



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

**Trabajo de graduación de la  
Licenciatura en comunicación audiovisual  
con orientación en realización de cine, TV y video**

***Título: El Aliento***

***Tema: Poética del ruido en el audiovisual***

**2021**

Dirección de Fotografía: Franco Cerana  
Dirección de Sonido: Hernán Biasotti  
Montaje: Alejandro Magneres

Director: PALAZZO, Franco | [francopalazzo.lp@gmail.com](mailto:francopalazzo.lp@gmail.com)  
Estudiante: CERANA, Franco Manuel | [ceranafranco@gmail.com](mailto:ceranafranco@gmail.com)  
Leg 51993/2 | DNI 32.978.794 | Cel. (0291) 15-470 3074

**Resumen:**

Atardece, un hombre muere en un campo de girasoles. Al llegar la noche, su espectro se materializa para encontrar la causa de su muerte. Tras una introducción clara y nítida, se contrapone un segundo momento de oscuridad e interferencias. Este último será el eje del presente cortometraje, donde se aborda el ruido como elemento simbólico y poético. Un seteo extremo de la sensibilidad de cámara nos permite ver, aunque de manera difusa pero abrumadora, aquello que se oculta en la noche.

**Palabras Claves:** Ruido, Textura, Dirección de fotografía, Alta sensibilidad

Anoche estuve en el Reino de las Sombras. Si supieras lo extraño que es estar allí. (...) No es la vida sino su sombra, no es movimiento sino su espectro silencioso. (...) Estuve en *Aumont's* y vi el cinematógrafo de Lumière.  
Máximo Gorki (1896)<sup>1</sup>

## 1. Introducción: ideas y motivaciones preliminares

Hace unos cuatro años, Hernán Biasotti nos propuso, a Alejandro Magneres y a mí, el desafío de producir un cortometraje en donde *todo fuera ruido*. La idea matriz era trabajar una materialidad plástica de la imagen y el sonido —y luego en el montaje—, que suele asociarse con un error. Hacer de aquello que suele evitarse, que está mal visto, una propuesta estilística. Tomamos aquí las hipótesis de Clément Chéroux (2009) quien propone que no sólo es posible acceder al conocimiento a través del estudio del error, sino que mucho de lo que alguna vez fue considerado como tal, más tarde se convirtió en rasgo de estilo de una época, autor o género. La foto movida, la sombra del camarógrafo en cuadro, las exploraciones fotográficas de la textura, y tantas otras posibilidades plásticas de los materiales, fueron reveladas por errores de los *aficionados* y luego apropiadas por los *profesionales* —si es que acaso puede hacerse esta distinción—, quienes hicieron de ellas un estilo. Esto demuestra la importancia de estudiar aquello descartado por ser considerado un error y descubrir nuevas posibilidades de los materiales (p. 90).

En nuestro caso, partimos del estudio de algunas características de los dispositivos que suelen evitarse por ser consideradas fallas en la definición y, sobre todo, en la representación mimética: en la posibilidad que el mensaje llegue claro y sin interferencias. El cine clásico, con su lenguaje griffithiano, su montaje transparente y su sonido sincrónico intentó hacer lo más translúcido posible el vidrio de la ventana por la que mirábamos la historia. Proponemos entonces construir un relato aristotélico, con un verosímil claro, pero tirando un poco de polvo en la ventana, ensuciando la comunicación y generando cierta violencia sobre el deseo de verlo todo que tiene el espectador (Comolli, 2007).

---

<sup>1</sup> Reseña del programa de Lumière en la Feria de Nizhni-Novgorod, publicada en el periódico *Nizhegorodski listok* el 4 de julio de 1896, y firmada con el seudónimo I. M. Pacatus. (Leyda, 1983).

El ruido que identificamos en los *artefactos* y compresiones del sonido, en la textura producida por el uso de altas sensibilidades en la imagen, y en el trabajo de ruptura de la continuidad en montaje, nos vendrían muy bien para construir una relación espacio-temporal extrañada: la percepción de un espectro.

## **2. Metodología: Construir un punto de fuga**

*Atardece, un hombre muere en un campo de girasoles. Al llegar la noche, su espectro se materializa para encontrar la causa de su muerte y liberarse.*

Partiendo de esa sinopsis, nos propusimos dividir el audiovisual en dos grandes momentos. Tras una introducción clara y nítida, como aparente comprensión de la vida, de la conciencia y la razón; se contrapone un segundo momento de oscuridad y ruido: éste será el punto de partida de nuestro trabajo final de grado, donde abordamos el ruido como elemento simbólico y poético, desde el punto de vista sonoro, visual y estructural. Entendemos que es ineludible, para esto, un análisis de la materialidad de la obra, al fin y al cabo «la percepción poética es aquella en la cual se experimenta la forma y permite renovar la percepción del mundo» (Belinche, 2011, p. 38).

