentando) con las imágenes, las composiciones, los colores, las formas, las estructuras, el subconsciente, etc.” (González Zarandona, 2005, p.2). En todas las formas de arte podemos encontrar la rama experimental, aquellos artistas que se han ido identificando con dicha forma de expresar.

Cuando nos referimos al cine experimental es para hacer referencia a la manera de contar audiovisualmente. Con los cambios tecnológicos en las décadas de los años sesenta y setenta surgieron los llamados videastas, los cuales podemos considerar como un derivado de aquellos pioneros experimentales. En esos casos, lo que cambia es el soporte, y no se debe sólo a una cuestión de avances, sino que va ligado a la factibilidad y los costos, pero en esencia es la misma búsqueda. Puede ser abstracto, independiente, metafórico, underground, etc.,



pero los elementos estéticos se basan en su mayoría por modificar los medios técnicos, buscar otras apariencias, usar otras técnicas, persiguiendo principalmente otros motivos visuales que una mera historia convencional.

¿Qué se buscaba particularmente experimentar?

¿Qué tipo de cine se quiere abordar? ¿Qué se quiere contar a través de sus características?
¿Cómo y de qué forma?

Se podría decir que esas fueron las preguntas donde comenzó todo, o por lo menos a través de las cuales se fueron encaminando las ideas disparadas. Había algo de lo experimental que nos llamaba la atención y era entorno a ello donde queríamos desarrollar nuestro proceso audiovisual.

Nuestra propuesta desde un principio se basaba en la búsqueda de efectos e imágenes deseadas que representaran las realidades establecidas, con la particularidad de que la forma de conseguirlas fuera en la misma instancia del rodaje. Si había que superponer elementos como vidrios, espejos, colores, formas, fuera un proceso buscado previo para que en el momento del registro surgiera la experimentación. Queríamos alejarnos de la idea de

conseguir determinados efectos en post-producción, que esa imagen que estaba en mente fuera creada en el momento de la captura.

Al no trabajar con sonido directo, la parte sonora no intervenía en dicha propuesta, pero sí se buscaba crear determinados sonidos con objetos y elementos en una sala de Foley, los cuales luego serían trabajados, pero que tuvieran un proceso de experimentación en su creación.

El montaje y la forma de proyección, etapas que desarrollamos en sus apartados específicos, son indispensables para constituir al audiovisual como tal, pero son considerados como elementos que forman parte del conjunto, ya que nuestro proceso audiovisual de investigación se basaba netamente en la instancia previa y específica del rodaje.

METODOLOGÍA

A la hora de planificar cada etapa del desarrollo del proyecto nos fuimos encontrando con desafíos constantes en las formas de organizarnos y trabajar, ya que la búsqueda era diferente, cambiaban así las maneras, los tiempos y todos aquellos procesos supuestos y conocidos.

Todo fue una constante de prueba y error, donde los errores nos hacían comprender mejor y poder corregirnos. Con el error fuimos direccionadas en el camino y descubriendo momento a momento la forma de crear lo que queríamos contar.

La organización previa para cada rodaje y sus experimentaciones fueron esenciales para poder tener orden, control y a la vez libertad en dicha instancia.

Instancia previa al rodaje

El punto de partida fue realizar una exploración de técnicas, experimentos caseros y elementos posibles a probar para el uso de las grabaciones. Algunos de los cuales eran: uso de vidrios de diferentes colores y texturas, construcción de un caleidoscopio, pintura dentro de una pecera y su manipulación, espejos, prismas, burbujas gigantes, proyecciones de sombras, cimática, burbujas de humo, luces estroboscópicas, manipulaciones con CD's/DVD's, entre otros. Luego, se fueron direccionando y agrupando para cada realidad diferente dependiendo de los criterios estéticos establecidos y la acción que iban a representar.

Durante esta etapa se llevó a cabo una búsqueda y recolección de materiales, y a medida que se planificaban rodajes de determinadas escenas se iban probando, descartando, y analizando las posibilidades y limitaciones que tendríamos en el momento de la grabación.



Esta instancia fue en primer lugar a nivel general donde se tomaron decisiones de qué usar y qué hacer con cada cosa, pero a medida que nos basábamos en una realidad específica volvíamos a tener una instancia previa donde se definían mejor los elementos y en la mayoría de los casos se hacían pruebas grabadas para poder comprobar tales efectos. A veces los resultados eran los esperados pero otras veces no, en esas situaciones se indagaban otras formas de tratar a los elementos o se buscaban alternativas.

Precisamente con los que trabajamos para cada realidad fueron:

Libertad. Vidrios de diferentes texturas y colores; espejos lisos, partidos y cortados; CD's pegados en vidrios; colgantes de tanzas con pedazos de CD's y espejos; caleidoscopio casero; burbujas con detergente; burbujas con detergente y humo; botella con espejos en su interior; manipulación de pinturas de diferentes colores dentro de una pecera con agua.

Dolor. Tela blanca; vidrios oscuros y con texturas; experimento cimática: captura de las vibraciones de partículas (utilizamos agua y brillantina) las cuales varían dependiendo de las frecuencias sonoras de la vibración que se les manda; manipulación de pinturas de diferentes colores dentro de una pecera con agua, tierra, arena y elementos efervescentes; máquina de humo; luz estroboscópica; recortes de cartones para generar determinadas sombras; proyectores caseros: construcción con tubos de pvc de distintas medidas de largo montados sobre trípodes, los cuales llevaban una luz en su interior y se le interponían en el otro extremo radiografías cortadas y caladas de diferentes formas y algunas con papeles transparentes de colores (celofán).

Tanto en Libertad como Dolor se utilizó un estabilizador de cámara casero construido específicamente para que se monte sobre él la cámara. Este contaba con unos agarres por

medio de los cuales se le podían colocar los diferentes vidrios y espejos que se interponían delante del objetivo.

Oscuridad. Construcción de un estabilizador de cámara casero hecho con un volante de automóvil, el cual llevaba montada la cámara y poseía una luz en la parte superior conectada con un dimmer.

Esta realidad tenía mucha predominancia de oscuridad con breves intervalos de luces, lo que permitía el artefacto era poder manipular la intensidad de la luz en el momento que se iba registrando. Para esto, dos personas al mismo tiempo iban coordinadas realizando el recorrido y grabando.

Luz. Tachos led programables multicolor; laser multipuntos; media esfera led; cabezales móviles; bola de espejos; máquina de humo; espejos; prismas; caleidoscopio casero.

La búsqueda para esta realidad se basaba en el comportamiento de diferentes luces, ya sea por su movimiento, espectro, colores, proyección. Capturar sus rebotes, refracciones, haces y destellos en un espacio vacío donde se podían manipular individualmente, de maneras combinadas e interviniéndole en algunos casos determinados objetos.

Seno de realidades. Las ideas previas para poder representar al Seno de realidades fueron muchas hasta que se llegó a la indicada. En líneas generales la propuesta era crear un espacio oscuro a modo de caja negra, donde en todo su interior colgaran objetos luminosos diferentes que representaran a las múltiples realidades.



Para plasmar este espacio se requería una creación y construcción particular, el cual fue tratado como una instalación donde se trabajó durante dos meses y medio desde las primeras manualidades hasta el momento del rodaje.

La locación utilizada fue un galpón vacío de 48 metros cuadrados y 4 metros de altura, recubierto de telas negras en todas sus paredes y una lona negra en el suelo.

Para la representación de las realidades se requerían numerosas esferas luminosas, para ello se construyeron esferas translúcidas huecas que funcionaran a modo de lámparas, las cuales realizamos con globos cubiertos con varias capas de papel tisú y pegamento, dejando un extremo sin cubrir; esto se secaba, se sacaba el globo y obteníamos la estructura hueca. Algunas fueron pintadas, otras trabajadas y decoradas con algodón o papel tisú, con el fin de obtener diversas texturas. Se hicieron 40 esferas correspondientes a realidades diversas más

las cuatro realidades principales que tenían un armado estético y eléctrico diferente una de la otra, representando indirectamente sus nombres establecidos.

Cada realidad debía colgar como si estuviera sostenida en el aire y tener luminosidad propia. Para lograr esto, se diseñó y construyó una red con hilo encerado negro que cruzaba tirante por todo el espacio (a modo de techo). Sobre ellos pasaban los cables principales de mayor sección de los cuales colgaban los cables de menor sección independientes para cada una de las bolas (realidades) a diferentes niveles de altura. Las luces utilizadas eran tiras led (cortadas por módulos de tres luces cada bola) soldadas a los cables. Arriba y al centro de todo este entramado de cables se ubicaba una batería de 12v DC - 7 amperios, la cual alimentaba a toda la instalación.

Que todo estuviera recubierto de negro nos permitía poder generar la sensación de no saber dónde terminaba el espacio ni las dimensiones que tenía. Nada podía quedar visible,

por este motivo los cables que colgaban hacia las bolas se taparon con tubos hechos de tela negra. Una vez que cada realidad tuvo su luz, a algunas se les colocó papel transparente de color (celofán) para dar diversidad. Luego, se le cosió a la boca de cada estructura un pedazo de tela negra a modo de tapa para que no saliera luz por ninguna parte.

La conexión de las realidades principales se abasteció de la misma corriente eléctrica pero fue más compleja ya que estas tenían otras particularidades en el encendido. La realidad Libertad debía cambiar de colores, para lograrlo estaba formada con tres estructuras unidas por dentro y en su interior cruzaban tres circuitos eléctricos independientes cada uno con varios módulos de led filtrados con diferentes colores, los cables se unían en un interruptor que salía fuera del espacio y se manipulaba para intercalar los colores. El mismo sistema se usó para Dolor que debía prenderse y apagarse, como también Oscuridad que se apagaba en

el encuentro con la cámara. La realidad Luz tenía que ser de mayor intensidad lumínica que el resto y para conseguirlo se utilizaron mayor cantidad de módulos de tira de luces led.

Toda la instalación permitía seguridad, practicidad y control a la hora de manejar la electricidad en el lugar, como también prevenía y reducía complicaciones y tiempos durante el rodaje.

En el apartado *Anexo Fotos* se podrán visualizar parte de esta instancia, los procesos y elementos mencionados.

El rodaje

La metodología del rodaje fue variada y particular dependiendo de la realidad y las situaciones que se trataban. El proceso entre las instancias previas y los rodajes en su totalidad duró nueve meses aproximadamente.

Había un guión, el cual se respetaba, pero a su vez estábamos en la búsqueda de explorar en los momentos de las grabaciones. Además de las tomas, espacios y lugares previstos de antemano, se aprovechaban lo mejor posible las nuevas situaciones que se nos presentaban, las cuales tenían alguna correlación con lo que se estaba buscando y haciendo. Ya sea en contextos naturales o artificiales se capturaban situaciones extras a lo planificado. Algunas de ellas eran pensadas para las realidades específicas y otras para el momento que se mostrara una variada multiplicidad de nuevas realidades.



Los espacios que habían sido elegidos en base a los criterios establecidos aportaron su escenario para experimentarlos aún más. Lo mismo pasaba con todos los elementos y artefactos seleccionados, se los había probado y se había establecido qué hacer con ellos y en qué situaciones, pero nos dábamos la libertad de combinar y probar otras formas en el momento del rodaje. También hubo diversos momentos previstos y experimentos que no funcionaron en el momento del registro como lo planeado, pero dichas fallas fueron óptimas para las construcciones finales de cada realidad.

Foley: Recreación y creación de los sonidos

La técnica Foley o Efecto de Sala, alude a aquellos efectos que buscan la recreación de sonidos que, por diversos motivos, no fueron grabados en el momento del registro de la escena. En nuestro proceso contábamos con una doble tarea, no sólo teníamos que tomar elementos y recrear sonidos, sino también debíamos realizar una creación de qué sonaba en escena. No trabajábamos con sonidos referenciales, sino con sonidos que debían responder a los criterios establecidos sobre cómo debía sonar determinado espacio y realidad.

Para esta etapa de creación y grabación de sonidos, se realizó una instancia previa indagando sobre posibles materiales y elementos a utilizar, cómo suenan, sus texturas, y las posibilidades de experimentar con ellos.

La sala de grabación fue un espacio a pura experimentación sonora. Se probaron y utilizaron gran cantidad de objetos de los cuales podemos mencionar: chinchines, cuencos

tibetanos, campanas tibetanas, llamador de ángeles, elementos metálicos varios, chapas, tubos de metal, maracas, palos de lluvia caseros, castañuelas, xilofón, quijada, guitarra, violín, bombo, pezuñas, agua, diferentes tipos de tela, caja de madera, cañas, hojas secas, piedras, arena, tierra, globos, telgopor, imanes, gemas, canicas, polvos efervescentes, cáscaras de huevos, carbón, cuchillos, afilador de cuchillo, radiografías, frascos, papel metálico, papel corrugado, lijas, tambor trueno (instrumento construido con lata y resorte). Todos estos elementos se trabajaron de manera individual y con diversas combinaciones que iban surgiendo en el transcurso de la exploración. Así fue como obtuvimos una amplia variedad de registros sonoros que respondían a los criterios en un principio mencionado, y a su vez, nos daban la posibilidad de trabajarlos y combinarlos en más de una realidad.

Cabe aclarar, que si bien no se utilizó música como estaba establecido en los criterios, sí se utilizaron recursos musicales para conseguir determinados efectos y experimentar con ellos;



como por ejemplo, el violín, la guitarra, los cuencos tibetanos, entre otros anteriormente mencionados.

En el apartado *Anexo Fotos* se podrán visualizar parte de este proceso y dichos elementos.

El montaje

Cada universo propuesto se terminó de unificar en la instancia del montaje. Era un proceso de reconstruir aquel guión inicial. No había escenas con un orden fijo invariable, sino más bien situaciones que debían reestructurarse de acuerdo a lo que se había conseguido y siempre teniendo presente lo que se quería mostrar.

En cuanto al criterio, se debía trabajar con cortes directos a través de continuidades dadas con elementos dentro de la diégesis de los espacios, los cuales impulsan el devenir dentro de la experiencia visual y la siguiente; todo ésto establecido a la hora de los registros. La duración de las tomas dependía de cada realidad, en general, paulatinamente iba tomando dinamismo: Libertad se presenta más lenta y con mayor duración; Dolor más dinámica y brusca; en Oscuridad hay una disminución en cuanto al ritmo visual; Luz es más variada y va creciendo, hasta llegar y darle ritmo a la parte final de las realidades diversas.



