

Libros de **Cátedra**

Hibridación en el montaje

Carlos D. Merdek y Betiana Burgardt
(coordinadores)

FACULTAD DE
ARTES

S
sociales


EDITORIAL DE LA UNLP



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

HIBRIDACIÓN EN EL MONTAJE

Carlos D. Merdek

Betiana Burgardt

(coordinadores)

Facultad de Artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA


Edulp
EDITORIAL DE LA UNLP

A docentes, investigadores y estudiantes
por construir colectivamente este libro y plasmar reflexiones,
situadas e identitarias que contribuyen a la soberanía nacional.
En defensa de la educación pública, gratuita, de calidad,
inclusiva y con perspectiva de género

Quiero partir de la idea de *isla*: una porción de tierra rodeada de agua. Como montajistas, tenemos que aprender a sumergirnos en esas aguas que son los materiales audiovisuales y que tienen un lenguaje. Montar es ese acto de aprender a bucear. Bucear en el espacio, pero también en el tiempo.

-Julieta Coloma, *Proyecto de adscripción*

Índice

Introducción	7
---------------------------	---

PRIMERA PARTE

Reflexiones conceptuales y discursivas en el montaje.....	9
---	---

Capítulo 1

El espacio áulico como reflexión del montaje audiovisual	10
--	----

Carlos D. Merdek y Betiana Burgardt

Capítulo 2

Formas del montaje en el documental	16
---	----

Lourdes Argüelles

Capítulo 3

Entre teatros privados y sueños cinematográficos	25
--	----

Pablo Ceccarelli

Capítulo 4

Imágenes tectónicas, desplazamientos tecnológicos	35
---	----

Julieta Coloma

Capítulo 5

Antiviral. Uno cada 12 horas	48
------------------------------------	----

José Gallo Llorente

SEGUNDA PARTE

Praxis en el montaje	53
----------------------------	----

Capítulo 6

Edición y montaje en full dome	54
--------------------------------------	----

Maximiliano Nery

Capítulo 7

Formas del archivo: experimentación a partir del montaje audiovisual 62

Lara Novomisky

Capítulo 8

El montaje y la edición a través de aplicaciones y redes sociales..... 75

Lucía Leveratto

Capítulo 9

Transicional: De lo concreto, a la abstracción 80

Rocío Burgos Gómez

Capítulo 10

Narrativa transmedia, prosumisión y marco legal: ¿Cocreador o creador? 87

Celina Wanda Meclazcke Bruno

Capítulo 11

Montaje, indagaciones de lo real..... 90

Guillermina Valent y Betiana Burgardt

Autores 96

Introducción

La realización de este libro surge luego de tres años de comenzar la experiencia con la cátedra de Montaje y edición 1 y 2 B de la carrera de Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes. Si bien quienes nos hicimos cargo de la cátedra, Betiana Burgardt y Carlos D. Merdek como adjunta y titular respectivamente, llegábamos luego de experiencias previas en la docencia y en el hacer sobre el montaje, fue a partir de ese momento que nos propusimos abordar la temática en un libro que pudiera dar cuenta de aspectos que no encontrábamos en la bibliografía que tomamos para el corpus teórico de la materia. Sentíamos que los textos y libros tienen origen en otras épocas, países y/o testimonios profesionales solamente, no focalizados en la praxis desde lo pedagógico y didáctico.

Partiendo de esa premisa nos propusimos generar un espacio académico donde se pudiera, por sobre todas las cosas, reflexionar y experimentar sobre el montaje y la edición. Casi sin darnos cuenta, comienza a aparecer la necesidad de empezar a objetivar y plasmar ese recorrido en un libro de cátedra para desarrollar y potenciar el intercambio en el espacio áulico con las y los estudiantes, como también ampliar la mirada sobre un montaje situado en un contexto distinto y propio.

Tomando en consideración el nombre de la cátedra pensamos en dos aspectos diferentes del proceso audiovisual. La denominación para nombrar este proceso varía según los diferentes países y las distintas lenguas, acá dividimos los conceptos en montaje y edición, en el primer caso orientado a desarrollar los contenidos en el terreno conceptual y del lenguaje; mientras que el término edición se utiliza para la acción destinada a la manipulación, conocimiento y experimentación práctica de las personas (editorxs) sobre las imágenes, el sonido y todas sus posibles vinculaciones realizadas mediante softwares dedicados y aplicaciones.

El montaje nos lleva a pensar el audiovisual en todas sus formas, los discursos periodísticos, documentales, ficcionales, artísticos, experimentales, entre otros. Como una herramienta fundamental del lenguaje audiovisual para construir conceptos, discursos y realidades diferentes y únicas.

Como creemos que no hay sólo una definición, sino que varía según las relaciones culturales, la mirada que se establezca desde las diversas identidades vinculadas a la perspectiva de género, las experiencias y relación con el audiovisual; lo que propusimos con el equipo de cátedra y como montajistas fue dar nuestras miradas ampliando ese abanico de definiciones de

autores diversos y experiencias disímiles, de diferentes épocas, y que no se limiten sólo a los géneros del campo cinematográfico (ficción, documental, animación, experimental), sino acercar, también, a quienes incursionan en distintas disciplinas y dispositivos audiovisuales como las videoinstalaciones, internet, realidad virtual, realidad aumentada y las demás posibilidades. Recorriendo un amplio y variado espectro sobre el montaje y la edición, donde cada una de las compañeras y compañeros que nos acompaña pueda aportar su mirada y experiencia.

Si bien sabemos que la tradición ha encasillado al montaje con reglas y herramientas que solucionan los enlaces y las articulaciones entre las imágenes y los sonidos, nuestro desafío era poner estos preconceptos en tensión. Claro que es necesario comprender desde el espectador ciertas cuestiones que sostienen la ilusión de continuidad que luego de muchas décadas ya se encuentran establecidas como “reglas” para la lectura de los discursos audiovisuales, fundamentalmente de las ficciones. Pero nos propusimos motorizar alternativas para pensar sin recetas ni dogmas.

El montaje comienza cuando nace el proyecto y se extiende a lo largo de las diferentes etapas de construcción de los audiovisuales.

Explorar, experimentar y generar nuevo conocimiento con respecto a cómo se desarrollan, articulan y evolucionan estas instancias de construcción audiovisual desde el pasado hasta la actualidad, tanto desde la expansión (videoinstalaciones, full dome, transdisciplinariedad, hibridación, entre otras) hasta en la cibercultura (narrativas inmersivas, transmediales, realidad virtual, aumentada, inteligencia artificial), es la tarea que recién comenzamos y que continuará su camino de desarrollo.

El desafío es pensar en el montaje, en las muchas preguntas que nos propone y en alguna posibilidad de respuesta que, tal vez, no encontremos.

¿Qué es el montaje? ¿Es posible pensar un discurso audiovisual sin montaje? ¿Es la esencia del lenguaje audiovisual? ¿Los diferentes discursos y/o disciplinas audiovisuales utilizan diferentes tipos de montajes? ¿Es posible su enseñanza?

PRIMERA PARTE

Reflexiones conceptuales y discursivas en el montaje

CAPÍTULO 1

El espacio áulico como reflexión del montaje audiovisual

Carlos D. Merdek y Betiana Burgardt

Es la operación que recae sobre las imágenes-movimiento para desprender de ellas el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo...

(Gilles Deleuze, 1985, p 51)

El primer montaje

Apenas logran abrirse las puertas de una vieja fábrica, las y los trabajadores comienzan a salir un poco amontonados y marcados por la cadencia extraña, para esta época, de los movimientos internos del plano que daban los 16 cuadros por segundo. Todo transcurre en un tiempo breve que se corta en el intento de cerrar ese enorme portón que no logra llegar a su punto final. Allí se termina la película. Lo que estoy narrando es lo que se considera el nacimiento del cinematógrafo en el año 1895, la primera exhibición de los hermanos Lumiere. Los 52" que dura el film son los 52" que duraban los rollos de película en esos comienzos.



Imagen 1.1. Fotograma de La sortie des usines Lumière de Louis Lumiere 1895

Cuando llegamos, había una tela blanca extendida sobre uno de los muros de la sala; en el otro extremo, uno de los hermanos Lumière manipulaba un aparato parecido a una linterna mágica. Quedamos a oscuras y vimos aparecer, en esa pantalla improvisada, la fábrica Lumière. Las puertas se abrieron, el flujo de obreros salió, gesticulando, riendo, yendo hacia algún restaurante o a su hogar. Y luego aparecieron una tras otra las películas hoy clásicas; el tren que llega a la estación, el regador regado, etcétera. Simplemente, habíamos asistido al nacimiento del cine. (Alice Guy, 2021, p 83)

Si bien para muchos teóricos y realizadores el lenguaje cinematográfico y los primeros indicios del montaje comienzan a partir del descubrimiento del corte que cambió, en adelante, las formas del discurso cinematográfico y las maneras de construcción. Desde entonces no ha frenado la evolución del audiovisual en sus diferentes disciplinas, formatos, géneros. Hoy hablamos de un lenguaje audiovisual y no hay controversias, lo consideramos un lenguaje. Podemos hablar de la importancia del montaje y su rol en la elaboración de este lenguaje sin entrar en discusiones si se plantea desde la semiótica, o desde lo lingüístico. En todo caso la definición como lenguaje, coincidiendo con varios autores, realizadores, como afirma Eduardo Russo (1998) en su *Diccionario de Cine* "...la cuestión pasa por las características intrínsecas de la imagen de cine, esto es, por su ontología, en síntesis: de algo que se instala más acá de los códigos o incluso de su mismo funcionamiento como signo". (p 144)

Aquel film inicial de los Lumiere, y de la historia del cine, donde no hay cortes y hoy lo definiríamos como un plano secuencia, también está construido con una idea de montaje. Una anécdota que gira en torno a la filmación de ese film - hay archivos que la corroboran- es que para seleccionar el plano que luego se proyectaría se realizaron al menos tres tomas, donde se practicaron pequeñas modificaciones hasta que los hermanos Lumiere lograron aquello que buscaban como producto. De esta experiencia cinematográfica podemos apreciar, que el montaje, ya es parte de esos films iniciales en los movimientos internos del plano, en la sincronización de las acciones que se conjugan, en la manipulación de las variaciones y modulaciones rítmicas, en las velocidades o cadencias; tal vez, sólo faltaba algunos años para que se incorporara la complejidad de la variación de los planos a partir del movimiento de la cámara. Lo denominamos montaje interno, donde aquello que sucede en el momento del registro en el rodaje está detalladamente pensado y planificado, cada movimiento, cada acción, la sincronización entre personajes y cámara, los elementos los que entran y salen de campo, cómo cada uno de esos detalles articula con la dimensión sonora. Esto es el montaje interno que da vida a los diferentes fragmentos de espacio y tiempo y que constituyen el alma de lo que se está construyendo.

El montar bien una película significa no perturbar la relación orgánica de las escenas y de los planos entre sí, escenas y planos que, por decirlo de algún modo, ya se han premontado, puesto que en su interior existe una ley según la cual corresponden unas con otras, una ley que hay que adivinar al cortar y unir cada una de las partes.

La consistencia temporal que recorre un plano, la tensión del tiempo que crece o se va evaporando, eso lo podemos llamar la presión del tiempo dentro de un plano. Según eso, el montaje sería una forma de unificación de partes de una película teniendo en cuenta la presión del tiempo que se da en ellas. (Andrei Tarkovski, 1991, p 141-143) [1] [F2] [F3]

Lenguaje y montaje

El lenguaje audiovisual se constituye de unidades espacio / temporales (planos), tanto desde la dimensión visual como desde la dimensión sonora. Estos planos, salvo en contadas excepciones, por sí solos no definen ni expresan un significado, pero en su vinculación con otros fragmentos comienzan a conformar una idea, se van articulando y elaboran una trama cuya lógica como lenguaje sólo puede darse y tiene sentido en una pantalla. Esos fragmentos espacio temporales que vieron la luz en forma autónoma, en el momento del rodaje, confluyen finalmente para juntarse, conformar e hilvanar un discurso.

Uno de los aspectos fundamentales está dado por su condición esencial en el desarrollo y evolución del lenguaje audiovisual, y comienza a ser central en la exploración y experimentación desde el montaje. La historia nos muestra una constante evolución desde su origen, desde aquellas vistas iniciales -así se denominaban a los fragmentos de un solo plano que se filmaban y, sin ningún proceso posterior, se proyectaban. Como el que describimos de los hermanos Lumiere-. Fue con el descubrimiento del corte y la multiplicación del punto de vista que el montaje comenzó un camino que no se ha detenido y que hoy permite que sea una instancia de experimentación del lenguaje en todas las disciplinas del campo audiovisual. Su recorrido nos lleva desde los films fundadores donde, como relata el texto de Lucía Torres Minoldo (2020), *La danza de las tijeras*, “En los inicios del cine, hacer un corte era literalmente tomar una tijera, mirar la película a contraluz y cortar de forma analógica” (s/n), hasta nuestros días donde todo el proceso de edición -y digo de edición y no de montaje- se realiza en una computadora con sofisticados softwares específicos y/o aplicaciones para esa tarea.

Esto hizo del montaje algo fundamental en la elaboración de los discursos audiovisuales y ser un instrumento de experimentación narrativo, estructural y estético.

En nuestra consideración, tal como lo pensamos en la cátedra, no solamente es la vinculación entre planos dado a partir del corte y su articulación con el sonido, sino que el montaje aparece desde la génesis de un proyecto, atraviesa cada una de las etapas de producción del audiovisual y, fundamentalmente, termina dándole la forma final a la construcción del relato. En cada etapa se manifiesta de formas diferentes, en la construcción del guión pensando todos los detalles necesarios para que una imagen tenga continuidad -o no- con aquella que le antecede y otra que la va a suceder, y a la vez como se van a articular con los sonidos para convivir. En el rodaje, donde las acciones que se van registrando sincronicen con los movimientos de la cámara; momentos susceptibles a modificaciones constantes y a búsquedas causales e imprevistas. Por supuesto que también aparece la etapa final, tal vez la más difundida y conocida, la que ante la

pregunta ¿qué es el montaje? es la primera acepción que aparece, donde se define en la yuxtaposición de fragmentos espacio temporales autónomos e independientes articulados con los sonidos. Las vinculaciones que se fueron estableciendo y entrelazando por obra del montaje en las diferentes etapas, dan lugar a una lógica constructiva que sólo es posible interpretarla en el espacio fílmico de la pantalla, donde el lenguaje audiovisual vive.

Vicente Sanchez Biosca ensaya una definición que intenta dar cuenta de la complejidad en la cual el montaje se desplaza, atendiendo las dos instancias que lo involucran, los aspectos conceptuales y técnicos, permitiendo reflexionar sobre el mismo proceso

...en cuanto a fase técnica, confiada a un especialista o conjunto de especialistas, el montaje, edición o compaginación –como casi indistintamente se le llama- es una etapa más de la producción o, como también se dice, de la posproducción; en cambio, como momento que decide una sucesión y un orden de los planos, modificando o confirmando el establecido en el guión técnico o el materializado en la fase de rodaje, el montaje se convierte en el gesto fundador de un discurso. (Vicente Sánchez Biosca, 1996, p 27)

Entre cortes, planos y transiciones. A manera de conclusión

Podríamos pensar en realizar un análisis pormenorizado de los trabajos de y sobre montaje que se realizan en la cátedra y seguramente no estaríamos cerca de encontrar una respuesta a las dificultades que se plantean con cada nuevo proyecto audiovisual. Tal vez sí podríamos asegurar que ante cada problema hay tantas soluciones diferentes como cantidad de montajistas. Cada situación que se plantea a resolver encuentra una solución según la idiosincrasia, la cultura, la trayectoria, la perspectiva de género y la impronta de las personas. Hay tantas soluciones como montajistas a pesar de las convenciones globalizadas y las reglas tradicionales.

El desarrollo en las aulas tiene esta impronta y riqueza que nos permite como cátedra y estudiantes experimentar con las materias primas del lenguaje cinematográfico, el espacio y el tiempo; con el montaje horizontal y/o el montaje vertical; con discursos documentales, experimentales o de ficción; con tecnologías tradicionales o nuevas tecnologías; con softwares o aplicaciones; con uno u otro tipo de formatos; con hibridación, materialidad, archivos y transdisciplinariedad.

Cuando nos proponemos la realización de un audiovisual, nos enfrentamos a un desafío único e irrepetible. Es una instancia de creación que nos permite trabajar en forma lúdica y profesional a la vez, ofreciéndonos las herramientas para poder ir encontrando respuestas. Ese desafío nos pone ante la responsabilidad de la construcción de espacios imaginarios que se armarán desde la fragmentación del punto de vista o desde el recorrido continuo de un espacio arquitectónico (real), como dice E. Rohmer (1977) para ser transformados en un espacio fílmico *-imaginario-*, que sólo se conjuga en la mente del espectador y se aprecia como si fuese la propia realidad, o una realidad diferente. O, manipular el tiempo fílmico pudiendo compartir experiencias únicas cuando decidimos simplemente sostener una mirada; o cuando modificamos las velocidades

ralentizando o acelerando un momento por decisión formal en el tratamiento del relato; incluso, multiplicar el punto de vista y fraccionarlo hasta el paroxismo haciendo que el tiempo de observación en un punto sea ínfimo y vertiginoso, y que sólo es posible reconstruir -caprichosamente- ese tiempo en la sucesión de otros varios fragmentos temporales -y espaciales-.

G. Deleuze (1983) en su libro *La imagen-movimiento* nos plantea lo siguiente para reflexionar sobre la operación del montaje y el rol de las imágenes-movimientos:

El montaje es esa operación que recae sobre las imágenes-movimiento para desprender de ellas el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo. Imagen necesariamente indirecta, por cuanto se la infiere de las imágenes-movimiento y sus relaciones. Pero no por ello el montaje viene después. Es preciso inclusive que el todo sea de alguna manera primero, que esté presupuesto. (p. 51)

Lo que está en cuestión es precisamente que el montaje construye los relatos y las formas, y como tal es necesario vivirlo y experimentarlo, en el propio cuerpo; ya sea en las decisiones del montajista o en la experiencia que se le propone al espectador.

Las experiencias que hemos apreciado en las aulas, nos hablan de un compromiso por parte de los y las alumnas con el desafío creativo para extraer de cada uno de los proyectos que se plantean el mejor tratamiento que encuentran y poner en práctica todo lo experimentado hasta ese momento, logrando cosas asombrosas y motivantes. Muchas y muchos de las y los estudiantes llegan con conocimientos y experiencias previas en el manejo de softwares y/o aplicaciones que las y los acercan al mundo de la edición. El proceso pedagógico posibilita romper los condicionamientos, y también nivelar el acceso al conocimiento, como también abrirle las puertas a la experimentación, a la reflexión y la creación dentro de la o las disciplinas que elijan. En el trayecto recorrido durante los dos niveles se trabaja con distintos tipos de discursos y formatos. Se realizan trabajos con material propio o material y archivos encontrados (found footage), para concentrarnos en la consigna:

¿Cómo construimos un relato desde el montaje?

Porque, aunque nos encontremos en el comienzo de un proceso realizativo, el montaje, nos acerca a pensar y comprender el final de la obra, se puede obtener por primera vez una idea del trabajo terminado. Pensamos en la sucesión de imágenes, en los sonidos que se podrían utilizar.

Este apresurado repaso en las aulas de la cátedra de Montaje y Edición 1 y 2 B, define un proceso en el que docentes y alumnos buscamos extraer una experiencia reflexiva con el hacer, con la posibilidad de comprender y concretar ideas.

El recorrido planteado desde los inicios del cinematógrafo hasta nuestros días nos habla de la evolución y desarrollo del montaje. Eso es lo que cada uno de las y los estudiantes ponen de manifiesto en cada trabajo que llevan adelante, inclusive buscando y escurbando más allá de los

límites. Aportando también, dudas, preocupaciones y soluciones que serán recogidas por otras y otros que comiencen en el mundo del montaje y la edición.

Referencias

- Deleuze, Gilles, (1983). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine* 1. (p. 51). Paidós Comunicación
- Guy, A. (2021) *Memorias 1873-1968* - Prólogo Tiziana Panizza. 1º Edición en español, (p 83) *Banda Propia Editoras, Chile*.
- Lumiere, Louis. (Director) [Lima Joao] (1895). *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*.
<https://www.youtube.com/watch?v=rtRwS2xlru4>
- Murch, W. (2001). En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico. Titivillus.
- Rohmer, E. (1977). L'organisation de l'espace dans le "Faust" de Murnau. París: Union Générale d'Editions. Citado en Vila, S. (1997). La escenografía: cine y arquitectura. Madrid: Cátedra.
- Russo, Eduardo. (1998). *Diccionario de cine*. (p. 144). Paidós
- Sanchez-Biosca, Vicente. (1996). *El montaje cinematográfico*. Teoría y análisis. (p. 27) Paidós Comunicación
- Tarkovski, Andrei. (1991). *Esculpir en el tiempo*. (pp 141-143) Rialp
- Torres Minoldo, Lucía. (2020). *La danza de las tijeras*.
<http://www.diasdemontaje.com.ar/diarios/la-danza-de-las-tijeras>

CAPÍTULO 2

Formas del montaje en el documental

Lourdes Argüelles

Imaginar

Idear

Escribir

Filmar

Editar

¿Dónde comienza el montaje en esta secuencia de acciones?

En el momento que empiezan a aparecer las primeras imágenes en nuestra cabeza. Cuando esa consecutiva lluvia de figuras va armando sentido y en ese primer instante mágico comenzamos a armar la idea, ahí inicia el montaje.

Como dice Rafael Sánchez (1991) *Montaje cinematográfico arte de movimiento*, “el montaje es un término estético” (P. 56). Lejos de hacer referencia a una sola etapa del proceso, las incluye a todas.

Comenzamos a montar con nuestro pensamiento las imágenes que van apareciendo y las plasmamos en el papel. Aquí también montamos al construir la trama del relato. En el guión escribimos dando una pauta de cómo serán los planos, las escenas y las secuencias. Y, cuando filmamos ponemos en escena el montaje ya pensado y trabajado en el guión técnico. Por tanto, la etapa de edición no es el montaje en sí, sino que vendría a cerrarla. Aunque podríamos decir también que continuará en cada espectador que se encuentre con nuestra obra audiovisual.

El objetivo de este texto es, entonces, acercar algunas formas del montaje al análisis de audiovisuales cuyas estructuras internas comparten rasgos con el corpus de narraciones que se denominan documentales. Y si profundizamos un poco más, el fin práctico de este escrito, es que nos sirva para pensar cuáles pueden ser los caminos que tomaremos a la hora de construir nuestro relato documental con el material que disponemos.

Trataremos esta categoría de obras, estableciendo una clasificación de tipos de montaje a partir de la exploración de las “modalidades de representación” enunciadas en el texto *La representación de la realidad* de Bill Nichols. Tomaremos al montaje como el elemento rector para establecer una nueva clasificación que ponga el foco en cómo se combinan y articulan las distintas piezas audiovisuales en el tiempo y el espacio para crear las secuencias del documental.

Las piezas documentales:

Los documentales son textos audiovisuales que tratan la realidad. Enuncian representarla, intentando convencer al espectador que el universo narrado es producto de lo real. Se asume como verdad todo aquello que resulta real.

Existen distintas maneras de representar esta realidad según la articulación de las piezas que forman parte del universo del lenguaje audiovisual y que tienen como esencia la materia prima fundamental que no es más que el espacio y el tiempo de la realidad que observamos.

Las piezas de las narraciones documentales son los elementos que podemos reconocer en el texto filmado y que varían según la obra.

Podríamos hacer una lista más o menos precisa de las piezas que podemos hallar en el conjunto de todas las narraciones documentales. A saber, son:

- Material de archivo: fotos, videos encontrados (familiares, de noticieros de otras épocas, de eventos sociales, etc.), artículos de periódicos, notas, cartas, reportajes radiales, audios de otras épocas, etc.
- Entrevistas: diálogos en video entre actores sociales y/o presentador o reportero con uno o varios actores sociales.
- Voz en off: Voz que dirige la atención, que guía la lógica de la argumentación, que informa. Puede ser de un presentador omnisciente (locutor), del realizador o de un actor/conductor.
- Presentador: Persona que hace de conductor, entrevistador o realizador de la obra y se encuentra de cuerpo presente en la narración.
- Material de registro: Acciones/situaciones de lo que acontece en la locación o en el escenario real. Es el video que se realiza para el documental y parte de un guión escrito y organizado para tal fin. Pueden ser escenas de la vida cotidiana de un actor social, de una comunidad o de escenarios reales.
- Animaciones: distintos tipos de animaciones que aportan información, refuerzan los argumentos, ilustran situaciones, ejemplifican o contribuyen a la poética de la narración.
- Ficcionalización: Filmación de situaciones ficcionales previamente guionadas y realizadas con actores o con actores sociales.
- Texto escrito: Enunciado que se agrega al video como subtítulos o como relato escrito que sirve de contrapunto o que aporta algún dato informativo o poético a las imágenes.
- Infografías y piezas gráficas: Todos los textos, gráficos y mapas que aportan datos informativos o que ilustran la voz en off. Se incluyen aquí los zócalos que brindan información de las locaciones o de los actores sociales en una entrevista, por ejemplo.
- Música: piezas musicales que forman parte de la banda sonora de la obra y que sirven para generar climas o crear atmósferas a las situaciones o escenas del documental.

Según la presencia o ausencia de estos elementos en nuestra narración; la articulación; repetición y variación de los mismos y los tipos de continuidades espacio - temporales que éstos generen al combinarse, dará como resultado los distintos tipos de montajes que desarrollaremos a continuación.

Tipos de montaje documental:

Como ya dijimos, en los textos documentales se asume como verdad todo aquello que resulta real para el espectador, pero para que esto suceda, necesitamos poner en marcha la maquinaria de creación del audiovisual; necesitamos pensar la idea, investigar, acotar el mundo a narrar, escribir el relato a filmar, grabar y editar. En este proceso ya vamos pensando las piezas que utilizaremos, en qué orden aparecerán y cómo se combinarán para generar la temática deseada.

Estas maneras de combinar las piezas audiovisuales, determinarán los cuatro tipos de montaje en el documental: Montaje lógico, montaje retórico, montaje expresivo y montaje invisible.

a) Montaje Lógico:

Muchos films documentales toman la entrevista como pieza fundamental para estructurar el relato y establecer la temática. A partir de los puntos de vista de los actores sociales (entrevistados) se va armando el discurso y se va dosificando la información que se desea transmitir.

Por lo general estos films pueden contar con un presentador/realizador que hace las veces de entrevistador y va articulando las piezas documentales con las entrevistas. En este tipo de montaje, los puntos de vista son los que establecen la lógica de edición para hacer avanzar el relato. Existe aquí una continuidad lógica entre los diálogos.

Rara vez encontramos continuidad espacial o temporal. Podemos, por ejemplo, estar observando escenas de la vida del actor social, luego fotos como material de archivo de su niñez y luego fragmentos de entrevistas. Pasamos de un espacio a otro y de un tiempo a otro sin una continuidad entre las partes. El sonido, al mismo tiempo, puede no ser sincrónico con la imagen, por ejemplo, mientras vemos fragmentos de material de archivo o las escenas registradas de las acciones, escuchamos las voces de las entrevistas.

Tomemos como ejemplo el film “Los rubios” 2003, de la directora argentina Albertina Carri. El documental trata sobre la búsqueda de la directora, de sus padres secuestrados y asesinados en la dictadura cívico militar. Ella y un grupo de realización conformado por un camarógrafo, una sonidista y una actriz que representa a la directora en el film, recorren el barrio de su infancia entrevistando a distintas personas que conocían a sus padres. Todo el grupo discute luego de los datos obtenidos.

Material de archivo como fotos y grabaciones familiares, animaciones, ficcionalización y entrevistas, son utilizadas por la directora para construir su obra que no es más que su memoria. Su investigación se completa con fragmentos del recuerdo y la imaginación que ella misma tiene de su familia. Es un relato de búsqueda de la propia identidad. Esta temática se nos presenta mediante un montaje lógico que va ligando los puntos de vista de las entrevistas con imágenes de registro de una cámara oculta, con las reflexiones de la actriz y con las discusiones del grupo de realizadores. No existe una continuidad espacio - temporal entre estos fragmentos, pero sí una continuidad que va armando la lógica de la historia.