Desde la dirección de fotografía, se partió de una investigación técnica por un lado y estética por el otro. Esta división no es tan palpable en la práctica, porque cada experimentación técnica estuvo siempre fundamentada por una búsqueda estética precisa. El eje estético y narrativo era construir un lugar fronterizo entre la vida y la muerte, pensar cómo representar ese estado en el cual se encuentra el personaje, devenido en espectro. Reflexionar sobre la penumbra, las sombras, la muerte, los límites espacio-temporales, al mismo tiempo que hacer pruebas de ruido en diversas cámaras, lentes y filtros de color, para representar este estadío.

### *a. El problema relativo: espacio-tiempo*

Según Marta Zátanyi (2011), el arte es un fenómeno que posibilita acercarnos a los límites de las barreras ontológicas, aquellas vallas que dan forma al ser, que le dan sentido a su vida y lo resguardan de «precipitarse en la nada o hundirse en la organicidad animal» (p. 25). Este límite delgado y filoso entre la vida y la muerte debía ser expandido para internar al personaje en un particular espacio-tiempo y desarrollar

allí la trama del cortometraje. Entiendo el borde de este *acantilado* como una dimensión que va más allá de la dicotomía vida-muerte o luz-oscuridad, donde el personaje ya no está vivo pero todavía no pudo desprenderse de los fantasmas que lo atormentan y no lo dejan trascender hacia el estadio final. Para llevarlo al lenguaje fotográfico, podríamos decir que el ejercicio sería transformar el límite entre lo blanco y lo negro en una escala de grises intermedia, con todo un rango de posibilidades en su interior. Hacer estallar al yin-yang, no sólo romperlo; hacerlo explotar en un big bang creador de mundos.

Este *limbo*, entendido como lugar de tránsito, confuso, con una lógica temporo-espacial distinta, sería representado de manera que su lectura sea dificultosa. En las disciplinas que trabajan con la comunicación utilizamos habitualmente dos términos para referirnos a los problemas que obstaculizan la transmisión de mensajes: *oscuridad* —en contraposición a lo claro, lo luminoso, lo explícito— y *ruido* —como interferencia en el medio—. A su vez, la presencia de un espectro suele estar ligada en el imaginario común a cargas de energía, campos electromagnéticos, elementos que podrían generar esas interferencias. Por todo esto, la exploración de la textura dada por la sobrecarga eléctrica del sensor que captura la imagen digital, resulta muy atinada para representar este universo.

Para pensar la construcción de esta dimensión, tomé como referentes dos obras latinoamericanas icónicas: la novela *Pedro Páramo* de Juan Rulfo ([1955] 2009) y el largometraje *Sur* de Pino Solanas (1988). En ambos casos, cierto naturalismo deja paso a una dimensión extrañada, donde el tiempo y el espacio se vuelven elásticos y maleables, y los personajes no los transitan como lo hacen los mortales. Sin embargo, esto no es anárquico: en su interior se dejan entrever lógicas propias, existen reglas, quizás algo confusas, pero presentes. Debíamos encontrar en *El Aliento*, sus propias reglas en la representación para construir su verosímil.

#### *b. Puntos de partida: experimentación técnica*

Una de las causas por las que el ruido de la imagen comienza a ser perceptible, es la falta de luz al momento de la captura. Si el sensor de la cámara no es lo suficientemente sensible como para captar una imagen con poca iluminación, deberá subir la señal eléctrica (Carrasco, 2010, p. 190). Es en este momento cuando aparece el ruido: puntos de los colores primarios de la luz, intermitentes y hormigueantes,

pueblan la imagen dándole una textura muy particular y nunca vista hasta la llegada del video. A pesar de que suele relacionárselo con el grano del material fílmico —ambos son, de alguna manera, productos de la poca iluminación—, el ruido es menos orgánico, presenta una trama más rígida, supeditada a los fotodiodos dispuestos de manera ordenada en el sensor. La imagen queda entonces sobreimpresa bajo esta trama, a la manera en que el óleo puede copiar la textura del lienzo.

Los fabricantes de tecnología audiovisual combaten desde siempre con el ruido. Intentan hacerlo imperceptible, construyen cámaras más sensibles, softwares para disminuirlo en postproducción. El ruido es visto como un error, una molestia, algo prohibido. Pero es preciso aclarar que, como afirma Parente (2011), «el ruido es parte constituyente del proceso de comunicación y no apenas interferencia» (p. 54), y es que, además, «las imágenes basadas en el ordenador normalmente están comprimidas por medio de técnicas de compresión con pérdidas, como la JPEG. Por lo tanto, la presencia de ruido (en el sentido de interferencias indeseables y pérdida de información original) es una cualidad esencial, y no accidental» (Manovich, 2006, p. 363).

