



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

Director: MERDEK, Carlos Daniel | calimerdek@gmail.com
Estudiante: MAGNERES, Alejandro | jandrimag@hotmail.com
Leg 46093/8 | DNI 31.780.225 | Cel. (0221) 15-545 1455

Resumen:

Atardece, un hombre muere en un campo de girasoles. Al llegar la noche, su espectro se materializa en un limbo en el que el tiempo y el espacio se funden en un eterno presente. Este trabajo propone una exploración del ruido en el montaje —entendido como interferencias, fallas, alteraciones en las unidades de sentido— en pos de la construcción de un universo errático y confuso pero coherente, con reglas y leyes propias.

Palabras Claves: Montaje, Estructura tridimensional, Eterno presente, Ruido, Ruptura espacio-tiempo.

Aceptamos los cortes porque se parecen a la manera en que las imágenes se yuxtaponen en nuestros sueños.

De hecho, la brusquedad del corte puede ser una de las claves determinantes para producir la semejanza entre las películas y los sueños.

Walter Murch (2003, p. 69)

1. NEGRO - TÍTULOS INICIALES

Desde los primeros años de la carrera me encargué de editar los trabajos de la facultad con mis compañeros del interior en mi *isla-habitación*, siempre fui el nerd del grupo. Pensaba que en la edición se podía solucionar cualquier problema, falla, error o pieza faltante del rodaje. Lo pensaba como una instancia de reparación, como un arreglo. No tenía noción del verdadero potencial del montaje. No por falta de grandes docentes, al contrario, mientras escribo estas líneas no puedo dejar de pensar en Evangelina Espora y Alejandra Rómoli. Ellas me abrieron la cabeza, y me contagiaron su interés por la *construcción* y la *creación* en un sentido amplio.

Con el tiempo me fui acercando a la invención, las máquinas, la chatarra. Siempre me interesó saber cómo funcionan las cosas. Las desarmo. Trato de entenderlas analizando cada una de sus piezas y mecanismos. En simultáneo, me encontraba trabajando con *material de archivo, found footage e imágenes descartadas*. Tras estas experiencias comencé a entender el montaje desde otro punto de vista, como un proceso más versátil, interdisciplinario, un ensamblaje de piezas que forman algo autónomo. Un sistema que funciona más allá de la suma de sus partes. El poder de construcción de sentido que propone el montaje es inagotable pero a su vez muy frágil. Las mismas piezas en distinto orden pueden salir andando o no servir para nada.

De ahí surge mi propuesta de trabajo final, el interés por experimentar dentro de los límites que contienen la coherencia y el funcionamiento de una obra artística. Entendiendo al ruido como aquellos elementos que atentan contra la claridad discursiva —la simultaneidad de mensajes, errores en la codificación, desfasajes del canal o

medio que transmite el mensaje. Interferencias dentro de un proceso de comunicación—, propongo la intención de trabajarlo en el montaje como herramienta generadora de sentido, explorando nuevas formas de representación y creación audiovisual.

2. EL CAMPO

Atardece. Un hombre baja de su camioneta y camina por un campo de girasoles. De pronto recibe un disparo. Ahora es de noche y el hombre está muerto, pero su espectro se encuentra en un limbo. Un eterno presente. Una dimensión confusa y envuelta en ruido.

A partir de esta historia se desprenden dos posibles *niveles de realidad*, dos formas de construcción opuestas. Por un lado, el mundo visto a través de una ventana, una representación mimética y naturalista, en la que el personaje habita el reino de los vivos. Con una lógica lineal, de relación causa-efecto, clara y luminosa. Y por el otro, la noche, lo opaco, lo desconocido. La representación de un limbo, un espacio entre los vivos y los muertos, un sistema eterno y confuso, una dimensión ruidosa.

Pensando al montaje como una articulación de planos que genera un sentido superador de aquello que representaba cada elemento individual (Mity, 1978, p. 183), un ensamblaje para formar un todo: ¿qué sucede si las piezas son intencionalmente superpuestas, interferidas, desplazadas por otras partes? Buscando que reluzcan desperfectos técnicos, alteraciones temporales e interferencias discursivas, ¿podrán esas piezas funcionar orgánicamente y generar una obra coherente? ¿Podrá el ruido en el montaje constituirse como un recurso formal?