El sonido aparece en ocasiones en sincro con la imagen y otras veces no sincrónico como en el caso de las reflexiones y pensamientos donde la voz en off de la directora está puesta sobre los registros.

Este tipo de montaje es muy utilizado también en programas de televisión que tratan sobre biografías o reportajes periodísticos.

b) Montaje Retórico:

Todos aquellos documentales que basan su forma en el texto argumentativo con una estructura de planteo de problema o interrogante, hipótesis, desarrollo con argumentos y conclusión, utilizan un montaje con continuidad retórica que carece de continuidad espacial y temporal al mantener el hilo de la argumentación.

Todas las piezas que presenta el film como material de archivo, entrevistas, infografías, registro de acciones, etc.; están ordenadas siguiendo a la voz en off o al presentador cuya finalidad es la de demostrar la hipótesis o revelar el enigma planteado al inicio.

En este tipo de montaje, todas las imágenes y/o parlamentos sirven como ilustración y/o demostración de lo que plantea la voz en off o el presentador. El sonido no es sincrónico. Mientras observamos imágenes de archivo, registro de acciones, gráficos, parlamentos de entrevistas; escuchamos la voz que guía la mirada y argumenta sobre lo que se ve en pantalla.

A modo de ejemplo, analicemos el cortometraje dirigido por Jorge Furtado, *La isla de las flores* 1989.

Placa negra, música de orquesta, un globo terráqueo animado que gira sobre su propio eje, se escribe alrededor del mismo el título “La isla de las flores”. Este comienzo nos recuerda a los innumerables films sobre ciencia y naturaleza. Si bien la temática de este cortometraje aborda cuestiones referidas al ser humano, la naturaleza, las sociedades y la historia; lo hace desde un enfoque crítico y de protesta tratando la desigualdad social actual de Brasil y de muchos países latinoamericanos. Nada tiene esto que ver con los films de divulgación científica, aunque sí utiliza la misma forma, el mismo montaje retórico que éstos.

Se plantea como punto de inicio del relato, la producción del tomate y posteriormente, el recorrido que hace desde que se cosecha hasta que es tirado a la basura, pasando por la compra, venta, consumo, preparación y desecho. Con esta excusa narrativa que consiste en explicar el proceso del tomate, se van sucediendo de forma intercalada varias sub temáticas conducidas siempre por una voz en off.

El sonido es no sincrónico y no existe una continuidad espacial ni temporal entre los distintos fragmentos de material de archivo, animaciones, infografías y collage con fotos. El objetivo siempre, es generar una continuidad retórica con la conducción de la voz en off que nos revela al final de la historia la incógnita de la isla de las flores.

El montaje retórico es uno de los más usados en el campo documental. La mayoría de las series y los programas que vemos en las diversas plataformas y en la televisión, utilizan este tipo de montaje.

c) **Montaje Expresivo:**

A diferencia de los dos tipos anteriores, esta forma de montaje no pretende informar sobre un tema, ni revelar una incógnita mediante argumentos, ni construir una lógica entre los puntos de vista. Sino que su maquinaria está puesta para que el espectador experimente sensaciones.

El montaje expresivo dirige la atención hacia la forma de su propia construcción. Percibimos sensaciones, colores, texturas, cadencias, atmósferas, melodías, etc. Las distintas imágenes se van combinando con el sonido y la música de tal manera que generan un texto rítmico y se produce así la temática del film. De la manera que estos fragmentos se repiten, varían y contrastan, es que brota el discurso del audiovisual.

Muchos films que utilizan el material de archivo como materia prima para construir su relato, hacen uso de este tipo de montaje.

Las obras audiovisuales con montaje expresivo, no poseen una continuidad espacial y/o temporal. El sonido puede o no ser sincrónico. Pueden presentar texto escrito y voz en off pero no presentan un conductor en cuerpo o busto parlante. Las entrevistas son raras en este tipo de documentales, aunque pueden aparecer de forma poética como una imagen más en la composición rítmica del discurso.

La música es una de las piezas fundamentales en este tipo de films. Puede cumplir varias funciones: ser el elemento guía para la sucesión de imágenes, marcando el compás de los cortes; puede generar una atmósfera que contribuya al sentido de la secuencia o puede también ser la base de la banda sonora creando climas y sirviendo de soporte a otros sonidos.

Analicemos la utilización del montaje en dos ejemplos bien distintos: *Surname viet given name nam* 1989, de la directora vietnamita Trin T Min Ha y *Baraka* 1992, del director estadounidense Ron Fricke.

En el primer ejemplo, la directora combina varias piezas audiovisuales como imágenes de archivo de comunidades de mujeres vietnamitas de distintas épocas, textos escritos, fragmentos de entrevistas, sonidos y músicas. El objetivo es construir una mirada sobre la mujer en la historia de Vietnam.

Construye con sonidos y música de tambores una atmósfera enrarecida que se mezcla con las imágenes de archivo que van sucediéndose en cámara lenta. Las voces de las entrevistas muchas veces están en sincronía con la imagen de la mujer que relata, pero otras veces, por el contrario, se fusiona con las fotos quedando no sincrónica.

Si bien las entrevistas aportan miradas sobre la mujer, lo hacen desde una perspectiva poética. Es evidente la manipulación de los elementos audiovisuales que, desde su forma, dirigen la atención hacia la construcción misma de la obra. La utilización del color y el blanco y negro, la composición de las siluetas, los contrastes, la variación del grano de las películas del material de archivo y las distintas texturas del sonido, conforman la estética propia del estilo de Trin Min Ha.

En el segundo ejemplo, el director narra la relación de las civilizaciones con la naturaleza a partir de una sucesión de escenas de la vida cotidiana de comunidades en distintas culturas. Sin entrevistas, ni textos, ni voz en off, ni presentador, ni material de archivo. Solo registro de acciones y música. La combinación de estos registros y el ritmo que adquieren los cortes, construyen la temática de una forma poética.

La música es fundamental aquí también para generar una atmósfera que nos hace penetrar en el interior de los escenarios filmados. Los planos presentan una gran profundidad de campo, montaje interno y son de larga duración. El ritmo es lento por momentos y vertiginoso en otros. No existe aquí tampoco continuidad espacial y temporal. El sonido está ausente por momentos y es sincrónico en otros.

Si bien ambos ejemplos utilizan distintas piezas. Uno repleto de ellas y el otro más despojado, ambos utilizan el montaje expresivo para construir su narración.

d) **Montaje Invisible:**

Los documentales con montaje invisible están únicamente conformados con imágenes de registro de situaciones/ acciones con sonido siempre sincrónico. A diferencia de los tres tipos anteriores, aquí sí hay continuidad espacial y temporal. El montaje está al servicio de construir un universo sin intervención del realizador. De invisibilizar su manipulación. Pareciera que todo ha sucedido en tiempo real. Los cortes son casi imperceptibles y, en casos extremos, ni siquiera notamos elipsis entre los planos.

Las obras audiovisuales de no ficción con este tipo de montaje, carecen de entrevistas, voz en off, música, presentador, material de archivo y texto.

Por lo general las temáticas abordadas describen lo cotidiano, lo personal o las formas de vida de una comunidad. Son muy comunes los films etnográficos o los documentales realizados con cámara oculta.

Tomemos como ejemplo un capítulo de la serie documental *Escuelas Argentinas 2011*, dirigida por Bruno Stagnaro y producida por Canal Encuentro.

En el primer episodio vemos a un grupo de maestros llegar en una embarcación a la Escuela N° 16 del río La Barquita en Tigre y quedarse durante la semana a vivir allí.

Comenzamos con el inicio del primer día de clases y vemos paulatinamente como se van desarrollando las actividades de la semana. Escuchamos a los alumnos y los maestros en sus clases, en el recreo, en la preparación de las tareas. Todo sucede delante de la cámara con sonido sincrónico. Los diálogos son oídos por casualidad.

Los cortes muchas veces son imperceptibles o marcan elipsis cortas. Las acciones se continúan espacial y temporalmente de manera progresiva.

Este montaje de tipo invisible, es el más utilizado también en los relatos cinematográficos de ficción.

Para hacer una síntesis de lo visto hasta ahora, podríamos decir que existen múltiples piezas como elementos audiovisuales que se combinan de distintas maneras para crear el universo documental. Estas maneras se clasifican en cuatro formas de montaje: montaje lógico, montaje retórico, montaje expresivo y montaje invisible.

Proponemos ahora como cierre de este texto, escribir el proceso hipotético de una obra audiovisual documental:

Primero, definimos una temática: *Las mujeres que trabajan la tierra*. Acotamos a las mujeres del cordón florihortícola platense.

Segundo, elegimos las siguientes piezas para trabajar: material de archivo (fotos familiares y videos encontrados sobre el trabajo de mujeres en distintas épocas), voces de entrevistas, texto escrito y música.

Tercero, escribimos la historia:

- Acto 1: Las mujeres comienzan su día en familia. Vida cotidiana en el hogar. Luego salen al campo.
- Acto 2: Actividades de las mujeres en la tierra (preparación del terreno; realización de plantines; plantación; recolección; fin de actividades; cierre del día y vuelta a casa.
- Acto 3: Todas las mujeres se juntan en una ronda de diálogo que puede ser una fecha conmemorativa o un encuentro de lucha.

Cuarto, decidimos la forma de abordar la historia: Aquí podemos elegir entre dos tipos de montaje dejando afuera el montaje retórico y el montaje invisible. - No tomamos la forma retórica porque no trabajamos con una voz en off ni un presentador que guíe la información y no trabajaremos con montaje invisible porque utilizaremos varias piezas, sobre todo el material de archivo -. Debemos elegir entre la forma lógica y la forma expresiva.

En esta instancia del trabajo es que debemos nuevamente reflexionar sobre qué queremos decir y analizar el material con el que contamos. Por ejemplo, para la forma lógica, ¿tenemos suficiente parlamento como diálogos de las mujeres que nos ayude a construir la lógica del mensaje? Si, por el contrario, elegimos el montaje expresivo, ¿queremos generar las temáticas a partir de la forma, haciendo principal hincapié en los colores, las texturas, las voces, los sonidos, las palabras; apelando a la emoción del espectador más que a transmitir una información?

Los dos tipos de montaje son válidos y tienen un potencial a ser considerado.

Finalmente nos decidimos por la forma expresiva del montaje.

Quinto, la realización de la obra: En esta etapa elegiremos las imágenes del material de archivo para cada momento (la cantidad de video; la cantidad de fotos; la manera de trabajar los colores; los encuadres del material; los efectos visuales que podemos realizar, etc). Pensaremos, escribiremos los textos y decidiremos dónde colocarlos. Seleccionaremos partes de las entrevistas y como intercalarlas en los distintos momentos. Finalmente elegiremos la música pensando en la atmósfera y los climas que deseamos construir.

Sexto, la edición final: revisaremos las duraciones de cada secuencia, los tiempos de cada pieza, los sonidos, los volúmenes y los colores. Realizaremos las post de edición.

Existen distintos caminos para realizar una obra audiovisual y lo esbozado aquí es simplemente uno de tantos.

Encontramos con la motivación para realizar nuestra obra audiovisual es la tarea más importante, el motor que nos pondrá en acción. Y, el montaje, como ya vimos, surge en la idea. Se plantea allí. Luego nos resta materializarlo aplicando la forma adecuada para construir con las imágenes y los sonidos la narración que mejor representa nuestro deseo.

Referencias

- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Sánchez, R. (1991). *Montaje cinematográfico. Arte en movimiento*. Santiago de Chile, Chile: Aquis Gran Ediciones.
- Canal Encuentro (15 de marzo de 2022). *Escuelas argentinas: Escuela N° 16 Esteban Echeverría del Río La Barquita, Tigre*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=SNVJ8pZBf0A>
- Magidson Films (Productora), Fricke, Ron (Director). (1992). *Baraka* [Película]. Estados Unidos.

Marcelo Céspedes, Barry Ellsworth, Paola Pelzmajer, Pablo Wisznia (Productores) y Carri, Albertina (Directora). (2003). *Los rubios* [película]. Argentina.

Monica Schmiedt (Productora) y Furtado, Jorge (Director). (1989). *La isla de las flores* [Película]. Brasil. Casa de Cinema de Porto Alegre.

Trinh T. Minh-ha (Productora), Trinh T. Minh-ha (directora). (1989). *Surname Viet Given Name Nam* [Película]. Estados Unidos.

CAPÍTULO 3

Entre teatros privados y sueños cinematográficos

Pablo Ceccarelli

Sombras y espejos

Walter Benjamin [1936] (1989), en su famoso ensayo *La obra de arte en la época de su reproducción técnica*, desarrolla una serie de reflexiones sobre las mutaciones producidas en la obra de arte en el siglo XIX y principios del siglo XX, dedicando algunos párrafos al impacto del cine en la labor actoral. Si en un principio el actor/actriz de teatro se presentaba en persona, de manera directa, ante el público, en el cine pasa a realizarlo a través de la mediación de un mecanismo. En términos de la filosofía del teatro, nos trasladamos de una relación *convivial* a una *tecnovivial* (Dubatti, 2021). Es en esta reproducción de su actuación que el actor/actriz pierde su aura, esa «manifestación irrepetible de una lejanía (por cercana que pueda estar)» (Benjamin, [1936] 1989, p. 24), el aquí y ahora donde no hay copia.

En este proceso, el mecanismo (el de la captura y el montaje cinematográfico) desestima la ejecución única y total de su actuación tal como ocurriera en un escenario: aquí es reiterada varias veces en cada repetición de las tomas, fragmentada en los pedazos recortados a base de tamaños, angulaciones y alturas de planos capturados, para luego ser reconstruida en la mesa de montaje y finalmente proyectada. De esta forma, el ensayo proclama que el actor/actriz de cine se siente como un *exiliado* (Pirandello en Benjamin, [1936] 1989). Lo que ve como resultado en la pantalla se asemeja a la mirada extrañada hacia un espejo, a una sombra transportable y presentada infinidad de veces en miles de salas.

Las vanguardias cinematográficas de la década de 1920 llevarían al extremo esta nueva percepción fragmentada y mecánica de la mirada y del cuerpo en la sociedad urbana, pero yendo por un camino contrario al *modo de representación institucional*: lo que buscaban era romper la continuidad narrativa y la representación mimética de este sistema que se estaba convirtiendo en el hegemónico, en particular el hollywoodense. Así, artistas provenientes de la vanguardia pictórica (y también teatral) como el dadaísmo, el cubismo, el arte abstracto o el surrealismo encontrarían en el cinematógrafo, y en especial en el montaje, una herramienta para continuar sus exploraciones rupturistas. La llegada y establecimiento del cine sonoro clásico interrumpiría estas experimentaciones, pero también sumaría una nueva problemática al extrañamiento de la

actuación del actor/actriz en la pantalla: la utilización de la voz, que acabó con la carrera de muchas personalidades que no pudieron adaptar su registro vocal a los requerimientos del cine.

Algunos autores, en su afán por sostener una postura que respalde la especificidad cinematográfica y su autonomía de otras manifestaciones artísticas, han promovido, de manera peyorativa, la noción de *teatro filmado*¹ (Gubern, 1987). La misma reduce lo teatral al uso de la cámara fija, el encuadre general y la equivalencia del plano a la escena en películas de ficción silentes de fines del siglo XIX y principios del siglo XX, como las del realizador George Méliès. Por otra parte, construye un punto de vista fijo del espectador desde la posición frontal del teatro a la italiana. Además, el término vuelve a aparecer cuando se describe algunas de las primeras películas sonoras, identificando el uso excesivo del diálogo en sincronía con la imagen y el estatismo del plano ante las complejidades producidas por los primeros equipos de registro de sonido.

Por todo esto, sería adecuado afirmar que en realidad el «tradicional insulto cinéfilo es injusto con la infinita variedad de expresiones teatrales» (González Cragolino, 2022, s.p.), como pueden ser las rupturas de Brecht, Piscator o Meyerhold, que fueron contemporáneas a la conformación del cine sonoro. Pero sobretodo, muchos de estos análisis parecieran pasar por alto a las vanguardias soviéticas, cuyas teorías sobre el montaje fueron influenciadas no solo por el ritmo maquínico de la sociedad industrial, sino también en parte por algunas experiencias teatrales previas (Sánchez Biosca, 1996). Aquí, el rol de Sergei Eisenstein aparece como una de sus figuras más destacadas

De esta forma, partiendo de las indagaciones de este realizador y teórico, como también de los aportes de otros autores contemporáneos, nos dedicaremos a analizar como el montaje funciona como un principio que viaja entre el teatro y el cine para componer la acción y asimismo como una parte inherente de nuestra percepción cotidiana.

Más allá del cine

En su ensayo *El principio cinematográfico y el ideograma* publicado en 1929, Eisenstein publica una respuesta a un artículo de Naum Osipovich Kaufman sobre el cine japonés. En este, comienza afirmando que este autor ha escrito sobre «el cine de un país que no tiene cinematografía. El cine de un país que tiene, en su cultura, un número infinito de rasgos cinematográficos esparcidos por todas partes con una sola excepción: su cine» (Eisenstein [1949] 1999, p. 33). Para esto, argumenta que:

¹ Como también la denominación *teatral* para describir las actuaciones en el cine mudo.

La cinematografía es en primer lugar y sobre todo, montaje.

El cine japonés está perfectamente bien equipado con corporaciones, actores y relatos. Pero no tiene la menor idea sobre montaje. Y no obstante, el principio de montaje puede encontrarse como un elemento básico de la cultura representacional japonesa (Eisenstein [1949] 1999, p. 33)

En primer lugar, una de estas manifestaciones de la cultura representacional japonesa que menciona es la escritura. En ella, los jeroglíficos que separados corresponden a objetos individuales, en su combinación se convierten en conceptos. De esta fundición se forja el *ideograma*, donde se logra la representación de algo gráficamente irrepresentable, un concepto: por ejemplo, el agua y un ojo de por resultado la idea de llorar. Otro caso es el haiku (género poético de breve extensión), cuyas líneas pueden considerarse como una serie de tomas que en su combinación generan representaciones psicológicas y emocionales en el lector. Otra circunstancia se encuentra en la enseñanza del dibujo, donde de una figura de conjunto (el autor muestra el caso de una rama de cerezo) se le indica al alumno que recorte distintas unidades de composición más pequeñas, como si fuera una cámara que enfoca diversas partes de este. Finalmente, el autor menciona el caso del teatro Kabuki, donde encuentra distintos *métodos puramente cinematográficos*: la *actuación sin transiciones* o, en su opuesto, la transición resuelta por corte mecánico, la *actuación desintegrada*, donde se producen fragmentos de acciones sólo llevadas a cabo por determinadas partes del cuerpo, o la utilización de un tempo lento o acelerado equivalente a la cámara lenta o rápida.

El interés de Eisenstein por estos elementos cinematográficos en el teatro Kabuki se explican en parte porque los mismos ya se encontraban dentro de la propia trayectoria previa del realizador en el teatro. Antes de la aparición de la breve película *El diario de Glumov* (Eisenstein, 1923, 5m), en la obra de teatro *Un sabio* estrenada en 1923, el autor comenta como tres años antes buscaba elaborar *elementos puramente cinematográficos* al interior de la propuesta escénica. Uno de estos fue la utilización de un *elemento teatral real-materialista* (Eisenstein, [1949] 1999) en la producción *El mexicano* (en la cual participó como diseñador asistiendo a la dirección), donde en vez de resolver «de acuerdo con las más sagradas tradiciones del arte del teatro» (Eisenstein [1949] 1999, p. 14) una pelea de boxeo oculta entre bastidores para el público y que los únicos que pudieran observarla fueran los actores, Eisenstein propuso que la pelea pudiera verse en el escenario y que fuera real, con contrincantes desplomándose en el suelo, sudor corriendo por los cuerpo y el sonido de los golpes escuchándose en la sala. Incluso comenta cómo quería llevar al extremo esta propuesta trasladando el ring real al centro del auditorio para re-crear al máximo las circunstancias de una pelea de boxeo, pero que esto finalmente no se pudo llevar a cabo «gracias a esa plaga que toda empresa teatral padece: el encargado de la seguridad» (Eisenstein [1949] 1999, p. 14).

La preparación de esta obra bajo estas características estuvo acompañada por la publicación de su artículo *Montajes y atracciones*. Allí incluyó la noción de *atracción* en el teatro, que luego establecería las bases de su teoría cinematográfica del *montaje de atracciones*, aplicada en su primer largometraje *La huelga* (Eisenstein, 1925, 1h 34m):

Los elementos básicos del teatro nacen del espectador mismo: y de que dirijamos al espectador en un sentido determinado (o al estado de ánimo buscado) que es la tarea fundamental de todo teatro funcional (teatro de agitación, fines educativos, propaganda, etc.). [...]

La atracción (en nuestro diagnóstico del teatro) es todo momento agresivo en él, es decir todo elemento que despierte en el espectador aquellos sentidos o aquella psicología que influyen sus sensaciones, todo elemento que pueda ser comprobado y matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto (Eisenstein, [1923] 1974, p. 169)

Por otra parte, el autor retoma como los principios de montaje se expresaron en el caso de *Un sabio* más allá de la inclusión del breve film de comedia en su desarrollo. Allí, menciona como el escenario estaba construido de manera tal que una escena se desarrollaba en la parte inferior del espacio, mientras que otra lo hacía en una plataforma en la parte superior. Así, en vez de realizar un cambio de escena para las situaciones, el personaje se trasladaba entre estos espacios, llevando un fragmento de diálogo que se interrumpe con el diálogo de otra escena, de manera tal que se fundían y construían con esto un juego de palabras con nuevos significados.

Ya inmerso de lleno en la producción cinematográfica, arte que consideraba que podía «revelar el proceso que en las demás artes sucede microscópicamente» (Eisenstein [1949] 1999, p.13) y que era «el nivel actual del teatro» (p. 26), Eisenstein discute la noción de montaje como conjunto de tomas pegadas unas a otras, debatiendo incluso con sus contemporáneos Pudovkin y Kuleshov, que defendían la comprensión del montaje como un encadenamiento de trozos, de ladrillos que construyen un edificio. Allí, el director defiende su idea del montaje como *choque*, como *conflicto*. Más que una cadena que traslada progresivamente la acción para exponer una idea, el realizador concibe esta sucesión como explosiones de una máquina de combustión que hace avanzar un automóvil o un tractor.

Es más, para él la toma no es un elemento, sino una *célula* de un organismo vivo, en conflicto, que es la película.

La escena y el encuadre

Podríamos extendernos páginas y páginas en describir los pensamientos de este artista y teórico, pero para esta ocasión lo que me interesa es concentrarme en algunos aspectos desarrollados en *El montaje escénico*, libro publicado en 1958 que recopila apuntes de su asistente V. B. Nizni sobre una serie de clases que Eisenstein brindó entre 1932 y 1933 en el Instituto de Cinematografía. En estas, se abordan ejercicios donde el docente y sus estudiantes ponían en práctica la metodología del montaje para descomponer, estructurar y entretelar las acciones del drama:

El drama se divide en actos, los actos en escenas, las escenas en su puesta en escena; pero ésta división va más allá: la puesta en escena se fragmenta en nudos de montaje, y el nudo de montaje en cada una de las pequeñas acciones y detalles. (Eisenstein, [1958] 1994, pp. 40-41)

A medida que se van desarrollando las lecciones, Eisenstein plantea algunos vínculos y contrastes entre teatro y cine comentando que, en el primer caso, la puesta en escena se desarrolla en un espacio fijo delante del espectador, el escenario, mientras que en el segundo la acción fluye alrededor de la cámara (y, por ende, de los espectadores) y que a su vez puede girar alrededor de estas acciones. De esta forma, este espacio único del escenario del teatro en el cine se fragmenta en una serie de *plataformas-encuadres de actuación* (Eisenstein, [1958] 1994), de cajas que se construyen tomando en cuenta no solo el punto de vista sino las propiedades ópticas de la lente.

De todas las lecciones incluidas en este libro, quisiera destacar aquella donde el docente propone como trabajo partir de una escena de *Crimen y castigo* de Dostoievsky. Eisenstein toma el libro y lee este fragmento donde se relata como Raskolnikov asesina a la anciana Ivanova con un hacha. Los estudiantes escuchan con atención y comienzan a sugerir una gran variedad de ideas y planos creativos para transponer la acción a una puesta cinematográfica. Sin embargo, Sergei interrumpe de manera contundente todas estas entusiastas propuestas: la escena debe resolverse en un solo plano, desde un único ángulo de filmación, un solo punto de vista para todo el texto. Comienzan los reclamos, argumentando que de esa forma no va a ser interesante, que será largo, aburrido, *poco cinematográfico*. Ahí el docente, oponiéndose a estas valoraciones, explica las motivaciones de esta restricción:

-No importa si este tramo resulta larguísimo -dice-, y hasta poco cinematográfico desde el punto de vista de sus principios: ahora estas consideraciones no son esenciales. A nosotros nos importa aprender a disponer la acción en el espacio del encuadre, independientemente de su duración. Cuando sean directores, tendrán que saber mover en todos los casos a las personas al interior del encuadre independientemente del metraje, acercarlos o alejarlos de la cámara según nuevas y distintas reglas de las del escenario. [...] Tenemos que encontrar el máximo de posibilidades compositivas adentro de un único punto de filmación sin división en encuadres, y no ponernos a buscar otras angulaciones, lo cual será objeto de un trabajo especial. (Eisenstein, [1958] 1994, pp. 143-144)

Es así que minuciosamente se comienza a intercambiar cómo será el espacio donde se ubicará la escena, que fragmento de este elegirán, con qué lente lo filmaran, desde qué ángulo o donde se ubicaran puertas y ventanas para construir la iluminación. Luego, pasan a concentrarse en la dirección de los movimientos de ambos personajes: de qué lado entrarán, hacia donde circularán, bajo qué forma (lineal, zigzagueante, curva, etc.), a qué velocidad, a cuanta

distancia y en qué posición se irán ubicando frente a la cámara, que parte de sus cuerpos quedarán en cuadro, cuáles fuera de este y en qué momento de la escena. Finalmente, debaten en detalle cada una de las acciones: cómo la anciana tomará y observará el paquete que le han traído (frente a su rostro, ocultando un ojo o mostrando ambos, un poco más abajo), en que solapa de su abrigo tendrá el hacha Raskolnikov, cómo influirá en la forma que rotará su cuerpo, cómo tomará esta arma, cómo la ocultará momentáneamente, qué postura adoptará su brazo cuando lo haga, cómo atacará a la anciana, cómo ella caerá al piso una vez asesinada, cómo se terminará emplazando en el encuadre, donde dejará Raskolnikov el hacha una vez consumado el asesinato y cómo tomará las llaves del cadáver. Todo este trabajo de composición cinematográfica al interior de un solo punto de vista, contrario a lo que tenían los estudiantes, termina resultando para nada monótono.

Aquí Eisenstein pareciera retomar la idea de conflicto, complementando algunas nociones que había desarrollado unos años antes, donde diferenciaba la *mise-en-scène* (o puesta en escena) de la *mise-en-cadre* (puesta en encuadre), definiendo la primera como «interrelación de gente en acción» (Eisenstein [1949] 1974, p. 22) y la segunda como «la composición pictórica de *cadres* (tomas) mutuamente dependientes en una secuencia de montaje» (Eisenstein [1949] 1974, p. 22). En *El montaje escénico* afirma a sus estudiantes que el montaje es la explosión del encuadre, que estalla y se quiebra en una serie de pedazos, de nuevos encuadres, cuando la tensión de este alcanza la cumbre y ya no puede crecer en sus límites. Sin embargo, menciona como el término *puesta en encuadre* modificó su significado, de forma tal que lo que en un principio este teórico consideraba como la descomposición en fragmentos de montaje, en esta clase de 1947 decidió concebirlo como la «organización de la acción dentro del encuadre» (Eisenstein [1958] 1994, p. 194), cuyo ejemplo más concreto se da en el ejercicio de la escena de *Crimen y castigo*. Y en este movimiento de las figuras en la profundidad del cuadro, desde un plano más abierto a un primer plano, Eisenstein define (aunque lamentablemente sin explazar) un concepto de enorme singularidad para pensar tanto la puesta en escena como la puesta en encuadre: el *montaje latente* [1958] (1994).