El espectador contemporáneo, por su parte, está habituado al ruido de la imagen digital. Su propia producción audiovisual, derivada en general de teléfonos celulares, suele estar marcada por la textura procedente de una luz deficiente. Sin embargo, cabe preguntarse cuándo ese ruido comienza a ser una *molestia*, cuándo las espectadoras y espectadores, pero también las personas que producen audiovisuales, consideran que la imagen *no sirve* o *no se entiende*. Y de aquí parten otras incógnitas, quizás la motivación última de este trabajo: ¿Cuál es el límite aceptable de ruido? ¿Qué sucede al atravesar esa barrera? ¿Puede la imagen velada y de difícil lectura producto del ruido, ser utilizada poéticamente?

Para comenzar a responder estas preguntas, llevamos a cabo diversas pruebas que se pueden clasificar en dos grandes grupos. Las primeras, más de *laboratorio*, en donde se probaron cuatro cámaras —Canon 6D, Panasonic Gh5, Sony NEX-FS700R y  $\alpha$ 7S II— subiendo progresivamente el nivel de sensibilidad (valores ISO o dB), subexponiendo y sobreexponiendo, registrando datos técnicos y probando el rendimiento de la imagen en postproducción. Las segundas, en locaciones similares a las que serían finalmente el lugar de rodaje y con la iluminación que utilizaríamos, para ver cómo respondían esas cámaras en condiciones específicas. Como conclusiones de estas pruebas podemos destacar:

- El códec H.264 con el que estas cámaras comprimen al grabar el material suaviza mucho la textura de la imagen. El ruido es más notorio si se registra con ProRes 422 en una grabadora externa.
- El ruido, a diferencia del *grano*, se hace más visible en las partes oscuras de la composición.
- De las cámaras probadas, la Sony  $\alpha$ 7S II es la que puede llegar a una sensibilidad más alta —409.600 ISO, 8 puntos más arriba que los 1.600 ISO nativos—, generando un ruido muy notorio.
- La  $\alpha$ 7S II que utilizamos en las pruebas y posterior rodaje, al llevarla a su sensibilidad máxima, no sólo genera una dominante magenta sino que además presenta una mancha del mismo color en el borde izquierdo del plano. Esa mancha me remite a las veladuras del material fotoquímico, también producidas por errores.
- Si además de usar la máxima sensibilidad subexponemos la imagen y luego subimos su brillo en postproducción, el ruido se hace todavía más notorio.
- La luz de la luna puede ser un problema. Hicimos pruebas en noches de luna llena y su luz iluminaba demasiado el ambiente. En ciertas ocasiones llegamos a *banderear* la luz de la luna para tener el ratio de contraste que buscábamos. Debíamos elegir los días de rodaje en función de la luna.

Tras estas pruebas, decidimos capturar la imagen con la Sony  $\alpha$ 7S II, conectada a una grabadora externa Atomos Shogun 4K que nos permitía capturar en ProRes 422. A su vez, algunas escenas las grabaríamos dos o tres puntos subexpuestas para luego aumentar el brillo en postproducción y que el ruido estalle aún más.

### 3. Propuesta de estilo

La propuesta partió desde la *página en negro*. Una oscuridad total a la que le iríamos agregando pequeñas fuentes de luz que, mientras a simple vista eran imperceptibles, en cámara podían llegar a sobreexponer. Íbamos a grabar en una oscuridad tal que sólo podíamos ver a través de la pantalla de la cámara. Usar la cámara como un apéndice del cuerpo, una extensión que nos permita registrar aquello que nuestros ojos no son capaces de ver: tanto las bajas luces como los espectros.

Este uso de una sensibilidad extrema y su ruido intrínseco me remitió en primera instancia al trabajo de los impresionistas: la textura dada por sus pinceladas, el trabajo

puntillista, la composición del color a través de la yuxtaposición de colores puros. Pero luego, me hizo pensar en las obras expresionistas, donde los colores de la luz tiñen los objetos y los corren de su *color local* haciendo que la representación se adecúe a lo que siente el personaje o el autor, más que a la impresión de la realidad sobre el material sensible.

En cuanto a los referentes directos que tuve, quiero destacar cuatro. En primer lugar los grabados de Gustave Doré para *La divina comedia* publicados en 1861; no sólo por su textura y detalle, sino también por sus cielos con horizontes resplandecientes, los contraluces que dibujan las siluetas, los cuerpos que parecen emitir luz y los acantilados rocosos (*Fig. 1-4*). Por otro lado, las fotografías de Jon Cazenave en sus series *Numen* (2012) y *Herri ixilean* (2010), donde se retrata un bosque haciendo énfasis en las texturas de la noche y las almas que la habitan (*Fig. 5-6*); y las de Fosi Vegue en la serie *XY XX* (2014), en la cual el ruido de la fotografía digital se explota al máximo, exigiendo la cámara para poder observar a través de las ventanas lo que pasa en los cuartos vecinos (*Fig. 7-8*). Por último, las obras de Remedios Varo también funcionaron como disparadoras de ideas por sus seres y texturas oníricas (*Fig. 9*).