La secuencia naturalista del inicio del cortometraje se trabaja a partir del *montaje invisible* característico del cine clásico (Xavier, 2008), que busca ocultar el corte, la *costura*, en función de la continuidad espacio-temporal. En cambio, al entrar al limbo se utiliza un sistema de representación distinto, que busca quebrar la lógica de la escena como unidad espacio-temporal. Se confecciona, a partir de desprolijidades técnicas,

una forma de ruido en el montaje audiovisual. En contraste con la transparencia del montaje invisible, la opacidad del discurso funciona como velo frente a «la apariencia realista de la imagen cinematográfica, [y promueve] la capacidad reflexiva y deconstructiva frente al sistema dominante de representación» (Lusnich, 2010, p. 318).

3. EL DISPARO

Este proceso comienza cuando mis dos amigos y compañeros me propusieron trabajar con el ruido, me contaron una historia y me mostraron algunos referentes que me entusiasmaron. En particular, el cortometraje de Peter Tscherkassky *Outer Space* (1999), una obra demencial, con múltiples superposiciones de imágenes, roturas temporales y recursos de montaje únicos que evidencian el dispositivo, haciendo de su visionado una experiencia única y fantasmal. Por otra parte, la tercera temporada de la serie *Twin Peaks* (2017), dirigida por David Lynch y montada por Duwayne Dunham, que utiliza recursos experimentales similares a los de Tscherkassky pero dentro de una trama narrativa. De esta manera genera una obra surrealista, con códigos propios, coherentes, ocurrentes y hasta insolentes. Finalmente, el cortometraje *Wishing Well* (2018) de Sylvia Schedelbauer, en el cual se intercalan a toda velocidad frames de dos planos diferentes generando una sensación de movimiento, aún cuando la imagen fuese estática. Un truco, una ilusión.

4. CAÍDA A LAS PENUMBRAS

No pude rechazar ese llamado a la aventura. Sabía que la mejor forma de encarar este desafío era con un largo trabajo de experimentación, pero nunca dimensioné todo lo que se venía. En paralelo mi vida se fue desmoronando poco a poco. Me quemé lento pero fugaz, perdiéndome en mi propio mundo. Viví un tiempo partido, repitiendo una y otra vez los mismos errores, las mismas fallas. Estaba ahí,

atrapado en el caos junto a nuestro personaje, armando y descubriendo el limbo desde adentro. Uniendo planos en silencio, viviendo en carne propia qué pedía el material y qué cosas iba necesitando este universo particular para constituirse como un eterno presente. El proceso fue tedioso pero me fui abriendo paso como nuestro personaje en las tinieblas. Puedo distinguir ciertas etapas o sucesos interconectados que marcaron los avances en este territorio desconocido, hasta encontrar su salida.

a. EL CAOS

Partiendo de la unidad mínima que construye la ilusión de movimiento —el fotograma—, fui experimentando con posibles desperfectos técnicos del proceso de montaje, *fallas* que suelen darse por accidente en la edición. Por un lado, aquellos que tienen más relación con el *mundo del video y el digital*: errores de interpretación de códecs, problemas de entrelazado de campos, negro entre cortes. Por el otro, los que se relacionan con la percepción del tiempo y el espacio: planos sueltos o repetidos, frames duplicados, saltos o pérdidas de cuadros, congelamientos, descuidos en la línea de tiempo. Evaluando qué generaban y proponían sensorialmente estos recursos en la construcción y percepción del espacio-tiempo, terminé descartando los primeros, aquellos relacionados al video y al digital, y me incliné por los segundos, más relacionados a la ilusión del movimiento característico del cine.

En paralelo se abría camino la búsqueda de la estructura ¿Cómo contar esta historia? ¿En qué orden? ¿Cómo conectar los núcleos narrativos de forma ruidosa?