Si la *imagen latente* es aquella imagen invisible que se encuentra alojada en el material fílmico como resultado de la exposición y que se convierte en visible mediante el revelado, esta noción que presenta el director y teórico soviético nos puede hablar de ese latir de la escena que construye, en tensión y de manera subterránea, la composición de varios *planos-acción* en una misma plataforma-encuadre de actuación (siguiendo los mismos términos del autor).

Una fisiología del montaje

Como un eco que resuena en el presente, la idea de montaje latente, en esta frontera entre el cine y el teatro, nos puede sugerir, tal como afirma Carolina Donnantuoni (2019), la posibilidad

de pensar un *montaje vivo* desde la propia tarea de la actuación. Como se pregunta esta actriz, dramaturga, directora y docente platense:

¿Entonces, como actriz, cuando preparo mis materiales para la escena, mis acciones, mis “tomas”, puedo operar e intercalarse con otras acciones/” tomas” para nutrirlas, y llenarlas de nuevos sentidos? (p. 20)

Carolina propone con este método teatral/cinematográfico registrar el cuerpo, elegir una parte de este, construir acción, probar sus diferentes variaciones, seleccionar alguna de ellas, nombrarla, repetirla, habitar esa repetición para descubrir su potencialidad, re-nombrarla, imaginar y crear una imagen de ella, registrar sus resonancias sobre el resto del cuerpo, elegir un fragmento del mismo, recortarlo, seleccionar otros fragmentos y también recortarlos, repetirlos, dilatarlos en tiempo y espacio, en intensidades, para así construir una secuencia, un sentido.

Luego de esto, plantea fragmentar esta secuencia, renombrar las acciones/tomas, seleccionarlas y recortarlas. Y una vez allí, *montar*, superponiendo algún fragmento con otro para descubrir nuevos destellos, nuevas relaciones, nuevos sentidos.

Construye así desde lo actoral un nuevo armado, una nueva secuencia que al intercalarse con otra se re-significa, apareciendo nuevos sentidos. Y finalmente:

Re-fragmento
Re-monto
Repito operaciones
Me cruzo con otre
Actúo (Donnantuoni, 2019, p. 23)

No obstante, a pesar de haber expuesto cómo el montaje se encuentra presente en diversas manifestaciones culturales y artísticas más allá del cine y en la propia composición de la acción corporal, no está de más preguntarnos cómo ese espectador de fines del siglo XIX y principios de XX que refería Benjamin terminó aceptando y naturalizando, hasta el día de hoy, el corte y el cambio de toma en una película (luego incorporado en la televisión, la publicidad, el videoclip y, más cercano en el tiempo, el streaming). Como bien expresa Walter Murch (2001)

desde el momento en que nos levantamos por la mañana hasta que cerramos los ojos por la noche, la realidad visual que percibimos es una corriente continua de imágenes conectadas: durante millones de años -decenas, cientos de millones de años- los seres vivos han experimentado el mundo de esa forma. Y de repente, al principio del siglo XX, nos enfrentamos a algo diferente: la película montada.

Bajo estas circunstancias, no hubiera sido sorprendente encontrar que nuestros cerebros habían sido «programados» por la evolución y la experiencia para rechazar el montaje de las películas. (p. 15)

¿Por qué, entonces, si la realidad que observamos cotidianamente es continua, adoptamos fácilmente la idea del corte, del cambio de plano? ¿Tiene que ver solamente con el ritmo acelerado y mecánico de la metrópolis, o con las multipantallas digitales que estamos en contacto día a día? Esto ciertamente provoca una mayor dispersión en nuestra mirada y nuestra atención. Pero tampoco genera una interrupción de nuestra mirada como lo hace un corte. Quizás, en realidad, la razón por la que lo hemos aceptado es porque existe otra realidad donde vivimos la mayor parte de nuestras vidas: la de los *sueños*.

Allí, las imágenes están «mucho más fragmentadas, se cruzan de formas más abruptas y extrañas que en la realidad de la vigilia; unas formas que se acercan, como mínimo, a la interacción producida por los cortes» (Murch, 2001, p. 54). Pero además de que la oscuridad de una sala de cine puede efectivamente asimilarse a un sueño, este a su vez puede funcionar bajo la idea de *teatro privado* (Bal, 2002, p. 144), una ficción con una estética singular donde el sujeto que sueña se convierte en un no-sujeto, es decir, en su propio pensamiento: lo que se presenta en el escenario es su propia subjetividad que es la que genera la puesta en escena. Quien dirige entonces no es el sujeto, sino el ego, su *otro*. Y quien actúa es el propio sueño.

Es por eso que Murch (2001) comenta también que la relación que se produce entre directorx y montajista se asemeja a la relación entre soñadorx y oyente, siendo esta segunda persona la que lanza algunos anzuelos para revelar esos pensamientos, deseos e imágenes contenidas en aquella *película latente* que quiere salir a la luz.

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?

Para ir concluyendo, me gustaría traer a colación dos ocasiones donde pude abordar algunas líneas sobre las mutaciones de la experiencia de la edición y el montaje a partir de los cambios tecnológicos producidos a lo largo de la historia.

La primera de ellas fue una conversación con la montajista Valeria Racioppi (2019) y su trabajo dentro del documental. En ella, le mencionaba el artículo de otra montajista, Lucía Torres Minoldo (2019), donde hablaba sobre las cortadoras de negativo y como percibía que con el paso del fílmico al digital, se fue perdiendo la materialidad dentro de la isla de edición. Valeria me contestaba que, para ella, a la vez que se va perdiendo la materialidad, lo que se recupera es la percepción del tiempo. Y que, con esto, el trabajo se vuelve orgánico, *físico*:

Porque ¿cómo decidís un corte? Porque lo sentís. Sentís que se terminó el plano, que falta o que sobra. ¿Y dónde lo sentís? En el cuerpo. Ahí se repone la experiencia física. En la cuestión más rítmica. Es verdad que la manipulación no es la misma desde que existe el digital y esa es una gran ventaja. La precisión del corte es un abismo. Antes en la moviola podía ser un poco más laxo. Pero creo que la gran materialidad se pasó a la percepción temporal y visual. (Racioppi, 2019, p. 57)

Por otra parte, en un trabajo realizado durante mi paso por la Especialización en Lenguajes Artísticos (FDA-UNLP) (Ceccarelli, 2019), me dediqué a interrogar sobre el abordaje del software, las tecnologías multimediales y las redes sociales en la enseñanza de la edición y el montaje. Allí, me preguntaba sobre la novedad de las aplicaciones de edición de video en dispositivos móviles que, por su interfaz e interactividad mediante el contacto táctil, remitían a viejos anhelos de montajistas que deseaban recuperar, en contraposición a la interfaz de teclas y el mouse de la computadora, el gesto físico de la escritura. Sin embargo, mi inquietud radicaba en que esta mayor accesibilidad que brindan el uso de estas aplicaciones para los usuarios venía acompañada de diversos *automatismos*. Y, por lo tanto, lo que nosotros no estábamos realizando de manera manual en realidad está siendo ejecutado de manera oculta por otra cosa, ya sea otra persona, una máquina o un algoritmo.

Unos años después, con la pandemia de por medio y todos los cambios que produjo a nivel mundial y en nuestro país (el ascenso de un gobierno neo-fascista como evento más significativo), la novedad tecnológica que irrumpió fue la inteligencia artificial, no solo como motor de búsqueda, procesamiento y elaboración de información, sino también como creadora de contenidos culturales y artísticos: canciones, diseños gráficos, imágenes sintéticas, deep-fakes y, también, piezas audiovisuales.

Sé que es demasiado pronto para sacar conclusiones sobre estos productos y el riesgo de sonar arcaico, conservador y apocalíptico frente a este nuevo fenómeno es muy grande. Sin embargo, las preguntas que me surgen giran alrededor del montaje. No el simple acto de edición de estos films, sus cortes, ritmos o estructura, sino de todas estas reflexiones que fui desarrollando en estas páginas: la inteligencia artificial que produce estas películas a partir de una enorme base de datos, ¿pensará en el conflicto al interior y entre los planos? ¿percibirá la tensión, el estallido del encuadre para cambiar de toma? ¿sentirá su montaje latente, la composición de la acción dentro del cuadro? ¿se dejará llevar por la experiencia temporal y visual para yuxtaponer un plano con otro? ¿Pasará noches de insomnio procesando cómo finalizar un armado? ¿Soñará la inteligencia artificial con su propio teatro privado?

En realidad, la inquietud es si estas preguntas le importarán verdaderamente a alguien. Si no es así, y lo que se busca es obtener una mayor productividad, eficiencia y rapidez en los resultados, los que nos sentiremos exiliados dentro de la imagen transmitida en la pantalla seremos nosotros mismos, simples humanos imperfectos.

Y todos esos sueños cinematográficos con los que hemos convivido hasta ahora se perderán en el tiempo, como lágrimas de datos en la lluvia algorítmica.

Referencias

- Benjamin, W. [1936] (1989). La obra de arte en la época de su reproducción técnica. En W. Benjamin, *Discursos Interrumpidos I* (pp. 15-57). Taurus.
- Bal, M. (2002). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Cendeac.
- Ceccarelli, P. (2019). *Sumergirse en la Matrix. El abordaje del software en la enseñanza de la edición y el montaje audiovisual*. Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/153944>
- Donnantuoni, C. (2019). Actuar ¿es hacer montaje vivo? En *Pulsión. Revista de cine*, 5(10), 20-23.
- Dubatti, J. (2021). Artes conviviales, artes tecnovivales, artes liminales: pluralismo y singularidades (acontecimiento, experiencia, praxis, tecnología, política, lenguaje, epistemología, pedagogía). *Avances*, (30).
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/avances/article/view/33515>
- Eisenstein, S. (Director). (1923). *El diario de Glumov* [Película]. Proletkult Production
- Eisenstein, S. (Director). (1925). *La huelga* [Película]. Goskino
- Eisenstein, S [1923] (1974). Montaje y atracciones. En S. Eisenstein, *El sentido del cine* (pp. 169-171). Siglo Veintiuno Editores.
- Eisenstein, S. [1949] (1999). *La forma del cine*. Siglo veintiuno editores.
- Eisenstein, S. [1958] (1994). *El montaje escénico*. Grupo Editorial Gaceta.
- González Cragnolino, S. (25 de enero de 2022). Los premios: 1951. *Con los ojos abiertos*. <http://www.conlosojosabiertos.com/los-premios-1951/>
- Gubern R. (1987). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Editorial Gustavo Gilli.
- Murch, W. (2001). En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico. Titivillus.
- Racciopi, V. (2019). Conducir el rayo. *Pulsión. Revista de cine*, 5(11), 46-59.
- Sánchez Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. Paidós.
- Torres Minoldo, L. (13 de enero de 2019). Salas de montaje. *Días de montaje*. <https://www.diasdemontaje.com.ar/diarios/salas-de-montaje>

CAPÍTULO 4

Imágenes tectónicas, desplazamientos tecnológicos

Julieta Coloma

Entre científicos, feriantes, comerciantes, e incluso filósofos, entre experimentos y apuestas; entre juguetes ópticos, panoramas y fantasmagorías de presencias perturbadoras que rozan lo místico, oscilando con la física y la investigación, se crea una tecnología capaz de capturar y reproducir el movimiento, de extraordinarias e insospechadas posibilidades. El cinematógrafo. Dispositivo que se consagrará como la bisagra del *antes* y el *después* del cine, en 1895. Sin embargo, cualquier punto para instaurar un inicio, será arbitrario, injusto e incluso caprichoso. Arlindo Machado (2015) lo retoma muy bien de Jean-Louis Comolli: “no existe texto de historia del cine que acierte algo a la hora de establecer una fecha de nacimiento, un límite que sirva de marco para decir: aquí comienza el cine” (p.17). Así todo, se establece de igual manera aquella proyección de los hermanos Lumière en el *Grand Café* de París como ese comienzo. Un comienzo de lo que *vendría*.

Una Historia del Cine, cuyos autores privilegian **ciertas técnicas** o experiencias constitutivas, es la cual nos enseñó qué es cine y qué no. Una tradición enmarca la técnica vinculada a la ciencia y al estudio del movimiento, otra refiere al aspecto lúdico y espectacular de las luces y sombras. Pero ambas proponen tres grandes hitos: un tren, un caballo y un búfalo.

En vista de que la Historia del Cine está llena de premoniciones, como el apellido de los creadores del cinematógrafo², –y porque quizás nunca se separará del todo de sus orígenes vinculados a la magia– es difícil dejar pasar la figura de Eadweard Muybridge (GB, 1830-1904) quien capturó y desarmó el movimiento de un caballo utilizando –¿causa o casualidad?– 24 cámaras³: posicionadas una al lado de otra, estas se accionaban con el correr del animal, que atravesaba y cortaba una serie de hilos dispuestos para la obturación. El caballo sale a galope y se consolida entonces, de manera imprevista, como emblema de la promesa del cine. Del tiempo, del movimiento.

² *Luz* es la traducción al español de *Lumière*, el apellido de Louis y Auguste.

³ Actualmente, la reproducción estándar en cine de las películas e imágenes en movimiento, es de 24 fotogramas por segundo.

Diferente es lo que puede apreciarse en las cuevas de Chauvet⁴ –o *La cueva de los sueños olvidados* (2010), como titula Werner Herzog su documental sobre este lugar–, las cuales datan de hace más de 35.000 años. Se trata de una serie de pinturas rupestres de gran escala que cubren las paredes, donde aparece otra forma posible de representar tanto el tiempo como el movimiento: la repetición de alguna de las extremidades, aparentemente a medio terminar o desdibujada, de los animales –cuernos, patas o cabeza– produce la sensación de que se encuentra en movimiento, mostrándola en distintas posiciones *al mismo tiempo*.



Figura 4.1. Caballo en movimiento [Serie fotográfica], Eadweard Muybridge, 1878. Dominio público.



Figura 4.2. Cuevas de Chauvet [Fotografía], L. Guichard, 2008, Google Arts & Culture. Dominio público.

En el primer caso, 24 fotografías de un mismo animal puestas en serie; en el segundo, una sola imagen de un animal que se repite o superpone consigo mismo, generando la ilusión del movimiento a partir de las *muchas cabezas* o *muchas patas*.

La llegada del cinematógrafo de los Lumière –establecido como ese punto de partida– no definió directamente al cine tal como lo conocemos. Bastardo entre ciencia y arte, el cine, comenzó como un entretenimiento poco elegante, pero poco a poco fue haciéndose lugar

⁴ Descubiertas en 1994 por un grupo de arqueólogos en Francia, reescribiendo con ellas la Historia del Cine.

también en las instituciones, la industria y la cultura en general. Se le conoce hoy en día como el Séptimo Arte, o el arte de la **imagen en movimiento**.

Desde los búfalos en Chauvet y el caballo de Muybridge, hasta el tren de los Lumière, habían **experiencias** que fueron antesala de muchas prácticas audiovisuales venideras, entre las que encontramos los panoramas y otros dispositivos de exhibición, diversión y consumo – incluso en algunos de ellos ya contaban con proyecciones sobre pantallas blancas– como la linterna mágica, las sombras chinescas y toda una serie de artefactos con nombres estrafalarios⁵. Prácticas que resultan más bien vinculadas a un universo de fantasmas, magia y kermeses, pero que aún mantenían unidas las dimensiones del juego y el pensamiento. Como bien dice Kessler (2017), se trataba más de “dar a ver” que de relatar, narrar o hacer saber (p. 103); hasta que aquella máquina capaz de capturar y reproducir el movimiento se volvió la gran atracción.

Por al menos durante dos décadas se estarían buscando los ajustes necesarios para generar la **ilusión de movimiento** en las proyecciones del cinematógrafo, a partir de las imágenes fijas que este dispositivo produce, probando maneras y ritmos en el desplazamiento de la tira de película al momento de la proyección. Así, se logró conseguir el **efecto de continuidad** basado –paradójicamente– en la discontinuidad. El movimiento *roto* y las interrupciones entre los fotogramas quedan ocultas frente a los ojos de los espectadores gracias a la regulación de la velocidad y cantidad de *frames* por segundo. Exploraciones para evitar cualquier anomalía capaz de **evidenciar** o traicionar la propia naturaleza discontinua del tiempo del cine –o de su técnica–.

Entonces, se comenzaron a explorar (en) el dispositivo formas y trucos para el asombro, el susto o la fascinación del público, y que si bien en un comienzo estas búsquedas fueron técnicas –ligadas a juegos con la manivela–, cada vez tenían más que ver con contar historias: para que el cinematógrafo se establezca finalmente como espectáculo, es decir, que los espectadores quisieran pagar una entrada para volver, “hacía falta que lo representado en sí mismo constituyera una atracción” (Kessler, 2017, p.102); y su lugar de exhibición se va concentrando en salas teatrales. Así, aproximadamente una década después de esa primera proyección de los Lumière, comienza a cristalizarse una *gramática* del cine⁶, que terminará por convertirlo en la *fábrica* de historias que conocemos hoy: el **cine clásico**. Qué es necesario mostrar luego de qué y cómo se muestra.

Se sistematiza la articulación de los planos para la construcción y perfeccionamiento del verosímil a partir de las imágenes –luego se incorporará el sonido– que componen escenas o secuencias, las cuales se suceden en pos de la causa-efecto, en una **construcción lineal** del espacio y tiempo donde ocurre la película. Se crea un lenguaje propio, una forma fílmica

⁵ Algunos de ellos son el kinetógrafo, el zootropo, el fenakistoscopo y el taumatropo. Tomo esta pintoresca forma de reunir estos nombres de Jorge La Ferla (2013).

⁶ Establecida a partir del film de D. W. Griffith *Nacimiento de una nación* (1915), donde el cine comienza también a tener una actitud educadora y moralista, además de una definida intención narrativa.

institucionalizada: el film narrativo-representativo dominante, que se proyecta en una sala a oscuras, con lxs espectadores sentadxs de frente a la pantalla de manera contemplativa –a quienes se les oculta la máquina de la vista y la escucha– y cuya relación con el exterior se vuelve imprecisa u olvidada. Dispositivo que perdurará invariable por mucho tiempo. Un desfile de imágenes, de luz proyectada, que produce el film en el único lugar de su existencia: en la mente de lxs espectadores.

Elipsis.

Casi un siglo después, Leticia Ramos (Br, 1976) —artista y científica— diseñó y construyó una cámara estenopeica con 24 perforaciones, evocando el parámetro ya establecido de los 24 *frames* por segundo, pero con una intervención particular: obtener esos veinticuatro cuadros de manera superpuesta. El resultado es una panorámica que captura paisajes de São Paulo con diversos puntos de vista en **simultáneo**. Ella lo titula *Projeto ERBF*⁷ (2005-2009). Una cámara estenopeica y cinematográfica, realizada con elementos que la artista adaptó, algunos propiamente cinematográficos pero corridos de sus lugares o formas de funcionamiento convencionales, otros ajenos, tanto modernos como antiguos, y que produce una inusual representación espacial a partir del desplazamiento de la película a través de manivelas y una serie de perforaciones.

Andrés Denegri (Arg, 1975) —artista y curador—, propone en su obra *Leviatán* (2023), y en un gesto que también parte —quizás como todos los gestos audiovisuales— del caballo icónico de Muybridge, rescatar aquello que está ahí, pero no se llega *a ver* en el cine: la imagen fija. Disparando cuadro por cuadro con una Súper 8, en lo que se conoce como *montaje en cámara*, construye una vista peculiar del Congreso de la Nación Argentina. La obra sitúa y amplía varias tiras de positivo desplegadas y yuxtapuestas en una suerte de panorama de este edificio, proponiendo un tipo de **temporalidad cubista** que no recrea la perspectiva o forma de ver que conocemos o tenemos incorporada. Estas imágenes fijas —los fotogramas de la película— existen en el cine tradicional, pero son ocultadas, están ahí circulando dentro del proyector. Son las imágenes que vemos, pero no las vemos como las imágenes que son.

Nuestra historiografía, atravesada y marcada por lo occidental, nos enseñó que tanto el tiempo como el espacio están fuertemente definidos en una **tradición** geométrica-simétrica y aunque no dejan de ser categorías fijas e imperturbables, donde medida, orden y armonía son procedimientos privilegiados, “en arte —afirman Belinche & Cifardo (2015, p. 32)—, podemos aproximar que el espacio es aquel que construye el artista”. Aquí, tanto Leticia Ramos como Andrés Denegri proponen un **espacio no hegemónico, disruptivo y enigmático**.

⁷ Estación Radiobase Fotográfica (trad.) cuyo objetivo, explica la artista, es realizar panorámicas de São Paulo, ciudad que encuentra repleta de antenas para telefonía móvil, las cuales *interrumpen* el horizonte.



Figura 4.3. Panorâmica de São Paulo, Leticia Ramos, 2005 – 2009 © leticia ramos _ cortesía Studio Leticia Ramos (<https://leticiaramos.art/>). Realizada con el dispositivo de Projeto ERBF: câmara instantâneo sequencial.

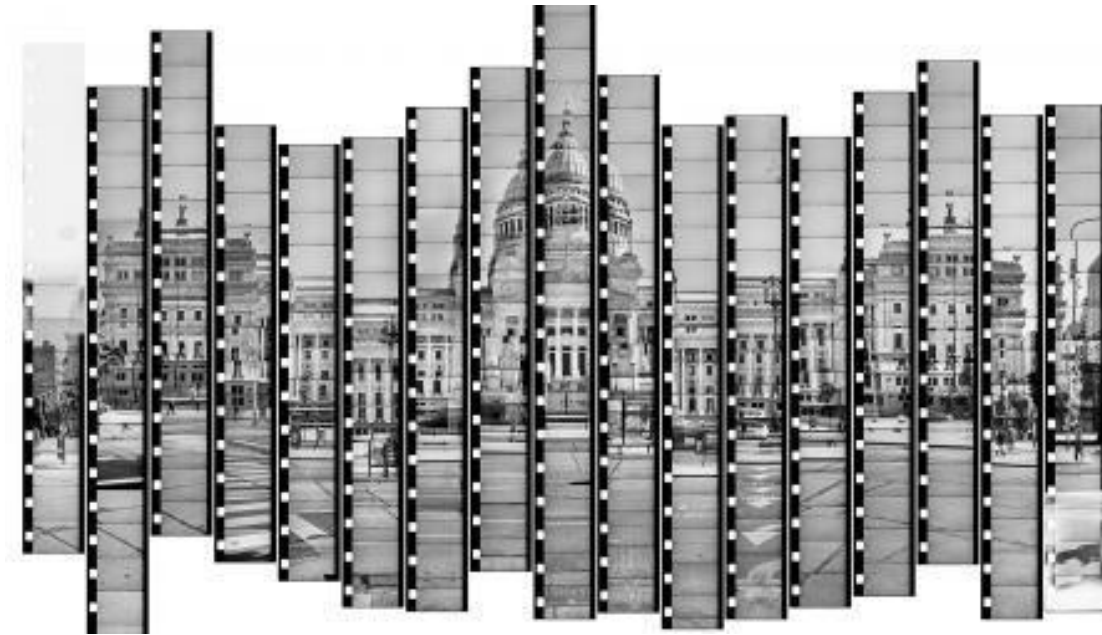


Figura 4.4. Fragmento de Leviatán, Andrés Denegri, 2023. [https://www.fundacionandreami.org.ar/leviatan-\(e491\)](https://www.fundacionandreami.org.ar/leviatan-(e491)). Con permiso del autor.

El cine no es un modo dado, natural e inexorable: como vimos, su sistema se constituyó como una experiencia espectral cuyas imágenes y sonidos poseen un movimiento regular y continuo. Hubo, a parte del dispositivo, una **institucionalización** y definición del lenguaje donde el montaje tiene un peso fundamental, esto es, el **montaje clásico**. Imperante en todo el siglo XX en las producciones de Hollywood y basado en un tipo de pensamiento secuencial donde planos y eventos se suceden –incluso si hablamos de montaje paralelo o alterno– debiendo observarse y cumplirse ciertas **reglas de continuidad** –que devinieron en el nacimiento del *raccord*–; estableció la **narratividad lineal** –también llamada Modo de Representación Institucional– y la noción de **transparencia**, un montaje que no evidencia los cortes, ni el dispositivo mismo, en pos de que se olvide, incluso, que se está frente a una película. André Bazin (1973) designa que la finalidad en este tipo de montaje, trata de “proporcionarnos la ilusión de asistir a sucesos reales que tienen lugar ante nosotros como en la vida cotidiana. Pero esta ilusión encubre una superchería esencial, ya que la realidad existe en un espacio continuo y la pantalla nos presenta una sucesión de pequeños fragmentos llamados “planos” (p. 69).



Figura 4.5. Detalle de *Leviatán*, Andrés Denegri, 2023. Fundación Andreani.

En la era de las telecomunicaciones⁸ y la globalización, es evidente hablar de la disminución del espacio y del tiempo para el sujeto contemporáneo. ¿Cómo repensar la representación espacial en este tiempo? ¿A qué responden los espacios propuestos por estos artistas? ¿Qué tiempo lo configura? ¿Qué se pone en evidencia en estas imágenes? *ERBF* y *Leviatán* nos revelan intervenciones, **nuevas relaciones de imágenes**, paisajes fragmentados que apelan a una convergencia de medios y soportes que testimonian y reelaboran un pasado.

Estas obras, con sus nuevas representaciones, sensibilidades y procesos, reintroducen lo complejo, lo inestable y lo caótico: el mundo es visto y representado como una trama de presencias simultáneas, de líneas y horizontes que se *interrumpen* en un espacio tartamudeante. Ambas obras discuten con la perspectiva unicular de las cámaras, propia del modelo renacentista —y por consecuencia, el montaje secuencial—, proponiendo imágenes con varios puntos de vista, que no hablan de un sujeto en el centro del mundo, sino de un sujeto fragmentado y múltiple.



Figura 4.6. Vista parcial de *ERBF*. Centro Cultural São Paulo, 2009 - 2010
© leticia ramos _ cortesía Studio Leticia Ramos (<https://leticiaramos.art/>).

⁸ Y aquí resulta interesante detenerse en el título de la obra de Ramos.

Por otro lado, los juegos con las escalas son dobles, no sólo por el aspecto de construcción espacio temporal, sino por la técnica: los diminutos positivos propios del Súper 8 en Denegri son ampliados hasta ocupar una pared —entre las seis variaciones que realiza del Congreso—, casi como una vista del edificio desde la Plaza del Congreso, situada enfrente. A su vez, la extensa pero angosta tira de 35mm ampliada —prácticamente duplicada— de Ramos, siempre presentada sola y emplazada en una amplia pared, nos invita a alejarnos para apreciar esa vista desde lejos, a la vez que nos obliga a acercarnos para ver de qué trata ese tajo o grieta que corta lo liso y llano del muro. Otra forma de alterar nuestras escalas y relaciones como espectadores.

Ramos y Denegri crean espacios en donde el tiempo entra para ser alterado y alterador. En un momento donde los soportes parecen desvanecerse en la inmaterialidad de lo virtual, estas vistas panorámicas se afirman en la **materialidad** misma del cine —los soportes tradicionales—, pero con procedimientos heterogéneos, propio de la contemporaneidad, que terminan por crear otro tipo de espacios y tiempos posibles. Forman, como dice Eric Sadin (2017, p.151), un presente elaborado en capas. Provocan distorsiones, aberraciones, movimientos y extrañamientos en nuestra —domesticada o aprendida— forma de ver. Interrogan los límites y profanan los dispositivos como la tradición cinematográfica.

Sergei Eisenstein, a principios de 1900 pensaba en algo similar, siguiendo la impronta de la vanguardia soviética del **collage**: la posibilidad de un montaje audiovisual en un cuadro, es decir, la composición del plano hecha a partir de la superposición de elementos visuales. A esta relación, él la llamó **montaje vertical** —por el eje en el que se relacionan las distintas **capas**—, dando cuenta de un posible espacio con varias dimensiones. Un montaje simultáneo; a diferencia del cine tradicional, cuyas posibilidades temporales y espaciales se suceden en línea horizontal.