En esta propuesta de estilo hice énfasis en la composición del *espacio plástico* caracterizando los elementos que describe Aumont (1992, p. 144): la *superficie* —composición y organización de las formas en el cuadro—, los *valores* —brillo, clave y contraste—, los *colores* —matices y saturación—, *elementos gráficos* y, sobre todo, la *materia* en sí misma: los píxeles. Sobre este último punto, me parece importante remarcar la idea del mismo autor en relación a cómo la forma se hace expresiva, y por lo tanto poética, en el mismo momento en que va más allá de la mera representación realista. Entendiendo al cine ya no como un medio mecánico que puede capturar la realidad de manera objetiva, sino como un dispositivo que a través de la manipulación de sus herramientas técnicas puede producir imágenes expresivas y simbólicas. Pero además, «en este movimiento de superación, la forma, demasiado nutrida (*trophé*), puede llegar a exhibir aquello de lo que está hecha, el material, el medio» (Aumont, 1997, p. 158). Es que «no basta ya con representar a la pintura y los cineastas mínimamente “al día” saben que, si quieren tener la menor oportunidad de hacer pintura, a lo que se han de dedicar es a la materia de la imagen, al grano de la pantalla» (p. 186), a *los píxeles*, agregaríamos. Y con ellos, al ruido digital.

En el mismo sentido, Machado propone que sólo una acción que repercute en la propia ingeniería de la cámara puede subvertir el destino figurativo por el que está signada la fotografía (2015, p. 228). Trabajar con sensibilidades extremas, elevando la señal eléctrica hasta el punto en que el ruido haga difícil distinguir las formas del plano, es un modo de torcer la mimesis: usar la tecnología de un modo alternativo al que fue concebida, *escupir el lente* en un gesto similar al del primer impresionismo (Brakhage, 2014, p. 55).

Al tener al ruido de la imagen digital como base de mi propuesta, tomé diversas decisiones para simplificar el resto de las propiedades de la imagen y que la lectura no se torne tan compleja. En primer lugar, teniendo en cuenta que la mayoría de los planos contarían con un personaje caminando por la noche, decidí trabajar la separación entre figura y fondo haciendo uso de la dinámica de **contraste tonal** (Dondis, 1985), dejando el fondo más iluminado cuando el personaje tuviese que estar en penumbras y oscureciendo el fondo cuando quería iluminar mejor sus expresiones. En el mismo sentido se planteó el uso predominante de una puesta de **luz cruzada**: una luz principal lateral, un leve relleno y un contraluz que invadiera levemente el sector más oscuro del rostro. Este tipo de puesta se rompería y se transformaría en una luz frontal en los momentos de *revelación* en los que el personaje se encuentra con algo que le brinda información y por lo tanto lo *ilumina*: el encuentro con su cadáver, con la cara de la mujer, con el hombre y al mirar por la ventana.

Aunque la propuesta fue trabajar principalmente luces neutras, me interesaba incluir **acentos de color** a través de la luz, reforzando la imagen de género fantástico. Para ello elegí tres colores, en primer lugar, un naranja rojizo proveniente del fuego —elemento recurrente en el cortometraje—, y hacia el cual llevé los colores de las luces prácticas: velador, luz de la camioneta, ventana de la casa. Por otra parte, reforcé con luces magentas la mancha producida por el sensor. Por último, el azul cianoso era un color que me permitía contrastar con los anteriores y construir esta particular noche eléctrica y espectral (*Fig. 10*).

A su vez, me propuse trabajar **luces dinámicas**, es decir, luces que presenten movimientos o transformaciones en plano. Quizás las dos más llamativas son aquella que presenta el reflejo del agua en el rostro del personaje y la que acompaña los movimientos del mismo durante sus caminatas. En el caso de la primera, me serví de la particular textura formada por la cáustica producida al reflejar la luz en ondas de agua. Consideré que la referencia al agua a través de la luz podía funcionar para enlazar el

momento en que el personaje encuentra su propio cadáver con aquel en el cual se encuentra con otro hombre, separados por un lago. Para el segundo caso, usamos un *boomlight* que permitía seguir al personaje a través de las montañas y las rocas. Pero cuando el actor frenaba su marcha, seguíamos moviendo la bola de luz, cambiando la percepción del fondo y de la propia figura del personaje. Una tercera luz dinámica, aunque justificada diegéticamente, es la del interior de la casa. Esta luz tambaleante me permitía trabajar en la misma escena y al interior de cada plano, lo que se desarrolla a lo largo de todo el cortometraje: momentos en los cuales la figura está iluminada mientras el fondo está subexpuesto, con su versión negativa: personajes en silueta y fondos iluminados.

Los **lentes** elegidos fueron una valija de Rokinon Cine DS (14mm, 24mm, 35mm y 50mm) que fueron utilizados según un criterio de focalización, es decir, en relación a la necesidad de ubicar al espectador más cerca o más lejos de la acción. En ciertos planos específicos utilizamos lentes más largos como un Canon 70-200mm y un Nikkor 400mm. En la mayor parte del trabajo nocturno usé diafragmas entre f8 y f16, intentando ampliar la **profundidad de campo**, porque consideré que el desenfoque entraba en conflicto con la textura del ruido buscada. La profundidad de campo corta produce una textura *borroneada*, caracterizada por el aumento de tamaño de los círculos de confusión de la imagen, es decir, los puntos que forman la imagen se agrandan y superponen, perdiendo la definición de sus bordes. El ruido utilizado, por su parte, tiene la particularidad de obturar la imagen con una textura opuesta: diminutos puntos luminosos y súmamente definidos.

Como ya describimos en las conclusiones de las pruebas técnicas, para que el ruido sea notorio tenía que predominar una **clave tonal baja**. Sin embargo, me resultaba interesante que algunos planos tengan zonas del encuadre sobreexpuestas, trabajando el contraste entre zonas con y sin ruido. Así fue concebida la iluminación de la escena en la cual el personaje se encuentra con su propio cadáver. Ésta es la única vez en que estamos seguros que el personaje ve algo del mundo real, algo tangible y que, sin embargo, él no puede tocar. Es por esto que decidí sobreexponer al cadáver, iluminándolo con una luz muy puntual recortada según la silueta del cuerpo. De esta manera, lo único que no tiene ruido en la secuencia es el cuerpo inerte.

La **relación de aspecto** 2,35:1 fue elegida porque de alguna manera ayudaba a una composición horizontal de los paisajes, sobre todo en el inicio del cortometraje. Pero también, porque nos interesaba que se note la diferencia entre el *negro con grano*

y el *negro base* del dispositivo de reproducción. Ya sea este un monitor o una pantalla de cine, ambos suelen tener relaciones de aspecto menos panorámicas, por lo que las barras negras arriba y abajo de los planos, cumplirían esta función.

Por último, y en relación directa con la **textura de la imagen**, propuse que haya algunas secuencias con más ruido que otras, haciendo más dificultosa su comprensión y generando de esta manera una tensión dada por su compleja lectura pero también por el dinamismo producido por la vibración del ruido en el plano. Esta textura que lo invade todo me resulta inquietante y apabullante, como el universo que construimos.

#### **4. Conclusiones primarias: visionados y postproducción**

Una vez finalizado el trajín del rodaje, comenzamos a analizar el material resultante, a la vez que Alejandro comenzaba el montaje. Durante todo el proceso que llevó la postproducción, fui sacando diversas conclusiones en relación a cómo se fueron materializando las ideas que teníamos antes de grabar y a cómo terminó respondiendo este seteo extremo de cámara.

En primer lugar, noté que al trabajar subexponiendo la imagen de esta forma, el contraste aumenta notoriamente. Esto se debe a que, de los 256 tonos de luminosidad que nos permiten registrar los 8 bits utilizados para capturar los planos, sólo estamos usando un tercio o un cuarto: los tonos más oscuros. Si luego aumentamos el brillo en postproducción, esos tonos se estiran para llegar al blanco, generando un *banding* que termina produciendo saltos muy abruptos entre tono y tono, eliminando las zonas de *penumbra* —los degradés de sombras— y haciendo que las luces se vuelvan más duras.

La corrección de color de las escenas día, naturalistas, estuvieron a cargo de Ramiro Chalde, quien terminó de definir el *look* atardecer con algo de lo imponente de las películas de Terrence Malick. De las partes nocturnas me encargué yo, reforzando lo que habíamos trabajado en el rodaje. Sabía que al tener una textura sobre toda la imagen se iba a volver muy difícil hacer máscaras y corregir zonas del plano, por lo cual se realizaron principalmente ajustes globales de brillo y saturación. Además, se corrigieron los tres colores trabajados en la luz —naranja rojizo, magenta, azul cianoso— para que siempre tengan el mismo matiz.

Algo que no tuve en cuenta en la preproducción fue que los cielos siempre son más luminosos que el suelo. Incluso en la noche, la luz que ilumina el campo viene del cielo.

Por lo tanto, en los planos generales sin luz artificial, al exponer el suelo de manera que tenga algo de textura, los cielos se sobreexponen demasiado, transformando el efecto noche en día. En estos casos tuve que oscurecer el cielo agregando máscaras de ruido. Afortunadamente, durante el rodaje empecé a ver que esto podía llegar a ser un problema, por lo cual grabé un *ruido base* con la tapa del lente puesta —una especie de *room tone* de imagen—.

Durante las últimas correcciones de color, decidí ir eliminando progresivamente el verde —llevándolo hacia el cian y bajando su saturación— para dejarle más lugar al magenta (*Fig. 11*). El verde, tan presente en el inicio del cortometraje, está íntimamente relacionado con la vitalidad del personaje que recorre el campo de girasoles. El magenta, por el contrario, no sólo es el color complementario del verde, sino que es un color extra-espectral: no existe en el espectro visible de la luz. El cerebro humano, hábil uniendo los extremos y completando las ausencias, compone un color haciendo una síntesis entre un extremo y el otro del espectro. Considero que este fenómeno de la percepción es también una metáfora de la construcción de este universo ubicado entre la vida y la muerte en el cual se mueve nuestro fantasma.

## 5. Conclusiones finales

Es bien sabido que cada dispositivo técnico, cada avance tecnológico, dio lugar a nuevas posibilidades estéticas y formas de experimentación. Sin embargo, las nuevas tecnologías, insertas en una opaca caja cerrada que le ocultan al artista los procesos que se dan en su interior —y las cámaras de cine digital quizás sean el mejor ejemplo de esto—, terminan produciendo un limitado campo de posibilidades. En su libro *El error en los aparatos audiovisuales*, Alejandro Schianchi reinterpreta a Vilém Flusser:

Lo que plantea Flusser es justamente obligar al aparato a hacer lo que no está previsto en su “programa”, para conseguir así, la libertad que el artista necesita con sus herramientas y lograr que sus posibilidades estéticas no estén limitadas por la imaginación de un ingeniero, un programador, un aparato, o mucho menos una empresa. Y al mismo tiempo, trabajar sobre una estética propia de los aparatos y no necesariamente en función de lo “real”. (2014, p. 136)

Este fue el gesto que nos propusimos hacer en el presente trabajo: corrernos de las instrucciones de uso del aparato, de la concepción tradicional de la imagen *ideal*, de nivel de ruido *acceptable*; atravesar esa barrera y proponer otros límites posibles que

sirvan a los fines poéticos de construir cierto universo sensorial. De esta manera, encontramos un modo en que el ruido de la imagen, en diálogo con un trabajo sonoro y de montaje singulares, pueden construir el borde del abismo en el que se encuentra el personaje. Un *limbo* caracterizado por una particular lógica espacio-temporal que puede ser atribuida a la percepción de un espectro, generando sensaciones extrañadas, donde se combinan lo siniestro, lo tensionante y lo apabullante del ruido.

A su vez, a la hora de hacer el render final del trabajo, volví a encontrarme con el problema de la compresión que ya había analizado anteriormente: cualquier formato final que tenga algo de compresión terminará borrando parte de la textura tan importante para la obra. Esto se dará sobre todo en caso de tener que subir el material a una plataforma de visualización online, por lo que es prácticamente imposible que el espectador pueda ver el cortometraje como lo vimos en la sala de postproducción. Esta transformación de los materiales, que deviene en un cambio estructural en la obra es analizada por Schianchi poniendo como ejemplo las alteraciones que sufre el color en la pintura con el paso del tiempo, y se pregunta: «si existe esta transformación constante (e inevitable) de los materiales, ¿cuál es el límite para decidir si sigue siendo o no la misma obra?» (p. 115). *El aliento* tiene una textura particular que se hace palpable al visualizar el DCP, aunque soy consciente que la mayoría de las veces se verá una obra distinta a la que concebí, sobre todo porque el H.264 y las plataformas de video trabajan alivianando los pesos y borrando aquella huella del dispositivo que es la textura.

Por último, considero importante resaltar el carácter de prótesis del cuerpo que adquiere la cámara en este trabajo, tanto en la práctica realizativa como en su carácter narrativo. Durante el rodaje hubo momentos en los cuales nos encontramos en medio del campo nocturno, en una total oscuridad, pero a través de la cámara podíamos ver aquello que a simple vista era imposible distinguir. Debía armar las puestas de luz mirando a través de su pantalla, porque ni el fotómetro ni mis ojos servían para calcular cómo estaba quedando la imagen. Estábamos ciegos frente a una escena que sólo la cámara podía registrar. Para el espectador, por su parte, este dispositivo capaz de captar la energía del espectro funciona como un aparato de rayos X, de visión nocturna o como una cámara Kirlian que permite observar aquello imposible de ser percibido de otro modo.