Desde el trabajo previo al rodaje planteamos núcleos narrativos con informaciones muy precisas pero sin un orden definido que servirían para contar la historia de nuestro espectro. Situaciones troncales de la narración del cortometraje. Desglosamos las escenas en planos, confeccionando un *decoupage clásico* —con *raccord* de miradas, planos-contraplano, respetando ejes de acción y proponiendo un montaje invisible—, incluso para aquellas que transcurren en el limbo. También imaginamos acciones aisladas que apelaban a lo sensorial y lo climático. Imágenes y planos sin un lugar definido en la estructura, que servirían para amalgamar los núcleos

narrativos y para construir el caos. Lo único que teníamos en claro era el principio del cortometraje, el disparo y la escena del final. Todo el resto del material era una incógnita a revelar en la sala de montaje.

Una vez terminado el rodaje mi trabajo fue armar el relato, encontrar el orden de los acontecimientos generando un aparente caos. Para esto, diseñé secuencias con un orden ascendente en relación a la información que se va presentando al espectador pero de forma interferida, desordenada y fragmentada. Trazando, de esta manera, el recorrido de los núcleos narrativos y combinándolos con situaciones sensoriales que generen una propuesta inmersiva.

b. ETERNO PRESENTE

La propuesta era hacer sentir en carne propia el hartazgo y la confusión del protagonista en un recorrido dentro de un espacio roto en que el tiempo no avanza. Sin embargo, existía una tensión entre la experimentación y lo narrativo, debíamos mantener cierta densidad dada por caos y la repetición sin hacer que resultara redundante. Tras una serie de visionados de prueba, notamos que en ciertos puntos la acumulación provocaba un agotamiento, distrayendo la atención del espectador y expulsándolo de la experiencia inmersiva.

En este sentido, la secuencia más compleja de trabajar fue aquella que comienza cuando el personaje encuentra el reloj en la camioneta, y que termina al ver la cara de la mujer. Este es el momento más confuso, denso y repetitivo que nuestro personaje transita. La forma de construir ese caos fue intercalando planos de tres escenas distintas, unidos por *raccord de movimiento* (Aumont y otros, 1983, p. 77). El personaje se desplaza de izquierda a derecha del cuadro, camina por un fondo rocoso, luego por el campo, y por último cerca de la camioneta. Finalmente terminamos volviendo al primer espacio, resignificando lo anterior como una caminata en círculos, un *loop* en el que el tiempo parece no avanzar. Pero inmediatamente se abandona este recurso rompiendo la continuidad de dirección: el personaje camina para todos lados, perdido y confundido, generando interferencias que acumulan caos y tensión. Se

aumenta el ritmo de montaje, con planos de corta duración que *chocan* por la direccionalidad de movimiento. Además se utilizaron saltos de cuadro, *jump cuts*, aceleración y ralentización del movimiento, y frames congelados para provocar una *arritmia* en el relato. Por más que el tiempo y los fondos cambian, se termina construyendo una única situación. Un clima generado por el espesor de capas, por la superposición de instancias. Imágenes apiladas desde la simultaneidad y no necesariamente por la sucesión consecutiva de un plano a plano.

c. BRILLOS EN LAS TINIEBLAS

Luego de encontrar la estructura general en un primer corte de montaje, diseñamos las curvas de intensidad y ritmo junto al director de sonido, haciendo que ambas áreas se retroalimentaran entre sí y pudieran trabajar en paralelo. Como si de una pieza musical se tratara, marcamos los climas y trazamos los niveles de tensión y relajación a desarrollar en cada secuencia. Los dibujamos en una hoja a mano alzada, y el resultado se parecía al vaivén de las olas o incluso a los dientes de una sierra que va incrementando su filo a medida que el cortometraje avanza. La curva ascendía hasta que el cortometraje lograra finalmente sobrepasar los límites, saturando el umbral de tensión y ruido hasta convertirse en la nada, en blanco, en alivio, en final.