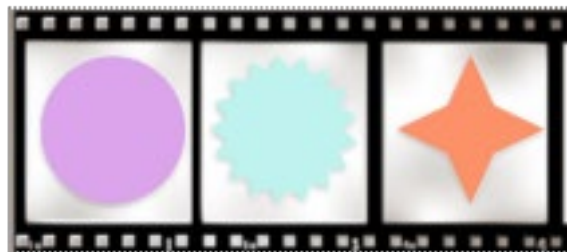


Figura 4.7. Montaje horizontal

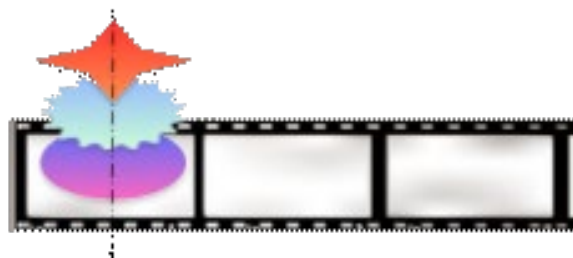


Figura 4.8. Montaje vertical o simultáneo

ERFB y *Leviatán* son una forma de **problematizar la regularidad** de los 24 *frames* por segundo... y por espacio, en el acto de percibir. Los elementos que se conjugan se aproximan más hacia lo invisible —o invisibilizado—.

Indagar en los dispositivos, en un momento de plena inmediatez y digitalización de los procesos artísticos, es preguntarse por la posición actual de las materialidades y las **experiencias** en un diálogo con su inscripción en la historia. En primer lugar, la inquietud de Leticia Ramos es por la construcción del objeto, para ver, luego, la imagen que da como resultado. Andrés Denegri confía el montaje al interior de la cámara. Las *fallas* que presentan estas vistas nos hablan de las **identidades** de los dispositivos y de sus procesos: son huellas de cómo se subvirtieron los modos de funcionamiento para producir estas imágenes no hegemónicas, conflictivas. Aquí cabe la pregunta por **el rol del artefacto** en la representación de nuestro espacio y tiempo: ¿cómo puede condicionarnos a la hora de hacer y pensar imaginarios y prácticas? Quizás estos visajes complementan las experiencias y las exploraciones de los Lumière, Muybridge, Marey —entre otros— de finales del 1800, o quizás, abren un nuevo comienzo que nos alienta a distintas manipulaciones espacio-temporales dentro de la cinematografía y las artes audiovisuales.

En apariencia, ciencia y magia son conceptos que se rebaten mutuamente y, por lo general, son planteados en contraposición, donde podría definirse uno para saber qué es lo otro. No obstante, las distintas manifestaciones cinematográficas y audiovisuales a través del tiempo son más complejas e imprevisibles que una simple y arbitraria dicotomía. Más bien una conciliación.



Figura 4.9. Imágenes capturadas del documental *ERBF*, Leticia Ramos, 2007 © leticia ramos _ cortesía Studio Leticia Ramos (<https://leticiaramos.art/>). Sobre la realización del dispositivo cámara instantáneo secuencial.

Vigencia.

La máquina, hoy, podemos decir que no sólo es símbolo del capitalismo y lo industrial, sino que también representa la idea de un progresismo o desarrollo –desde ya, lineal– que impone una forma de producción en serie, automática y anónima. Vilém Flusser (2019) propone que el artista obligue al aparato a hacer lo que no está previsto, preseteado o programado, en función de que las posibilidades estéticas no sean limitadas por el *programa*. A ese artista, Machado (1993) le podría llamar *poeta de los medios tecnológicos*: quien es capaz de subvertir la función original de las máquinas y los dispositivos, para lograr los efectos que quiera obtener (p. 178). Y así como en la década de 1920 ya se originaron posibilidades expresivas que se corrían de los relatos clásicos, Ramos y Denegri, al igual que en René Clair, Mário Peixoto, Germaine Dulac, Walter Ruttmann o incluso Man Ray, Hans Richter, Grete Stern u Horacio Coppola, se alejan de un montaje transparente o figurativo: sus búsquedas formales tienen que ver con una ruptura ligada al relato y la tradición narrativa. Cabe retomar también, y hablando de continuidades, nombres de la vanguardia **experimental** como Claudio Caldini, Narcisa Hirsch, Júlio Bressane, Maya Deren o el grupo Fluxus, no por nombrarlos meramente, sino por su énfasis en la materialidad, la abstracción y su **reflexión sobre los medios**. Van hacia lo **opaco** –término acuñado en oposición al de transparencia cinematográfica–.

Siguiendo las palabras que retoma Jorge La Ferla de Oscar Bony⁹ (2013), si bien los acontecimientos “no son necesariamente cinematográficos, porque los recursos –que obviamente pertenecen al cine– no son usados como en una proyección” (p.13), podemos decir que tanto *ERBF* como *Leviatán* son nuevas miradas cinematográficas, retrospectivas, las cuales recuperan y combinan operaciones arqueológicas, procedimientos y exploraciones del pasado en proyectos artesanales, híbridos, que hacen dar cuenta de cierta extrañeza de lo aprendido desde su materialidad y desde las imágenes que producen dentro de los dispositivos. Tanto en *ERBF* como en *Leviatán*, las máquinas son acto de evocación de un mundo pasado y también evocación de un mundo futuro; no solo diluyen las fronteras espacio temporales, sino a su vez, las fronteras entre **soportes y lenguajes**.



Figura 4.10. Detalle de *Panorâmica de São Paulo*, Leticia Ramos, 2005 – 2009 © leticia ramos _ cortesía Studio Leticia Ramos (<https://leticiaramos.art/>).

⁹ Es oportuno mencionar la obra *Instante Bony* (2000) en la que Andrés Denegri retrata a Oscar Bony, un artista pionero de la instalación en Argentina.

Como los soportes, las panorámicas y perspectivas que lxs artistas crean son elásticas, dúctiles, combustibles y se enrollan sobre sí mismas, generando imprevistas y –vamos a decirlo– fantasmagóricas representaciones. Proponen una Historia desde otro(s) punto(s) de vista: desde la pluridimensionalidad, la mutabilidad, las dimensiones superpuestas y la confusión, que son algunas características ubicadas por Omar Calabrese (1994) para definir el neobarroco, como también lo son el rechazo a las formas unitarias y universales.

Y es que la división clásica que distinguía artes temporales y artes espaciales pierde fuerza al abordar obras contemporáneas (Belinche & Ciafardo, 2015). Cada *plano* o *fotograma* de estas obras se vuelve **híbrido**: proviene de la mezcla de acontecimientos, procedimientos y dispositivos (antiguos, modernos, tecnológicos, artesanales). Lo híbrido no es un ejercicio meramente formal, sino también una manera de legitimar formas e imágenes, de proponer un pensamiento no dualista, no separatista. El híbrido se contrapone a los principios de dominación fundamentados en la exclusión. En palabras de Belinche & Ciafardo (2015), los híbridos y las representaciones del espacio tiempo son cuestiones políticas. Se trata de **otros modos** de concebir y ver las imágenes y la cultura. Cultura que, como vimos, está marcada por lo simétrico y armonioso, pero lo híbrido desobedece estas *leyes*, resulta incierto, inquietante, y muchas veces es definido por lo que *no* es. Los híbridos, dice Umberto Eco en su *Historia de la fealdad* (2018), “funden de forma violenta los aspectos formales de dos especies distintas” (p. 16).

La intervención o invención de los dispositivos, y así de las imágenes que producen, la combinatoria de soportes, las alteraciones en las escalas, toman en ambos proyectos la forma de **instalación**. Proyección fílmica y exhibición de maquinaria e imágenes fijas. Las imágenes presentadas anteriormente (Figs. 3, 4, 5, 6), además de exhibirse enmarcadas y emplazadas en una pared, también son proyectadas o reproducidas. Diferentes regímenes de representación dentro de una misma imagen. Una revisión de los aparatos tradicionales del cine en paulatino desuso, que permite dar cuenta de las amplias posibilidades de las tecnologías audiovisuales. Proyecciones que se apartan del realismo de esos paisajes; imágenes de movimientos bruscos, entrecortados o ilegibles, que también se corren del modo clásico de construcción espacial desde el montaje. Incorporando estrategias del cine de los primeros tiempos, cuestionándolas, manipulándolas y exacerbándolas. Tecnologías retomadas y reformuladas. En el cine, lxs espectadores entregan su temporalidad a la del film; en la instalación, la experiencia de lxs espectadores compone el montaje, con su propio recorrido y tiempo, y lo híbrido, aparece como interrogación.

Podemos dar cuenta que, desde los comienzos de su existencia, el cinematógrafo en tanto máquina capaz de exhibir la captura y recomposición del movimiento, tiene lazos y choques entre el arte, la magia, la ciencia. Imagen y sonido no pueden entenderse sin este lugar de cruce entre una historia y el desarrollo técnico-tecnológico. La imagen ya no es pensada o concebida como un objeto, sino como **acontecimiento**, o en palabras de André Parente

(2011), “un campo de fuerzas o sistema de relaciones que pone en juego diferentes instancias enunciativas, figurativas y perceptivas” (p.41).

El cine abandona el cine¹⁰ como una vez abandonó las ferias. Un arte mutante, el *cine monstro*. Que alude o recurre a cruces de fronteras, a mixturas de formatos, de soportes, de pantallas.

Un arte siempre pendular: entre ciencia y arte, entre lo masivo y la vanguardia, entre la captura y la reproducción.

Y si el montaje es la única invención del cine, como titula Jacques Aumont (2020) a uno de sus libros, o como propone Ana Pascal (2009) a partir de Vincent Pinel: “pensar el nacimiento del montaje cinematográfico no como subordinado al del invento tecnológico (...), sino como un descubrimiento, una **construcción** posterior que enriquece y redefine al cinematógrafo con respecto a las otras artes (y que puede crecer, evolucionar y modificarse con independencia del dispositivo que le permitió emerger)” (p.107)¹¹, es de esperarse que sea un término ambiguo y escurridizo, que se desplaza y atraviesa otros territorios, apropiado¹² de otras disciplinas. Un término que, al igual que el cine, se superpone con otras artes y excede a la propia. Término complejo que refiere tanto a lo intrínseco de un film como a lo externo de sí mismo.

Los gestos de Ramos y Denegri nos hablan, en un movimiento simultáneo, no solo de un futuro desconocido de los dispositivos, sino también de un pasado. Movimientos que generan pliegues, que forman y deforman la corteza de las imágenes. Desplazamientos producidos por fuerzas internas de los dispositivos al ser profanados o corridos de sus usos habituales. Las imágenes que proponen estas obras también son procesos en los estratos temporales y espaciales. No hay una ruptura entre el cinematógrafo –como metonimia de la Historia del Cine– y estas obras, sino una continuidad, quizás subterránea. Son confluencias que generan nuevas posibilidades de representación en la imagen. Dispositivos que son formas de acercarnos a tiempos y lugares lejanos.

Referencias

Aumont, J. (2020). *El montaje. La única invención del cine*. La marca.

Aumont, J. (2014). *Materia de imágenes, redux*. Shangrila.

Bazin, A. (1973). *Orson Welles*. Fernando Torres.

¹⁰ No solo por su presencia en los museos o galerías de arte, sino también por lo imperante de las plataformas.

¹¹ Un ejemplo de esto puede ser el *cine sin cámara*.

¹² *Apropiado* tanto de apropiación y que resulta propicio para.

- Belinche, D. y Ciafardo, M. (2015). El espacio y el arte. *Metal* (n. 1), 32 - 53.
<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/metal>
- Burch, N. (1970). Elementos de base. En *Praxis del cine* (pp.11-41). Fundamentos.
- Calabresse, O. (1994). *La era neobarroca*. CÁTEDRA Signo e imagen.
- Comolli, J-L. (2007). Elogio del cine-monstruo. En *Ver y poder* (pp. 212 - 217). Nueva librería.
- Cuarterolo, A. y Torello, G. (2023). Introducción al dossier. El nuevo cine silente latinoamericano y otros experimentos afines, *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica, Volumen 9* (n. 9), 7 - 48.
<http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/issue/view/issue/20/34>
- Denegri, A. (2023). *Leviatán* [Instalación]. Fundación Andreani.
- Eco, U. (2018). *Historia de la fealdad*. DEBOLSILLO.
- Eisenstein, E. (2001). *Hacia una teoría del montaje*, vol. 2. Paidós.
- Flusser, V. (2019). *Para una filosofía de la fotografía*. La marca.
- Fundación Andreani, (2013). *Leviatán* de Andrés Denegri [Fotografía].
[https://www.fundacionandreani.org.ar/leviatan-\(e491\)](https://www.fundacionandreani.org.ar/leviatan-(e491))
- Gama, F. B. (2021). Dispositivos, máquinas e cinematógrafos na Bahia do século XIX, *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica* (n. 7), 71 - 97.
<http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/issue/view/issue/17/29>
- García, A C. (2020). Cine instalado en espacios de arte. Cuestiones de montajes, *Arkadin* (n. 9), e020. <https://doi.org/10.24215/2525085Xe020>
- Google Arts & Culture, (2008). *Feline Fresco, Cuevas de Chauvet* [Fotografía].
https://artsandculture.google.com/asset/feline-fresco-chauvet-cave-ard%C3%A8che0006/oAFfmD_vHSJvoQ?hl=es
- Herzog, W. (Director). (2010). *La cueva de los sueños olvidados* [Película]. Werner Herzog Filmproduktion.
- Kessler, F. (2017). La cinematografía como dispositivo (de lo) espectacular. Trad. Lesly Peterlini, *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica, Volumen 9* (n. 3), 92 - 108.
<http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/issue/view/11>
- La Ferla, J. (2013). *Cine de exposición: instalaciones filmicas de Andrés Denegri*. Fundación OSDE.

Lusnich, A. L. (2023). Evocación y actualidad del cine silente argentino en las instalaciones audiovisuales de Andrés Denegri, *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica, Volumen 9* (n. 9), 49 – 78.

<http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/issue/viewIssue/20/34>

Machado, A. (1993). *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. Universidade de São Paulo.

Machado, A. (2015) *Pre-cine y Post-cine. En diálogo con los nuevos medios digitales*. La marca.

Mahieu, J. A. (1984). Nuevos apuntes sobre cine brasileño, *Cuadernos Hispanoamericanos* (n. 414), 134 - 147. ISSN 0011-250X

Muybridge, E. (Fotógrafo). (1878). *Caballo en movimiento* [Serie fotográfica]. Dominio público.
Parente, A. (2011) La forma cine: variaciones y rupturas. *Arkadin* (n. 3), 41 - 58.

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/46159>

Pascal, A. (2009). Vincent Pinel, El montaje. El espacio y el tiempo del film. *Arkadin* (n. 2), 107 - 108.

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/463055>

Ramos, L. (Directora). (2007) *ERBF Documentary* [Cortometraje]. Studio Letícia Ramos.

Ramos, L. (2005 - 2009). *Projeto ERBF - ESTAÇÃO RADIOBASE FOTOGRÁFICA* [Instalación]. Centro Cultural São Paulo. (<https://leticiaramos.art/>).

Sadin, E. (2017). Conclusión: la condición antrobiológica. En *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo* (pp. 149 - 155). Caja Negra.

Schianchi, A. (2014). El error en las máquinas audiovisuales. En *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética* (pp. 117 - 172). Universidad del cine.

CAPÍTULO 5

Antiviral. Uno cada 12 horas

José Gallo Llorente

Ese es nuestro oficio: testimoniar el llanto, testimoniar la historia, ser memoria.

- Leonardo Fabio, *"Nuestro oficio"*, 2006

Estamos en un momento histórico que no tiene precedentes en materia de consumo y producción. Lo podemos analizar de múltiples aristas. El rol dinámico de las personas que consumen, producen, comparten y circulan contenidos; las variables de conexión disponibles; los diferentes dispositivos con sus respectivas funcionalidades y características; el tiempo y magnitud de impacto de cada pieza en circulación; las áreas de influencia cada vez más específicas y sus consecuentes ámbitos de circulación y, por supuesto, la masividad de volumen de contenidos audiovisuales que no para de crecer de manera exponencial.

Para dimensionar este último tópico, podemos analizar algunos datos de la famosa plataforma YouTube. Con una simple búsqueda en internet, rápidamente surge información interesante.

En el sitio TheFIGCo se enumeran varios datos, de los cuales hago una selección de algunos que nos servirán para ilustrar el tema:

- *En promedio, 8 de cada 10 personas de 18 a 49 años ven YouTube*
- *El 20% de las personas que dan clic en un video de YouTube lo dejan de ver después de 10 segundos*
- *La cantidad de tiempo que la gente pasa viendo videos de YouTube aumenta un 60% año tras año.*
- *En YouTube se suben más de 300 horas de video por minuto y se ven más de 5 billones de videos al día.*

(TheFIGCo, 2022)

El primer punto contextualiza el estado de la situación. Solo con la plataforma YouTube, la generación actual muestra un consumo profuso de contenido en esta web, pasando horas diarias viendo una amplia variedad de videos.

Si tenemos en cuenta el uso de otras plataformas de streams en directo, catálogos On Demand, Televisión en vivo y redes sociales, se puede afirmar que la mayoría de las personas consumen contenidos audiovisuales diariamente y en cantidades abismales.

El siguiente tópico nos habla de lo líquidos que son los contenidos que se publican y comparten. A excepción de series, películas, videos tutoriales u otros tipos de materiales específicos, ningún contenido se realiza con la aspiración de que perdure en el tiempo o que sea una obra atemporal y trascienda a lo largo de los años. El objetivo es que logre un impacto inmediato y contundente para luego dar paso a un siguiente intento con un nuevo video.

En las redes sociales esta situación se acentúa. Pensadas de manera que el usuario esté constantemente dirigiéndose a una nueva publicación y scrolleando de manera interminable.

Incluso hay funciones que se basan específicamente en lo efímero. Un ejemplo de ello son las **historias** de Instagram.

Como contracara de esto, el siguiente dato nos revela que el consumo en plataformas web sigue en aumento. No importa el poco tiempo que se pase viendo un video, total va a haber otro interesante para ver en las “sugerencias” de la plataforma y luego otro y otro.

Y esto se encadena con el último ítem, que nos habla de la cantidad y masividad de contenidos. No hay vida que alcance para ver todos los videos disponibles en la web. Pero no es necesario ver todos los videos de principio a fin. Lo importante para este tipo de contenidos es retener al espectador en los primeros tramos de visualización.

De hecho, en las empresas que se dedican a crear contenidos para viralizar en YouTube, lo que piden a los editores es que los primeros minutos sean los que tengan mayor calidad de edición (ellos entienden esto como una mayor saturación de efectos, transiciones, palabras animadas, etc.) para retener a los espectadores más tiempo. Ya que si alguien pasa determinada cantidad de tiempo reproduciendo un video se contabiliza como una visualización.

Incluso, en muchas de estas empresas, el pago a los editores tiene que ver con la calidad de cada minuto de video editado. Donde se hace una evaluación teniendo en cuenta si tiene efectos sonoros, palabras animadas, transiciones con efectos, montaje vertical, agregados de motion graphics, entre otros.

Esto, sumado a títulos sensacionalistas tendientes al clickbait¹, al uso de inteligencia artificial para confeccionar los guiones y la misma herramienta para generar una voz en off que narra horas y horas de videos del tipo “10 cosas que no sabías sobre...”, “X persona arrasa en ... con tan solo este truco”, “todo lo que debes saber antes de...”, “5 maneras fáciles de...”, u otros.

Y aquí nos vamos acercando al meollo del asunto. Porque estos contenidos se crean a partir de¹³ un estudio previo de las tendencias de consumo en cada país o rango etario -por nombrar solo dos cortes de público posible-. Es decir, a partir de datos sobre temas reiterados en las noticias, palabras usadas con más frecuencia en redes sociales, nombres buscados en la web; se confecciona un guión utilizando inteligencia artificial a la cual se le entregan unos simples prompts y el tono deseado para el video (informativo, educativo, cómico, dramático).

Aquí ya se escurre una opinión personal, que es la que me interesa poner en debate. Esta manera de producir contenidos nos aleja de la praxis artística. Una parte fundamental de la obra, en cualquier disciplina, es el qué se dice y otra el cómo se dice. Ambas son decisiones que debe tomar el artista teniendo en cuenta que una afectará a la otra y que también influyen en la totalidad de la misma y su relación con el público.

Entonces no es lo mismo tener algo para decir, expresar o narrar y encontrar la forma más adecuada para potenciar esa historia mediante decisiones estéticas, de montaje, de guión, actuación, búsqueda de archivos; que tener una fórmula para lograr masividad basada en que el audiovisual tome la forma que el algoritmo de cada plataforma premie más y, dentro de esa carcasa vacía, se introduzca contenido y se adapte a ese formato. Y atención a esto, porque no cualquier obra se puede adaptar a un formato viralizable de YouTube.

No es lo mismo ver “Apocalypse Now” que “🔊 LA GUERRA DE VIETNAM en 11 minutos 🔊 | resumen FÁCIL Y RÁPIDO”. (Memorias de Pez, 2020)

La diferencia es clara. La película no sólo representa un episodio de guerra, sino que además explora múltiples capas de la existencia humana como la locura, la crueldad, los delirios. En el otro caso, se desarrolla una explicación que se limita a entender el desarrollo del conflicto bélico. Por supuesto que no se puede comparar el desarrollo estético entre una y otra. En la película no solo se narra con los diálogos y con la información explícita sino con la forma, los tiempos de los encuadres, la construcción sonora, la elección de encuadres, el montaje, y otros elementos.

De todo esto surgen algunas preguntas que no tienen una respuesta unívoca, pero sirven para encarar nuestras obras audiovisuales:

La viralización ¿Es un objetivo en sí mismo o debe ser una herramienta en función de la obra y sus propios objetivos?

¿Ponemos en valor el audiovisual como práctica artística, o resignamos el valor estético a los parámetros que imponen las plataformas?

Son cuestiones que toman una dimensión incluso política a la hora de pensarse dentro de la industria cultural. Es muy fácil perder la noción crítica o mantener una línea estilística, de autoría o de pensamiento cuando aparecen números enormes de likes, visualizaciones, monetización en dólares y la sensación de haber logrado la masividad de contenidos. Rápidamente la

¹³2. Clickbait es una **técnica de redacción que consiste en crear encabezados y descripciones sensacionalistas en un enlace**. Su fin es atraer a los visitantes e incitarlos a dar clic para que abran ese contenido

viralización termina siendo el premio buscado y no el haber realizado la obra para poner parte de nosotros en ella.

Otra cuestión a tener en cuenta es que estas tendencias de consumo tienden a individualizar cada vez más la producción audiovisual. Se alienta a disminuir cada vez más la cantidad de participantes en la producción de contenidos, con la emergente figura del *filmmaker*, que condensa todo el trabajo de las distintas áreas involucradas en una sola persona. La misma se encarga de guionar, filmar, editar y distribuir material audiovisual.

Esto se relaciona al mercado que abrieron las redes sociales basado en contenido descartable al cual no vale la pena destinar demasiada cantidad de recursos porque en cuestión de horas - con suerte días- dejará de ser visible.

De esta manera se deteriora la noción colectiva de la producción audiovisual. Tendencia que va en sincronía con un modelo de sociedad que aísla a las personas y fomenta la idea del éxito individual dejando por completo de lado la idea de sociedad y comunidad.

Seguramente estos pensamientos no surjan a la hora de escribir un guión o editar una pieza audiovisual, pero es necesario tener puesta la mirada en cómo se dan estas relaciones entre público, generadores de contenidos y plataformas ya que la tendencia general es la de homogeneizar los contenidos y los hábitos de consumo. Eso nos aleja como realizadores de la búsqueda de un estilo propio ya que el premio se encuentra en parecerse a los streamers exitosos. También separa cada vez más a los contenidos audiovisuales del arte porque la forma, estructura, estética y ritmo los impone la plataforma para la cual se hace el video.

No creo que haya que combatir las plataformas de contenidos audiovisuales ni mucho menos. Al contrario. Son grandes herramientas de la sociedad, democratizan información y dan voz a miles de personas que no podrían ser escuchadas por otros medios o en otros tiempos.

En cambio, me parece que es necesario que quienes estudiamos artes audiovisuales y hacemos docencia o investigación podamos estar atentos a cada punto involucrado en la producción y distribución de una pieza audiovisual, en cómo impacta el uso de cada herramienta, en cuánta libertad real tenemos a la hora de elegir lo que queremos ver o mostrar y en nuestro rol como artistas dentro de la sociedad.

Elegir dedicarse a las artes audiovisuales hoy, es tomar el toro por las astas. La información circula en formato de video, la verdad se construye a través del montaje de imágenes y no pareciera que eso vaya a cambiar. Podemos ser prosumidores estandarizados a las necesidades del mercado de las plataformas o usar a nuestro favor todas estas herramientas para lograr obras que rompan el molde y queden en el recuerdo de las personas que las vean. Eso no se puede esperar de un video en ninguna red social, están destinados a disolverse. Su razón de ser es efímera, al contrario de una obra de arte que, entre otras cosas, busca trascender en el tiempo.

Esto no quita que haya que investigar, conocer y producir piezas para colocar en las plataformas de stream. Sería necio y poco estratégico no valerse de estas herramientas. Lo importante es que, como artistas no nos domesticamos ni nos dejemos moldear por el exitismo de los números.

En conclusión, un contenido antiviral cada 12 horas y a seguir filmando.

Referencias

TheFIGCo: <https://es.thefigco.com/youtube/estadisticas>

Memorias de Pez [Memorias de Pez] (2020). 🎧 La GUERRA DE VIETNAM en 11 minutos 🎧 | resumen FÁCIL y RÁPIDO [Video]. YouTube.
<https://youtu.be/BF0zfeFgRZ0?si=MVL4TIdR5AhVVU4I>

SEGUNDA PARTE

Praxis en el montaje

CAPÍTULO 6

Edición y montaje en full dome

Maximiliano Nery

Contexto

Este texto describe el trabajo como montajista que realicé en un proyecto full dome. Más allá de las definiciones técnicas específicas del formato, las cuales serán detalladas al final, el objetivo es relatar el proceso de montaje que se llevó a cabo en el documental *La cuesta del viento: A la caza de un eclipse andino*. Donde un grupo de astrónomxs viajan desde La Plata hacia la provincia de San Juan, Argentina, para registrar el eclipse solar del 2 de julio de 2019.

Desde que recibí el material, en octubre de 2019 hasta la entrega del corte final, llevó dos años, contemplando una pandemia que interrumpió el proceso. Eclipsadxs por unos meses, nos vimos obligadxs a buscar otras maneras de hacer, diferentes a las comodidades burguesas a las que estábamos acostumbradxs y con las que pretendíamos contar para ese proyecto. Me refiero a que comúnmente es difícil tener un planetario a disposición para proyectar y chequear el material.

Al tratarse de una producción del Planetario Ciudad de La Plata, nuestro equipo de trabajo lo tenía disponible, pero la pandemia de COVID-19 nos hizo pararnos del lado de la escasez de recursos. El recorrido nos llevó a sortear diferentes obstáculos hasta llegar a la versión final. En ese sentido, este texto puede resultar útil para aquellxs que no tengan un planetario disponible para editar sus proyectos. Aunque quizás (y espero sea así) también les sirva a quienes lo tengan.

Inicio

Cuando me llegó el material, el comienzo fue lo habitual: como en otras producciones que he trabajado se me indicó el formato (documental) y se me mostraron algunos planos previamente seleccionados como los *favoritos*. Juliana Schwindt, la directora, me narró cómo fue el rodaje día a día, cómo estaban ordenadas las carpetas del material y discutimos varias ideas.

Luego de esto, ya sin la directora, me familiaricé con el material mediante el visionado. Edité unas primeras pruebas de secuencias en el montaje. Empecé a pensar posibles estructuras en base a lo que ella me había comentado y así tuvimos varios encuentros mientras iba avanzando con la estructura.

En un comienzo la propuesta era que el documental tenga una duración aproximada de 18 minutos. Al ir avanzando el proceso, nos fuimos dando cuenta que muchas secuencias interesantes quedaban afuera, por lo que decidimos expandir la duración hasta los 26 minutos.

Al tratarse de un eclipse, y que éste sea la temática principal del documental, di por sentado que todxs lxs espectadorxs llegarían con cierta información previa, ya sea por investigación anterior o conocimientos propios. Por lo que decidí no centrarme en los conceptos científicos y de carácter expositivo sobre el tema, sino enfocarme en la parte narrativa, que era lo que más abundaba en el material. Los planos eran en su mayoría observacionales del quehacer de lxs astrónomxs y del movimiento de la gente en el pueblo. Una vez que descubrí esto, luego de ver y re-ver el material, empecé a armar algunas estructuras.