## 6. Referencias:

- Aumont, Jacques (1992). *La Imagen*. Barcelona, España: Paidós.
- Aumont, Jacques (1997). *El ojo interminable*. Barcelona, España: Paidós.
- Belinche, Daniel (2011). *Arte, poética y educación* [Tesis de Doctorado]. La Plata, Argentina: Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata.
- Brakhage, S. (2014). *Por un arte de la visión: escritos esenciales de Stan Brakhage*. Tres de Febrero, Argentina: Universidad Nacional de Tres de Febrero.
- Carrasco, Jorge (2010). *Cine y Televisión Digital. Manual Técnico*. Barcelona, España: UBE.
- Cazenave, Jon (2010). *Herri ixilean* [Serie Fotográfica]. Recuperada de <http://joncazenave.com/galerna/herri-ixilean>
- Cazenave, Jon (2012). *Numen* [Serie Fotográfica]. Recuperada de <http://joncazenave.com/galerna/numen>
- Chéroux, Clément (2009). *Breve historia del error fotográfico*. México DF, México: Serieve.
- Comolli, Jean-Louis (2007). Retrospectiva del espectador. En *Ver y poder*. Buenos Aires, Argentina: Aurelia Rivera.
- Dondis, Donis A. (1985). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili.
- Doré, Gustave (1861). *La divina comedia* [Serie de Grabados].
- Leyda, Jay (1983). *Kino: a history of the Russian and Soviet film*. Princeton, EEUU: Princeton University Press. (pp. 407-409)
- Machado, Arlindo (2015). *Pre-cine y post-cine: en diálogo con los nuevos medios digitales*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: La marca editora.
- Manovich, Lev (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- Parente, André [2009] (2011). La forma cine: variaciones y rupturas. *Arkadin*, 3 (3), pp. 41-58. La Plata, Argentina: Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.
- Rulfo, Juan [1955] (2009). *Pedro Páramo*. Barcelona, España: RM Verlag.
- Schianchi, Alejandro (2014). *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Elaleph.com
- Solanas, F. (Dir.) (1988). *Sur* [Largometraje]. Argentina y Francia: Canal+, Cinesur, Productions Pacific, 1988.
- Varo, Remedios (1958). *Personaje* [Pintura].
- Vegue, Fosi (2014). *XY XX* [Serie Fotográfica]. Recuperada de <https://www.fosivegue.com/xy-xx>
- Zátonyi, Marta (2011). *Arte y creación: los caminos de la estética*. Buenos Aires, Argentina: Capital Intelectual.

## 7. Anexo de imágenes

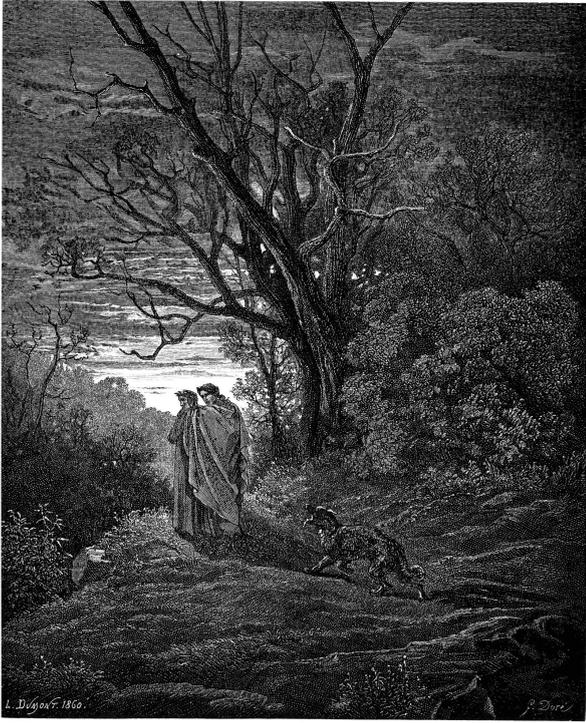


Fig. 1 - Gustave Doré, *La divina comedia, El infierno - Lámina IV - Canto I* (1861)