Queríamos que el cortometraje concluya con un largo plano del personaje apuntando su arma a la ventana, que lentamente vaya aumentando su nivel de exposición hasta desmaterializarse en un blanco quemado. Esto debía ser el resultado de un torbellino de interferencias, y el desafío estaba en cómo pasar de forma fluida de este ritmo frenético a un plano de larga duración. No se podía detener el clímax, debía mantener esa curva ascendente hasta el blanco. Esta unión entre ritmos tan distintos fue difícil de resolver, y fue posible gracias al aumento gradual del valor tonal de los frames. Eligiendo en primera instancia el orden de los planos desde su función informativa pero también su incremento del valor tonal visual. Buscando que el último plano rápido tenga continuidad de brillo con el plano largo. De esta manera se suaviza el cambio abrupto del ritmo de los cortes y la tensión continua su in crescendo.

d. LA ANTENA

Conforme avanzaban las versiones del montaje, la acumulación de recursos e impurezas comenzaron a provocar una inconsistencia en la lógica interna del corto, por lo que fui poco a poco descartando material que tenía en la línea de tiempo, *limpiando la señal*. Busqué consolidar la coherencia poética trabajando una *sintonía fina* entre la forma y el contenido del audiovisual puliendo el montaje hasta hacer relucir su verdadera intención. El desafío era que estas roturas o interferencias no *despeguen* al espectador de la obra, que no piense que se trata de un error del dispositivo o un descuido técnico. Debían entenderse como recursos intencionales justificados dentro de la diégesis. Fui seleccionando criterios y recursos para los distintos tipos de interferencias buscadas, y repitiéndolos a lo largo del corto para establecerlos como parte del estilo propio de este audiovisual.

Decidí presentar los recursos de forma gradual. Es por eso que en el comienzo naturalista del cortometraje utilicé largos fundidos encadenados entre escenas. No sólo para marcar el paso del tiempo, sino también para presentar desde el comienzo este recurso de sobreimpresión que luego trabajaríamos en el limbo.

Trabajando el montaje *verticalmente* —superponiendo pistas de video en simultáneo— se generan nuevos espacios, «realidades distintas que contribuyen como partes de una misma imagen» (Manovich, 2005, p. 20), en un gesto similar al del cineasta Dziga Vertov. Este collage de planos hace que varios espacios o tiempos puedan coexistir en una única imagen, dando como resultado una nueva realidad. Este recurso se utilizó para representar la materialización del espectro en el bosque. Esta secuencia, constituida en base a múltiples capas de video, anticipa a su vez otros espacios que veremos más adelante, y da por resultado un ambiente fantasmal.

Desde lo temporal, se trabajó el montaje vertical para descomponer el movimiento de nuestro personaje, desdoblado su figura en un mismo fotograma y generando un *eco visual*, de un modo similar al que se exploraba el movimiento en las experiencias fotográficas de la vanguardia futurista. Estos artistas generaban imágenes

fotodinámicas plasmando la trayectoria de los movimientos y tiempos distintos en una sola imagen fija. Este recurso se conformó como *leitmotiv* al utilizarlo en todo momento en que el personaje se encuentra frente a algún suceso en que adquiere información trascendente. Como sucede cuando el personaje en la secuencia final camina hasta la ventana, proponiendo que ese momento lo vivió en otras oportunidades. A medida que este avanza, se va desdoblado su figura, acumulando movimientos, ecos, llegando a generar una imagen abstracta.

Para generar aún más ruido en el relato, intercalé planos de duraciones ínfimas —de uno a tres fotogramas de duración— con otros de igual o mayor extensión, generando un montaje extremadamente dinámico que dificulta la lectura de los planos y termina por establecer un ritmo frenético y confuso, en el que se pierden los puntos de referencia y se acelera la conciencia, incapaz de alcanzar a procesar todo lo que vemos en pantalla. En la escena del encuentro con su cadáver, nuestro personaje quiere tocar el beeper pero una gran fuerza se lo impide. En el montaje se intercalan fugazmente situaciones y planos que veremos más adelante, provocando un confuso torbellino, una sobrecarga de información que termina por expulsarlo a otra dimensión. Por otra parte, en la secuencia final del cortometraje este recurso permite aportar información para que el espectador termine de hilar las situaciones y comience a develar las incógnitas de la trama.