Cada realidad es un fragmento independiente con sus tiempos y duraciones características, pero el dinamismo del pasar de una a otra como experiencia subjetiva era primordial para poder plasmar el todo del objetivo del cortometraje. Es así como la independencia y el conjunto fueron los objetivos planteados y anhelados.

En el proceso de esta etapa hubo nuevas decisiones que tomar, principalmente porque había mucho material extra, y a su vez, algunas situaciones que no funcionaron. A causa de esto, lo que se pensaba decir con determinadas imágenes que no se consiguieron se debía decir con otras. Lo importante fue que todas las tomas fueron pensadas en una diégesis establecida, estuvieran o no previstas, y siempre se tuvo en claro lo que significaba cada realidad, lo que narrativamente se quería plasmar a través de cada una y del conjunto en su totalidad. Por estos motivos el eje siempre se mantuvo y las decisiones se tomaron en base a lo mencionado.

EXHIBICIÓN

Diseño de proyección

Para que el proceso audiovisual cumpliera sus objetivos explorativos en su totalidad, debíamos plantearnos el diseño de proyección también a través de indagaciones experimentales. Nuestro resultado final desde un principio fue pensado como un cortometraje pero queríamos buscar más allá de una proyección convencional.

Refiriéndonos por convencional a una pantalla frontal, altavoces y un receptor en frente, muchas fueron las ideas que iban surgiendo y variando en base a romper con esta normativa clásica. Se contemplaron disparadores como montajes simultáneos, pantallas múltiples, proyecciones en diferentes superficies, retroproyección, uso de sensores y diseño de sonido 5.1 envolvente. Estas formas surgían porque nuestro objetivo base era trabajar con la

immersividad en la proyección, para poder generar extrañamiento en el espectador y poderlo introducir a través de las herramientas elegidas al mundo construido para cada realidad propuesta y al cortometraje en general.

Deseábamos no sólo generar sensaciones al espectador por medio de lo que iba a ver y oír, sino también a través de la manera en que se lo presentáramos, introduciéndolo a formas diferentes y establecidas desde el primer momento.

En la instancia de decisiones definitivas comenzamos a notar y tener presente que los elementos con que se iba a plasmar el cortometraje no debían competir con el resto, sino que debían potenciar la idea narrativa y experimental. Algunas formas podrían llevar a desviar al espectador o remitirlo a situaciones que no eran las deseadas. Luego de evaluar y sacar conclusiones en base a estos motivos se llegó a la propuesta de un diseño de proyección con una pantalla frontal, la cual se buscaría de posicionar a un nivel superior e inclinado hacia la

posición del receptor. La forma de plantear el posicionamiento de la pantalla y por consiguiente dicha proyección responde a la sensación de superioridad característica de algo que se nos presenta en esos parámetros, y por ende, la sensación de inferioridad de quien esté observando. Por otra parte, el papel principal a la hora de plantear la inmersividad para poder introducir al espectador en la espacialidad de la narrativa propuesta estaría a cargo del sonido y la manera de su reproducción.

El papel del sonido

El diseño sonoro de dicho cortometraje es el encargado de crear espacialidad y brindar la información deseada. Es nuestro elemento y aliado para combatir las posibles referencias que surgen ligadas a lo que se ve, y poder a través de éste direccionar los sentidos y sensaciones.

En una primera etapa, nuestra propuesta giraba en torno a un diseño de sonido 5.1 envolvente y poder así trabajar la inmersividad. Mientras iba avanzando el proceso nos encontramos con la necesidad de apartarnos del interés por la técnica, y abrírnos a otras opciones posibles.

El sonido es por naturaleza una experiencia inmersiva, sólo debíamos analizar y encontrar qué forma se complementaría con el audiovisual, dándole lo que éste necesita. Así fue que llegamos a la decisión de trabajar una construcción sonora estereofónica, y que dicha reproducción del sonido sea por medio de auriculares. En este camino, surgieron conceptos

como el sonido 3D - 8D de los cuales nos apartamos debido a que nuestro interés no es crear una espacialidad tal cual la percibimos, buscando una perfecta representación de lo real, ya que para nuestro trabajo no estamos recreando un paisaje sonoro ligado a la cotidianeidad, sino que estamos creando un espacio sonoro que responda a la diégesis propuesta.

Consideramos a los auriculares como un elemento adecuado para alejar a las personas del entorno e introducirlas a nuestra propuesta audiovisual. Durante el transcurso del cortometraje y mientras que el espectador mantenga sus auriculares puestos no habrá distracciones sonoras externas, se generará un inmersividad espacial donde se presenta cada diseño, logrando que cada receptor se sienta distante del resto, sumergiéndose de manera individual a la experiencia y a sus interpretaciones particulares.

EL RECEPTOR

Por medio de las herramientas que nos ofrece un producto audiovisual queríamos llegar al espectador indagando sobre las sensaciones que surgen en respuesta a lo que ve y escucha. Las imágenes y los sonidos fueron los elementos que nos propusimos trabajar para propiciar el recorrido de las experiencias perceptivas establecidas al receptor. Por más que dicha experiencia estuviera posicionada dentro de los límites de una pantalla rectangular, sabíamos que como seres humanos estamos todo el tiempo respondiendo a estímulos por medio de nuestros sentidos, entonces era posible obtener respuestas del observador. Podemos decir que el arte en una de sus tantas concepciones se basa en la convergencia entre la función del artista, quien se expresa por medio de un área artística particular, y el compromiso de quien contempla dejándose apelar en mayor o menor medida por determinada obra.



El objetivo se basó en corrernos de las concepciones cotidianas, y a su vez, apoyarnos en éstas para poder captar la atención de quien estaría del otro lado observando. Más allá del entendimiento de la narrativa subjetiva dada, la búsqueda apunta al efecto que se genera al ver - oír y cómo se asimila eso que se ve y oye.

Lo que se quiere generar en el espectador es un juego de qué decodifica y cómo lo decodifica. En su ensayo Huxley (2009) dice: “El otro mundo no era el mundo de las visiones; existía allí mismo, en lo que podía ver con los ojos abiertos.” (p.5). Haciendo una lectura de esto, no se trata de ir más lejos de todo aquello que está a nuestro alrededor, sino en la forma en que se miran las cosas. En el espectador recae la tarea de entregarse más o menos a lo que se le presenta.

Las percepciones

¿Son las percepciones creaciones universales establecidas que influyen cómo percibimos la realidad?

No sería este el espacio para profundizar y analizar dicha respuesta pero sí es a lo que queremos aludir en cierta medida. Al principio de este desarrollo teórico nombrábamos el trabajo de construcciones subjetivas junto con el uso de elementos universalmente establecidos, a través de los cuales podíamos llegar a vincularnos con el espectador. Con esto queremos referirnos al papel que juegan las percepciones ante ciertas imágenes y sonidos, que en este caso no tienen un respaldo de palabras/diálogos que ayudarían a direccionar sus decodificaciones. No solamente nos acercamos por medio de la temática de la obra a la supuesta existencia de percepciones múltiples y otras realidades existentes, sino que también

buscamos acercarnos a las percepciones que puedan experimentar quienes observen el cortometraje.

Para contar el relato nos basamos en formas e ideas subjetivas, y sabemos que cada espectador puede transitar sensaciones diferentes y por lo tanto subjetivas igualmente. Toda esta subjetividad está basada principalmente en las vivencias individuales, las cuales remitirán a sensaciones y situaciones particulares. Pero paralelamente, y en combinación con ello, las percepciones están condicionadas a todo aquello que se encuentra establecido dentro del lenguaje universal.

Como describe Huxley (2009) en sus ensayos:

“No podremos nunca eximirnos del lenguaje o de los otros sistemas de símbolos; porque es gracias a ellos, solamente a ellos, como hemos podido elevarnos por encima de los brutos, al nivel de los seres humanos. Pero, así como somos sus beneficiarios, podemos también muy fácilmente convertirnos en

sus víctimas. Debemos aprender a manejar con eficacia las palabras, pero, al mismo tiempo, debemos preservar y, en caso necesario, intensificar nuestra capacidad para mirar al mundo directamente y no a través del medio semiopaco de los conceptos, que deforman cualquier hecho determinado dentro de la semejanza familiar de alguna etiqueta genérica o alguna abstracción explicativa.” (p.28)

Cada cosa que nos rodea tiene su denotación simbólica, son “(...) elementos que, de manera tangencial y a veces subliminal, se inmiscuyen en el campo cultural, condicionando nuestras percepciones y nuestros actos.” (Cantalozella Planas, 2015, p.170). Por un lado, queríamos intentar apartarnos, en cierta medida, de dichas representaciones simbólicas establecidas pero, por el otro, no podíamos no dar cuenta de su presencia. A nuestro favor podíamos combinar y utilizar dichos conceptos generales junto con aquellas experimentaciones de determinadas imágenes y sonidos que buscarían dar cuenta de las afirmaciones dadas por Huxley (2009):



“Hay en la naturaleza ciertas clases de objetos, ciertos materiales, con el poder de transportar la mente del espectador en dirección a sus antípodas, sacándola del cotidiano Aquí y acercándola al Otro Mundo de la Visión. Análogamente, hay en el reino del arte ciertas obras, hasta ciertas clases de obras, en las que se manifiesta el mismo poder de enajenación. Estas obras que inducen a la visión pueden ser ejecutadas con materiales que tengan ese poder de inducción, como el cristal, el metal, las gemas o pigmentos que a las gemas recuerden.” (p.10).

Las respuestas pueden ser diversas y contradictorias, pero nuestro objetivo se cumple en el momento que el espectador se deja llevar por lo que ve y oye; haciéndolo parte de nuestra propuesta y, a su vez, que dentro de ella pueda derivar sus propias interpretaciones.

REFERENTES

El punto de partida fue el acercamiento a obras de diferentes artistas ya sea del área cinematográfica como de disciplinas relacionadas. Ver y analizar las formas en que otros artistas han trabajado impulsa el trabajo propio. Durante el proceso del desarrollo del proyecto, nos hemos enriquecido por obras audiovisuales y opiniones de realizadores reconocidos como experimentales, interesándonos en mayor o menor medida por alguno/a de ellos/as. Lo que se estableció fue centrarnos en artistas principalmente argentinos y tomarlos como referentes de nuestro trabajo.

Pioneros Argentinos

Nuestra exploración llegó principalmente a nombres como Claudio Caldini, Gustavo Fontán y Gustavo Galuppo. Ellos son catalogados como realizadores experimentales en nuestro país, ya que durante sus trabajos han ido experimentando más allá del soporte con el que trabajaban e indagando en otras formas de contar.

Un ejemplo que tiene correlación con nuestra búsqueda, es el uso de vidrios y espejos por parte del cineasta Gustavo Fontán, en la grabación de algunas escenas de su película “La casa” (2012), con el objetivo de no realizar superposiciones en edición sino hacerlo durante el registro. Sobre dichas exploraciones el director argumentó en una entrevista que “El cine también es técnica, hay algo de la resolución que resuelve la técnica; no la tecnología como una dimensión de un saber científicista, sino de la elección adecuada del instrumento.” (Fontán, 2013). Podemos decir que el cine experimental se basa en eso, en el querer explorar



a partir de elementos, pero para poder conseguirlo se necesita de un proceso de conocimiento y acercamiento a dichos elementos. En base a la búsqueda surge la experimentación, la cual no es resultado simplemente del azar, sino que es una combinación con el control que da el conocimiento: “(...) para que esto suceda, debes entender muy bien de qué se componen los materiales, cómo son y cómo funcionan los instrumentos y cómo son esos procedimientos que se aplican habitualmente, para modificarlos. Entonces, es necesario conocer todo esto. Cuando se habla del azar y de la intervención del azar, tiene que haber un contexto para el azar. El azar no es improvisación. Hay que conocer el campo para poder moverse dentro de él y anticipar lo que va a suceder si uno hace tal o cual cosa. Hay distintos niveles de control. Por eso, el azar y el control no son absolutos, siempre están entrelazados.” (Caldini, 2014).

Otros referentes, otras áreas artísticas

Diversas fueron las obras y los/las artistas que se contemplaron externos al campo cinematográfico, como también dentro del mismo pero externo a nuestro país. Destacándose entre ellos/as: Eugènia Balcells (artista visual española), Marie Louise Alemann (cineasta argentina), Yayoi Kusama (artista japonesa), Marta Minujin (artista plástica argentina), Leandro Erlich (artista conceptual argentino), Jim Campbell (artista contemporáneo estadounidense), Julio Le Parc (escultor y pintor argentino), Jhon Cage (artista estadounidense), Malick Terrence (cineasta estadounidense), Bill Viola (video-artista contemporáneo estadounidense) y Francis Thompson (artista estadounidense). Particularmente, mencionando a éste último, ha realizado en 1957 un cortometraje titulado “New York, New York”, en el cual experimentó con espejos y prismas anamórficos, que ensambló y manipuló. Lo que consiguió fue distorsionar, fracturar y multiplicar imágenes



familiares de la vida cotidiana de las calles, convirtiéndolas en una original experiencia visual, y aún más para aquella época. Así como Thompson lo hacía en sus tiempos, lo han hecho y siguen haciendo todos los artistas mencionados (y los tantos dejados afuera). Cada uno de ellos nos aportó sus formas, variables, y poder ampliar nuestra visión al respecto. Comprendiendo a través de ello que no importa el tiempo o las áreas en donde lo apliquen, hay algo que los une y es la necesidad de búsqueda, modificaciones, pruebas sobre lo establecido, girando siempre en torno a las percepciones, las maneras de contemplar y expresar.

EQUIPO TÉCNICO

Dirección y Guión: Melina Matélica

Producción: Pablo Rearte - Melina Matélica

Dirección de Sonido: Micaela Torres Stanko

Operadores de Cámara: Anshelo Espino - Pablo Rearte

Montaje: Melina Matélica - Micaela Torres Stanko

Edición de Sonido: Micaela Torres Stanko

Mezcla de Sonido: Micaela Torres Stanko - Francisco Fantín



Foley: Micaela Torres Stanko - Melina Matélica - Federico Ragessi - Gustavo Alcaráz - Pablo

Rearte - Francisco Fantín

Post-producción: Alec Sacha Gross

Gráfica: Federico Zelarayán

MATERIAL CONSULTADO

Referencias

Blake, W. (1790). *Matrimonio del cielo y del infierno*.