La primera estructura narrativa general concordamos con la directora que sea cronológica y lineal, tal como había sido su experiencia. Desde que llegan al lugar lxs astrónomxs y sucede el eclipse, hasta que vuelven de regreso a La Plata. Me pareció una buena idea porque era lineal y a la vez circular, ya que del *día* pasaba a la *noche*, y viceversa... En este sentido, el material grabado empezaba a *la mañana* temprano, cuando llegaban lxs astrónomxs al pueblo. Se hacía de *noche* y se iban a las afueras del pueblo a probar el telescopio. Continuando esta secuencia vemos que se hace de *día* nuevamente y luego de *noche* - simbólicamente, ya que sucedía el eclipse-. Seguidamente, volvía la luz del *día*. Cuando dejaban el lugar las personas *atardecía*, y el sol cayendo presagiaba la *noche*.

La segunda estructura narrativa construida en el montaje fue la subtrama del 'Pueblo'. Comienza con un pueblo 'vacío', en medio de la provincia de San Juan. Un pueblo chico, con pocos habitantes. De mañana no hay movimientos, más que de los animales o de algún auto solitario en sus calles. Se nota la quietud cotidiana. Luego, cuando llega el equipo de la universidad con lxs astrónomxs, comienza de a poco el movimiento en este pueblo. Empiezan a llegar unas pocas personas al pueblo y llega la primera noche. Al otro día, empieza a llenarse de turistas el pueblo. Lxs turistas caminan por sus calles, hacen filas, andan por lugares extraños, se mezclan con las personas del lugar. El pueblo cobra vida y energía.

La tercera estructura narrativa trabajada desde el montaje es el lugar del Embalse Cuesta del Viento, un lugar alejado del pueblo, que lo vemos en el comienzo del documental de día y sin personas. El siguiente momento que lo vemos es la primera noche, donde lxs astrónomxs de la Universidad de La Plata van a probar el telescopio, mostrando un timelapse de ellxs y las estrellas. Y al día siguiente lo volvemos a ver, pero esta vez atestado de personas.

Estas estructuras narrativas funcionan como subtramas creadas desde el montaje. Hay algunas que se trabajan a lo largo del documental, como el caso de la primera estructura narrativa nombrada. Y hay otras que aparecen y se van, pero dejan una idea específica en lxs espectadorxs, este es el caso de la segunda y la tercera estructura nombrada. Estas son necesarias porque conectan el relato a lo largo del documental y generan dinamismo para lxs espectadores, además de dar unidad formal a lo largo de todo el documental.

Secuencia de Acciones

Si bien los espacios eran necesarios para estructurar el documental, no sostenían todo el relato. Había que tener en cuenta que lxs personajes principales eran lxs astrónomxs de la Universidad Nacional de La Plata. Eran lxs que iban a llevar adelante las secuencias de acciones. Para este grupo hubo que encontrar una serie de hechos que pongan en tensión su hacer.

Acá resolví plantar pequeños conflictos a lo largo del documental. Esto lo pensé, para dar la sensación de incertidumbre, para que nada esté asegurado cuando comienza el documental. Quería reflejar la sensación que en cualquier momento puede fallar algo, o se puede complicar la misión de lxs astrónomxs. Me parecía que con esta lógica el eclipse tendría mayor fuerza, ya que al ver que finalmente pueden registrar el eclipse, como espectadorxs sentiríamos cierto alivio de que todo salió bien.

Recordemos que estamos hablando del proceso de montaje, por lo que se decidió poner estos momentos en la línea de tiempo, en determinados momentos específicos del documental, para llegar al clímax final con cierta carga de tensión en lxs espectadorxs. De no haber elegido colocar estos momentos, estos conflictos no existirían, y el documental no sería el mismo.

Podemos ver algunos conflictos o momentos de incertidumbre - por ejemplo - cuando hablan de cómo medir el sol, si al método egipcio o con los dispositivos móviles. Esto aporta cierta confusión e inseguridad, no sólo para lxs espectadores, sino que muestra también a lxs astrónomxs en una postura más real, resolviendo problemas con las herramientas que tienen a mano, además de generar empatía para con lxs espectadorxs.

A estos pequeños conflictos los continuaba su resolución. Vemos otro ejemplo cuando nombran los problemas para calibrar el telescopio; o al discutir la cantidad de ráfagas de fotos a sacar en el momento que suceda el eclipse. Aquí lxs espectadorxs ven sus dudas, y siente la tensión que genera la situación, donde no se puede fallar, ya que un eclipse solar rara vez se repite en una misma área geográfica.

Estos conflictos también funcionan como justificadores de las elipsis utilizadas, ya que vemos trabajar a lxs astrónomxs constantemente, y cuando no los vemos, sabemos que están intentando solucionar estos problemas planteados previamente. Lo que permite pequeños descansos en el relato, para observar el contexto.

Especulación en el montaje: Leer las imágenes

El material me llegó a finales de 2019. En el 2020, cuando todavía no teníamos un primer corte realizado, empezó la Pandemia del COVID-19 y la posibilidad de ver los primeros borradores en la pantalla del planetario se cancelaba hasta nuevo aviso. No era posible visitar lugares públicos como cines porque se mantenían cerrados.

Hasta ese momento conocía el planetario sólo por dentro, pero no había concurrido - *en toda mi vida* - a ninguna proyección en un domo.

A pesar de esto, el objetivo era terminar el documental, por eso comencé a especular acerca de la pantalla fulldome y sus dimensiones.

La pantalla del Planetario de la Universidad Nacional de La Plata tiene un diámetro de 17 metros. Sin embargo, en un hogar promedio es raro encontrar un espacio de estas dimensiones. Incluso si se cuenta con uno, es poco probable que una persona promedio tenga dos proyectores profesionales, que es lo que se utiliza en los domos de los planetarios. Por lo tanto, las condiciones nunca serán similares a la proyección en un planetario, incluso si se intenta imitar.

Con esta limitación en mente debía finalizar el montaje del documental, y acá me surgieron distintos interrogantes. El primero fue la velocidad de procesamiento visual en la lectura que tenemos las personas. Si bien la visión humana tiene una velocidad de lectura determinada, ésta varía dependiendo las dimensiones donde se lee el objeto. Por ejemplo, al leer una frase en un dispositivo móvil a un metro de distancia, el tiempo que nos lleva es mínimo, unas pocas milésimas de segundos. Leer la misma frase a un metro de distancia, pero escrita en un mural de 17 metros de ancho, nos llevará algunos segundos más, ya que, además, requiere de nosotros un movimiento físico para recorrer la frase con la mirada. Este fenómeno sucede también con las imágenes en movimiento.

Al montar el documental con un monitor promedio, me encontré con esta problemática, por lo que tuve que apelar a la especulación acerca de los tiempos de lectura de los espectadores. Entonces, por ejemplo, cuando surgía un personaje que atravesaba la pantalla de izquierda a derecha caminando, en la pantalla chica este plano se percibía extenso y redundante. Pero en la pantalla full-dome esta percepción del tiempo cambiaba enormemente, ya que como espectadores tenemos la posibilidad de recorrer la pantalla con nuestra vista durante un tiempo considerablemente mayor. Por poner un caso opuesto, al montar un plano cuya duración percibimos como muy corta en la pantalla chica, en la pantalla full-dome pasará inadvertido, y los espectadores no llegará a interpretarlo en su totalidad.

Encuentro con el encuadre

Otra circunstancia con la que uno se encuentra al recibir un proyecto de formato fulldome es que vemos los planos crudos con un formato 16:9 pero en un encuadre circular (Ver imagen 6.1).



Imagen 6.1 - Frame de *La cuesta del viento: A la caza de un eclipse andino* - Directora: Juliana Schwindt.

Esto se debe a que es grabado con un lente Ojo de pez, para que se adapte a la pantalla de los planetarios que son circulares, pero ¿es lo mismo, la parte superior y la parte inferior del plano? Hay que tener en cuenta que en el programa de edición vemos el material en un encuadre circular que representa el espacio de proyección: la pantalla del domo. La parte superior del círculo es el panel trasero del domo. Aquello que está en el sector bajo del círculo, es lo que veremos delante de nosotros, en el panel frontal de la pantalla. (Ver imagen 2)

Debía montar los planos, teniendo en cuenta que lo relevante se focalice en la región inferior del plano circular, donde los espectadores dirigirán su mirada por instinto. Como resultado, la parte superior del plano en cierto sentido se vería relegada, reservándose para elementos como el cielo y detalles visuales, como los cables pasando en la ruta.

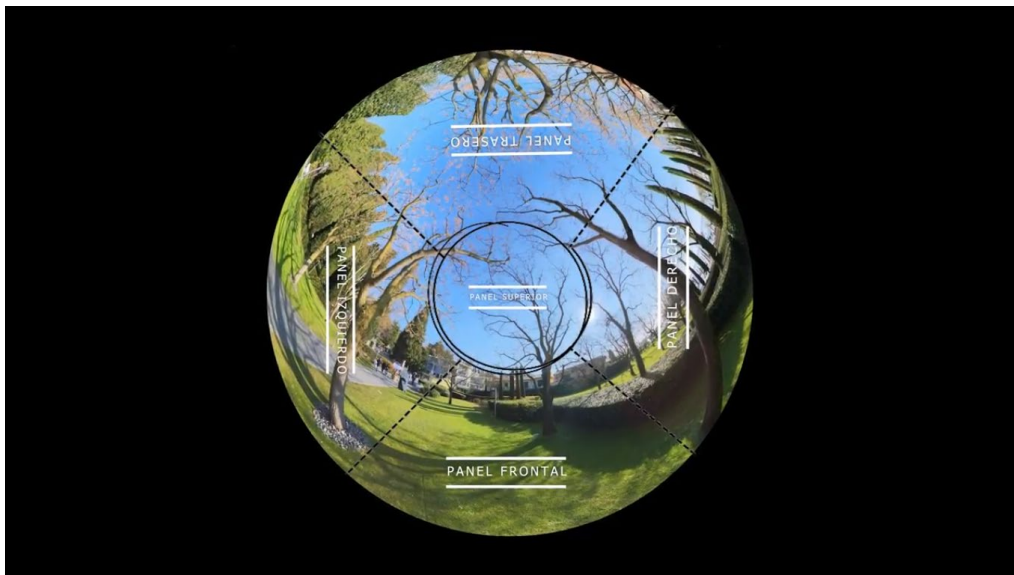


Imagen 6.2 - Referencia de paneles en un planetario

El centro del encuadre circular es el centro del domo. Para ver esto lxs espectadorxs deben inclinar apenas su cabeza hacia arriba para verlo. Este espacio lo utilicé para ubicar las imágenes del eclipse, intentando proponer un juego con lxs espectadorxs, utilizando esa inclinación como la que harían naturalmente si miraran el sol del mediodía. Ubicarlo en esta posición me ayudó también a marcar la importancia del evento, y aprovechar el círculo formado en el panel superior de los planetarios, haciendo un juego con lo circular del sol.

Espacio técnico

- La resolución de la cámara fue de 4K Pro Res 422
- En el Planetario Universidad Nacional de La Plata se utilizan dos proyectores en simultáneo, de resolución 4K cada uno.
- Los planos fueron filmados con un lente 180° u “Ojo de pez”
- El material llega en 16:9, pero con el encuadre circular (ver imagen 3)
- El documental fue editado en el programa Adobe Premiere Pro
- La secuencia en la edición es formato cuadrado (Ver imagen 4)
- Los planos crudos llegan con aberraciones cromáticas en los bordes, por lo que le realicé una máscara circular. Esto permite que se ajuste fácilmente al borde del domo, y se vean más prolijos los bordes. También unifica el tamaño de los planos y sirve de referencia segura para reencuadrar. Se puede superponer una máscara o utilizar la herramienta Recortar (Ver imagen 3)
- El render fue en Apple Pro Res 422 HQ - 4096x4094 - 24p

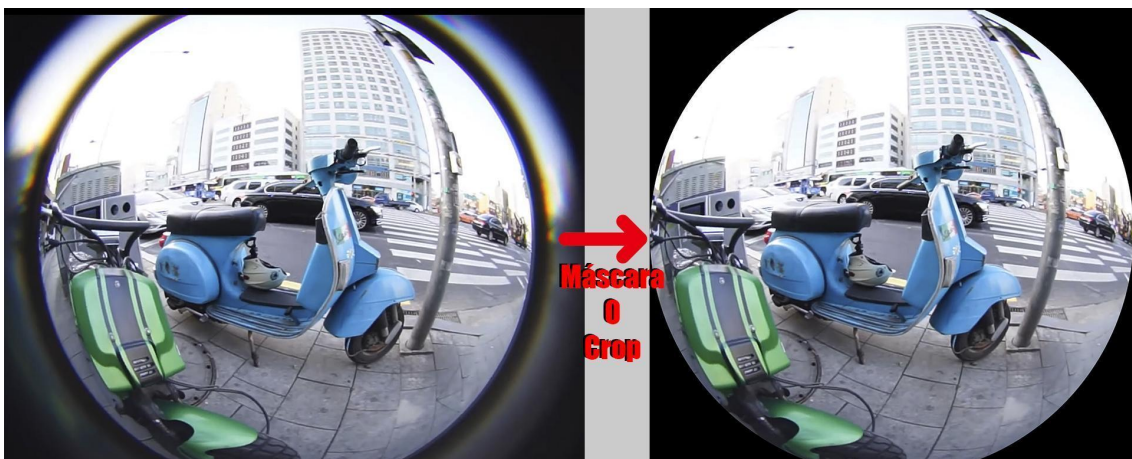


Imagen 6.3 - Proceso de quitar aberraciones a través de una Máscara o herramienta Recortar o Crop

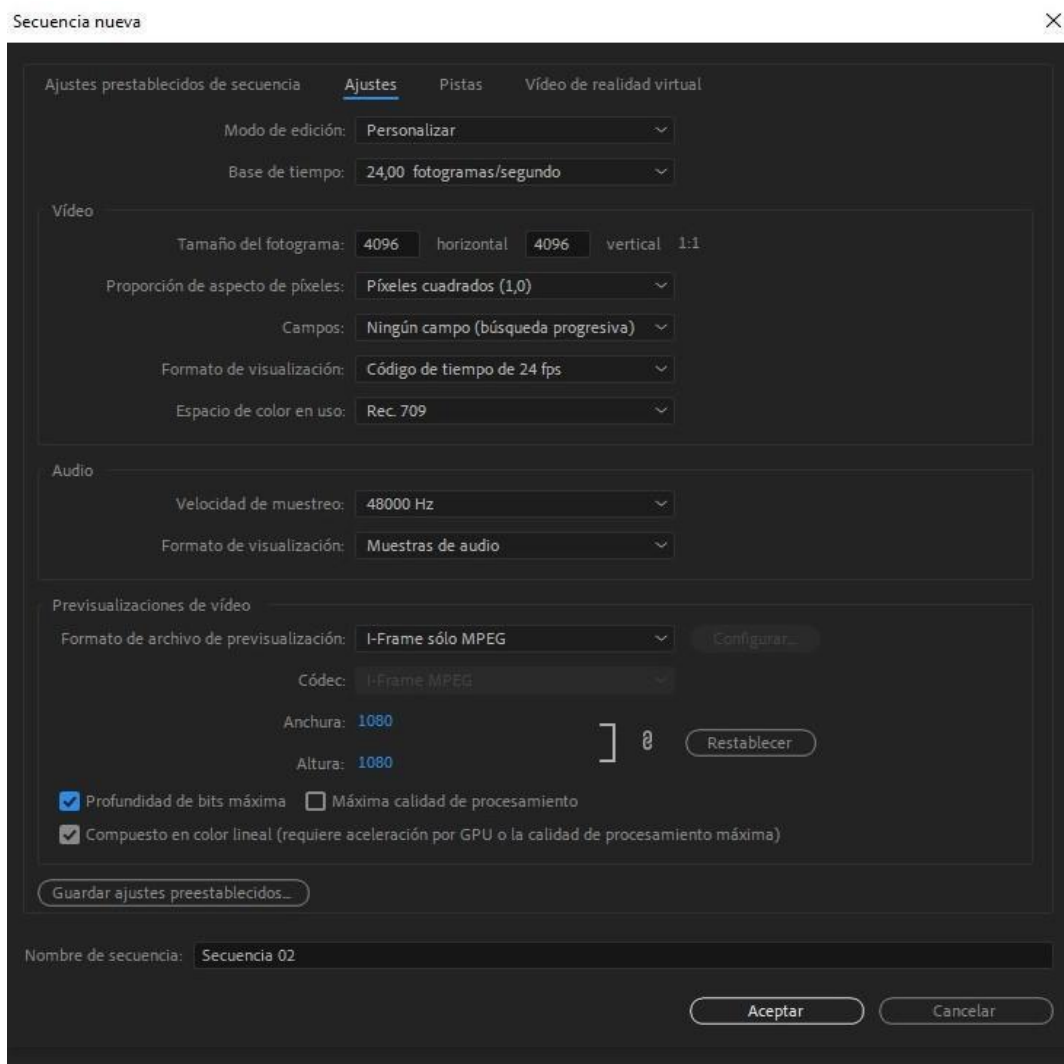


Imagen 6.4 -Armado de secuencia para proyecto fulldome en Adobe Premiere Pro CC 2020. Maximiliano Nery.

ANEXO

Sinopsis *La cuesta del viento. A la caza de un eclipse andino*

Un grupo de astrónomos viaja desde La Plata hacia San Juan para registrar el eclipse solar del 2 de julio de 2019. Rodeo, un pequeño pueblo apacible, comienza a poblarse de personajes que se ven atraídos por este evento astronómico de inigualable magnitud: la Luna se interpone entre nosotros y el Sol y crea una falsa noche durante unos pocos minutos en pleno día. Película documental fulldome producida por el Planetario Ciudad de La Plata, dependiente de la Facultad de Ciencias Astronómicas y Geofísicas, en asociación con el Departamento de Artes audiovisuales de la Facultad de Artes, pertenecientes a la Universidad Nacional de La Plata. Es el segundo proyecto audiovisual y multidisciplinario que se realiza en conjunto con una institución de artes.

Género: documental.

Idioma: español.

Público recomendado: general.

Palabras claves: astronomía, eclipses, eclipse solar, eclipse total.

Formato del video: fulldome 4k, 25fps.

Formato del audio: wav 5.1.

Orientación del show: unidireccional.

Producción general: Cintia Peri, Juliana Schwindt y Franco Palazzo.

Dirección: Juliana Schwindt.

Producción ejecutiva: Diego Bagú, Martín Schwartz y Raúl Perdomo.

Guión: Daniel Roldán, Belén Ríos Mazzaglia y Lea Hafter.

Dirección de Fotografía: Franco Palazzo.

Dirección de Sonido y posproducción: Laureano Disipio.

Mezcla: Germán Suracce, Estudio Sync.

Montaje: Maximiliano Nery.

Posproducción fulldome: Juan Francisco Páez.

Equipo técnico Astronómico: Martín Schwartz, Cintia Peri y Kevin Macedo.

Diseño e identidad gráfica: Emilia Cerezo y Laura lácona.

Traducción y adaptación de subtítulos al inglés: Mariela Romero

Referencias

La cuesta del viento: A la caza de un eclipse andino, dirección Juliana Schwindt y montaje Maximiliano Nery, *La Plata, Argentina 2021*

CAPÍTULO 7

Formas del archivo: experimentación a partir del montaje audiovisual

Lara Novomisky

Existe en el sentido común una vinculación lineal y aséptica entre la realidad y la imagen fotográfica. Lejos de confirmarse esta postura, reconocemos una continuidad en esta idea con las artes audiovisuales. Pareciera ser que a la luz de estas teorías simplistas una imagen fija sería capaz de capturar la realidad de manera objetiva carente de posturas, intereses y decisiones estéticas a priori. Heredera de esta mirada, la imagen en movimiento en algunas de sus perspectivas obtiene esta asociación con el realismo visual. Postulando que «ciertas tecnologías y estilos nos llevan a creer en una correspondencia estrecha, si no es que perfecta, entre la imagen y la realidad, y el efecto producido por la lente, el foco, el contraste, la profundidad de campo, el color y los medios de alta resolución (tales como la película de grano fino y las imágenes digitales de más de trescientos píxeles por pulgada cuadrada) parecen garantizar la autenticidad de lo que vemos» (Nichols, 2013, p. 15) creencia que será rebatida con importantes argumentos por la historia de la fotografía contemporánea.

Sumado al surgimiento de movimientos cinematográficos como el cine directo y el cine verité en las décadas de 1950 y 1960, los cuales promovieron la idea de la observación directa de la realidad sin intervención. Y a los avances tecnológicos, como la portabilidad de las cámaras de cine y más tarde las cámaras de video que permitieron a los cineastas capturar imágenes de la realidad de manera más ágil y “menos intrusiva”. Se llegó a construir la idea de una marcada diferenciación entre el cine de “ficción”, y el cine “documental”.

«La tradición documental depende en gran medida de nuestra capacidad para transmitir una impresión de autenticidad. Es una impresión poderosa, hecha posible gracias a ciertas características básicas de las imágenes en movimiento, sin importar el medio utilizado» (Nichols, 2013, p. 15), Siendo que está normalmente establecida la concepción del documental como la representación de la realidad, de hechos históricos o de experiencias de vida, y que ostenta transparencia. Cuando en realidad a cualquier tipo de observación, por más directa que sea, se le implica una puesta de cámara, un encuadre que decide qué dejar dentro y qué dejar fuera, tomas de decisiones respecto al movimiento del plano. Y que, si bien pueden ofrecer la ilusión de la observación directa de la realidad, en última instancia, todas las películas documentales son construcciones, sujetas a las decisiones y perspectivas del cineasta.

Siguiendo en línea con esta lógica, el material de archivo suele ser concebido dentro de estos audiovisuales como un documento comprobante. Es entendido dentro de esta naturaleza que refuerza su condición de verdadero, como una fuente de información que pruebe la veracidad de lo que se está narrando. «(...) todo archivo tiene un principio de herida, porque hay una marca diferencial con el resto del material, que puede ser plástica, sonora o de formato, y que además funciona como huella. Y desde ese lugar se rompe cierta homogeneidad de la percepción» (Valeria Racioppi, 2019, p. 55). Sin embargo, fueron diferentes corrientes artísticas como el cine experimental, el found footage, el arte multimedia, las videoinstalaciones, entre muchas otras, las que sentaron las bases de una nueva forma de interpretación del archivo, entendiéndolo como elemento creativo en el arte audiovisual. Pensado desde la manipulación, intervención y resignificación, para estas corrientes el material de archivo es entendido a partir de su potencialidad narrativa, estética, poética, expresiva, etc. que desde su reinterpretación y revalorización permite la creación y composición de nuevas obras y nuevos usos.

Este capítulo propone considerar el material de archivo como una poderosa herramienta que oscila entre las lógicas del documento y el material expresivo desafiando las percepciones tradicionales sobre su uso documental en el arte audiovisual. Se abre así un vasto abanico de posibilidades para la creación de significados y narrativas que trascienden las fronteras convencionales entre géneros, en principio documental y de ficción. Asimismo, analizando las posibilidades de utilizar el archivo de manera creativa para la realización de obras propias y únicas.

1- Pensar el archivo desde el montaje audiovisual

«(...) ¿Cuáles son los usos dados a la imagen archivo? Pienso que la respuesta está ahí, en cuál es el uso que se le va a dar. Una característica de las imágenes de archivo es que ellas pueden decir todo y su contrario, depende del modo en que son utilizadas»

(Mutchinick, Noriega, 2020, p. 3).

En este revelador párrafo Melissa Mutchinick y Eva Noriega hacen hincapié en que el significado o valor del material de archivo en una pieza audiovisual radicarán en la forma en la que este será utilizado y no necesariamente en la vinculación inicial con su universo de referencia. Y si hablamos de manipulación o intervención, tenemos que hablar de montaje.

Entendemos al montaje como «la creación de un sentido que las imágenes no contienen objetivamente y que procede únicamente de sus mutuas relaciones» (Bazin, 1990, p. 83). Es un proceso donde «(...) por un lado, se reduce, selecciona y trabaja los materiales en el orden del plano, tomando su materialidad más específica. Y, por otro lado, cuando me refiero a estallararlo, es en el sentido de asociarlo al mundo, de hacerlo circular en otra serie que está más explotada de sentidos, como una textura, una anécdota de infancia o un libro» (Racioppi en el marco del artículo *EL MONTAJE, UN CAMPO DE BATALLA*. Una conversación con Andrea Kleinman, Lucía Torres Minoldo y Valeria Racioppi. de Mutchinick y Noriega, 2021, p.4). En línea con estas

definiciones, damos cuenta de una concepción de montaje que no implica únicamente el acto de cortar y pegar planos, crear una puesta en serie, o seguir cronológicamente las secuencias establecidas en un guión. Sino que hablamos de proceso o etapa que además implica una mirada sensible respecto del montajista, en pos de crear una construcción de sentidos para la obra. El montaje no es solo una etapa técnica, sino un proceso generador de sentidos que termina de dar forma a la experiencia del espectador y comunica la visión del director.

Cuando trabajamos total o parcialmente con material de archivo en una obra, la etapa del montaje toma un rol clave, puesto que será allí en donde se tomen las decisiones respecto de dónde, cómo y por qué van a estar ubicados los materiales, la forma en la que se los manipula, las intervenciones que se realicen sobre él y la manera en la que se experimentará. En pocas palabras, es en el montaje donde decidimos qué significado o valor tendrá dicho material en nuestra obra. Se vuelve una instancia creativa para crear significado a través de la combinación y manipulación del material, y es fundamental para operar sobre la percepción del mismo y crear nuevos significados a partir de su combinación. “Un archivo puede ser algo que se filmó hace cinco años y opera con lo nuevo que se está filmando, o puede ser un archivo histórico o un archivo familiar viejo, o uno falsamente familiar o falsamente histórico. Entonces, funciona de distintas maneras según el trazo de cada película, y el desafío narrativo siempre es un poquito más fuerte.” (Racioppi, en el marco del artículo *EL MONTAJE, UN CAMPO DE BATALLA*. Una conversación con Andrea Kleinman, Lucía Torres Minoldo y Valeria Racioppi. de Mutchinick y Noriega, 2021, p.10)

Entonces, entendemos que el significado del material de archivo dependerá de la forma en que éste sea utilizado, dado a ver, en el montaje. Como señala el articulista y programador de cine Miquel Martí Freixas «(...) El no filmar un solo plano y abrirse a las amplísimas posibilidades y estilos de remontaje que son tan variados como sus resultados. Desde el autor que decide tomar distancia y su edición se concierne a la reordenación y muestra de lo encontrado, hasta intervenciones en la imagen o comentarios textuales. Las consecuencias de todos los recursos coinciden con una tríada que es definitoria de internet (humor, música, denuncia) pero también da pie a lo político, lo sociológico, lo etnográfico, o a un mundo surreal u onírico» (Freixas 2014, p.2) Y que a partir de ello el abanico de posibilidades es infinitamente amplio, y radicarán en las intenciones y necesidades del artista

Retomando la concepción de montaje, en la era digital y dentro del contexto actual, generalmente solemos asociar al montaje como un proceso de postproducción, ubicado en la etapa de finalización de la obra, en donde se realiza la puesta en serie de las escenas sin una intervención directa sobre el material. Sin embargo, el cine sin cámara es una forma de cine experimental en la que los cineastas trabajan directamente sobre la superficie de la película, sin utilizar una cámara tradicional. Este enfoque creativo implica manipular el material cinematográfico de diversas maneras, como cortarlo y montarlo de diferentes maneras, pintar sobre él, rayarlo, pegar o superponer objetos, transformaciones químicas, o a un deterioro

continuo que puede ser natural, artificial, inmediato o extendido en el tiempo entre muchas otras intervenciones físicas sobre él.