e. *EL MENSAJE*

Cuando recibí la primera versión del sonido me puse ansioso. Hasta ese momento, jamás me había enfrentado a la contraparte sonora de las imágenes que había montado. Me coloqué los auriculares para escucharlo mejor, y me sumergí en una nueva experiencia. Esa noche no pude dormir, fue una revelación. Caí en la cuenta de que ese ruido en mi cabeza, ese caos en el que me encontraba junto al personaje, se había silenciado. Y por otro lado, al cobrar dimensión sonora entendí de otra manera lo que estábamos creando. Me corrió el eje de tal forma que desde entonces ya no trabajé sumergido en las tinieblas sino desde una perspectiva completamente nueva.

Con una mirada más global —desde *fuera del limbo*— fui haciendo los últimos retoques.

Terminé de reforzar las interconexiones de una secuencia con otra sumando aún más interferencias discursivas y distorsiones temporales, buscando representar que todo lo que presenciamos está sucediendo en simultáneo. Configurando un forma estructural con lógica de saltos y rimas que hacen sistema con versos —imágenes— anteriores o posteriores. Coloqué planos representativos de ciertas escenas en momentos muy precisos de otras, para potenciar subtextos e hipervínculos, generando los *ecos* y *rimas* característicos del *montaje de correspondencias*, para «establecer entre los distintos fragmentos algunos recuerdos o sensaciones vecinas, (...) transformar un incesante devenir en una dimensión más estacionaria, en una materia más compleja y hecha de retornos, de reminiscencias o de eterno presente» (Amiel, 2001, p. 131).

5. EL ENFRENTAMIENTO

El audiovisual terminó por construirse en base a dos principios estructurales en aparente antagonismo. Una sucesión de núcleos dramáticos interconectados que hacen *avanzar linealmente la historia* hacia el final, pero envueltos en una dimensión caótica y desordenada. Y no me refiero a una *linealidad caótica*, como quien recorre errante un laberinto desde la entrada hasta la salida. Porque aún girando en círculos y volviendo sobre sus pasos, podríamos reconstruir un trayecto recorrido, una linealidad temporal.

En nuestro caso, a pesar de que podemos distinguir un relato aristotélico —el *camino del héroe*, con sus puntos de giro y su estructura en tres actos—, encontramos en su interior otra dimensión organizacional, otro tipo de estructura. Hablamos del limbo, caracterizado por una rotura del tiempo y el espacio que permite que la historia de nuestro espectro pueda transcurrir en un parpadeo o en toda una eternidad. Una representación distinta de la percepción del tiempo, como si se tratase de *mamushkas*

temporales, tiempos dentro de tiempos que suceden en simultáneo. ¿Cuántos pasos dio nuestro personaje? ¿Cuánto tiempo pasó? ¿Cuántas veces vivió ese momento? Ninguna respuesta es correcta pero tampoco equivocada. Es una experiencia subjetiva de cada espectador.

La *Teoría de la relatividad* plantea que dos observadores medirán tiempos diferentes para el intervalo entre dos sucesos dependiendo de su velocidad. Propone el paso del tiempo como una percepción, en la que este no avanza por sí solo. Los acontecimientos que vivimos no necesariamente dejaron de suceder sino que lo que cambia es la ubicación de la mirada del observador. Como en la pintura, la perspectiva genera la ilusión de un espacio tridimensional a partir de una imagen plana. A través de dos dimensiones, con el uso de diagonales y el tamaño de las figuras, se construye un espacio ficticio. Una construcción espacial que sólo se genera en la mente del espectador. Es ésta la ilusión que se buscó construir en nuestro limbo, los sucesos en este cortometraje parecen como aquellos objetos que se organizan en un espacio tridimensional. Las escenas y acontecimientos no se ubican de manera lineal sino desordenadas en el espacio y el tiempo, construyendo una estructura tridimensional. Los diferentes eventos suceden en simultáneo, a la misma vez y lo que cambia es la ubicación relativa de la mirada del observador. Algo que ya presenciamos no necesariamente dejó de existir, sino que seguiría allí, sucediendo eternamente.