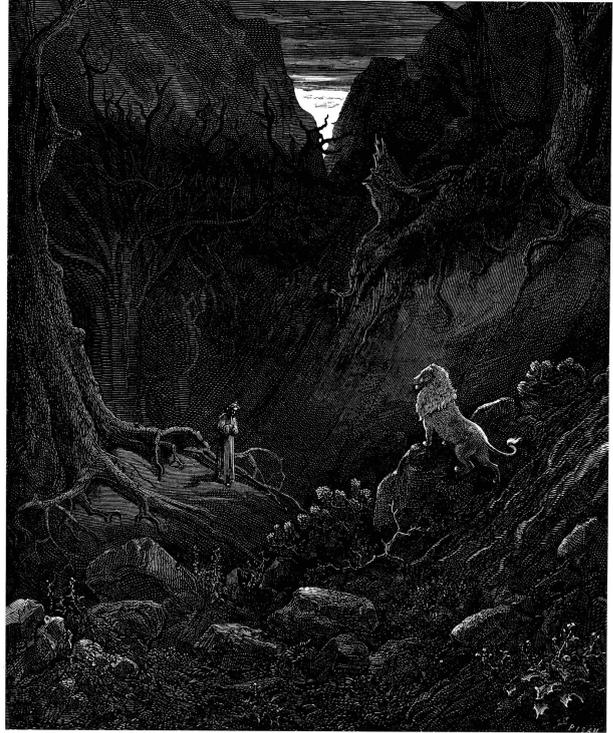


Fig. 2 - Gustave Doré, *La divina comedia, El infierno - Lámina III - Canto I* (1861)



Fig. 3 - Gustave Doré, *La divina comedia, El infierno - Lámina IV - Canto I* (1861)

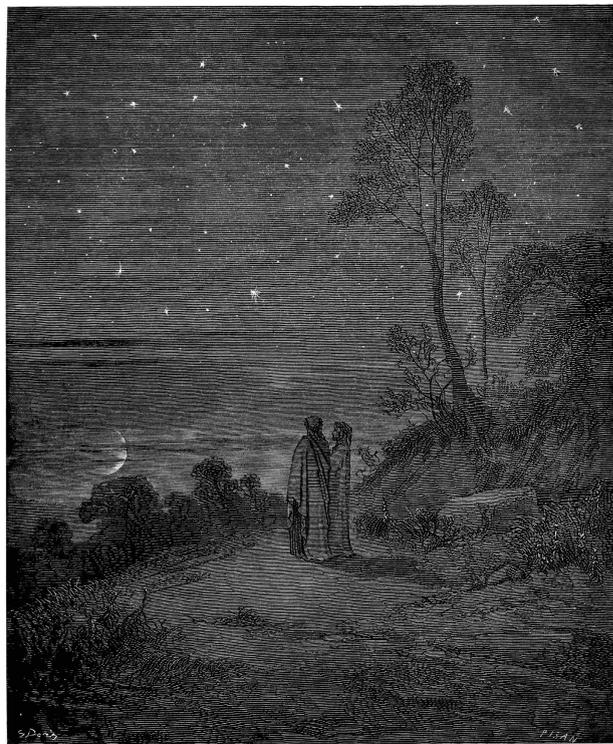


Fig. 4 - Gustave Doré, *La divina comedia, El infierno - Lámina III - Canto I* (1861)



*Fig. 5 - Jon Cazenave - Herri ixilean (2010)*



*Fig. 6 - Jon Cazenave - Numen (2012)*



*Fig. 7 - Fosi Vegue - XY XX (2014)*



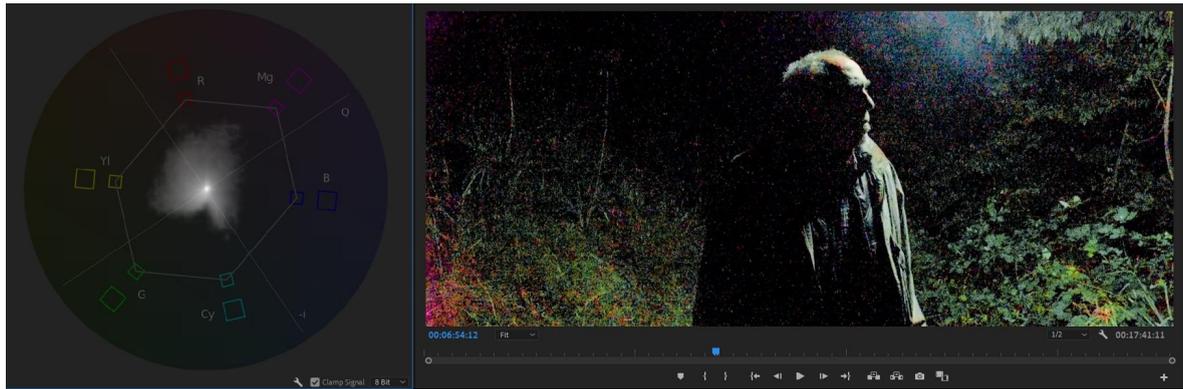
*Fig. 8 - Fosi Vegue - XY XX (2014)*



*Fig. 9 - Remedio Varo - Personaje (1958)*



*Fig. 10 - Presencia, en un mismo plano, de los tres colores trabajados.*



*Fig. 11 - Poca presencia de verdes según el vectorscopio.*