En términos históricos, el cine sin cámara tiene sus raíces en las vanguardias artísticas del siglo XX, donde artistas como Len Lye y Norman McLaren exploraron técnicas de animación directa sobre la película. Este enfoque se desarrolló aún más en las décadas de 1950 y 1960, con cineastas experimentales que buscaban nuevas formas de expresión visual y narrativa. En Argentina, algunxs de lxs mayores exponentes del cine sin cámara incluyen a Narcisa Hirsch y Claudio Caldini. Narcisa Hirsch es una figura destacada en el cine experimental argentino y ha trabajado extensamente en el cine sin cámara, utilizando técnicas como la pintura directa sobre la película como en *A-Zona*, *Testamento* o *Vida interior* (realizadas entre los 70 y 80). Por otro lado, Claudio Caldini es conocido por sus películas experimentales y sus contribuciones al cine sin cámara, con un estilo similar a lxs también pionerxs Marie Menken, Stan Brakhage o Jonas Mekas, utilizando diversas técnicas para crear obras visuales únicas en la mayoría de sus obras, como por ejemplo *Ofrenda* (1978) o *VADI-SAMVADI* (1981).

Muchas veces, el metraje original de las películas utilizadas no tiene como intención original la intervención física de las mismas. Por lo que es el montaje y la manipulación directa sobre ellas lo que la resignifica y la vuelve una obra en sí misma. «Hablamos de un cine que no se filma y que muchas veces se inscribe en el celuloide con el pulso mismo de quien lo pinta, raya o interviene artesanalmente, con los ojos adivinando el diminuto fotograma casi siempre a través de una lupa. Es esencialmente un cine de formas y movimientos abstractos, de relaciones de montaje inesperadas, que se vale de herramientas y conceptos mucho más plásticos y musicales que narrativos. En estas películas se establece también un juego incierto entre las expectativas del realizador y el azar. (...)» (Pécora, s.p.)

1.1- TRiplete PLástico (Ignacio Tamarit, 2015) y la manipulación directa

Siguiendo la línea principal de esta investigación, nos enfocamos en un cortometraje realizado puramente a partir de la recopilación de fragmentos de diferentes películas en fílmico. Construida a partir de pequeños bloques, trozos de película que empalman y chocan unos con otros para generar nuevas imágenes. «Durante años pinté fragmentos de película Súper 8 que, por alguna razón, no utilicé y fui guardando en cajas. Un día, decidí abrir esas cajas y enfrentarme con el material acumulado. Sentí la necesidad de darle un nuevo uso, reciclarlo. Empecé a visionarlo y seleccioné aquellos fragmentos que capturaron mi atención. Esos fragmentos de tres a cinco fotogramas son la materia prima de este corto» (Tamarit, 2015, s.p.)



Figuras 7.1, 7.2 y 7.3 Fotogramas de Tamarit Ignacio, TRiplete PLástico (0:24 - 1:13 - 0:53)

El material de base del director es material encontrado e intervenido a lo largo de los años por sus propias manos. Podemos observar cómo a lo largo de la cinta conviven planos de animación creados a partir de diferentes dibujos, manchas en la cinta y la propia materialidad del fílmico con algunos planos de registro filmado, al parecer en distintos momentos espacio-temporales, distintas cámaras y con diferentes propósitos. Tamarit, desde el montaje, la intervención del material y su manipulación, logra construir una obra nueva, autónoma de cualquier otro tipo de origen o intención del material original. Donde tanto la materialidad, forma y color propia del celuloide no es entendida como un error o algo que está roto, sino que se vuelve parte de la propuesta estética y experimental de la obra, dándole un nuevo valor.

Por otro lado, tanto la obra de Tamarit como así el cine sin cámara como disciplina, son formas artísticas que nos permiten correr al archivo de su lugar de “documento histórico”, de su rol de “verdad” o de “sagrado”, es decir que debe mantenerse intacto y fiel en el tiempo, que no se puede intervenir o manipular. Y nos lo da a entender como un posible material con potencial experimental, estético o poético, para seguir construyendo nuevas obras artísticas a partir de él.

2- El rol del montaje en el cine encontrado

Siguiendo con la idea de desplazar al material de archivo de únicamente su estado y valor como documental, el cine encontrado o de found footage es una vertiente cinematográfica cuyos films están compuestos en gran parte, o su totalidad, por material encontrado. Este material puede incluir fragmentos de películas, grabaciones de video, material de televisión, imágenes de archivo y cualquier otro tipo de material audiovisual.

El cine de found footage tiene sus raíces en las vanguardias cinematográficas del siglo XX, pero ganó popularidad especialmente en la década de 1960 y 1970 con, como se menciona anteriormente, el auge del cine experimental. Lxs cineastas experimentales comenzaron a utilizar material de archivo como una forma de explorar la memoria, la historia y la cultura visual. En estas vertientes cinematográficas nos encontramos con una apropiación y revalorización del material, como también suelen aparecer narrativas no lineales o experimentación estética sobre los mismos. Dentro de este abanico de posibilidades se les permite a lxs realizadorxs cuestionar la naturaleza misma de la imagen en movimiento, su origen y sus “propósitos”.

«Como el fenómeno es todo menos homogéneo, las prácticas de found footage, en plural, plantean la convergencia de al menos tres –grandes y difusos– campos de estudio: el cine, las prácticas artísticas y el concepto de archivo» (Noriega, 2012, p. 136)

2.1- Esquirlas (Natalia Garayalde, 2021) y el film familiar

Trabajado casi en su totalidad con material de archivo propio de la infancia de la realizadora, *Esquirlas* es un testimonio en primera persona de una de las tragedias políticas de la Argentina reciente: la voladura de la Fábrica Militar de Río Tercero.

Sin embargo, a partir del montaje y la conversación entre cierto tipo de escenas y otras, el audiovisual también se vuelve un film familiar que cuenta una historia que va más allá del suceso puntual, dándole un valor distinto a ese material, creando una estructura para un film que no sólo intenta mostrar qué pasó y ya, sino que también busca explorar y profundizar en el alrededor de lo que fue ese hecho histórico en la ciudad.



Fotograma de Garayalde Natalia, *Esquirlas* (29:07)

Tomando como ejemplo una secuencia en particular; apenas comienza la película la vemos a Garayalde con sus hermanos de pequeños, jugando con una cámara grabándose entre ellos en su casa y pueblo. La textura de ese material, el cómo está grabado, los colores que tiene, automáticamente el material nos remite a una época pasada sin siquiera darnos información de quiénes están en pantalla. Más adelante, vemos cómo el padre de la realizadora decide capturar en el tiempo el momento en el que se produce la explosión. Este material ahora tiene un peso y un significado distinto por el momento en el que es colocado y por los planos con los que dialoga antes y después. El montaje nos permite entender cómo es esa familia, hacer una recapitulación cronológica de ellos para así darnos el impacto con el plano de la explosión filmado por el padre. Todo lo sucedido anteriormente nos da un contexto que nos permite entender por qué lo filma así, qué es lo que lo atrae y qué lo hace arriesgarse para registrarlo.

¿Por qué reelaborar hoy en día un concepto de archivo que contenga en una sola definición lo técnico, lo político y lo jurídico? Las respuestas se orientan a

su revalorización, el archivo adquiere importancia política en un contexto de expansión y crisis del modelo de los derechos de autor, en el que el espacio público se contrae en beneficio de los intereses corporativos que se adueñan de los bienes culturales e intentan regular su circulación, restringiendo, cada vez más, el acceso a la cultura. Los archivos, entonces, se revelan como una poderosa herramienta discursiva para legitimar las prácticas que promueven la democratización de los bienes culturales. (Noriega, 2012, p. 137)

Garayalde toma la memoria personal, propia, retratada por ella y su familia en el pasado y la reconstruye a través del montaje de su material de archivo, para traer al presente otra cara de lo que fue la explosión de la Fábrica Militar de Río Tercero. Es el tipo de tratamiento del material el que le permite combinar el nivel personal y el nivel político de esta tragedia que la afectó a ella y a sus cercanos. Es por ello que no hablamos de un documental sobre una tragedia histórica en nuestro país, sino del retrato de dicho hecho desde el punto de vista de la directora, a partir del material familiar casero, encontrado en su casa y revalorizado para contar y contextualizar dicha historia.

2.2- *Danubio* (Agustina Pérez Rial, 2021) y la ficción a partir del archivo histórico

Danubio es otro film construido enteramente a partir de archivo. Por un lado, el guión parte de una serie de archivos desclasificados de la DIPPPBA (Dirección de Inteligencia de la Policía de la provincia de Buenos Aires), legajos ligados a las persecuciones en la inteligencia que se habían realizado en los festivales de cine de Mar del Plata entre 1959 y 1970.

Por un lado, estaban esos materiales de archivo de la DIPPPBA que eran más de 300 hojas de persecuciones, descripciones, narraciones de cómo la policía seguía y vigilaba a las delegaciones de los países del este, en el medio de la Guerra Fría para situarnos, en medio del Onganía para situarnos localmente, y con una gran paranoia de la policía sobre que cualquier persona o cualquier movimiento que tenía que ver con la URSS y los países satélites era tildable de comunista. A esos materiales después el gran desafío era qué visualidad darles, y ese desafío fue teniendo distintas respuestas (Pérez Rial, 2021, s.p.)



Fotograma de Pérez Rial Agustina, *Danubio* (22:44)

Con un guión creado a partir del archivo de los legajos, la directora realiza una búsqueda y posteriormente selección de imágenes de archivo fotográficas de diferentes fuentes; fotografías periodísticas del festival de cine entre el año 1959 y el 1970, materiales en 16 mm del Canal 10 de Mar del Plata, «Y por último, algo más extraño todavía, un coleccionista privado en Lanús, Provincia de Buenos Aires, fanático de la historia Argentina, y fanático también de los materiales sobre Mar del Plata, en cuya colección encontré como ciertas perlititas que abren y cierran la película» (Pérez Rial, 2021, s.p.) para darle vida al personaje principal, la voz del film, y la historia de ficción a la cual rodea un contexto histórico verídico acompañado de las imágenes de archivo, que le dan la importa visual a la historia.

Cuando abordamos el archivo desde la perspectiva del montaje, nos damos cuenta de su amplio potencial. El cual nos permite no solo recopilar y presentar imágenes y sonidos, sino también crear historias y universos fílmicos que de otro modo serían inalcanzables. En esencia, el montaje se convierte en una forma de manipulación y reescritura, donde las piezas aparentemente desconexas del archivo cobran vida y significado a través de su cuidadosa puesta en diálogo.

Danubio toma elementos del policial negro y las películas de espionaje para posicionarse ideológicamente sobre la memoria y su construcción a partir de una serie de acontecimientos donde lo cultural y lo político conforman un todo indisoluble. Jugando constantemente entre las líneas del documental y la ficción, entre la verdad y la mentira, tensiona al material de archivo y la manera tradicional en la que es concebido para sumergirse en una narración cinematográfica particular.

3- El archivo, el montaje y la espacialidad; instalaciones

Las videoinstalaciones son una forma de arte contemporáneo que combina video, sonido y elementos físicos en un entorno espacial. Surgieron a fines de la década de 1960 y principios de la década de 1970 como una extensión natural del cine experimental y la práctica del arte

multimedia. Lxs artistas comenzaron a explorar la posibilidad de presentar obras audiovisuales en espacios expositivos, utilizando proyecciones de video y monitores de televisión como medio de expresión artística. Desde entonces, las videoinstalaciones han evolucionado y diversificado, abordando una amplia gama de temas y utilizando una variedad de técnicas y tecnologías.

Dentro de esta disciplina, nos encontramos con características espacio-temporales un tanto diferentes a las anteriormente mencionadas. Como por ejemplo la interactividad que muchas veces proponen las obras, donde el espectador pasa a tener un rol activo y participativo dentro de la obra. La inmersión, sumergir al espectador en una experiencia sensorial completa. La utilización de uno o más canales o pantallas o la incorporación de otros elementos físicos en escena.

¿Cómo podemos pensar al montaje en esta disciplina? En las videoinstalaciones, el montaje y la edición siguen siendo componentes esenciales del proceso creativo, aunque ocupan un rol diferente en comparación con el cine o el audiovisual tradicional. En lugar de estructurar una narrativa lineal y temporal, el montaje en las videoinstalaciones es el proceso a través del cual se organizan y manipulan los elementos visuales y sonoros en el espacio tridimensional del entorno de exhibición.

Tiene una connotación temporal y espacial distinta a las que estamos acostumbrados, en donde pasa a formar parte de la creación de los espacios (narrativos o no) dentro del entorno de la videoinstalación. Hablamos de la disposición de imágenes y sonidos, los momentos en los que el espectador verá cada una, la decisión respecto de la disposición y orden de las pantallas o proyecciones. También en la experimentación de la relación entre los elementos visuales y sonoros en el espacio tridimensional. Como la superposición de imágenes en capas, la sincronización de proyecciones en diferentes áreas del espacio o la creación de efectos visuales inmersivos que rodean al espectador. A través de él también se decidirá la manipulación del tiempo. Muchas veces en las videoinstalaciones no hay una línea temporal que demarque claramente un principio y un final, e incluso en una misma obra suelen convivir diferentes líneas temporales que dependerán del espectador o la manera de ver la obra.

3.1 *El quiebre le dio lugar a la palabra* (Guillermina De, 2022) y armar y desarmar archivos

El quiebre le dio lugar a la palabra es una instalación realizada por Guillermina De, de la cual forman parte una serie de diferentes elementos. En primera instancia y como uno de los componentes principales de la instalación, un cortometraje creado a partir de fotocopias de fotogramas de videos propios de su archivo personal, cuyas fotocopias son luego escaneadas y vueltas a montar para reconstruir la imagen en movimiento. En este caso la realizadora no sólo toma material de archivo para su obra, sino que lo desarma para llevarlo a otro formato, en este caso el papel y hacer uso de la textura y el desgaste propio del material para la construcción del cortometraje final, donde el ruido gana presencia sobre lo retratado, consiguiendo un resultado estético que sin intervención no se podría obtener.

Además, presenta un video sin sonido el cual muestra en máquina de escribir las palabras que se pueden escuchar en el cortometraje. Y también se encuentra en un sector del espacio un montaje sobre la pared con algunas de las fotocopias de los fotogramas, así como dos bases con dos esferas de vidrio en las que se leen las preguntas: ¿Qué sostienen las imágenes? y ¿Qué sostienen las palabras?



Fotograma de De Guillermina, Registro instalación - El quiebre le dio lugar a la palabra (0:22)



Fotograma de De Guillermina, Registro instalación - El quiebre le dio lugar a la palabra (2:08)

A partir del armado y desarmado de fragmentos, rupturas y desgastes, el mismo pensamiento que se hace presente una y otra vez, mediante recursos como las repeticiones, alteraciones y silencios. La artista recorre su material de archivo personal para hacer una deconstrucción y reconstrucción del mismo, interviniendo y manipulándolo a través de diferentes procesos físicos, poniendo en tensión el sentido de lo que vemos y escuchamos, dándole un nuevo resultado estético y así resignificándolo, en un contexto completamente diferente al original.

¿Qué sucede cuando toda palabra es abstracta? Las asociaciones son infinitas, inabarcables; el punto de anclaje a cada una de ellas no es otro sino, que el de la propia experiencia. La identidad individual se ve consumada en cada sentido otorgado a la palabra. Lo simultáneo existe en las imágenes tanto

así como en las reflexiones. Un retrato que se arma y desarma en el mismo camino de su propia construcción. Lo velado como la imposibilidad de anclar las imágenes de manera totalizadora. Valiéndose de fragmentos, desgastes y rupturas como el mismo pensamiento que se hace presente una y otra vez, entre repeticiones, alteraciones y silencios. (Guillermina De, 2022, s.p.)

La puesta en diálogo de los materiales junto con las diferentes palabras, frases y preguntas como “Hay un instante, en este momento en el que me niego a lo que hay”, “Habíamos hablado de la memoria”, “¿Qué sostienen las imágenes?”, etc. A través de recursos de repetición y fragmentación, juega con el sentido de la obra y los materiales, que es la reflexión constante; lo que surge de una colección de frases es la contemplación de la ambigüedad, de lo impreciso, lo que no llega a ser claro. Así el impulso de expresión y las palabras se convierten en imágenes donde la identidad se exhibe y al mismo tiempo se disimula en lo comunicado. A partir de la transformación y recontextualización de dicho material tenemos la posibilidad de otorgar nuevos significados y valores a las imágenes, sonidos y palabras, trascendiendo su condición original para formar parte de una nueva composición.

Consideraciones finales

Habiendo realizado un recorrido donde hasta aquí pudimos ver cómo las concepciones de la fotografía como documento, encarnando la noción de verdad tuvieron un correlato en las producciones audiovisuales, tiñendo a las prácticas de archivo de un rol estereotipado vinculados a la comprobación de la realidad y no en diálogo con la realidad. Y partiendo de la intención de desarrollar las diferentes potencialidades creativas que posee el material de archivo dentro de su trabajo con el montaje en las diferentes formas del arte audiovisual. Corriéndolo de su condición de verdadero, ligada a la concepción de que el cine documental es una forma de relato audiovisual el cual se fundamenta en ser un retrato de la realidad, sin intervención por parte del cineasta. Se puede dar cuenta de su amplio potencial. El cual nos permite no solo recopilar y presentar imágenes y sonidos, sino también crear historias y universos fílmicos que de otro modo serían inalcanzables. En esencia, el montaje se convierte en una forma de manipulación y reescritura, donde las piezas aparentemente desconexas del archivo cobran vida y significado a través de su cuidadosa puesta en diálogo.

El material de archivo es un elemento clave que, como vimos, puede ser manipulado y resignificado de innumerables maneras. Al darle nuevos significados y valores, trasciende su condición original. Desde lo más íntimo y personal hasta lo político y representativo, el montaje puede otorgar una nueva vida y profundidad a estas imágenes y sonidos, ofreciendo una perspectiva única de los mismos.

Por otro lado, el montaje no debe ser comprendido simplemente como la etapa de ensamblaje mecánico de las imágenes, sino como un proceso creativo en sí mismo. En lugar de ser una tarea puramente técnica, el montaje es el espacio donde se crean significados y se reescriben historias. Es donde se toman decisiones cruciales sobre ritmo, tono, narrativa y emociones. En

este sentido, jerarquizar el rol del montaje significa reconocer su poder para dar forma a la experiencia del espectador y como también comunicar la visión de lxs realizadorxs.

Además, es fundamental tener una mirada y escucha sensible. No sólo desde lo emocional sino desde lo perceptivo. Esto implica comprender en profundidad los materiales a disposición, conocer sus matices y posibilidades, y ser capaz de establecer diálogos entre ellos. El montaje es un proceso de escucha atenta y visualización creativa, donde se puede obtener la coherencia, la emoción y la narrativa.

«(...) yo preferiría hablar más de sensibilidad que de intuición, porque me parece que en nuestro trabajo hay un componente sensible y emotivo que opera a la par de la parte lógica y metodológica. Me parece mejor hablar de una disposición emocional para mirar el material, que es lo que nos compromete a poner el cuerpo en el proyecto, a vincularnos sensiblemente con una historia, con unos personajes y con el director o la directora que intentan hacer esa película» (Racioppi en el marco del artículo *EL MONTAJE, UN CAMPO DE BATALLA. Una conversación con Andrea Kleinman, Lucía Torres Minoldo y Valeria Racioppi*. de Mutchinick y Noriega, 2021, p.6)

Referencias

- Bazin, A. (1990) ¿Qué es el cine? Rialp SA. Madrid, España.
- Ceccarelli, P. (2019) Conducir el Rayo. Conversación con Valeria Racioppi. Revista Pulsión; año 5, no. 11. La Plata, Argentina.
- De, G. (2022) El quiebre dio lugar a la palabra. Proyector. Recuperado de <https://proyector.info/profile/guillermina-de-el-quiebre-dio-lugar-a-la-palabra/>
- Freixas, M. (2015) DESKTOP FILMS: REMONTAJES DEL CAOS VISUAL. Transcripción de charla en Xcèntric, el cine del CCCB, Barcelona, España.
- Lukasiewicz, M. (2021) Entrevista a Agustina Pérez Rial, directora de Danubio. Revista Caligari. Recuperado de <https://caligari.com.ar/entrevista-a-agustina-perez-rial-directora-de-danubio/>
- Mutchinick, M. y Noriega, E. (2020) Montaje en profundidad: abrir el archivo para hacer ver. Un encuentro con Susana De Sousa Dias. Revista Arkadin, no. 9. Facultad de Artes – Universidad Nacional de La Plata. ISSN: 2525-085X.
- Mutchinick, M. y Noriega, E. (2021) EL MONTAJE, UN CAMPO DE BATALLA. Una conversación con Andrea Kleinman, Lucía Torres Minoldo y Valeria Racioppi. Revista Arkadin, no. 10. Facultad de Artes – Universidad Nacional de La Plata. ISSN 2525-085X
- Nichols, B. (2003) Introducción al documental segunda edición. Universidad Nacional de México.

- Noriega, E. (2012) Notas sobre found footage. Revista Arte e Investigación, no. 8. Facultad de Artes - Universidad Nacional de La Plata. ISSN: 1850-2334
- Pecora, P. Cine sin cámara. Revista Caligaris. Recuperado de <https://caligari.com.ar/cine-sin-camara/>
- Romano, S., & Aguilar, G. (Coords). (2009). ¿Qué he hecho yo para merecer esto? Guía para el investigador de medios audiovisuales en la Argentina. ASAECA. Hipólito Yrigoyen 4050, C1208ABU, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. ISBN: 978-987-25871-0-9.
- Tamarit, I. (2015). TRIPLETE PLÁSTICO. Recuperado de <https://www.cinecorto.org/director-detalle.php?id=1670>
- Trilnick, C. (1978) Claudio Caldini. Proyecto IDIS. Recuperado de [https://proyectoidis.org/claudio-caldini/#:~:text=El%20cineasta%20Claudio%20Caldini%20\(Buenos,mediados%20de%20los%20a%C3%B1os%20setenta\)](https://proyectoidis.org/claudio-caldini/#:~:text=El%20cineasta%20Claudio%20Caldini%20(Buenos,mediados%20de%20los%20a%C3%B1os%20setenta))
- Cáceres, E. (Productora) Garayalde, N. (Directora) (2021) Esquirlas [Película]. Argentina.
- De, G. (Productora) (Realizadora) El quiebre le dio lugar a la palabra (2022) [Videoinstalación] Argentina
- Pérez Rial, A. (Productora (Directora) Danubio [Película]. Argentina.
- Tamarit, I. (Productor) (Director) TRIPLETE PLÁSTICO (2015) [Cortometraje] Argentina.

CAPÍTULO 8

El montaje y la edición a través de aplicaciones y redes sociales

Lucía Leveratto

Con la evolución de la tecnología, advinieron herramientas que facilitaron el trabajo en lo audiovisual, por ejemplo, el caso de la exposición en el rodaje y el montaje en la postproducción. Pasamos de tener que filmar sin poder revisar el contenido en el momento y luego montar en la moviola, a poder ver en una pantalla digital en tiempo real lo que se graba, como se va a ver y como se ve finalmente lo grabado.

Tener que ajustar las variables de exposición de la filmadora solo con la información que brindaba el fotómetro, poder visionar lo filmado recién una vez revelado en el estudio y luego el montaje realizarlo con la moviola, es algo que hoy en día ya no existe, salvo que se quiera trabajar con esa estética particular.

Hoy en día se graban películas con celulares, se puede editar incluso desde ahí mismo, hay aplicaciones específicas para montar, tanto en computadora como en smartphones y hasta en aplicaciones de redes sociales como *Facebook*, *Instagram* y *Tik Tok*, son lugares donde ahora también se puede crear el material directamente desde la app y editar el contenido ahí mismo. Además, se puede agregar efectos impensados que resultarían difíciles tener que hacerlos incluso hoy en una computadora con un software de efectos especiales, como es el caso de por ejemplo los filtros que ubican nuestro rostro y posicionan máscaras en él que se adaptan a nuestro movimiento porque toman nuestros ojos como punto. Lograr ese efecto en un pasado o incluso ahora desde la computadora manualmente, llevaría mucho trabajo; esto es llamativo ya que en cuestión de segundos tenemos ese efecto a partir de una app. Pero esa accesibilidad a edición y efectos, también tiene sus contras: el material pierde muchísima calidad, se comprime al subirlo y también al grabarlo directamente desde la aplicación. Suele ocurrir, que en los parámetros de edición no podemos ser puntillosos a la hora de querer editar por frames, porque al tener que mover la barra con nuestro dedo en un margen amplio, no nos permite hacer el corte con la precisión que buscamos. En cambio, en las que son específicas para montar, tienen la opción de cortar en detalle. Igualmente, en algunas la calidad que se exporta el video sigue siendo baja, y si es gratuita, a veces nos deja si o si una marca de agua en nuestro video.

Todo este tipo de aplicaciones nuevas y versátiles ancladas a las redes sociales, tienen sus defectos y virtudes.

En cuanto a las virtudes podemos nombrar el hecho de que sea online desde una página y no un programa descargado que nos ocupe espacio y memoria, que se pueda utilizar también desde un celular y que sea gratuito. Este último punto nos da paso a los defectos:

Podríamos decir que es gratuito en términos económicos para nosotros, ya que a cambio no estamos abonando con dinero, pero de alguna manera estamos pagando ya sea con nuestros datos personales, nuestros materiales entregados en el momento que los subimos a su app y las publicidades o plantillas que nos aparecen constantemente como recomendación dentro de la misma.

Si bien podemos ver como un alivio el hecho de poder editar un video desde cualquier parte con un celular, más en estos tiempos donde la mayoría de los materiales que producimos en la cotidianeidad, ya sea de manera personal o para algún emprendimiento, son destinados para las redes sociales. Sin embargo, pensemos en el caso de una gran producción, que sea transmitida ya sea en televisión o en alguna pantalla grande. No es un dato menor la calidad con la que vayamos a realizar el video. Esta es la principal traba que nos dan estas aplicaciones para celular, ya que, no nos permiten realizar un video con la calidad deseada. Nos dan determinadas opciones acotadas para elegir, pero nunca la calidad original con la que quedaría en un programa complejo para computadora en el que podamos regular estos valores. Por ejemplo, podríamos elegir la relación de aspecto, resolución, fotogramas por segundo, formatos de exportación, infinidad de efectos y transiciones (pudiendo editar y modificar a gusto cada una), mientras que, en las otras aplicaciones para smartphones apenas si te dan dos opciones de formatos a elegir y con la compresión asegurada.

¿Cómo influye en nuestras vidas utilizar estas aplicaciones?

Pensemos en el *panóptico* (Foucault, 1976), por un lado, tenemos al guardia en una posición centralizada de vigilancia y a su vez poder, mientras que los individuos que son vigilados no saben cuándo están siendo observados, lo que genera una asimetría de visión y una sensación de omnipresencia de la vigilancia. Esto les fomenta la autovigilancia y el autocontrol.

Michael Foucault sugiere que el *panoptismo* es una metáfora para la manera en que el poder opera en la sociedad, a través de diversas instituciones y tecnologías de vigilancia (como la educación, la medicina, la industria, la religión, etc.) Se ejerce un control disciplinario sobre los individuos que se internaliza en las mentes llevándolas a conformarse a las normas y expectativas sociales sin necesidad de una coerción directa. (Foucault, 1975).

Ahora bien, utilizando esta analogía, lo podríamos aplicar en las redes sociales y aplicaciones de ediciones de video. Por ejemplo, cuando toman nuestros datos y materiales, cuando vemos una plantilla que nos induce a como editar ese video, que música ponerle y demás cuestiones, hay que tener en cuenta que, sin saberlo, tal vez estamos siendo persuadidos.

En el panóptico se sabía que estaban siendo observados, sin saber en qué momento. Creo que ha llegado a un punto la vigilancia que ya ni siquiera sabemos que estamos siendo vigilados,

pero aún así instigados. ¿Nos hemos preguntado alguna vez que ocurre cuando queremos elegir un efecto y los mismos están ordenados de una manera indescifrable que por ejemplo no es alfabética? En el buscador de la app cuando queremos elegir una canción para nuestro video ¿Nos muestran resultados fehacientes a lo que escribimos? ¿O nos muestran una lista de canciones que en su mayoría nada tiene que ver con nuestra búsqueda?