La narración del cortometraje está construida a través del constante movimiento del punto de vista por diferentes ubicaciones de un eje tridimensional. Nos movemos lento, rápido o nos frenamos. Rebotamos como una pelota dentro de una caja y nos trasladamos de una situación a otra, aleatoriamente. O nos teletransportamos a un lugar nuevo que de alguna manera es el mismo que ya nos cansamos de recorrer. Así es como, por momentos, durante el final del relato aparecen interferencias de imágenes que corresponden a los primeros minutos del limbo, y viceversa. Estas anacronías no parecen vivirse como evocaciones al pasado o futuro de nuestro personaje, sino que parecen ser partes de un todo, de un continuo desordenado y simultáneo. Lo que sí funciona a modo de *flashback* son las imágenes con tratamiento naturalistas que se

intercalan en la secuencia del enfrentamiento. Al tener el mismo tratamiento visual que vimos anteriormente en el inicio del cortometraje, estas imágenes se configuran como hechos del pasado. Son recuerdos o deducciones que se producen en la conciencia de nuestro personaje, permitiéndole ser testigo de su propia muerte, y de esta manera liberarse.

6. BLANCO FINAL

«*Ya le vas a encontrar el ahujero al mate*», repetía un compañero del interior cada vez que nos juntábamos a editar y resolver el problema de no poder conectar un plano con el otro. De esa manera me encontré resolviendo esta tesis, de la misma forma que nuestro personaje logró descifrar el enigma que libera su alma errante. Buscando representar un eterno instante donde pasa todo. Esa cascada de monedas que finalmente brota llevando a su paso todos los recuerdos e imágenes acumuladas haciendo sonar las sirenas del fin del juego.

Quizás me tomo el atrevimiento de sentirme como uno de esos pioneros del cine. Aquellos aventureros que se enfrentaron a un mundo nuevo. Moldeando el material y su forma a la medida, creando un arte propio: inventores, ilusionistas, cineastas. De alguna manera, ellos también trabajaron con el ruido porque aún no existía un lenguaje como tal. Hablamos de rugidos primitivos, sombras fantasmales, *cachos* de personas cortadas puestos en serie unos seguidas a otros. Un acto violento. Una experiencia confusa, oscura, enigmática y ruidosa. Que luego con los años, los espectadores y sus mentes lograron comprender y asimilar como un lenguaje.

Busqué que aún los efectos visuales más complejos puedan replicarse o generarse analógicamente, como lo hacían esos primeros locos del cine. En la línea de tiempo pueden llegar a existir hasta 15 pistas de video en simultáneo pero con un modo de fusión replicable con una *Truca* de principios del siglo XX. Agregando que gran parte del proceso de montaje trabajé sin audio, como quien estuvo parado frente a una moviola. Sólo con imágenes silenciosas que mucho tenían para decir.

Considero que en esta obra, planos y escenas aparentemente inconexos, puestos en serie a través de un montaje ruidoso —con interferencias, fallas, alteraciones en las unidades de sentido—, construyen y moldean una pieza que funciona por sí sola, un mecanismo autónomo. Gracias a su estructura tridimensional, el eterno presente del limbo logró constituirse como sistema orgánico, errático y ruidoso.

7. REFERENCIAS

- Amiel, Vincent (2005) *Estética del montaje*. Madrid, España: Abada Editores
- Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel; Vernet, Marc (1983). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, España: Paidós.
- Lusnich, Ana Laura (2010). “La ficción hermético-metafórica del período 1976-1983: un modelo alternativo de resistencia”. En Moguillansky, M (y otros). *Cuadernos AsAECA Número I - Invierno*
- Lynch, D. (dir.), Dunham, D (Montaje). (2017). *Twin Peaks: The Return* [Serie de TV].
- Manovich, Lev (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Mitry, Jean (1978). *Estética y psicología del cine*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Murch, Walter (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid, España: Ocho y medio.
- Schedelbauer, Sylvia (2018). *Wishing well* [Cortometraje].
- Tscherkassky, Peter (1999). *Outer Space* [Cortometraje].
- Xavier, Ismail (2008). *El discurso cinematográfico. La opacidad y la transparencia*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.