Cantalozella Planas, J. (2015). *La densidad sonora como alegoría de la oscuridad*. AusArt 3 (2): 162-172. DOI: 10.1387/ausart.15952

Galuppo, G. (2015). *Contra la lógica de las intrigas. Apuntes sobre lo experimental en las prácticas audiovisuales*, En *Poéticas del movimiento. Aproximaciones al cine y video experimental argentino*. Buenos Aires, Argentina: Librería.

González Zarandona, J. A. (2005). *La historia del cine experimental*. Tesis Licenciatura. Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla, México.

Huxley, A. (2009). *Las puertas de la percepción. Cielo e Infierno*. Traducción de Miguel de Hernani. Barcelona, España: Edhasa.

Pinto, I. (2014). Una tarde con Claudio Caldini. *laFuga*, 16. Recuperado de: <http://2016.lafuga.cl/una-tarde-con-claudio-caldini/704>

9 FESTIFREAK. (2013). Entrevista a Gustavo Fontán. La plata. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GCDJQjcVbjc>

Bibliografía

Balcells, E., y Bonet, E. (2007-2008). *Cine estructural de found footage: 133*, Trabajo de investigación, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona.

Denegri, A. (2012). Cine underground, cine clandestino, cine experimental: hacia una definición. *Cibertronic, Revista de Artes Mediáticas, Lo Trans #8*. Recuperado de: http://www.untref.edu.ar/cibertronic/lo_trans/nota03/index.html

Girardi, A. (2015). Gustavo Fontán, cineasta. *laFuga*, 17. Recuperado de: <http://2016.lafuga.cl/gustavo-fontan-cineasta/734>

Toro, K. A. (2012). *Marie Louise Alemann y el cine experimental argentino. Eje 2. Tendencias y experimentaciones cinematográficas*. Creación y Producción en Diseño y Comunicación Nº48 pág. 37 a 39, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Referencias Audiovisuales

Balcells, Eugènia. *Frecuencias*. (2009) Video instalación.

Caldini, Claudio. *Deadline*. (2015) Cortometraje experimental.

Caldini, Claudio. *Heliografía*. (1993) Cortometraje experimental.

Caldini, Claudio. *Lux Taal*. (2009) Cortometraje experimental.

Caldini, Claudio. *Prisma*. (2005) Cortometraje experimental.

Cattet, Hélène - Forzani, Bruno. *Amer.* (2009) Cinta cinematográfica.

Egurza, Gonzalo. *Men run.* (2009) Cortometraje experimental.

Galuppo, Gustavo. *Los reflejos frágiles.* (2010) Cortometraje experimental.

Harper, Ben. *Morning Yearning.* (2006) Videoclip.

Malick, Terrence. *El árbol de la vida.* (2011) Cinta cinematográfica.

Mercado, Marcello – Sánchez Zelada, Sebastián. *Azimuth 77* (2006) Cortometraje experimental.

Mercado, Marcello. *38% und Simulationen.* (2000) Cortometraje experimental.

Thompson, Francis. *New York, New York.* (1957) Cortometraje experimental.

Whitney, James. *Yantra.* (1957) Cortometraje experimental.



ANEXO



SINOPSIS

Subimos la escalera dentro de un largo y angosto pasillo. Una luminosidad se ve al final y nos encandila a medida que avanzamos. Cruzamos el umbral, del otro lado hay un espacio, alrededor está oscuro y difuso por una suave neblina. Cuelgan a distintas alturas mientras giran esferas luminosas de diferentes tamaños y formas. Cada una de ellas con su luz e intensidad propia.

Avanzamos dentro del lugar, cruzamos entre haces de diferentes luces y colores. Nos acercamos a una esfera y se abre paso a la realidad **Libertad**. Siguiendo el recorrido de un globo que emerge a exteriores, espacios discontinuos unos de otros. Al pincharse el globo, la armonía se interrumpe, y desde el espacio inicial nos acercamos a una nueva esfera, desencadenándose la realidad **Dolor**. Sombras y deformaciones junto a sonidos irritantes e intensos, nos llevan por el recorrido de un camino que parece nunca acabar, desembocando



en un cuarto asfixiante donde todo cada vez se hace más oscuro. De vuelta en el espacio inicial, un sonido nos llama la atención, dirigiéndonos a otra esfera se abre paso a la realidad **Oscuridad**. Basada en una continua tensión entre sonidos puramente presentes y momentos en donde los mismos pasan desapercibidos. A través del desenfoque y formas difusas somos llevados a una uniformidad opaca, pero no vacía. Al parecer que no hay retorno un destello de luz irrumpe el plano. Orbitamos alrededor de la siguiente y última esfera, la realidad **Luz**. Destellos de diferentes colores, haces de luces (naturales y artificiales) y las sombras que provienen de ellas nos guían. Una luz nos refleja y conduce a una nueva luz para llegar a una luz cada vez mayor que nos encandila.

De regreso al espacio inicial, la percepción se libera y múltiples realidades (imágenes) aparecen al mismo tiempo y se superponen ante el espectador.

NARRACIÓN LITERARIA

LAS PUERTAS DE LA PERCEPCIÓN

Soy humano como vos, la mayor parte del tiempo. He encontrado lo que una parte del mundo estaba hablando. Lo que toda la otra ha ocultado, ha temido, ha negado.

Ya he descansado. Ya he ordenado cada hecho, cada cosa. Ahora puedo contarles lo que ocurrió esa mañana. Mi era ordinaria había llegado a su fin.

Apenas estaba amaneciendo cuando me topé con el muro. Había estado esperando tanto tiempo, tantas vidas, que ahora estaba dispuesta a traspasarlo. Había tantas puertas posibles que no sabía cuál elegir. Era cuestión de milésimas de segundos. No había espacio para las dudas. No había tiempo para las preguntas.



El recorrido hasta llegar a la gran puerta fue angosto y largo. A medida que avanzaba parecía que el aire cada vez era menos. Mis pasos eran fuertes y seguros. Al final del pasillo me topé con la puerta. No sabía con qué me iba a encontrar del otro lado. No sabía qué debía hacer. Pero sentía como si todo lo que estuviera ahí me estaba esperando. Sentía que ya había llegado la hora de cruzar.

Abrí la puerta y allí estaba, el Todo hecho Uno. Estaba en el seno de la existencia. Me rodeaban millones de ventanas perceptivas. Las realidades eran infinitas, y estaban todas allí, naciendo y muriendo al mismo tiempo.

Impresionada, maravillada, no sabía a cuál acercarme primero. Cerré los ojos, y los volví a abrir. Me dirigí a mi primera ventana.

LIBERTAD

No hay tiempo. No hay fin. Los espacios son y siguen siendo en otros espacios lejos de ellos. Siguen siendo arriba y abajo. Siguen siendo a los lados. Que el cielo es el suelo más claro que puedes pisar. Que el suelo es el cielo que debes romper. El aire te rebalsa los pulmones, se te mete en todas las arterias. Los párpados se dejan llevar por la melodía. Sutiles resuenan a lo lejos. Que está tan cerca y no puedes verlo. Los ojos se abren grandes, porque ahí está en frente, la existencia desnuda ante ti. Pura, limpia, infinita. No es el reflejo el que no existe como te lo contaron. Ahí está existiendo frente a ti. No intentes tocarlo, porque no es como lo has aprendido. Cierra los ojos para palparlo. No te distraigas, que puedes perderte de algo. Pasan, uno tras otro, siendo todo. La naturaleza se abre ante ti. Mira los ojos del sol para verlo mejor. Corre tan rápido como puedas, así ayudas al aire a desvestirse. Cada uno brillando por su

propia luz, cada uno creando su propio color. Y se mezclan. Miles y miles, iguales pero distintos. Infinitos.

Fui sacudida bruscamente. Fui arrojada al seno. Entrando sin elegir a otra ventana. Todo se alejó tan de inmediato que no pude verlo.

DOLOR

Interrumpida la paz. Interrumpida la continuidad. Cada paso teme al próximo que le sigue. La tierra, seca y polvorienta. El polvillo de la confusión. No hay salidas, no queremos salidas. La sombra de los árboles en mi sombra. Que me deforma. Nuestro ser desgarrándose. Tantas y todas marchitas. Los poros del ser abiertos, vulnerables, indefensos. Lágrimas ardiendo, cayendo en forma de flor. Maravillosa y dolorosa. Desemboca y se echa a correr. Cada vez más estrecho, cada vez más lejos, cada vez más nuboso. Avanzas y la naturaleza cruje junto a vos,

te envuelve en su dolor. La niebla de cada alma, reunidas a la espera. Pesa. Estaban llegando a lo lejos pero ya se esfumaron. Algo se ha encajado en mis oídos. No se distingue, porque no hay nada que distinguir. Rechina tu ser. Que no es tan tuyo como crees; se lo llevan lejos.

Cada vez veía menos. Cada vez oía más. Cada vez respiraba menos. Cada vez olía más. Una nueva ventana, una nueva realidad. Seguía ahí pero ya no era ese ahí.

OSCURIDAD

Sentir haber estado una vida entera sin salir. Cada sentido muere, y está aún más alerta. El abismo del silencio. Caemos. Intentas agrandar tus pupilas pero no cambia nada, nada mejora. No era el negro infinito de la noche que creía. Era cada color siendo al negro. Y cada vez más, que se volvía en menos. No hay forma de huir. No hay forma de salir. Y aún flotando, se sentía en todo el lugar. A los lados. Frente y atrás. Achicando. Arrimando. Los vientos chispeaban.

Llegar a querer soltar el ser. Y de pronto, la vida. La vida hecha haz. La vida siempre estuvo ahí. Tan pequeña y fuerte. No creas que es frágil. Agárrate fuerte.

Maravillosa ventana abierta ante mí. Me entregué a ella. No estaba huyendo, estaba hallando.

LUZ

Se sentía a salvación. Pequeña a lo lejos. Lenta danza comenzaba ante mis ojos. No había espacio, era Uno completo ante mí. Florecían ante mi iris. Se expandían enfrentándome. No podía dejar de contemplarlos. Comencé a caminar a su encuentro. Quería ser Uno con ellos. Vibraban. Continuamente cambiante. Formas inimaginables. Formas formando a formas. Eran completamente libres. Libres de ser quienes quieran. Una radiación espacial, en un espacio que



no era. Cristalinos flotando en el aire. Frutos de la salvación. Cada destello mostraba su interior. Uno llevándonos a otro, y a otro, cada vez mayor.

Todo se iluminó por un intolerable resplandor. En el seno llegando a la cúspide. Cada una de ellas se liberó por completo ante la otra, ante el Uno del todo que eran. Ahí estaban, rítmicamente, suaves y veloces ante cada iris contemplador. Disparadas por toda su infinitud. Una plenitud infinita ante mi ser. Sin fin, porque nunca hubo un comienzo. Sin saberes, porque nunca hubo razones. Sólo eran ahí, depuradas, desnudas en su infinitud.

Cortometraje: ∞ Las puertas de la percepción.

GUIÓN AUDIOVISUAL

(adaptado)

Referencias:

Aclaraciones generales

Aclaraciones técnicas

Aclaraciones de elementos/técnicas a probar. Perspectivas.

1 - ESCALERA

1.a) Subimos la escalera dentro de un largo y angosto pasillo. Hay poca luz a nuestro alrededor. Nuestros pasos son fuertes y seguros.

A medida que avanzamos los ruidos exteriores se van haciendo más lejanos.

Nuestros pasos van tornándose diferentes.

Nuestros oídos dejan de percibir los ruidos ordinarios lejanos. Estamos atentos.

1.b) Una luminosidad se ve al final y nos encandila a medida que avanzamos.

Cruzamos el umbral.

2 - SENO DE REALIDADES

2.a) Del otro lado hay un espacio, no podemos distinguir los bordes o qué tan grande es, alrededor está oscuro y difuso por una suave neblina. (humo)

En todo el espacio cuelgan a distintas alturas mientras giran, sin distinguirse de dónde, esferas luminosa de diferentes tamaños y formas. Cada una de ellas con su luz e intensidad propia.

(luces cubiertas de un material translúcido en forma de esfera. Giran con movimientos discontinuos, en diferentes velocidades, cambiando la dirección. Enrejado giratorio)

2.b) Avanzamos dentro del lugar. Cruzamos entre haces de diferentes luces y colores. La neblina nos rodea. No podemos

distinguir la cantidad de esferas que cuelgan, ni dónde comienza o acaba el espacio. Parece infinito.

(técnicas: cuarto infinito)

(-Construcción sonora: se va a ir transformando e influenciando por dónde pase la cámara, y dependiendo de cuáles realidades se va acercando.

-Movimiento de cámara: una vez ingresado al Seno, su comportamiento es diferente y se va transformando).

2.c) Percibimos a lo lejos una esfera. Su luz comienza a cambiar de colores. Nos vamos acercando.

(la cámara comienza a cercarse con movimientos a distintas alturas de nivel)

2.d) Llegamos ante la esfera 1

(esfera/luz de la realidad LIBERTAD)

3 - REALIDAD LIBERTAD

3.a) El cielo, los árboles y las montañas, reflejados en el agua. Paisaje (1).

3.b) El reflejo de un globo sobre el paisaje (1), cruza el cuadro.

3.c) Recorremos los reflejos.

(perspectivas: encuadrando el agua + desde el agua hacia el paisaje)

3.d) El agua se empieza a mover lentamente, desdibujando el paisaje (1).

3.e) Viajamos por el sendero cristalino.

(espejismo en una ruta)

3.f) El paisaje (2) moviéndose ante nuestros ojos, contemplado desde un vehículo. La velocidad va aumentando.
(perspectivas: desde el vehículo hacia fuera. Desde afuera hacia el reflejo sobre el vidrio/ventana del vehículo)

3.g) Los árboles y las nubes se unen en una ráfaga. Se hacen uno.

El aire golpea entrando por la ventana. Nos chilla algo al oído.

El vehículo se detiene de golpe.

3.h) Las gotas de colores empiezan a caer.

(técnica: pintura cayendo al agua en una maqueta de pecera) (Uso de Go Pro)

3.i) Nos encontramos parados en el medio del inmenso campo, entre las plantas altas.

Pasos corriendo entre medio. No podemos ver de quién se trata, pero no estamos solos.

3.j) Las gotas de colores empiezan a caer entre las flores. Diferentes formas las atraviesan.

(técnica: pintura cayendo al agua en una maqueta de pecera)

3.k) Empezamos a correr para seguirlos. Corremos con el viento en contra, chocándonos los yuyos secos.

3.1) Miramos al cielo y el globo sin prisas cruza el cuadro.

3.m) Los rayos del sol se interponen ante nosotros. Se entrecruzan y forman dibujos. Comenzamos a girar ante su alabanza, y nos encandila.

(uso de espejos para rebotar los rayos hacia la cámara)

3.n) El cuadro se unifica de un brillo radiante. El mundo se ilumina.

3.ñ) A lo lejos, el cielo abajo, el agua arriba, unidos sin distinguirse uno del otro.

(técnica: ilusión de continuidad con un espejo en el objetivo + lo mismo pero con la cámara al revés)

3.o) Grandes cuerpos transparentes flotan. Se alargan y rompen.
(burbujas de detergente gigantes)

3.p) El globo aparece en el cuadro, despacio intentamos seguirlo hasta que lo perdemos de vista.

3.q) Desde lo alto observamos el abismo. Dividido en tantos, el cielo forma parte de los árboles, y los árboles crecen en el cielo.

(técnica: imagen fragmentada con prisma y vidrios partidos)

3.r) Sombras y haces de colores nos marcan el recorrido. Los recorridos.

El globo siguiendo el camino.

3.s) Frente a la inmensidad, pequeños seres vuelan, flotan, siguen su rumbo. Queremos ir con ellos.

(dientes de león desarmados, volando)

3.t) Manchas de colores opacos y oscuros se desarmen y expanden.
(técnica: pintura agua en una maqueta de pecera)

Comienzan a moverse con fuerza.

(introducir a la pecera una/unas pastilla efervescente)

3.u) El viento golpea con fuerza los árboles. Parece que les dice algo pero no podemos entender.

La tierra se levanta.

3.v) El globo es golpeado con fuerza por el viento. Se pincha.

Nosotros también recibimos el golpe.

4 - SENO DE REALIDADES

4.a) Girando en el espacio inicial.

Percibimos que en el lugar hay una esfera luminosa que se prende y apaga gradualmente, la buscamos.

Movimientos de velocidades discontinuas hasta llegar a la luz de origen.

(La cámara avanza con movimientos discontinuos: avanza, frena, imita el efecto de titilar de la luz)

4.b) Nos encontramos con la esfera 2

(esfera/luz de la realidad DOLOR)

5 - REALIDAD DOLOR

5.a) El sonido del globo pinchado retumba, y se va haciendo más lejano.

Pequeñas gotas golpean en la tierra seca.

5.b) Nos dirigimos por un largo sendero de tierra que parece no tener fin. A su alrededor sólo vemos oscuridad.

El polvo de la tierra se levanta por cada paso que damos.
(Perspectivas: caminando + la cámara montada en movimiento)

Pisamos las sombras de los grandes árboles. El sendero llega a su fin.

5.c) Inmersos en muchas sombras. De todos los tamaños, de todas las formas.

(sombras dentro de un bosque, nunca se ve de dónde provienen las sombras)

Nos perdemos entre las sombras. Nos encontramos en un camino de sombras, que no nos llevan a ningún lado.

Percibimos sonidos dispersos que nos empiezan a molestar gradualmente.

5.d) La habitación (1) tiene poca luz. Caminamos con cuidado.

Líneas confusas, brascas, se mueven a nuestro alrededor. Estamos incómodos, queremos evadirlas pero están por todas partes. (figuras geométricas en superficies o hechas. Técnica: ilusión óptica. Sombras vidrios texturados - vasos)

Nos paralizamos frente a una figura. Nos atrapa.

5.e) La figura se nos presenta inmensa ante nosotros. Se transforma constantemente. Nos hipnotiza.

Cada vez más sonidos, y la figura cada vez más se arma y desarma.
(agua vibrando sobre un parlante en un recipiente redondo)

5.f) Habitación (2). Sombras se reflejan en las paredes, deformándose.

(utilizar proyector en las paredes/techo/suelo, biombos que hagan de paredes en el centro. Espejos. Reproducir grabaciones de sombras registradas previamente)

Buscamos salida.

5.g) Pasamos a una habitación (3) más oscura. No distinguimos lo que hay ahí. Las sombras son violentas y frenéticas.

(sombra de lámpara estroboscópica o luces que generen sombras intermitentes)

5.h) El aire se empieza a ir. El humo nos impide ver. Nos danza, nos baña intentando tocarnos.

El sonido se torna más molesto e incómodo. Nos desespera junto al humo. No podemos escapar.

5.i) El largo camino de tierra pierde su forma. Se deforma en cada paso que damos.

(utilizar algún vidrio o lente)

5.j) A lo lejos la neblina imita al humo de la habitación (3).

Damos la vuelta para alejarnos, pero hay más neblina. Nos atrapa.

Escuchamos como los huesos de la naturaleza se quiebran a nuestro alrededor. Crujen junto a nuestra desesperación.

Buscamos la sombra del suelo. Es la misma sombra del camino de sombras.

5.k) Dentro del camino de sombras, sin poder salir. Nos movemos con prisa.

Su definición, sus formas, empiezan a tornarse difusas. No podemos distinguirlos.

(utilizar algún vidrio o lente. Desenfoques. Vaselina en el lente)

Un sonido agudo nos empuja.

Nos tropezamos.

6 - SENO DE REALIDADES

6.a) Volvemos bruscamente al espacio inicial, intentamos encontrar calma.

Un nuevo sonido dentro del espacio nos llama la atención.

Caminamos buscando de dónde proviene.

Nos encontramos con una esfera luminosa apagada.
(La cámara se mueve lenta y precavida hacia la esfera. La luz está apagada, y sobre la esfera translúcida se reflejan las otras luces)

6.b) Nos acercamos. Parados ante la esfera 3
(esfera/luz de la realidad OSCURIDAD)

7 - REALIDAD OSCURIDAD

7.a) Sentados en un rincón de la habitación del humo. Desde ahí observamos los movimientos del humo. El espacio se hace cada vez más borroso y oscuro.

(Desenfoques. Vaselina en el lente)

Nos levantamos, con mucho cuidado salimos de la habitación.

7.b) Bajamos las escaleras, casi caemos.

7.c) Seguimos, cada vez más oscuridad.

Las ventanas son manchas difusas alrededor.

Los vientos chispean, las paredes se mueven.

Tanto movimiento a nuestro alrededor y no vemos nada.

El silencio está tan sucio.

(construcción sonora: volátil, sensación de inestabilidad.
Construcción del movimiento a nuestro alrededor a través del
fuera de campo sonoro)

(las acciones son largas y pausadas. Se ve poco, y todo lo que
nos mantiene la atención es la construcción sonora)

Nos alejamos cada vez más tratando de volver a la escalera. No la encontramos.

7.d) Nos damos vuelta y vemos un pequeño haz de luz que nos llama. Suave a lo lejos.

Nos vamos acercando y brilla cada vez más. Más cerca, nos atrapa.
(haz de luz simple o reflejado/rebotado directo + proveniente de una luz exterior que se vea proyectado en el suelo)

8 - SENO DE REALIDADES

8.a) En el espacio inicial, un haz de luz proveniente de un lateral se va intensificando.

Nos movemos buscando de dónde proviene.

Nos vamos acercando atraídos por su intensa luminosidad.

8.b) Cerca de la esfera que lo provoca, comenzamos a orbitar a su alrededor.

Frente a la esfera 4

(esfera/luz de la realidad LUZ)

9 - REALIDAD LUZ

9.a) Más cerca al haz de luz.

Se nos abre un abanico de brillos ante nuestros ojos.
(lens flare)

9.b) Una lenta danza de luces de diferentes colores comienza a surgir frente a nosotros.

(instalación 1 en un espacio cerrado)

9.c) Caminamos entre los disparos del cielo.

Manchas y formas se despegan a su alrededor.

(técnica: tipo caja montada alrededor de la cámara, con pedazos de DVD's pegados por dentro. Ver otra con pedazos de espejos diferentes)

9.d) A medida que nos movemos, se mueven y cambian con nosotros.
(técnica: caleidoscopio casero montado alrededor de la cámara)

9.f) Un árbol con sus frutos cristalinos nos llama a lo lejos.
(bolitas de prismas colgadas del árbol).

Cada destello nos intenta tocar. Nos traspasan.

9.g) La danza de las luces comienza a tener ritmo.

Se alejan y se acercan. Se chocan y forman otras. Cada vez más.
(instalación 1 en un espacio cerrado)

Cada luz canta su propia canción, hablan todas al mismo tiempo.

9.h) Pequeñas formas comienza a aparecer ante nosotros. Nos movemos y las vamos creando a nuestro paso.

(rebotar y superponer espejos/vidrios - manipular Dvd's para que reboten) (instalación 1 en un espacio cerrado)

9.i) El espacio se inunda de colores. Atravesamos uno por uno. Algunos se hacen más presentes que otros en todo el espacio. Casi que no vemos el resto. (instalación 1 en un espacio cerrado)

9.j) El suelo se llena de estrellas de diferentes brillos y tamaños.

(instalación 1 en un espacio cerrado)

Caemos ante una de ellas que se expande sobre y debajo de nosotros.

Todo se ilumina por un intenso resplandor.

10 - SENO DE REALIDADES

10.a) En el medio del espacio inicial, ante todas las esferas que nos rodean.

Algunos haz de luces del resplandor traspasan por el suelo, el techo y las paredes. Un incendio divino a nuestro alrededor.

10.b) Giramos ante su movimiento. Orbitamos dentro de todo el espacio.

10.c) Entramos y salimos, de una, de otra. Dos, tres, cuatro, muchas a la vez.

Color, oscuridad, silencio, melodías, destellos.

Uno tras otro, uno a la par del otro. Inacabables, ardiendo todas
juntas junto a nosotros.

(Repetición de imágenes vistas y nuevas, representativas de las
múltiples realidades)

(montaje rítmico)

11 - Placa con frase de W. Blake



ANEXO FOTOS



Estabilizadores de cámara caseros

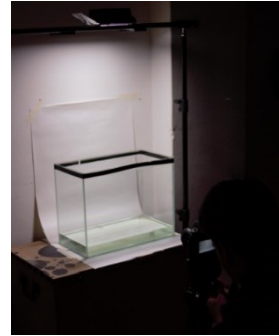




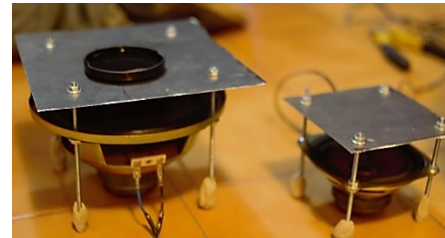
Proyectores caseros



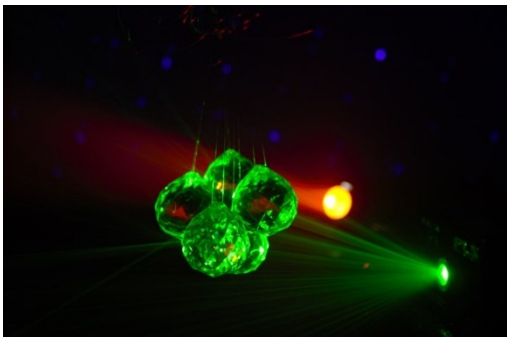
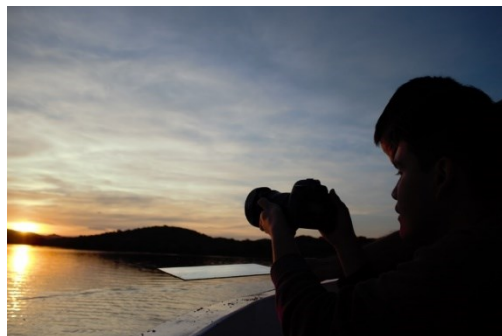
Experimento pecera



Experimento cimática

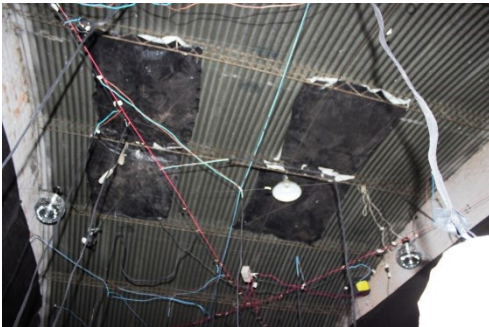


Otros experimentos en los rodajes



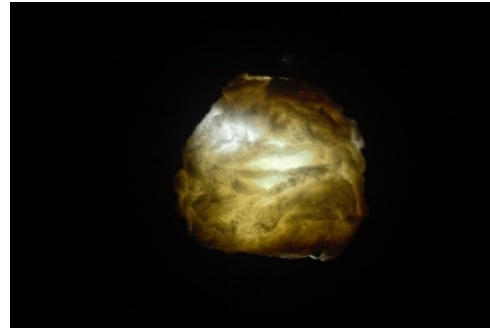
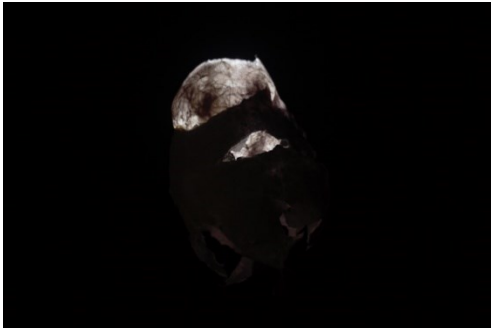
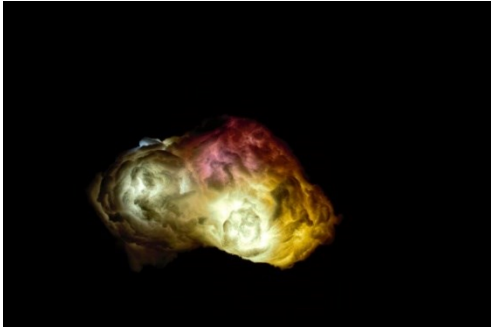
Construcción y armado del Seno de realidades







Realidades específicas: Libertad – Dolor – Oscuridad - Luz



Sala de grabación – Foley





*“Si las puertas de la percepción quedaran depuradas,
todo se habría de mostrar al hombre tal cual es: infinito.*

*Porque el hombre se ha encerrado hasta llegar a ver
todas las cosas a través de las estrechas hendiduras de su caverna. ”*

William Blake.