Imaginemos que tengo 4 videos y 3 fotos sobre algún tema, por ejemplo sobre perritos. Ese material se lo entrego a 100 alumnxs pidiéndoles que le agreguen música, organicen y corten el material como quieran. Podríamos afirmar que ninguno de esos 100 videos va a ser igual. Ahora, ¿Qué ocurriría si las 100 personas suben ese material a una app? Por ejemplo, en Tik Tok, que automáticamente al momento de cargar el material te muestra el video ya cortado y con una música elegida por la aplicación, recién después nos da la opción de elegir si queremos omitir para editarlo manualmente. ¿No creen que tendríamos 100 videos iguales hechos por una máquina?

Tengamos en cuenta que una de las características importantes de la máquina es:

la uniformidad, la estandarización y la posibilidad de sustitución. Mientras que la artesanía, por su misma naturaleza de trabajo humano, exhibe constantes variaciones y adaptaciones, el trabajo de la máquina presenta exactamente la característica opuesta.

[...]

La máquina ha sustituido una serie ilimitada de variables por una cantidad finita de constantes: si bien disminuye el campo de posibilidades, aumenta el área de predicción y control. (Mumford, 1945, p.300).

Por esto es importante saber que, a la hora de aprender a manejar un software de edición, a la par se tiene que aprender también el montaje:

permite dentro de la educación artística, que los estudiantes abandonen su lugar de espectadores y consumidores, y se conviertan en productores de sus propias imágenes; proveer el conocimiento para tomar el mando y resguardarse de los automatismos que deciden por ellos. Pero a la vez, construir una nueva mirada sobre el mundo que habitamos. Tan real, y tan ficticio, como el montaje de un film. (Ceccarelli, 2019)

El montaje y la edición implican operaciones diferentes, las cuales nunca van separadas, sino que más bien son una praxis reflexiva en la articulación y vinculación de ambas. Karel Kosik (1963) afirma que “La praxis del hombre no es una actividad práctica opuesta a la teoría, sino que es la determinación de la existencia humana como transformación de la realidad.” (p.196).

Pensemos que no solo estaríamos dejando a una máquina tomar las decisiones sobre nuestra obra (con automatizaciones e intenciones detrás), sino que se perdería el arte del montaje.”

Por otro lado, lo primero que nos pregunta cualquier software de edición es qué relación de aspecto y resolución tendrá el video. Recordemos que tanto Instagram como Tik Tok actualmente (Año 2025) no nos permite subir un video horizontal, y de ser el caso, lo convierte en vertical (1080 píxeles de ancho por 1920 píxeles de alto) agregando bandas negras arriba y abajo para completar el ratio de aspecto. Lo que hace que directamente a la hora de grabar para redes elijamos entonces el formato y ratio que nos determina la app. ¿Acaso no nos estamos condicionando a grabar de la manera que la aplicación nos permite y la duración que propone? ¿No pareciera que el algoritmo nos va persuadiendo para lograr visualizaciones?

Inclusive cada vez tenemos menos paciencia a la hora de ver un material de cualquier tipo, en una nota para La Nación, Débora Slotnisky señala que:

En el libro *Attention Span: A Groundbreaking Way to Restore Balance, Happiness, and Productivity*, la autora, la Dra. Gloria Mark señala que este fenómeno comenzó hace dos décadas, influenciada por el uso excesivo de dispositivos digitales, la sobrecarga de información en internet y la multitarea. En concreto, en 2004 la capacidad de atención promedio era de dos minutos y medio, pero ese número descendió a 75 segundos en 2012, en los últimos seis años el promedio era de unos 47 segundos. Estudios más recientes indican que el tiempo de atención sigue en caída libre. (2024, s. p.)

En conclusión, podemos ver lo positivo de las nuevas aplicaciones y tecnologías que aportan el simplismo, la agilidad y el fácil acceso a las herramientas que antes no teníamos, pero también es importante verlo con lectura crítica y ser conscientes del uso de las herramientas y las intenciones de los automatismos, ser cuidadosos a la hora de consumir, entregar y generar material, ya que cuando hacemos una obra, queremos transmitir algo y lo hacemos a través de lo manual, de nuestra praxis.

Con el montaje intervenimos el material para contar algo, transmitir sensaciones y por qué no, generar reflexiones. ¿Llegará el día en que las máquinas puedan igualar la mano humana? Y de ser el caso: ¿Qué ocurriría con el arte?

Referencias

Ceccarelli, P. (2019) Sumergirse en la Matrix. El abordaje del software en la enseñanza de la edición y el montaje audiovisual. Facultad de Artes SEDICI.

https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/153944/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Foucault, M. (1976) El Panoptismo. En *Vigilar y Castigar, nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.

Kosik, K. (1967) Capítulo IV Praxis y totalidad. En Dialéctica de lo concreto (Estudio sobre los problemas del hombre y el mundo). Grijalbo.

Mumford, L. (1945) Capítulo 6 Ventajas e inconvenientes. En Técnica y civilización. Emece Editores.

Slotnisky, D.(2024) Repensar la publicidad o el teatro: las redes sociales nos acostumbran a los videos brevísimos, y perdemos la capacidad de apreciar contenidos más largos. La Nación.

<https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/profesia-autocumplida-las-redes-sociales-nos-acostumbran-a-los-videos-brevisimos-y-perdemos-la-nid08052024/#:~:text=El%2073%25%20de%20los%20consumidores,atenci%C3%B3n%20si%20en%20ca%C3%ADa%20libre.>

CAPÍTULO 9

Transicional: De lo concreto, a la abstracción

Rocío Burgos Gómez

Reconstrucción sonora del espacio real y ficticio desde el montaje

El sonido juega un papel importante en su relación con la imagen, inclusive cuando ésta no revela información al oyente o no está en sincronía con la acción, se observa cómo se construye diferentes narrativas siendo asociadas a representaciones brindando datos para situar tanto espacial como temporalmente, anticipar un suceso, generar interrogantes, y a su vez provocar emociones en el espectador. Éstas representaciones pueden presentar ambigüedades cuando sólo se trabaja el sonido y no existe una correlación con la imagen dejando al oyente con la posibilidad de recrear e indagar desde la audición otros mundos posibles apelando a lo subjetivo, a la construcción personal que posea cada persona, a su historia y consumos culturales, y así poseer un gran abanico de información con la cual podemos elaborar una narración.

En las siguientes páginas explicaré cómo fue mi proceso de creación para el relato sonoro “Ecos del olvido”¹⁴, realizado con grabaciones caseras, en su mayoría con dispositivos celulares. Para ello dividiré el proceso en dos instancias. La primera será previa al montaje, centrándome en la escucha y selección de audios. En la segunda instancia se abordará el montaje sonoro, indagando en las estrategias utilizadas para la manipulación de los materiales seleccionados, haciendo hincapié en la importancia de la perspectiva sonora, representada como planos, observando qué cualidades presentan los archivos de audios trabajados y cómo los clasifiqué de acuerdo a las categorías de espacios sonoros que ocupan: *Intradiegético*, *metadiegético* y *extradiegético* (Andrés Duarte Loza, 2022), según el montaje realizado.

Partí de una actitud de escucha activa, la cual Michel Chion menciona como *escucha causal*¹⁵, indagué sobre algunos paisajes concretos y la información que estos me proporcionaron. Tomé nota y aprecié qué elementos los caracterizaba. Así fue como seleccioné para trabajar, un espacio externo que represente a la naturaleza, sin ser estático, que posea como rasgo interno movimiento y así obtener mayor información útil al momento de montar. Y el otro espacio que elegí, a modo de contraste, es una habitación, un espacio interior y tranquilo. El objetivo en

¹⁴ Rocío, Burgos Gomez.2023. Ecos del olvido.<https://ciomusic8.bandcamp.com/track/ecos-del-olvido>

¹⁵ “(...) consiste en servirse del sonido para informarse, en lo posible, sobre su causa. Puede que esta causa sea visible y que el sonido pueda aportar sobre ella una información suplementaria.”. Chion, Michael. La Audiovisión. (1993) Cap.2. Las tres escuchas.I. Primera actitud de escucha: La escucha causal. Pag.28. Editorial: PAIDOS Comunicación.

esta instancia fue concentrarme en audios que más allá de su calidad, posean los elementos que me interesaba trabajar y que fueran diversos en cuanto a su color espectral y del entorno acústico del que provenían, donde fuera evidente que no eran parte de un mismo registro o mismo lugar incluso.

En esta instancia, el contraste entre uno y otro era muy evidente dada la selección. De allí surgió el interrogante: ¿Cómo podría vincular estos dos espacios, sin perder continuidad en el relato?

Una primera solución al interrogante, surgió en pensar en el montaje posterior, hacer un salto temporal en forma de flashback, esta solución me demandó a escribir una especie de guión y a elaborar una historia que amplíe mi universo de posibilidades.

Luego de la escucha de varios audios, seleccioné algunos para trabajar el espacio exterior, su mayor característica sonora fueron los sonidos del agua; olas golpeando o líquido cayendo, fondo urbano; sonidos del entorno; Vehículos, y de animales: variedad de pájaros, moscas, éstos se pueden escuchar representados mayormente en los momentos 1.0 y 1.1¹⁶ (*Ver figura 9.1 y escuchar audio*).

Sumé como material sonoro distinto y ajeno a la idea de los espacios planteados, la voz cantada, éste audio fue extraído de una grabación propia realizada con el celular, a diferencia de los otros audios que provenían de otras fuentes, usé mi propia voz improvisando una historia que me pueda servir para la realización de un relato. Otro material ajeno a los dos espacios planteados a representar, fue el audio de risas de niño, del cual haré mención más adelante.

Para construir el espacio interior utilicé un fragmento de audio de una radio en la cual se iba alternando el dial con algunos recortes de noticias. Ésta decisión me pareció importante ya que me proporcionaba otra variable rítmica distintiva, a los audios del comienzo con las olas, y a su vez me permitía retomar el uso de la voz, pero con otra articulación, hablada, y con otro timbre. Use también un audio de agua hirviendo con la idea de mantener una conexión en general entre la materialidad en la cual está construido el relato.

Luego de tener los audios seleccionados para trabajar comencé a esbozar algunos dibujos, a modo secuencial en formato de *Storyboard*, para representar momentos pensando puntos de escucha y acciones posibles que podrían asociarse sonoramente a la información que provenía de éstos audios. A partir de la visualización en dibujos tomé algunas decisiones de cortes a realizar, me encontré con un ritmo interno ya sugerido en algunos archivos y bastante marcado situando determinados lugares. A su vez en estos audios se podían escuchar sonidos puntuales de animales que servirían como puntos importantes para estructurar a nivel macro, la forma, y a nivel micro, relaciones internas entre los sonidos.

¹⁶ Rocío, Burgos Gomez.2023.Ecos del olvido.<https://ciomusic8.bandcamp.com/track/ecos-del-olvido>

A modo de organizar formalmente el relato, elabore una breve historia:

Una mujer en cercanía a la playa, encuentra lo que parece ser un cuerpo en el agua. Éste cuerpo, que parece estar sin vida, comienza a tener un flash-back de su pasado hasta despertar. En otro lugar, alguien escucha las noticias abrumadoras de la vida cotidiana.

Exploración sonora en el tiempo desde el montaje.

A modo de recrear una estructura narrativa formal éste gráfico, elaborado con la aplicación online gratuita <https://soundmaps.app/>, me dio la posibilidad de observar las relaciones en el tiempo que existen entre estos mundos sonoros, como menciona el autor Tim Harrison (2021). En su libro *Sound Design for Film (Diseño sonoro para película)* En el eje vertical se muestra la presencia de las tres dimensiones trabajadas. Mientras que, en el horizontal, la línea de tiempo, muestra una serie de momentos claves secuenciados como aparecen en el guión de acciones antes mencionado.

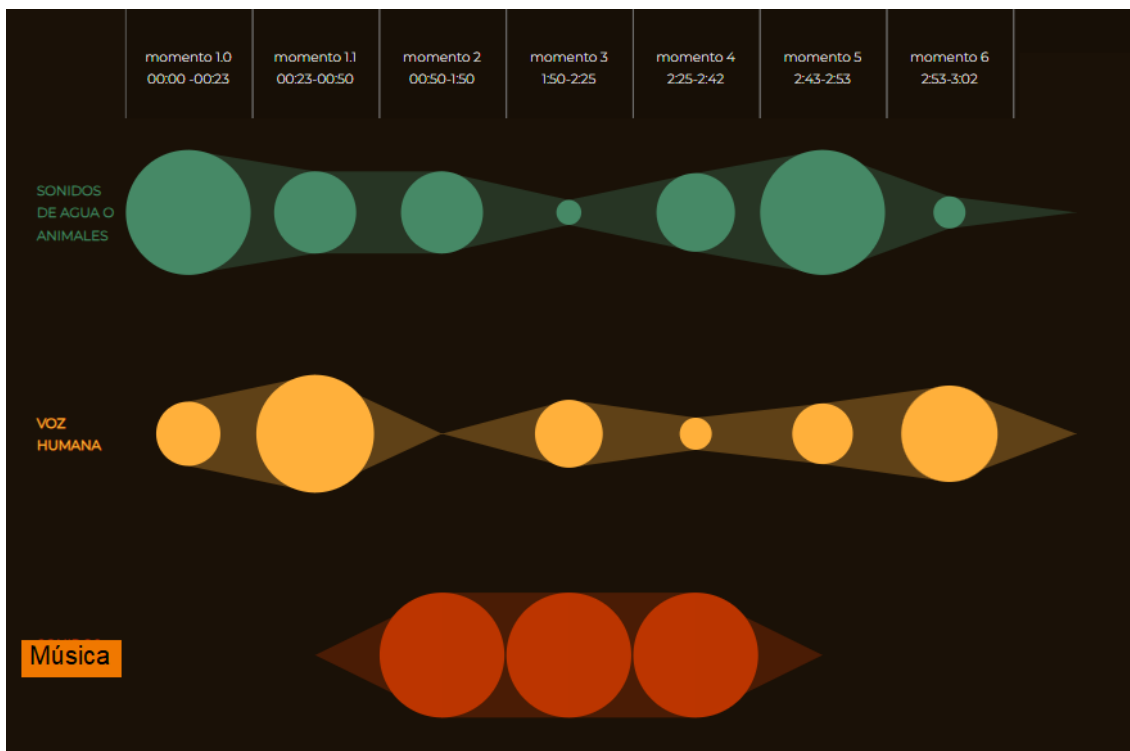


Figura 9.1. Mundos sonoros, el tamaño de los círculos indican la presencia de cada uno. soundmaps.app

En el relato hay un desplazamiento gradual de los planos sonoros jerarquizando algunos sonidos sobre otros a modo de situar el espacio acústico concreto, no es evidente en la imagen, por ende, a continuación, haré hincapié en lo que no está representado visualmente por el gráfico, pero sí está en el audio del relato.

En el comienzo del relato, se escucha mayor predominancia del movimiento del agua, ubicando los sonidos de ese exterior cercano para que estuvieran en un primer plano. En un segundo plano se encuentra la voz, la idea de trabajar con una voz cantada, donde lo más probable es que resalta por su cualidad tímbrica y a su vez que ésta fuera usada melódicamente, podía ser contraproducente para los niveles de jerarquía que buscaba representar, en este caso busqué trabajar diferente perspectiva de ubicación espacial, punto de escucha y confeccionar el espacio fuera de campo, y dentro de campo. La idea de que no se entienda la letra en una primera instancia, que se escuche filtrada y posteriormente, más nítida que se entienda la letra de la melodía, surge con la intención de mover el punto de escucha y así, lograr estas diferenciaciones y generar un contraste entre el momento 1.0 y el 1.1¹⁷ (*Ver imagen 9.1 y escuchar el audio* [.https://ciomusic8.bandcamp.com/track/ecos-del-olvido](https://ciomusic8.bandcamp.com/track/ecos-del-olvido)).

Ambas situaciones se configuran dentro de un espacio intradiegético, es decir, donde transcurre el relato ya que las fuentes sonoras permiten cierta verosimilitud en la escucha. No hay gradualidad entre el cambio de estos momentos dado que el corte pretende situarse en el mismo espacio a modo de presentar otro punto de escucha del anterior. El entorno acústico del paisaje, cambia radicalmente, es decir, están presentes algunos elementos como el agua, pero con otro movimiento, el espacio acústico y la calidad del registro es otra. Aun así, todas estas cualidades permiten renovar la escucha del espectador.

En esta sección que comienza desde finales del momento 1.1 y termina cuando comienza el momento 5, incorpora elementos nuevos como las risas y la música (de la cual hablaré más adelante).

Muchos de los sonidos ya habían sido usados anteriormente, pero en este caso fueron modificados y reutilizados con el fin de construir una capa que funcione como un tercer plano, despegándose de su funcionalidad anterior (situar un paisaje) con cierta lejanía y gradualidad. Fui construyendo capas solapándose partes del momento 1.0 modificando la zona de registro grave como principio del aturdimiento, donde en otra capa transcurre otros sonidos del audio usados en el momento 1.1, Utilizando otra dinámica de los movimientos internos del agua.

Para dar comienzo a la transición hacia el momento 2, utilicé el sonido de la mosca, pero más enfatizado para que se perciba con más detalle y generar un indicio, un interrogante, y que haya un cambio de tono en cuanto a lo que venía sucediendo. Una vez más inmerso hay un fuerte cambio del punto de escucha (nuevo personaje), lo que encuentra la mujer y comienza a percibir el entorno, pero su realidad se descubre alterada. En un principio por estar dentro del agua o por alguna otra razón que no es revelada. Éste momento se configura dentro del espacio sonoro metadiegético dado que los sonidos que habitan en este espacio aluden a la psiquis interna de este nuevo personaje, a la vez que va transitando éste espacio se construye otro que no forma parte de la realidad del personaje, el espacio extradiegético generado por la música que se va gestando, que cumple la función de evocar sensaciones en el espectador, no precisamente siendo articulada en el espacio ficcional del personaje.

¹⁷ Rocío, Burgos Gomez.2023. Ecos del olvido.<https://ciomusic8.bandcamp.com/track/ecos-del-olvido>

En el momento 3, una vez transcurridas las risas, sonido clave para estructurar la forma, hay un cambio de ubicación temporal, la realidad en la cual comenzó la historia, se va alejando, y comienza un espacio desconocido de este punto de escucha nuevo, representando un mundo onírico, en alusión a un recuerdo. Este espacio metadieético está construido por un montaje en paralelo entre la música en primer plano y en segundo y tercer plano, elementos transformados de los momentos 1.0 y 1.1

Sobre el final del momento 4, y a modo de romper el espacio metadieético construido, elaboré pequeños fragmentos con el nombre de *Células*, contruidos a partir del concepto de Sonomontaje¹⁸ (*Carmelo Saitta, 2016*).

La idea de trabajar con células fue para reutilizar los mismos audios y acudir a otro aspecto de éstos como ya mencioné, no sólo al carácter evocativo sino a su característica como sonido en sí. En esta exploración me encontré con múltiples variantes posibles al manipularlos, me quedé con la idea de crear un ritmo dado por la pulsación marcada que poseían algunos de los audios y generar nuevos patrones rítmicos con estas células. La intención de estas marcaciones fue dar inicio a un despertar, el nuevo personaje es extraído del mundo onírico que configuró su recuerdo. Éstos cortes realizados que logran una aceleración del tiempo surgen para provocar al espectador.

En el montaje y a nivel micro, los sonidos que fueron utilizados en primera instancia fueron reorganizados atendiendo a una escucha reducida, observando en éstos, similitudes con los audios que fueron incorporados posteriormente. Es decir, los sonidos de las olas poseían cierta similitud con el sonido de la radio en las ocasiones que se iban cambiando, la voz, se podía vincular sonoramente a algunas alturas de la guitarra por su tonicidad. Algunos momentos de caudales del agua, los transformé reformulando su tono y alteré la velocidad, cortando en fragmentos muy cortos, donde éstos generaban sonidos que podían vincularse con la música, en caso de lograr tonos melódicos. Otros funcionaron con un grupo de audios procesados y yuxtapuestos en una estructura vertical que funcionó para generar diferentes patrones rítmicos, mientras que se sumaban de forma acumulativa en un crescendo, acompañado por el sonido en reversa de un audio procesado que seguiría el movimiento.

Se configura un tercer personaje, incluyendo dos, configurando un tercer lugar. Espacio intradieético ficticio que recrea simulando una cocina donde se está calentando el agua (Plano detalle), y en otro lugar, alguien cambia el dial de la radio.

Sucede un intercambio de planos: la radio (la voz) ocupa el primer plano, mientras que el sonido del agua pasa a segundo plano. Este intercambio se realizó con movimientos de paneos a modo de simular un recorrido del lugar variando la distancia de percepción de la fuente sonora dentro del espacio intradieético.

¹⁸ Sonomontaje es un sistema de organización de sonidos basados en la relación entre dos o más sonidos a partir de un criterio de analogía acústica.

Momento final, a modo de simbolismo, se puede apreciar los audios trabajados previamente por cortes, pero en su modo de origen.

La imagen sonora como metáfora y reflexiones finales

Algunos elementos de la música se pueden ver reflejados en la dinámica del relato, como la idea de llegar a un punto de culminación y sonidos que anticipan un desenlace, así como el carácter ingenuo de la voz cantada para crear un paisaje sin dramatismos particulares y posponer el desarrollo de manera gradual, tal como sucede en el relato. En conjunto con otros elementos, funcionando como motivos o marcas, como lo es la mosca y los pájaros, se buscó generar breves momentos de tensión provocados por un montaje en paralelo, donde en simultáneo éstos elementos sufran un extrañamiento de sus fuentes de procedencia sin perder su particularidad y timbre, sino que forman parte de otro discurso.

El uso de sonidos armónicos producto de una guitarra eléctrica procesada con efectos de reverberación y delay, hicieron posible reforzar la ambigüedad del tiempo y del espacio donde transcurría el recuerdo. Además, con el audio de origen de la guitarra sin procesar, y previo a los efectos, se realizó una técnica digital llamada convolución, la cual consiste en aplicar con precisión las características acústicas de cualquier entorno sonoro, en este caso, fueron vinculados en este proceso el paisaje abierto, externo (sonidos de los entornos vinculados, pájaros, agua, viento), y el de la guitarra, obteniendo como resultado un material nuevo y con un timbre totalmente transformado, que a su vez generó dinámicas internas y sirvió para desarrollar mayor gradualidad en el discurso en esa sección.

Algunos de estos sonidos funcionaron como motivos para aludir a la infancia a un lugar que refleje calma, al igual que la voz cantada del comienzo, el timbre podía reflejar ingenuidad, pero si se prestaba atención al mensaje, es decir a la letra, se puede encontrar en ella otro punto de partida para entender la historia. Por ejemplo, imaginemos una situación con cierto tipo de carga dramática, donde esta mujer está realizando alguna actividad indebida y que, al detenerse, es observada por otra persona, y siente temor de ser descubierta. Por otro lado, la letra nos puede señalar, que esas ratas que salen de sus huequitos, son evidencias siendo reveladas y que aparecen en la costa como cadáveres o restos.

Otro sonido que se puede pensar con carga simbólica, son los animales. La mosca puede aludir a confirmar esa presencia de cadáver o confundir al oyente con algo que no es pero que insinúa serlo. Por otro lado, los pájaros, pueden representar simbólicamente en el mundo onírico, que esta persona lucha por su vida, y el color de este lugar puede simbolizar una especie de luz que lo paraliza, o incluso que este flashback, es una especie de visualizar su vida transcurrir escuchando pasar su infancia con ese niño que ríe, y los pájaros en el fondo simbolizando el plano lejano previo y el lugar real en donde se encuentra físicamente el personaje.

La historia de la cual me inspiré para construir este relato, haciendo uso de forma metafórica de algunos elementos, se sumerge en las huellas invisibles que dejó la última dictadura militar en

Argentina, a los mencionados, vuelos de la muerte. A través de la evocación del cuerpo que emerge y los fragmentos de memoria que resurgen, los sonidos funcionan como resonancias del pasado, ecos que se resisten al olvido y nos interpelan en el presente.

Quiero creer que hay otras recreaciones de éste relato ya que como mencioné en el comienzo del capítulo, al ser un formato solo de audio, y no estar vinculado necesariamente con la imagen, presenta la particularidad de que éstos momentos sean repensados o re interpretados a partir del montaje de diversas formas.

Referencias

- Burgos Gómez, R. (2023) “*Ecos del olvido*”- Audio del relato sonoro
<https://ciomusic8.bandcamp.com/track/ecos-del-olvido>
- Chion, M. (1993) “*La Audiovisión*”. Editorial: PAIDOS Comunicación.
- Duarte Loza, A. (2022) *El diseño del espacio sonoro cinematográfico* En: Apuntes de cátedra, Seminario Diseño Sonoro, Facultad de Artes, UNLP.
- Harrison Tim (2021) *Sound Design for Film*. Editorial : The Crowood Press (10 Agosto 2021)
- Harrison, T. (2021) *Sound Design for Film*. Imagen generada en <https://soundmaps.app/>.
- Saitta, C. (2016) *Cine y música*. Editorial: Librería
- Wishart, T. (2019) *Sobre el arte sonoro*. Edición traducida. Editorial: Universidad Nacional de Quilmes.

CAPÍTULO 10

Narrativa transmedia, prosumisión y marco legal: ¿Cocreador o creador?

Celina Wanda Meclazcke Bruno

Los universos transmedia son usualmente desarrollados para expandir relatos de obras literarias o audiovisuales ficcionales. Con el paso del tiempo, poco a poco, lxs creadorxs, usuarixs y espectadorxs van optando por transpolarlos e iniciarlos partiendo desde otros medios de origen como el registro documental, musical, entre otros.

¿A qué referimos cuando hablamos de “Narrativa Transmedia” y “Prosumisión”?

Alvin Toffler (1979) hizo mención del concepto *Prosumidor* por primera vez en su obra *La tercera ola*. Dicha concepción es una apócope producido por la conjunción de las palabras consumidor y producción, refiriendo a unx usuarix activo y participativo en el proceso de consumición de un producto, sin necesariamente tener que ser un profesional para hacerlo; generando un nuevo medio a partir de aquello consumido. En la Narrativa Transmedia, lxs prosumidorxs tienen un gran protagonismo. La misma fue introducida por primera vez por Henry Jenkins en su artículo “*Transmedia Storytelling*” publicado en *Technology Review* durante el año 2003. Dicha narrativa comienza con una obra de origen de la cual se desprenden otras en diversos formatos y medios, expandiendo el universo que las compone. Carlos Scolari menciona que es “una forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013, p 24). Jenkins hace alusión a que dicha transmedia posee una intertextualidad en donde todas las obras que la constituyen poseen una vinculación estrecha entre ellas: es un universo holístico y holográfico ya que comprende a cada obra como parte de una totalidad y, de forma simultánea, entiende que la totalidad está inmersa en cada una de esas partes. Cada texto amplifica y evoca un nuevo contenido dentro de la narrativa de la obra originaria a partir del lenguaje que el medio en cuestión posea; manteniendo una estética distintiva del mundo creado. Vale mencionar que cada obra es autoconclusiva pero, de igual manera, sostiene una continuidad con las otras partes; por lo que al navegar por los distintos textos se dará lugar a una interiorización más profunda del mundo expansivo que constituyen la red hipertextual. De ahí que *Transmedia* signifique “a través de los medios”. Quien lleva a cabo el pasaje y la construcción del

recorrido son lxs espectadorxs/usuarioxs activxs que pueden dar una continuación a la polifonía del texto transmedial multiplicándolo a partir del CGU (Contenido Generado por Usuarios). A partir de su participación, impulsan la ampliación de la narrativa, existiendo la posibilidad de que en su obra el universo transmedial se vea modificado o adaptado a otra realidad diferente a la presentada por el creador inicial.

La creación e invención artística a partir de una obra preexistente

Habiendo introducido los conceptos de *Narrativa Transmedia*, *Prosumisión* y la experiencia empírica llevada a cabo a partir del hacer que ambos comprenden; buscaré cuestionar qué sucede con los derechos de autoría al crear una nueva obra en función de una previamente existente: ¿Estamos hablando de una co-creación artística? Dicha obra expansiva de la originaria, ¿le pertenece a quién inició la hipertextualidad transmedia? Si es que sí, ¿en qué medida?

Henry Jenkins hace mención de que se puede conocer el origen de una *Narrativa Transmedia* pero es imposible saber cuando llegará a su fin. Las extensiones creadas por lxs prosumidorxs sobre una misma narrativa son infinitas y es casi inasequible poder hacer un seguimiento de cada una. Se las puede encontrar en forma de fanfictions, fanarts, audiovisuales con finales alternativos, mashups, avances falsos, openings, adaptaciones, parodias, etc. Todas ellas comparten el hecho de estar realizadas a partir de una obra originaria que una persona creadora ha producido en un primer lugar, siendo éste último respaldado por los derechos de autoría de la misma. En el hacer circular la obra y que llegue a más personas prevalece la situación de que los personajes, mundos y modos que se caracterizan y representan en dicho universo originario sean apropiados por lxs consumidorxs y prosumidorxs. Incluso, existen franquicias que abren espacios oficiales para que esas expansiones existan. Dichos prosumidores deberán ser altamente creativos ya que no sólo debe existir una mención sino también un indicio claro que dé lugar a que se distinga de alguna forma del origen hipertextual, sin dar lugar a confundir a lxs consumidorxs. El camino de la continuidad transmedial estará abierto al público.

Ahora bien, aún cuando su hacer parte de algo preexistente, dichxs prosumidorxs son quienes idearon y crearon cómo llevarían a cabo sus textos de una forma innovadora que se distinga mínimamente de su origen. Las licencias Creative Commons (CC) promueven la distribución e intercambio de contenido de manera abierta y colaborativa. Al ser compatible con el Derecho de autoría, lxs creadorxs de las obras originales tienen el poder de decidir qué derechos reservarse y cuáles compartir con el público. Esto da lugar a que éste último haga uso, distribuya y modifique la obra con las condiciones establecidas bajo la licencia. Aún cuando las licencias jurídicas ya comenzaron a extenderse, la cobertura de los derechos de autoría sobre las obras de lxs prosumidorxs continúa siendo un tema de debate; tanto por su prosumisión como por la distribución de sus obras. Pero podemos afirmar que como consumidorxs y productorxs activxs no son co-creadorxs de la autoría primigenia, sino que al tratarse de una nueva producción, lxs prosumidorxs son inventorxs y creadorxs de su propio trabajo que ha puesto en circulación para

ampliar la *Transmedia Storytelling*; siendo la obra de total pertenencia a sí misma al ser la mente creadora de la nueva materialización del producto preexistente.

Conclusión

Las posibilidades de generar un universo transmedia que tenga inicio en una obra artística son infinitas, diversificándose en distintos formatos y medios. Como se ha mencionado, la obra originaria de cada transmedia no termina en sí misma, sino que quienes la consumen, pasan de ser sólo consumidorxs a tener abierta la posibilidad de ser prosumidorxs activxs que producen su propio contenido a partir de la misma; haciendo que el mundo originado se expanda y multiplique. Esto gracias a las licencias Creative Commons que se centran en el acceso abierto, la colaboración y la creatividad, permitiendo a lxs creadorxs compartir su trabajo con el mundo desde las distintas expansiones que lxs prosumidorxs llevan a cabo, sin por ello perder ciertos derechos sobre el mismo. De esta forma, dicho modo de desenvolverse ha dado lugar a un cambio significativo en la forma orgánica en que se produce, comparte y consume el contenido en la era digital en la que estamos inmersos y presentes; integrando ambos niveles de participación que dan lugar a la expansión del universo transmedia. Pero, como hemos visto, dichx prosumidorx también tendrá carácter de creador de su obra expansiva. La misma no será sólo un paratexto sino que será un texto en sí mismo que es, a la misma vez, una extensión del texto de origen. Es decir que no funciona únicamente como un trabajo complementario, sino que en su propio desarrollo significará y representará una nueva y única forma de expresión del universo transmedia.

Referencias

- Atarama Rojas, T. (2022). Narrativa transmedia y derechos de autor: un análisis desde la participación de la audiencia social de Marvel en Facebook y YouTube en Perú, *Derecom*, 32, 15-34, <http://www.derecom.com/derecom/>
- Irigaray, F., Renó, D., Scolari, C., Américo, M., Brossi, L., Gifreu-Castells, A., Gosciola, V., Igarza, R., Islas, O., Lovato, A., Luchessi, L., Renó, L. (2017). *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*. - Crujía futuribles, Grupo Editorial Parmenia
- González Reyes, R. (2021). Las otras caras del prosumidor: una revisión a los conceptos fundacionales de pro-am (amateur profesional) y maker. *Comunicación y Sociedad*, e8072. <https://doi.org/10.32870/cys.v2021.8072>
- Jenkins, H. (2020). Transmedia storytelling. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Scolari, C. A. (2013) *NARRATIVAS TRANSMEDIA Cuando todos los medios cuentan*. Editorial Planeta.

CAPÍTULO 11

Montaje, indagaciones de lo real

Guillermina Valent y Betiana Burgardt

Si hay algo así como un principio del arte, este es su irreductible no totalidad;
pero un principio corolario abre entre las artes una interminable resonancia mutua.

-Jean-Luc Nancy, *La imagen: mimesis & méthexis*¹⁹

Este trabajo es el relato parcial de una experiencia pedagógica afirmada sobre la certeza de que las artes comparten un repertorio común de contenidos que despliegan y complejizan de manera multidimensional. Es así que, en los paradigmas actuales de la creación artística, la investigación y la praxis pedagógica aparecen de manera recurrente asuntos que deben ser abordados desde diferentes perspectivas. La Facultad de Artes de la Universidad Nacional de la Plata presenta un escenario fecundo para esta mirada. Signada por la masividad y la multiplicidad de disciplinas, sobrevuela entre sus aulas y sus pasillos la presencia de palabras en común que ponen de relieve el enorme potencial transdisciplinar que alberga esta unidad académica. Un espacio permeable para el abordaje de contenidos específicos que parecieran no agotarse en definiciones ontológicas sino por el contrario, arden con diferente intensidad a la luz de las prácticas específicas.

A partir de este diagnóstico inicial creemos fundamental propiciar encuentros entre las diferentes áreas y espacios de nuestra Unidad Académica que produzcan el encuentro y habiliten aquella resonancia mutua de la que habla Nancy.

Desde el año 2020 la Facultad de Artes creó un Programa de Investigación Bianual (PIBA) que financia proyectos de investigación internos desarrollados por las cátedras de sus diferentes departamentos con el propósito manifiesto de investigar para mejorar las clases. En una modalidad que atiende las características específicas de la producción y la enseñanza de las artes, se ha revelado como un espacio clave para potenciar este proceso de indagación común y resignificación de conocimiento situado, donde es posible construir desde la transdisciplinariedad.

Durante la segunda convocatoria (2022-2023) y con los proyectos específicos acreditados las cátedras de *Grabado y Arte Impreso* (Básica III y Taller de producción plástica)²⁰ y *Montaje y Edición*

¹⁹ Nancy, J.L. (2020) *La imagen: mimesis & méthexis*. En: "Pensar la Imagen". Emmanuel Alloa Editor. Ediciones /Metales pesados.

²⁰ Específicamente el Taller de Producción plástica donde se nuclean estudiantes en Artes Visuales en su último año de cursada que realizan el Trabajo de Graduación para optar por la Licenciatura en Artes Plásticas en su respectiva orientación.

1 y 2 B²¹ comenzamos a llevar adelante indagaciones comunes en relación a una serie de categorías y prácticas específicas. Ambos proyectos: *Nodo gráfico. Una plataforma virtual de contenidos de la Cátedra de Grabado y Arte Impreso (PP43)* e *Hibridación de medios y convergencia en el Montaje. Producción de una pieza transmedial interactiva. (PP29)* tenían líneas de investigación que se entrelazan permitiendo repensar las disciplinas, saberes y producciones artísticas.

En virtud de lo anterior se generaron encuentros entre las investigadoras de ambos proyectos donde se reformuló, en lo que consideramos una primera etapa de la colaboración, el trabajo *videominuto*. Una realización audiovisual para redes que realizan habitualmente lxs estudiantes del Taller de producción plástica (TPP) que en esta oportunidad fue coordinada por docentes de ambas cátedras.

El montaje audiovisual como herramienta

Llamamos *videominuto* a la pieza audiovisual de no más de un minuto de duración que tiene como objetivo desarrollar algún aspecto o plantear una mirada acerca del Trabajo de Graduación de la carrera de Artes Visuales a través de las lógicas del montaje. Un proceso que se realiza en el marco de la cursada del último año.

En cursadas anteriores, esta pieza fue pensada como una herramienta de difusión que se realizaba en la etapa de cierre de los proyectos sin demasiadas especificaciones técnicas y aprovechando los materiales de registro producidos durante la realización del trabajo. Por esta razón los casos de años anteriores 2020, 2021 y 2022 presentan un repertorio heterogéneo de posibilidades y enfoques.

Durante el 2023 iniciamos esta experiencia conjunta donde se planteó su realización como parte constitutiva del trabajo de Graduación. Por un lado, conservando sus aspiraciones comunicacionales y por el otro, como un espacio de reflexión y toma de decisiones. Para eso su realización se inscribió en la etapa intermedia del proyecto y los insumos para su realización no se limitaron a los registros obtenidos, sino que también se aspiró a la implementación de otro tipo de materiales visuales y auditivos. Este giro fue posible entre otras cosas porque entendemos al proyecto artístico como marco particular para la enseñanza y la producción del arte. Este esquema que se despliega de manera fragmentaria nos permite instrumentar una serie de estrategias, que pretenden acompañar estos procesos.

El trabajo propuesto tuvo un propósito inicial, poner en relación dos perspectivas acerca de la noción de montaje. Desde ambas Cátedras se venía trabajando en desandar las posibilidades de esta categoría en virtud de construir herramientas para la producción artística. Sin embargo, el encuentro entre estos dos universos, mediados por la producción concreta de una pieza audiovisual, propició la configuración de nuevas herramientas a la hora de construir temas y nudos dilemáticos en cada proyecto. Pensar en las materialidades con las que trabajan nuestras

²¹ Nuclea a Estudiantes de Artes Audiovisuales de primer y segundo año y de la Tecnicatura de Sonido de tercer año.

disciplinas fue un disparador de los equipos docentes, para plantear los matices en las definiciones que hacemos de las palabras, conceptos y procesos. De esta forma la creación en el montaje audiovisual, pensado para ser proyectado en pantallas bidimensionales entra en tensión cuando se visibilizan criterios espaciales y temporales como los de una exhibición de sala con coordenadas precisas. Y de la misma manera, el proyecto de exhibición de una producción visual con un tiempo y espacio tridimensional concreto y limitado incorpora una nueva dimensión que los sobrevive, ya no como registro, sino como producción reflexiva.

Al comenzar la redacción de la pauta del *videominuto* para el trabajo en clase, notamos que las mismas palabras referían a asuntos diferentes, no tenían el mismo sentido. A partir de estas dificultades respecto al vocabulario específico comenzaron a aparecer preguntas que orientarán la revisión del rol que iba a tener el audiovisual en estos proyectos artísticos ¿A que llamamos montaje? ¿Es lo mismo que la edición? ¿Boceto o borrador implican una construcción similar? ¿Qué es la secuencialidad o composición para las diferentes artes? ¿Cómo construyen el tiempo y el espacio las artes visuales? ¿Y las artes audiovisuales? En este intercambio también se hizo evidente que los procesos de trabajo en ambas disciplinas implican lógicas, etapas y procesos diferentes, razón por la cual debimos identificar para el grupo de estudiantes un repertorio de herramientas y conceptos concretos de operaciones técnicas de edición para lograr la construcción de sentido en el montaje del lenguaje audiovisual. Para ello se mostraron ejemplos y se presentaron acciones/operaciones posibles que explican cómo se vinculan los nexos, los cortes, las velocidades, los efectos, las texturas videográficas, los movimientos, los sonidos y el discurso desde una exploración poética.

Una de las principales estrategias pedagógicas fue utilizar los encuentros áulicos como espacios de construcción colectiva de conocimientos, búsquedas creativas y mucha empatía. El intercambio, las preguntas y reflexiones críticas representaron la puesta en palabras de las inconsistencias conceptuales entre estos dos universos que se encontraban. En este punto resultó ser muy relevante que el grupo de estudiantes se encontraba finalizando su formación académica. Por un lado, por la densidad conceptual de las discusiones y por el otro porque la instancia de finalización del trayecto académico supuso poner en tensión certezas disciplinares.

Lo que comenzó con la realización de los videominutos tuvo otras instancias de trabajo en torno a la multidimensionalidad del concepto de montaje, con la posibilidad de sumar instancias audiovisuales e intercambios con otras cátedras. Durante la exhibición de los Trabajos de Graduación en el Centro cultural Islas Malvinas con el nombre de *Pública*, un grupo de estudiantes de *Realización 4* de la carrera de Artes Audiovisuales: Manuel Muro, Matías Desiderio y Franco Vosky llevaron a cabo el registro de los proyectos con el mismo objetivo de poner en tensión la noción de montaje, a la luz de las múltiples formas que ha asumido esta idea a lo largo del proceso. En la edición se sumó también Celina W. Meclazcke, adscripta de la cátedra de *Montaje y Edición 1 y 2 B*.

Exploraciones estéticas en el montaje de los videominutos. Algunos casos

A continuación, presentamos cuatro casos de Trabajos de Graduación que ilustran de manera general este proceso que tuvo al montaje como nudo de posibilidad y de discusión.

Presentamos esta serie de producciones artísticas entendiéndose como búsquedas diferentes en cuanto a recursos y elementos de la *puesta en serie* (Casetti Francesco y Di Chio Francisco, 1991)



Figura 11.1. Fotograma del videominuto *Ensayo de rutina* de Macarena Fuentes

En *Ensayo de rutina* (Figura 11.1) de Macarena Fuentes la textura de fotocopia de la imagen y la construcción sonora invitan a sumergirse en una repetición que devela de a poco el loop del movimiento. La relación de aspecto vertical es funcional a lo que sucede internamente en el plano, con la aparición alargada de la figura a modo de *Nosferatu*²² en el presente. Son secuencias fragmentadas que modifican su velocidad y generan una progresión rítmica en el montaje, de aceleración y deformación del movimiento.



Figura 11.2. Fotograma del videominuto *Cuando me vaya, (no) me llevaré fantasmas* de Agustín Oby

²² Es una referencia a la película *Nosferatu* (1922) de F.W. Murnau.

La poesía del montaje vertical de *Cuando me vaya, (no) me llevaré fantasmas* (Figura 11.2) de Agustín Oby funciona casi de manera hipnótica con los movimientos internos y las imágenes superpuestas. Las manos hacen una danza con los espacios, a modo de caricias coreografiadas por el tiempo. Los reflejos son espejos fantasmagóricos muy bien entrelazados en la construcción de la composición de las imágenes.



Figura 11.3. Fotograma del videominuto *Estos recuerdos no son míos* de Paz Beveraggi

¿Cuáles son las operaciones de sentido y los mecanismos propios de los dispositivos en la apropiación del *found footage*? ¿Qué sucede con las imágenes y su materialidad en la generación de subjetividades? ¿Cómo se transpone el formato videográfico como archivo a ser un recurso de un cortometraje audiovisual digital para replantearnos nuestras miradas y resignificar la memoria? Todas estas preguntas parecerían surgir del videominuto *Estos recuerdos no son míos* (Figura 11.3) de Paz Beveraggi que nos invita a pensar posibles respuestas en la superposición de imágenes.

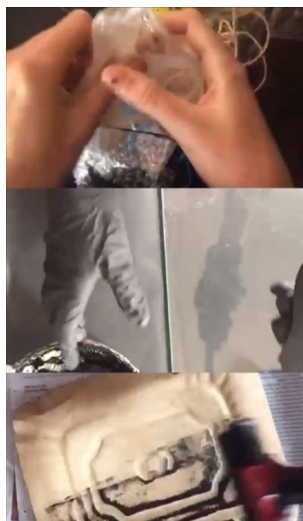


Figura 11.4. Fotograma del videominuto *Habitat lo incierto* de Juana Camino

Habitar lo incierto (Figura 4) de Juana Camino captura en la multipantalla tres acciones que fluyen de forma interconectada con las acciones de las manos. Parecen fragmentos de un mismo proceso que fluye en la pantalla vertical de forma escalonada y metafórica, donde las etapas del proceso se vinculan en el montaje interno de cada encuadre.

Algunas consideraciones para continuar

Hasta aquí pudimos presentar brevemente una crónica de lo que fue un proceso de trabajo dinámico y difícil de describir de manera lineal. Las reflexiones que se desprenden desde la experiencia, enriquecen las investigaciones e intercambio docente, disciplinar y artístico. En lo que fue un trabajo minucioso respecto a la revisión de conceptos, procesos y roles del montaje en el marco de la producción artística, poner el cuerpo resulta una condición fundamental para poder dimensionar qué es lo que sucede en estos procesos artísticos y pedagógicos. Más allá de las categorías revisadas reconocemos en este proceso la relevancia de una dimensión humana que operó como posibilitadora necesaria de todo el proceso de trabajo que continúa en esta indagación en torno al montaje.

Referencias

- Beveraggi Paz [Cátedra Grabado y Arte Impreso B3 y TPP] (2023) Estos *recuerdos no son míos*. Youtube <https://youtu.be/cUMqnhKLJG4>
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991) *Cómo analizar un film*. Cap. 4: El análisis de la representación. Barcelona, Paidós.
- Camino Juana [Cátedra Grabado y Arte Impreso B3 y TPP] (2023) *Habitar lo incierto*. Youtube <https://youtu.be/gBafk74RFrs>
- Fuentes Macarena [Cátedra Grabado y Arte Impreso B3 y TPP] (2023) *Ensayo de rutina*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=uGtQ_A6_CK0
- Murnau, F.W. (1922) *Nosferatu* (Largometraje) Alemania
- Nancy, J.L. (2020) *La imagen: mimesis & méthesis*. En: "Pensar la Imagen". Emmanuel Alloa Editor. Ediciones /Metales pesados.
- Oby Agustín [Cátedra Grabado y Arte Impreso B3 y TPP] (2023) *Cuando me vaya, (no) me llevaré fantasmas*. Youtube https://youtu.be/XXHswQ_bnbk
- Quiroga Branda, P. E. (2014). De nativos, inmigrantes y la brecha digital. Una revisión crítica del abordaje educación/tecnología. Ponencia Presentada en el XII Congreso ALAIC. Lima Perú.

Autores

Coordinadores

Merdek, Carlos D.

Licenciado en Realización de Cine, Video y TV – Facultad de Bellas Artes-Universidad Nacional de La Plata (2006). Docente Titular Cátedra de Montaje y Edición 1 y 2 B - Carreras de Artes Audiovisuales y de la Tecnicatura Universitaria en Sonido y Grabación. Docente Adjunto en la Cátedra de Montaje y Edición 1 y 2 (2008 – 2019). También fue auxiliar docente en la Cátedra Realización y lenguaje audiovisual (1998 – 2008). Docente investigador de la FBA- UNLP en los proyectos: *Lo político-crítico en el arte argentino actual: El rostro de lo indecible*” (2014 – continúa). *La representación de lo indecible en el arte popular Latinoamericano* (2010 – 2013). Realizador y productor de spot publicitario para el Colegio de Farmacéuticos Bonaerense (2016). Co Montajista del documental *En los ojos de la Memoria-* (2013). Co guionista año 2011 de *El despertar de la zorra* – proyecto serie documental.

Burgardt, Betiana

Becaria Doctoral de la Universidad Nacional de La Plata. Lic. y Prof. en Comunicación Audiovisual con orientaciones en Realización e Investigación de la Facultad de Artes UNLP, fue docente de Guión I y actualmente es adjunta en Montaje y Edición 1 y 2 cátedra B en las carreras de Artes Audiovisuales y de la Tecnicatura Universitaria en Sonido y Grabación. Dictó cursos de edición, postproducción de video y animación a través de la Secretaría de Extensión. Se ha desempeñado como directora, guionista, productora y montajista. Su ópera prima fue el largometraje *En los ojos de la memoria* financiado por el INCAA en las etapas de desarrollo y producción de la vía digital. Dirige *Lihuén: Cosa e' Mandinga*, un proyecto transmedia de animación infantil (serie web, videojuego y Realidad Aumentada) basado en mitos y leyendas populares argentinas, y de la serie de TV *Lihuén* (2023) en Paka Paka.

Autores

Argüelles, Lourdes

Licenciada en Comunicación Audiovisual con orientación en Realización de Cine, video y TV. Ejerce como docente en las cátedras de Realización 3 y Montaje y Edición 1 y 2 B, de la Carrera

de Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes de la UNLP. Ha dictado seminarios de Posgrado y Extensión sobre Comunicación Pública de la Ciencia en varias unidades académicas de la UNLP. Formó parte del equipo de creación del Festival de Cine REC donde también coordinó el área de Producción de contenidos. Dirigió y escribió contenidos audiovisuales para televisión y web, entre los que se destaca la serie infantil *Escondidos en el Museo*, emitida por Paka Paka y ganadora de un Martín Fierro de cable. Coordina y dirige Proyectos de Extensión Universitaria.

Burgos Gómez, Rocío

Música, Compositora y Técnica en Sonido egresada de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata, donde actualmente finaliza la carrera de *Licenciatura/Profesorado en Composición Musical*. Se desarrolla en ámbitos que integran instrumentos musicales tradicionales con recursos electrónicos y procesamiento digital. Ha compuesto música para cortometrajes, obras teatrales, relatos sonoros y performances, trabajando en propuestas interdisciplinarias. Actualmente se desempeña como estudiante adscripta en la cátedra *Introducción a la Composición Musical de la Facultad de Artes (UNLP)* y como *becaria* de la Fundación del Museo de Física de La Plata (UNLP), donde investiga la transformación del patrimonio sonoro como materia prima tomando estos recursos sonoros como materiales compositivos, articulando lo acústico con lo experimental, a su vez colaborando en la digitalización de las colecciones del Museo.

Ceccarelli, Pablo

Licenciado y Profesor en Artes Audiovisuales, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP). Ayudante diplomado en la cátedra de Historia del cine 1 (FDA-UNLP). Trabaja actualmente como Becario Doctoral en el Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano (IHAAA, FDA, UNLP). Algunas de sus publicaciones son Muñequita porteña y el encuentro con la historia del cine argentino (*Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*, 9, ISSN: 2469-0767, 2023), Montaje de cartografías. Reflexiones en torno a Calle 52 y el retrato de la ciudad (*Arkadin*, 9, ISSN: 2525-085X, 2020) y La fricción como estímulo: el deseo de una revista de cine en papel (*Tram[p]as de la comunicación y la cultura*, 81, ISSN: 2314-274X, 2017). Participó en proyectos de I+D sobre historia del arte, cultura visual y medios (IHAAA, FDA, UNLP). *Calle 52* (2019), su tesis de grado, participó en diversos festivales de cine de Argentina y Latinoamérica.

Coloma, Julieta

Licenciada y Profesora en Artes Audiovisuales (Facultad de Artes - Universidad Nacional de la Plata); se desempeña como montajista, realizadora, VJ y es docente en la cátedra de Montaje y Edición I y II B (FDA - UNLP). Estrenó su primer cortometraje *Las flores permanentes* (2023) en el 19° FestiFreak. Su trabajo se basa en procesos y formas no tradicionales del audiovisual, la materialidad y la experimentación con medios obsoletos, incluyendo performances y videoinstalaciones en distintos festivales y museos. Así, tanto en su obra como en el campo de

la investigación, sus temas de interés giran en torno a la pregunta por el dispositivo y las representaciones: cómo las imágenes atraviesan nuestros cuerpos, poéticas y relatos.

Gallo Llorente, José

Licenciado y Profesor en Artes Audiovisuales con Orientación Guión en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA-UNLP). Ayudante diplomado en las materias Montaje y Edición 1 y 2 B - FDA UNLP. Editor en agencia platense de marketing "PUNCH".

Leveratto, Lucía

Licenciada en Artes Audiovisuales orientación Realización en la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Docente Ayudante en Montaje y Edición 1 y 2 B en la Facultad de Artes (FDA) de la UNLP. Dicta los cursos de Edición de vídeo y After Effects a través de Extensión de la FDA y se ha dedicado en los últimos 14 años a la realización y edición de videos en diversos formatos y géneros.

Meclazcke Bruno, Celina Wanda

Profesora y Licenciada en Artes Audiovisuales con orientación en Realización de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Actualmente es adscripta de la cátedra de Montaje y Edición 1 y 2 B de dicha institución. Se desempeña como editora y asistente de edición. En el 2021, su tesis de grado *Las Marcas del Agua* fue seleccionada para ser proyectada en el Festival Internacional de Ensenada; y el film *Madre, no hay una sola*, en el cual cumplió el rol de editora, ha ganado el Premio del Público en el Festival REC. Además, su reseña del film *Kim Ji-young: Born in 1982* ha sido seleccionada dentro de las 10 mejores por el Centro Cultural Coreano de Argentina. En el año 2023 se estrenó el largometraje documental *Roberto "polaco" Goyeneche, las formas de la noche* dirigido por Marcelo Goyeneche y producido por Teresa Saporiti, en el cuál trabajó como asistente de edición para Julia Straface.

Nery, Maximiliano

Maximiliano Nery nació en 1991 en Urdinarrain, Entre Ríos. Es Licenciado en Artes Audiovisuales por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), donde desempeña el cargo de Jefe de Trabajos Prácticos en las cátedras de Montaje y Edición I y II. En 2014, debutó como director con su primer largometraje titulado "Las sombras de las lunas", seguido por "La raíz de la grieta" en 2016 y "La idolatría de la técnica" en 2020, obras que participaron de festivales de cine tanto a nivel nacional como internacional. Actualmente, se encuentra inmerso en la fase de posproducción de su cuarto largometraje, titulado "O".

Novomisky, Lara

Licenciada en Artes Audiovisuales con Orientación en Guión de la Facultad de Artes (FdA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Adscripta en la materia Montaje y Edición I y II B (FDA, UNLP). Programadora del Festival Internacional de Cine de Ensenada (FICE), realizadora y

editora de contenido audiovisual para el programa “Cultura digital y alfabetización mediática” de la Sec. de Cultura de Comodoro Rivadavia. Participó como expositora de las 6º Jornadas Estudiantiles de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales (JEIDAP) de la FDA de la UNLP con el proyecto de investigación “Del archivo al relato: el uso creativo del material de archivo en el audiovisual”. Co-directora y montajista del cortometraje “Si me pierdo en un día nublado” (2023).

Valent, Guillermina

Licenciada y Artista visual. Profesora titular de la Cátedra de Grabado y Arte Impreso FDA, UNLP. Investigadora en Artes. Editora responsable de la revista de Arte METAL (IPEAL- FDA-UNLP). Co-directora del proyecto de investigación I+D *El giro performativo en las artes visuales. A propósito de cuerpos, espacios y objetos puestos en acto* (IPEAL- FDA-UNLP). Directora del proyecto *NODO GRÁFICO. Una plataforma virtual de contenidos de la Cátedra de Grabado y Arte Impreso* Programa de Investigación Bianual en Arte edición 2022-2023. Becaria de investigación UNLP (2012-2017). Participó y coordinó diversos proyectos artísticos, curatoriales y editoriales.

Merdek, Carlos D.

Hibridación en el montaje / Carlos D. Merdek ; Betiana Burgardt ; Coordinación general de Carlos D. Merdek ; Betiana Burgardt. - 1a ed. - La Plata : Universidad Nacional de La Plata ; La Plata : EDULP, 2025.

Libro digital, PDF - (Libros de cátedra)

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-950-34-2643-2

1. Montaje. 2. Edición. 3. Educación. I. Burgardt, Betiana II. Merdek, Carlos D., coord. III. Burgardt, Betiana, coord. IV. Título.
CDD 778.59

Diseño de tapa: Dirección de Comunicación Visual de la UNLP

Universidad Nacional de La Plata – Editorial de la Universidad de La Plata
48 N.º 551-599 / La Plata B1900AMX / Buenos Aires, Argentina
+54 221 644 7150
edulp.editorial@gmail.com
www.editorial.unlp.edu.ar

Edulp integra la Red de Editoriales Universitarias Nacionales (REUN)

Primera edición, 2025
ISBN 978-950-34-2643-2
© 2025 - Edulp

S
sociales


edulp
EDITORIAL DE LA UNLP



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA