



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Cine

Proyecto de Propuesta Artística

Nombre del proyecto

Ontología del Collage

Previo la obtención del Título de:

Licenciada en Cine

Autor/a:

Génesis Nicole Barahona Rodríguez

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2022



Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación

Yo, nombres y apellidos, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en (nombre de la carrera que cursa). Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del Comité de defensa

Nombre del Tutor

Pedro Cagigal

Nombre de miembro del Comité

Miembro del Comité de defensa

Nombre de miembro del Comité

Miembro del Comité de defensa

Agradecimientos:

Mis más sincero agradecimiento a Pedro Cagigal, mi tutor de tesis por guiarme y ayudarme a pulir mi trabajo desde otras perspectivas. A Camilo Aguirre por apoyarme durante todo el proceso de creación y destrucción. Y a Alexandra Rodríguez por regalarme sus alas para que yo pueda volar.

Dedicatoria:

El presente proyecto se lo dedico a mis padres; Alexandra Rodríguez y Franklin Barahona. Por dejarme ser parte de sus sueños y ayudarme a cumplir los míos.

Resumen

En este texto se hablará sobre las teorías del sueño y su interpretación desde el área del psicoanálisis con Sigmund Freud y abordando también los conceptos de Carl Jung, sin dejar de mencionar el movimiento surrealista como uno de los catalizadores principales dentro del proceso narrativo de este trabajo, y cómo este influye en la creación de los paisajes oníricos a través del collage y el found footage. También, se da a conocer artistas referenciales para la obra en torno al collage, nacionales e internacionales. Dentro de la etapa de producción y post producción, se narra detalladamente el proceso de creación de todo el cortometraje, desde los lugares en los que se obtuvo la gran variedad de material de archivo, tanto imágenes como videos, hasta el cómo el metraje iba adquiriendo forma y una línea narrativa más clara. De esta manera, también se mencionan los comentarios que tuvo el penúltimo corte y cómo estos ayudaron a ver más allá de la interpretación que se plantea dar desde el inicio. Para finalizar, se exponen las conclusiones de la autora y se conoce su punto de vista acerca del producto final y de lo compleja pero satisfactoria que resultó ser todo el proceso de creación hasta el momento final.

Palabras Clave: Sueños, Collage, Found Footage.

Abstract

In this text we will talk about the theories of dreams and their interpretation from the area of psychoanalysis with Sigmund Freud and also addressing the concepts of Carl Jung, not to mention the surrealist movement as one of the main catalysts within the narrative process of this work, and how it influences the creation of dreamscapes through collage and found footage. Also, referential artists for the work around collage, national and international, are disclosed. Within the production and post-production stage, the creation process of the entire short film is narrated in detail, from the places where the great variety of archive material was obtained, both images and videos, to how the footage was acquiring form and a clearer narrative line. In this way, the comments that the penultimate cut had and how these helped to see beyond the interpretation that was proposed from the beginning are also mentioned. Finally, the author's conclusions are presented and her point of view about the final product and how complex but satisfactory the entire creation process turned out to be until the final moment.

Key words: Dreams, Collage, Found Footage.

Índice General

Introducción	10
Objetivos Generales	13
Objetivos Específicos	13
Genealogía	14
Los Sueños	14
El Surrealismo	17
El Collage	20
El Archivo	26
Desarrollo	30
Guión	30
Producción	37
Post producción	44
Sonido	47
Proyección de corte	50
Conclusiones	52
Bibliografía.	56
Anexos.	57
Anexo 1. Guion de tesis.	57

Índice de figuras.

Figura 1. Julia Geises. "Meatballs". S.f.	21
Figura 2. Julia Geiser, "Grab a Bite", s.f.	22
Figura 3. Julian Pacaud, "Stingray Hunter", s.f.	23
Figura 4. Stan VanDerBeek, "Science Friction", s.f.....	24
Figura 5. Luciana Musello, "Problemas de comunicación", s.f.....	26
Figura 6. Boceto	40
Figura 7. Boceto 2.	41
Figura 8. Boceto 3	41
Figura 9. Boceto 4.	42
Figura 10. Boceto 5.	43
Figura 11. Boceto 6.	43
Figura 12. Referencia de humo 1.....	46
Figura 13. Referencia de humo 2.....	47

Introducción

Hace un par de años, un poco antes de la pandemia, sentí una necesidad de realizar una búsqueda exhaustiva para tratar de entender mi estado emocional a través de los sueños, de ese mundo onírico que es tan propio, pero al mismo tiempo muy distante de mí. Esta exploración nació de la necesidad de entender mis emociones y de cómo estas, a través de mis sueños, creaban una repetición de elementos o acciones de una forma constante, de las cuales muchas veces no podía entender. ¿Cómo lidiar con las fragmentaciones de la mente? ¿Cómo se conectan? ¿Cómo se diluyen?

La mente genera imágenes de manera constante, estas vienen desde nuestros contextos y nuestra memoria, pero también hay imágenes más difíciles de descifrar que vienen de nuestros sueños, las cuales muchas de las veces son las que nos intrigan y nos motivan a indagar el por qué, su significado y cómo estas se asocian a nuestro inconsciente. Estos parecen ser un producto de algo mucho más profundo que sería una imagen preconcebida que proviene desde el inconsciente; construir un paisaje desde cero que se entreteje con ciertas imágenes que emite mi mente es algo que me arma y me desarma, y mi intención es dejarla ser. Me pregunto, ¿cómo coexistimos con la mirada que nos brinda nuestro propio universo onírico? Si lo único que parece estar haciendo es fragmentarse, dispersarse. Siento que yo a veces encuentro una forma de coexistir con ella a través del collage, con imágenes que vienen de todos lados para la reconstrucción unísona y resignificada de una mirada, idea, o pensamiento.

Dentro de este proyecto, al igual que muchos otros, existe mucha introspección, considero que la práctica del collage es una forma de unir varias piezas sueltas y a través de ese proceso ir generando un sentido, creando dialécticas entre la concepción y la construcción de una mirada para evocar a la imagen.

A lo largo de este documento se abordarán temas como los sueños, en el que se realiza un recorrido sobre diferentes teorías acerca de la interpretación de los sueños, por qué soñamos lo que soñamos, y qué es aquello que los detona. Se revisará además el movimiento surrealista, en el que se investiga la práctica a través de automatismo psíquico, el inconsciente y cómo este enfoca y se relaciona con el mundo onírico de los sueños. El surrealismo como un movimiento artístico, este ha sido empleado en varias artes como la fotografía, el cine, y el collage del cual se abordará su práctica y sus estilos, también se revisará el trabajo de varios artistas del género y de cómo estos han llegado hasta el cine de animación. Por otro lado, la tesis se aproximará a la noción de archivo y su relación con el collage y se hará una aproximación a la animación y su relación con el cine y su desarrollo durante los años.

Durante el desarrollo se conocerá todo el proceso de creación por el cual se llevó a cabo este trabajo para poder llegar al corte final, desde el proceso ambiguo de escritura, la selección del material con el que se elaborarán los collages y con los que se complementará la toda la narrativa a través del montaje. También se comentará cuales fueron los desafíos más grandes de traducir lo escrito a lo visual, considerando que cada escenario se creará a través de un collage por el cual después pasaría a un proceso de animación, montaje, y sonorización.

Por otro lado, se comentará como fue el proceso de sonorización una vez concluido el ensamblaje de las animaciones y el material de archivo, guiando la idea del paisaje sonoro a través de las ideas de Natalia Christofolletti sobre Michel Chion y sus reflexiones sobre el sonido en el cine de Lucrecia Martel.

Dentro del proceso de proyección se tomarán en cuenta los comentarios realizados por los espectadores para analizar las primeras impresiones del cortometraje una vez concluida la penúltima versión, ya que estos comentarios serán un pilar fundamental para cerrar el proceso de montaje y sonorización de forma correcta. Al final de la tesis escrita se encuentran las conclusiones de este trabajo respecto a cuál y cómo fue la evolución de la idea y los paisajes oníricos y de cómo esta se relaciona con la psique del ser humano.

Objetivos Generales

Realizar un cortometraje audiovisual que aborde las tipologías del sueño a través de la mezcla de técnicas pertenecientes al collage animado y el *found footage*

Objetivos Específicos

- Como parte del proceso de preproducción, realizar una investigación inicial que aborde los sueños y su interpretación en el arte para tener guías conceptuales para platear un guion.
- Realizar un guion en el que se desglose una narrativa que aborde distintos tipos de sueño o distintas tipologías de sueños, esto con la finalidad de manejar una línea estructural y tener una idea del material requerido para la producción del cortometraje que se va a utilizar.
- Hacer una búsqueda del material archivo, seleccionar y clasificar un banco de imágenes como material base para realizar el collage audiovisual pertinente para cada escena.
- Desarrollar un proceso de producción que incluya la generación de collages en imagen y luego animar sus elementos. Para esto se trabajará en Adobe Photoshop y Adobe After Effects respectivamente y realizar los diferentes collages en Photoshop para luego enviarlos a After Effects para el proceso de animación.
- Establecer un proceso de edición y postproducción que incluye, musicalización, sonorización, mezcla de sonido, corrección de color. Juntar todo el material para realizar el proceso de sonorización.

Genealogía

Los Sueños

Cuando hablamos de sueños, encontramos dos connotaciones de la palabra, la primera hace referencia al acto fisiológico de dormir, descansar, un estado en el que los organismos y las células de nuestro cuerpo están en una especie de funcionamiento pasivo. La segunda connotación, se refiere a la actividad que realiza el inconsciente cuando una persona empieza a quedarse dormida, dentro del ciclo del sueño, existe la fase REM (Rapid Eye Movement) que se alcanza entre los 70-90 minutos después de haber entrado al ciclo del sueño, dentro de esta fase es cuando el ser humano empieza soñar.

Los sueños poseen una gran variedad de atribuciones culturales, espirituales, psicológicas, antropológicas y filosóficas; muchos creen en los sueños proféticos, otros que los sueños crean un espacio extraterrenal en el que te encuentras con los muertos, están los que se inspiran para crear obras de arte, algunos son capaces de develar nuestros deseos más profundos, y otros solo revisitan lugares o rehacen actividades que extrañan hacer o sucedieron a lo largo del día antes de empezar a soñar.

Dentro de *La interpretación de los sueños* de Freud, éste hace un análisis de sus propios sueños y el de sus pacientes para encontrar dentro de estos un tratamiento perteneciente al psicoanálisis. La teoría identifica al sueño cómo un lugar en el que el sujeto refleja sus deseos más profundos, en su mayoría, inconscientes, sin embargo, estos se refuerzan por otro deseo que proviene del inconsciente.

Aun he observado dos cosas más: que el contenido del sueño es mucho más breve que aquellos pensamientos cuyo sustitutivo he convenido en declararle y que el análisis hadescubierto como estímulo provocador del sueño un nimio suceso del día anterior al mismo [...]¹

En la cita anterior, Freud describe que el detonador o provocador del sueño fue un hecho de una situación que había experimentado el día anterior, y que, partiendo de ahí, es que se va desarrollando toda la narrativa. Este dato resultó ser llamativo para Freud, ya que dicho suceso, en el sueño, desembocó a algo más *cercano*, algo de lo que él no se sentía nada cómodo ni atraído, conscientemente.

Dentro de su análisis para la interpretación de los sueños, Freud sugiere que existen tres categorías: La primera se trata de aquellos que poseen un sentido y que al mismo tiempo son comprensibles. Tales sueños, breves en general, son muy frecuentes y no despiertan, en su mayoría, nuestra atención por carecer de todo aquello que pueda causarnos extrañeza o asombro. El segundo grupo está formado por aquellos sueños que, aunque presentan coherencia y poseen un claro sentido nos causan extrañeza por no saber cómo incluir dicho sentido en nuestra vida psíquica, sueños en los que nos preguntamos como se nos puede haber ocurrido aquello. Y el tercer grupo, son sueños que carecen de ambas cualidades: sentido y comprensibilidad y se nos muestran incoherentes y faltos de sentido.

¹ Sigmund Freud, *La interpretación de los sueños*, Primera (Madrid: Editorial Verbum, 2019).

Dentro de estas categorías se refiere a los conceptos: contenido manifiesto y contenido latente, siendo el contenido manifiesto u onírico aquel se refiere a la experiencia del sueño, a la narrativa, todo aquello que recordamos al despertar, y el contenido latente aquel que se refiere al contenido del sueño o los «pensamientos del sueño»² es decir, todo lo simbólico, lo oculto en el inconsciente.

A diferencia de Freud, Carl Jung creía que los sueños poseen una narrativa llena de simbolismos, y que su interpretación no bastaba con limitarse en el contenido manifiesto, sino que su interpretación tenía como objeto de análisis, el contenido latente. Para llevar a cabo su interpretación, el intérprete debía tener un amplio conocimiento en mitología y sus arquetipos e indagar a profundidad el contexto actual del sujeto, ya que ambos factores eran de vital importancia para profundizar en los albores de aquello que el inconsciente daba a conocer.

El sueño así, se presenta bajo forma de una anticipación, que surge en el Inconsciente, de la actividad consciente futura; evoca un esbozo preparatorio, un boceto a grandes líneas, un proyecto de plan de ejecución. Su contenido simbólico encierra, en ocasiones, la solución de un conflicto. [...]³

Uno de las teorías de Jung se basaba en la función del sueño, una de esas es la función prospectiva, en la que si bien puede resultar muy común relacionarlo con la tipología de los sueños proféticos, Jung explicaba que estos más que una profecía, son sueños en los cuales el sujeto está expuesto a una gama infinita de incentivadores

² Carolina García Mancini, «El sueño desde distintas perspectivas» (Pregrado, Uruguay, Universidad de la República de Uruguay, 2019), 14.

³ García Mancini, 14.

sensoriales, información de organismos, pensamientos y sentimientos que han escapado del inconsciente al lado consciente, por ende, estos sueños poseen mucha más información que la que posee el sujeto consciente en su vida diurna para la resolución de algún conflicto, o eventualidad futura.

Hasta este punto, se han nombrado algunas de las teorías principales acerca de los sueños, su procedencia y cómo interpretarlos de manera superficial dentro del campo del psicoanálisis, la idea de que factores del plano consciente pero más del plano inconsciente emergen a mitad de la noche, es algo que hasta la actualidad es tomado en cuenta para muchas prácticas, estudios e investigaciones.

Sin embargo, la idea de seguir profundizando en el tema no solo continuó para especialistas dentro del campo de la psicología y el psicoanálisis, sino también dentro del campo artístico, emergieron artistas intrigados por explorar todo aquello que la mente humana podría brindar para el quehacer artístico.

El Surrealismo

En París, en el año 1924 surge el surrealismo, movimiento artístico profundamente inspirado en las ideas y teorías del psicoanálisis expuestas por Sigmund Freud. Varios autores se incluyen en el movimiento, pero se podría decir que inicialmente fue dirigido por André Breton. El surrealismo busca descubrir la parte inconsciente de la psique y exponer la verdadera naturaleza del ser humano, de hecho, Breton definió el surrealismo dentro de su manifiesto como "un automatismo puro de la psique" ya que, dentro del

“automatismo” no se lleva un control causado por la razón, entonces da rienda suelta a la mente y a las ideas profundas del ser humano.⁴

El automatismo psíquico fue un proceso muy importante para el movimiento surrealista, ya que se consideraba un principio de la práctica artística por su énfasis en la exploración y liberación de la mente, una obra de arte la cual expone escenarios oníricos, no muy apegados a la realidad, puede no ser igual a la práctica surrealista, ya que muchos de estos pueden llegar a ser pensados minuciosamente, cuando el automatismo psíquico requiere de todo lo contrario.

Obras de arte como las pinturas de René Magritte, Joan Miró, Salvador Dalí mostraban una mezcla irracional de códigos y simbolismos de las cuales muchas se apegan a una narrativa onírica de los propios autores como: un paisaje en la cual existe una lluvia de hombres similares con traje negro (René Magritte, Golconde, 1953), otro paisaje en el que una mujer esta acostada sobre unas rocas a punto de ser devorada por unos tigres que salen de la boca de un pez y en el fondo se encuentra un elefante con patas largas y languidezcas (Salvador Dalí, Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes del despertar, 1944).

Dentro del cine, el surrealismo inspiró a varios artistas a profundizar su obra a través de la exploración onírica, uno de estos fue Luis Buñuel que junto a Salvador Dalí colaboraron en *Un perro Andaluz*, icónica pieza del cine surrealista en el que observamos la exploración de los sueños a través de escenarios netamente simbólicos.⁵

⁴ Dea Cvetkovic, «Surrealismo en 5 minutos: idea detrás del movimiento artístico», video en Youtube, 4:59, acceso el 22 de agosto del 2011, https://www.youtube.com/watch?v=bP2JS4vDvNc&ab_channel=CuriousMuse

⁵ André Breton, *Conversaciones (1913-1952)* (México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1987), 154.

Las ideas de Salvador Dalí unidas a las de Luis Buñuel darán paso a una renovación en el surrealismo. André Breton llegará a reconocer la importancia del método crítico-paranoico un “método de conocimiento irracional”, donde la asociación sistemática que según Dalí ‘sería hasta cierto punto una actividad productora de ‘azar objetivo’ abogaría por reducir la antinomia de la razón y la sin razón.

Otro de los directores que trabajó junto a Salvador Dalí dentro sus películas fue Alfred Hitchcock, el cual le encargó realizar la secuencia de una pesadilla para su película *Spellbound* (1945). Hitchcock era uno de los directores que decidió explorar este movimiento desde sus propios puntos de vista, o mejor dicho desde el otro lado de la moneda, el surrealismo de Hitchcock apelaba mucho a los terrores de la mente, las pesadillas, fobias y paranoias, a diferencia de los otros que estaban más cercanos a explorar los deseos más profundos de la mente.

Jetta Goudal describió el cine como una "alucinación consciente", incluso más poderosa que la literatura: "El cine, entonces, constituye una alucinación consciente y utiliza esta fusión de sueño y conciencia que el surrealismo quisiera ver realizada en el ámbito literario". Estas imágenes en movimiento nos engañan, al dejarnos con una conciencia confusa de nuestra propia personalidad y al permitirnos evocar, si es necesario, los recursos de nuestra memoria".⁶

⁶ Barbara Creed, «The untamed eye and the dark side of surrealism: Hitchcock, Lynch and Cronenberg», en *The Unsilvered Screen: Surrealism on film*, Graeme Harper, Rob Stone (London: Wallflower Press, 2007), 115-33.

Los surrealistas relacionaban el cine y el surrealismo de la misma forma en la que se sueña, la sala de cine está condicionada de tal manera en que no desviemos nuestra atención de la pantalla, la pantalla es el sueño, ese lugar donde observamos desde adentro nuestra propia narrativa, y el espectador es el sujeto durmiente. Se puede decir que el cine es una forma de explorar y explotar de manera visual aquello que el surrealismo busca generar, la liberación de inconsciente como una respuesta emocional.

El Collage

Una de las prácticas que se lleva a cabo para explorar de manera visual la liberación del inconsciente dentro del surrealismo es la práctica del collage. El collage se atribuye a la palabra francesa “coller” que significa “pegar” y a partir del siglo XX es que empezó a adquirir fuertes asociaciones poéticas como una técnica artística dentro del movimiento Dadaísta bajo un criterio político y protestante en contra del arte, el gobierno, la guerra, o sencillamente, en contra de todo. El collage como práctica es un catalizador agresivo, catártico y muy experimental.

Muchas personas se refieren al collage como el acto de cortar y pegar imágenes, materiales varios, de alguna manera, reduciendo la actividad específicamente a su técnica. Sin embargo, dentro de esas imágenes, ese material elegido, existe toda un nuevo lenguaje y esquematización atribuido por parte del autor y del material mismo. Aquel encuentro entre una imagen con la otra, o una imagen junto a un texto, tiene el poder de recontextualizar y dar un nuevo significado, o incluso, de revelar el discurso real sobre algo, desenmascarar. Un tipo de apropiación dando lugar a nuevos encuentros.

El collage trata de encuentros. Se trata de llevar las ideas a una conversación entre sí. Su advenimiento en el siglo XX trajo consigo la deconstrucción de las antiguas barreras entre el lenguaje y el arte, con el uso de letras pegadas en las pinturas dando lugar “a asociaciones poéticas que meras manchas de color [no podían] evocar.”⁷

Dentro de los artistas contemporáneos locales y extranjeros que influyen este trabajo de tesis se encuentran: Julia Geiser, Julian Pacaud, y Luciana Musello. Julia Geiser es una artista suiza, dentro de sus collages expone un tipo de desmembramiento surrealista, a los cuales les añade detalles geométricos, con los que le da un toque más rítmico a su obra. Geiser solo trabaja con archivos de internet, lo cual ella mismo dice que aporta a su trabajo un “interés voyerista online” a toda su inspiración.⁸



Figura 1. Julia Geiser. "Meatballs". S.f.

⁷ Rona Cran, *Collage in Twentieth-Century Art, Literature, and Culture*, Primera Edición (England: Routledge, 2014).

⁸ Julia Geiser, «About Julia Geiser», Portafolio Artístico, *Julia Geiser* (blog), 2020, acceso el 18 de agosto del 2022, <https://julia-geiser.ch/about>.

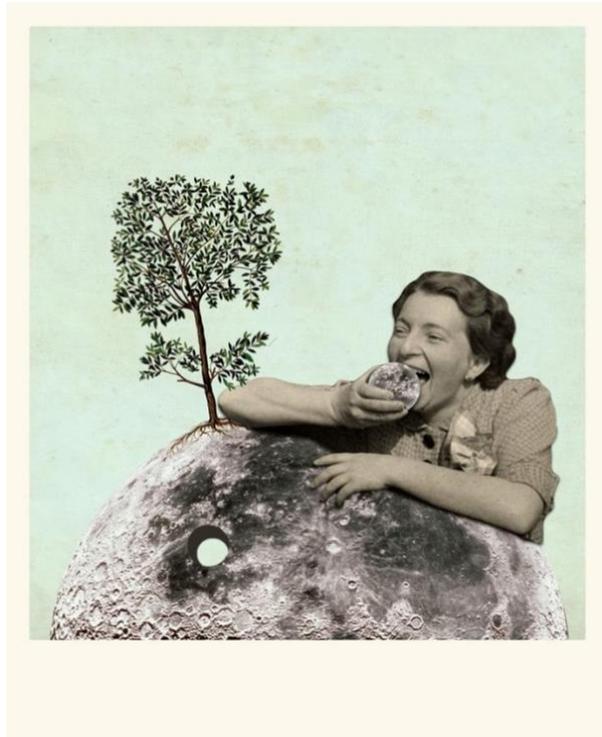


Figura 2. Julian Geiser, "Grab a Bite", s.f.

Por otro lado, Julian Pacaud es un ilustrador y collagista francés, a través de su obra le gusta contraponer la naturaleza y la arquitectura a través de paisajes surrealistas; aborda en sus temáticas el futuro y los viajes en el tiempo y dentro de su proceso creativo la planificación no es algo que aplique muy frecuentemente, cree que mientras menos deliberado sea el proceso, más libera a través de su inconsciente en su trabajo.

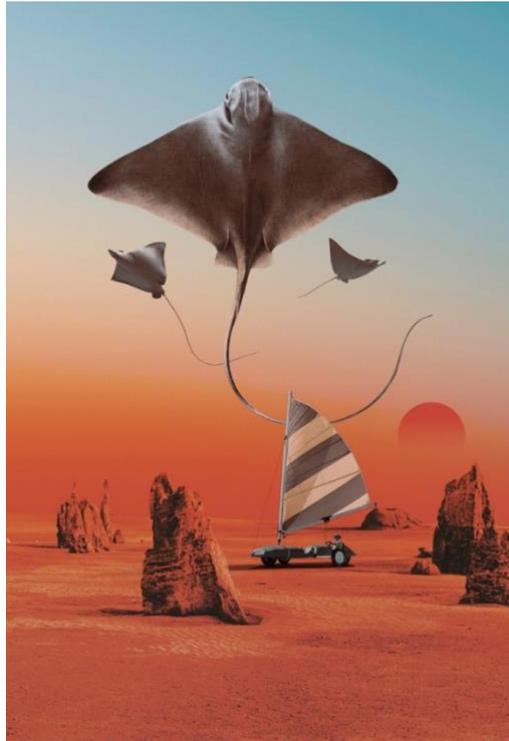


Figura 3. Julian Pacaud, "Stingray Hunter", s.f.

Existe una exploración técnica del collage animado y es que es una práctica que a lo largo de los años ha ido evolucionando no solo debido a los avances tecnológicos, sino también a través de sus procesos conceptuales, como la yuxtaposición de imágenes, letras, motivos, etc. Es importante poder analizar aquello que vemos dentro de una obra de collage animado, ya que no solo involucra la lectura o interpretación de la composición visual del cuadro, sino el cómo todos los archivos se relacionan entre sí, y es tiene mucho sentido por sí solo, pero tiene más sentido si a su lectura se agrega la imagen en movimiento, los cortes visuales y sonoros, la lectura dentro de los cambios de plano y los puntos de vista, la perspectiva de toda la narrativa.

Uno de los artistas más destacables del collage animado y de la animación en general es Svankmajer, cineasta checo el cual trabajaba desde las ideas del surrealismo y el *stop motion* con varios tipos de materiales, pinturas, fotografías, collages, etc:

El realizador insufla en ellos no pocas dosis de poesía, lirismo, mensaje humanista y sentido de la maravilla, y su pasión por la ilustración clásica romántica y decimonónica, da por resultado una suerte de collages vivientes que remiten, quizá de forma casual —o no...— a los collages de Max Ernst y otros surrealistas, que se convertirían, aquí sí de forma plenamente consciente, en parte de la inspiración seminal de Švankmajer —véase, por ejemplo, su delicioso corto El castillo de Otranto (Otrantský Zámek, 1973-1977), recreación del clásico gótico de Walpole—. ⁹

Por otro lado, dentro de los inicios del collage animado también se encuentra Stan VanDerBeek, uno de sus pioneros, dentro de su cinematografía experimental. Una de sus obras referenciales es *Science Friction* que realizó en su periodo inicial, 1959. La obra es una mezcla de *cut-outs* de revistas y *found footage*, esa mezcla de contenidos genera una obra conceptual, crítica y amplia en sus lecturas.



Figura 4. Stan VanDerBeek, "Science Friction", s.f.

⁹ Jesús Palacios, «La linterna mágica de Jan Švankmajer. Švankmajer y el cine de animación checo», *Revista Con A de Animación*, n.º Núm. 3 (2013): 92-107, <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2013.1427>.

Uno de los artísticas referenciales para este proyecto fue el trabajo del ilustrador, animador y collagista Joseba Elorza, que dentro de sus video collages animados trabaja universos surrealistas en los que se expone lo absurdo del ser, usa una técnica de recorte y animación digital. Algo peculiar acerca de su trabajo es que el archivo con el que trabaja no solo está basado en la imagen o lo pictórico, sino que también trabaja con archivos de vídeo mediante la técnica de rotoscopia, dándole a la imagen una sensación de movimiento mucho más fluida a los demás.

Por último, Luciana Musello, de Quito, su trabajo busca profundizar en perspectivas críticas sobre las tecnologías digitales y su impacto en la cultura, la economía y la sociedad. Su trabajo combina una técnica de collage y animación análoga cuadro a cuadro con imágenes de revistas e ilustraciones. Este referente fue importante para este proyecto pues contrapone lo teórico y lo práctico de su trabajo, desarrollar un concepto de desarrollo tecnológico a través de la forma más análoga de la disciplina y con un estilo que oscila entre lo sencillo y lo minimalista es algo que hasta ahora cautiva mi atención.

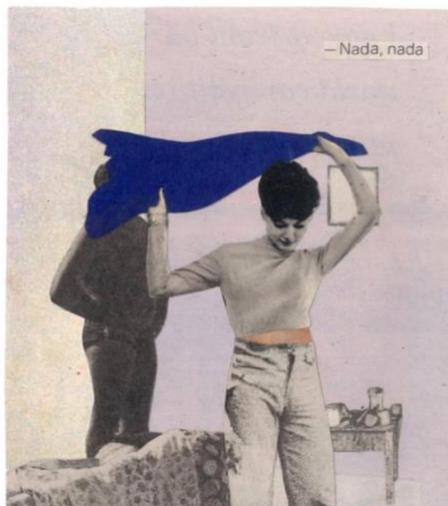


Figura 5. Luciana Musello, "Problemas de comunicación", s.f

El Archivo

El archivo es uno de los recursos principales para este proyecto, ya que a través de este se empezará a crear un universo a partir de elementos encontrados, ya sea en imágenes o en videos. Dentro del cine, tanto en el cine de ficción, documental y el cine experimental, el material de archivo tiene un peso crítico, político, filosófico e histórico muy importante, sin duda es un uso y una técnica que ha evolucionado a lo largo del tiempo en lo que se refiere a la fabricación de imágenes.

El tipo de cine hecho a base de material de archivo tiene el nombre de *found footage* o metraje encontrado en el cual encontramos prácticas como la foto collage o foto montaje que eran muy comunes dentro del movimiento Dadaísta el cual se centraba más por el proceso que por generar un sentido. El material no se piensa, se toma al azar.

Entre las prácticas artísticas del found footage, encontramos el foto-collage y el foto-montaje de los años veinte; las formas modernas de la intelectualidad literaria desde Lautréamont a Joyce y Ezra Pound; el collage cubista, en música, “el eclecticismo de lo roto”, “el estilo que asumirá todo el mundo después de la Segunda Guerra Mundial” como dice Adorno; y sobretodo, el *détournement* dadaísta, según el cual el arte ya no consiste más en producir reflexiones y simulacros sino en un desplazamiento simbólico de los objetos y los procesos. Las notas preparatorias de Fernand Léger para el “Ballet mécanique” son quizás, el primer

borrador de un tratado sobre el found footage: “usar cualquier film disponible – sin elegir – al azar” (1923).¹⁰

Dentro del cine de metraje encontrado, se usa mucho el término de apropiación, en ámbitos simples, la apropiación se aplica al momento en el que se usa un material el cual no fue grabado o, elaborado por la persona que dispone a hacer uso de ese material. Parte de esta práctica es ejercida por una cultura contemporánea de la remezcla, tomar una base o motivos pre existentes para generar algo más existe desde la Edad media hasta la actualidad “Los centones son un género literario que consistía básicamente en tomar directamente versos o extractos de obras ajenas e introducir modificaciones en la forma o en el orden. Del mismo modo, el arte y la arquitectura del Renacimiento en Europa durante los siglos XV y XVI derivan directamente de la antigua Roma y la antigua Grecia.” (Rostalma 2015) También, esta práctica es motivada e influenciada por el acceso masivo a documentos y material audiovisual a través de la web y por el acercamiento a las nuevas tecnologías.

El archivo tiene varias connotaciones, entender el por qué se convirtió en algo importante dentro del cine puede ampliar el análisis acerca de cómo y por qué hacer uso de este. Las connotaciones empiezan desde un carácter patrimonial:

¹⁰ Nicole Brenez y Pip Chodorov, «Cartografía do found footage», *Revista Laica-USP* Vol. 3, n.º Núm. 5 (2014): 2-11. Traducción por autora.

El archivo, aparece en el siglo XXI como un término jerarquizado –desde la filosofía, la historia, los medios, la teoría crítica, el campo jurídico o el cultural– y vinculado con el concepto de patrimonio, de copyright, con los préstamos, robos y citas de la cultura, y designa no tanto a una cosa dada, heredada, inmutable y universal sino algo que se construye en el devenir.¹¹

Bajo esta connotación hacer uso del archivo genera un anclaje histórico, también se aproxima a la concepción de la idea de lo que es público y lo que es privatizado, de aquí nace una necesidad de re-valorización, un tipo de necesidad política de reflexionar, exigir y democratizar los bienes culturales o exponer lo privado e íntimo al resto. Otra de estas connotaciones ligadas al archivo tiene que ver con las películas de cine clásico, ya que la industria cinematográfica (Hollywoodense) maneja recursos relacionados más a los valores comerciales, en el collage sobre archivos, el material se manipulaba de tal forma en la que se cree toda una narrativa irónica, tergiversada, o se reforzara lo que realmente quería decir a través de un subtexto.

Fue Jonas Mekas, en 1969, quien anticipó el uso generalizado de esta estrategia:

“Apuesto a que toda la producción de Hollywood de los últimos ochenta años puede convertirse en mero material para futuros cineastas”.¹²

¹¹ Eva B. Noriega, «Notas sobre found footage», *Revista Arte e Investigación* Vol. 14, n.º No. 8 (2012): 136-39.

¹² Noriega.

El cine del *found footage* no tiene un registro histórico marcado, es tanta su variedad dentro del cine que no hay una idea clara de cuando empieza a ser cine de *found footage* y cuando deja de serlo. Los temas que trata pueden variar desde lo más científico hasta la dinámica entre formas, texturas y objetos. Por un lado, esto suena como algo positivo porque se pensaría que existe la posibilidad de seguir generando rupturas, e imágenes utópicas, sin embargo ¿Cómo se transgrede en un género que no está, totalmente solidificado y que se ha vuelto en medio de comunicación audiovisual generalizado en los medios digitales?

Desarrollo

Guión

El nacimiento de una idea onírica algunas veces puede resultarle un poco ajena al creador, a pesar de ser suya, la relación que se genera entre ambos tomará tiempo. Y a través de todo el proceso al que me he expuesto al realizar este trabajo puedo decir que la elaboración y la escritura de una idea onírica no solo la crea el autor, sino que esta también se empieza a formular y trabaja de manera independiente para juntos ir de la mano.

El proceso de escritura del guión se realizó de manera intermitente, ya que los sueños contruidos provienen de varias fuentes: sueños propios los cuales escribí apenas los tuve para tratar de preservar todo el detalle posible, porque cada cosa estaba directamente conectada a una emoción, sentimiento, miedo, incertidumbre, o problema. Sueños de familiares y personas cercanas a mí que brevemente trataban de describir que era aquello que soñaron la noche anterior, y otros fueron sueños que nacieron de un conjunto de imágenes que iba observando en mi día a día como obras de René Magritte, o que nacía de preguntas que se planteaban desde lo encontrado en la investigación como ¿qué pasaría si estuviera nevando dentro de mi habitación? ¿a qué repercute? ¿a qué se conecta?

Parte del proceso también consistió en recurrir a ciertos relatos que en su momento causaron gran impacto en mí como “Retrato oval” de Edgar Allan Poe¹³, sin embargo, no logré encontrar una conexión entre la idea que este relato me daba y la narrativa de las animaciones y el material de archivo.

¹³ Edgar Allan Poe, *Edgar Allan Poe. Obras Selectas* (Madrid: Edimat Libros, 2013).

La idea general del guion fue realizar un recorrido dentro de diferentes escenarios oníricos que son la representación de varios tipos de sueños que llega a tener el ser humano en algún momento de su vida: La pesadilla o persecución, sueños anidados o falso despertar, sueños lúcidos, sueños de visita, y sueños precognitivos que son los que parecen anticiparnos el futuro, vemos una situación que después sucede o recibimos una noticia que después se confirma en la vigilia. Todo esto aprovechando las técnicas del collage animado y material de archivo.

El found footage dentro de este trabajo se concibió como una especie de ensamblaje, de pegamento, de guía para la escritura de toda la narración. Es un recurso que permite desplazarse de un escenario a otro, de representar situaciones ajenas para las que fue creado y también refuerza las acciones que se presentan dentro de los paisajes oníricos animados. Ambos, found footage y collage animado, tienen como base fragmentos, recortes, pedazos extraídos de su contexto original para crear en conjunto una narrativa que permite explorar la representación onírica, pero no solo eso, sino que también se explora a si mismo cuestionándose a través del montaje; el raccord, el sonido, dónde será re-ubicado. En esta parte del proceso se pensó que la reubicación del found footage es importante, pero se constató que todo es mucho más complejo una vez que se encuentra junto a la línea de tiempo en la sala de montaje.

La relación entre el material de archivo y las animaciones fue uno de los aspectos más desafiantes dentro de la escritura. Para que la escritura incorporara el material de archivo se planteó desde un inicio usarlo en escenas que traten de asemejarse un poco más a la realidad, pero sin alejarse del ensueño. El material de archivo y las animaciones

se complementan mutuamente, planteando una mejor conexión y desconexión entre las ideas narrativas y las ideas del personaje.

Dentro del cortometraje las ideas y situaciones giran en torno a un sólo personaje principal, la que sueña. Esta se personifica a través de varias caras y varios cuerpos, como si se tratara de un avatar, para generar dinamismo en la relación de un universo onírico a otro. En el mundo de los sueños todo parece ser confuso, a veces caótico, pero existe cierto orden en aquel caos aparente, una conexión.

Dentro del material de archivo, se plantea una idea de repetición onírica, un leitmotiv. La idea de este recurso es potencializar una emoción o un acontecimiento a través de la acción por repetición. La repetición es un recurso, una acción, un reflejo que se encuentra ligado al placer, y al miedo dentro del psicoanálisis, la idea de que se repitan acciones claves dentro de contextos completamente distintos crea un énfasis en la necesidad que tiene el ser humano de controlar y dominar cualquier circunstancia, tanto que incluso fuera de vigilia, por medio de un acto inconsciente, ejerce la repetición como respuesta a ese deseo, o necesidad de despertar y que todo esté bajo control. Esto también ayuda como un hilo conductor en una narrativa surrealista, dotando de puntos de anclaje y significación para el espectador.

Por otra parte, encontrar una armonía entre el material de archivo y cada escenario onírico se constituía desde la escritura del guión, ya que más que cada escena era la representación y el desarrollo de un sueño diferente, el cual iba encabezado por una animación. La animación por su libertad dentro del proceso, es la encargada de introducirnos y sumergirnos dentro de lo que cada sueño estaba listo para contar.

Acerca de la estructura del guión, se decidió trabajar un tipo de estructura circular, ya que se consideraba la más adecuada respecto al tema como lo son los sueños. El guión inicia introduciéndonos en este universo de una manera muy clásica y ordenada, poniendo los pies sobre, lo que es aún, la realidad, la vigilia:

Estamos en una casa muy grande, similar a una mansión. Observamos un reloj marcando la hora de dormir. Dentro de esa mansión, hay una persona durmiendo o a punto de acostarse a dormir. Nos quedamos con la persona #1.

1. Vemos a 1 durmiendo, no está en su habitación, sino en una habitación completamente oscura, sin nada a su alrededor. En el centro hay una puerta grande, al inicio parece estar cerrada hasta que la puerta empieza a abrirse lentamente. Observamos a alguien corriendo.

Nos acercamos, lentamente.

La puerta se abre y podemos observar a simple vista que nos guía hacia un desierto. 1 avanza hacia la puerta para entrar.

Observamos fragmentos (material de archivo) de varias personas saliendo e imágenes de varias personas entrando por una puerta.¹⁴

¹⁴ El presente guion y sus consecuentes referencias estarán, en su totalidad, colocadas en los anexos de la presente tesis, ya que es autoría de su escritora.

Era muy importante empezar la narración y la elaboración de las situaciones de esta manera porque el personaje está a punto de quedarse dormido, pero no lo vemos dormirse en realidad, después vemos más cosas sucediendo en el cual no se especifica si el personaje está despierto, si está dormido, si sueña despierto, o si solo sueña que se despertó y todo es un gran sueño del cual aún no logra escapar. Esta incertidumbre junto con otro factor que se abordará a continuación, son los principales aspectos que se busca transmitir y que más me engancha de toda esta historia, porque podemos empatizar con esta sensación de caos, de no poder escapar, o incluso esta sensación de paz que a veces solo los sueños nos pueden brindar.

Ahora, si el inicio de la historia nos cuenta que es la historia de una persona que se acuesta a dormir y empieza a experimentar esta fina brecha entre no saber si está soñando o no, la forma en la que se decidió concluir la historia buscó que se remarque esta idea de estructura circular y situaciones en loop, la conclusión del sueño final funcionó como una revelación de la acción que el personaje está próximo a realizar o que, en defecto, ya estaba realizando y de repente se quedó dormida.

6. Vemos a través de la ventana a una chica tejiendo. La casa está desolada por dentro, pero tiene un aspecto de abandono.

La chica teje apresuradamente, como si tuviera demasiada prisa, lo que parece ser lana, en realidad son pequeños tornados.

Cada tornado se va acumulando en una esquina de la casa.

Vemos todo negro.

Material de archivo de varias personas despertándose.

Vemos a una chica dormida en una mesa, ella se despierta mira a su alrededor y continúa trabajando en su costura.

Fin.

La idea de los tornados nació de un sueño que tuve hace un par de años, un poco antes de la pandemia. El sueño era que pequeños tornados salían del grifo de mi cocina, uno tras otro, acumulándose. Los miraba fijamente esperando a que causaran caos dentro de mi casa, mi papá estaba parado mirándome fijamente como si el tornado fuera yo, lista para el caos. Luego cierro y abro los ojos y los tornados ya no estaban, y solo estaba yo con los tornados de mi interior. Cuando desperté no podía dejar de pensar en qué reflejaba aquel sueño sobre mí y mi estado emocional en aquel momento.

Otra de las cosas que me engancha dentro de toda esta narrativa, la cuál había mencionado anteriormente, es uno de los sueños dentro del guión que hace referencia a los sueños de visita. Cuando una persona experimenta tener este tipo de sueños puede tener una carga terapéutica, e incluso suelen ser llamados sueños del más allá, independientemente si en aquél sueño estas viendo el número que te hará ganar mucho dinero, o si solo estas viendo de lejos un suceso que ya pasó con alguien que ya no está físicamente a tu lado, estos sueños pueden llegar a ser muy reveladores. El sueño visita se desarrolla justo antes del sueño final, dentro de un escenario muy pacífico, en el que el mar acompaña a ambos personajes. En este fragmento ocurre el primer intercambio de palabras no dichas.

Este fragmento onírico al igual que el de los tornados, nace de un sueño que tuve con mi papá, quién falleció hace seis años, en la que me encontraba en una situación en la que necesitaba un consejo, no en el sueño, en la realidad. El crear la atmosfera de esta situación bajo la idea base de la contemplación era crucial para poder sumergir al espectador dentro de este lenguaje no verbal. Dos personas que fueron muy cercanas hasta cierto punto, no pueden hablarse más, solo pueden estar con el otro, no hablando, no

estando, pero esa conexión no se pierde y las palabras fluyen solo como una idea en el vacío. Pero se escuchan y se entienden hasta no verse nunca más.

Ambos fijan su mirada al mar.

Se lee (subtítulos)

Persona 1

Dime qué debo hacer.

Ambos se quedan en silencio.

Astronauta

Solo... Vive tu vida.

A pesar de que esta escena dentro de la animación del collage planeaba ser una de las animaciones con más carga emocional respecto a que partió de un sueño muy importante, dentro de las especificaciones técnicas algunos detalles tuvieron que ser modificados a medida que iba avanzando la búsqueda del material de archivo. La búsqueda de material audiovisual es muchas veces demasiado complicado cuando se tiene cada detalle visualizado. Por esto, como resultado final se buscó animar otros elementos que pertenecieran a la atmósfera del espacio que se planteó y así compensar y reestructurar las animaciones para que pueda ser el mismo hilo narrativo.

Producción

Una vez escrito el guión, empecé con el proceso en el que se van solidificando las ideas puestas sobre papel. El primer paso dentro del proceso de producción, consta en la búsqueda del material indicado para la elaboración de los collages animados. En realidad, este proceso de búsqueda de material se divide en dos partes: El primero se enfoca más en la búsqueda del material necesario para las animaciones, y el segundo se enfoca en la búsqueda del found footage que irá ensamblándose junto a ellas en el proceso posterior a la producción. Sin embargo, dividir este primer proceso por pasos resulta bastante caótico mencionar, ya que, existían ocasiones en las que se encontraba el found footage adecuado y no el de las animaciones, o a veces simplemente se encontraba el material -perfecto- por llamarlo de alguna manera, que sirva para ambos.

Entonces, el primer enfoque era buscar el material para las animaciones. Este material lo obtuve de las siguientes páginas las cuales facilitan ciertos temas como lo son los derechos de autor, gratuidad, y en ciertas instancias una gran variedad de contenido por su formato en biblioteca: *Internet archive* funciona como una librería sin fines de lucro en el que se encuentra desde libros, películas, hasta diferentes tipos de softwares; *Library of congress* que funciona de una manera bastante similar a Internet archive pero tiene un contenido más amplio en imágenes; *Flickr: The Commons* funciona como una plataforma en la que te comparte archivos de fotos públicas del mundo, en este participan varias instituciones, en su mayoría bibliotecas; por último está *Pexels* que es una página la cual permite descargar imágenes y videos de manera gratuita, la diferencia es que esta página contiene material mucho más moderno y con un estilo más estético que las demás páginas que se enfocan en imágenes, archivos y documentos antiguos.

Navegar dentro de estas páginas era un proceso de descarte constante, ya que buscar el material necesario, cada uno con sus especificaciones, era un proceso, más que complejo, tomaba su tiempo. A medida en que me enfrascaba más dentro de la búsqueda, reflexionaba en las diferencias entre lo que era buscar el material que necesitas, y rodar el material que necesitas, era esa sensación de que aquella búsqueda era el rodaje que este proyecto ameritaba, buscar el personaje, buscar el material para la construcción del espacio, las texturas, toda una amalgama de detalles que se necesitan para poder llevarse a cabo.

Una vez que se tenía el material necesario para poder elaborar el collage de una animación, lo que se hacía era emplear el recorte de cada elemento y montarlo al instante como si fuera un storyboard de lo que sería el resultado final en la postproducción, este proceso era necesario, ya que se necesitaba ver el paisaje casi completo y verificar que todo funcione y todo encaje para la animación, posteriormente a este ensamblaje, se procedía a guardar cada elemento en la calidad más alta posible. Una vez que el recorte de cada elemento estaba listo y guardado, se procedía a realizar el mismo proceso en After Effects con los fragmentos de videos que requerían un recorte por medio de rotoscopia, para poder finalizar con los elementos básicos de un solo collage animado y después pasar a la animación en el proceso de postproducción.

Realizar el recorte de elementos de un video por medio de la rotoscopia puede variar acorde el tipo de acciones y condiciones del material. Dentro de este proceso de recorte se complejizo más el recorte de videos a blanco y negro que los videos a color debido a que la escala de grises es un poco más compleja de diferenciar a través de las herramientas que te brinda el programa, entonces el procedimiento era manual en cada frame hasta que se completara la acción, o hasta que se recortara lo suficiente para poder

general un loop de la acción y así agilizar el proceso, pero esto no siempre era, ya que, se puede generar un loop de un video de alguien caminando, pero no se puede generar un loop de alguien levantándose de la cama y que siga generándose esa sensación de continuidad temporal.

La búsqueda del material al cual se le iba a realizar una rotoscopia tenía que ser muy minuciosa, ya que como explique anteriormente, el proceso es largo y una buena selección puede agilizar el recorte para de esa manera saltar a la búsqueda del material de la siguiente animación a realizarse.

En muchas de las ocasiones, mientras se buscaba el material para realizar los collages, encontraba el found footage, aparentemente adecuado, que después se uniría al ensamblaje junto con todas las animaciones, la búsqueda del found footage era el siguiente paso después de la rotoscopia. Estos fragmentos, dentro de la escritura, parecían ser sencillos de encontrar, sin embargo, parecía no existir el fragmento de una señora cosiendo justo cuando era necesario. Puedo decir que la búsqueda del material para los collages, y encontrar el found footage que más se asemeje a las pautas del guión, fue uno de los procesos más complicados, y extensos dentro de este trabajo.

El montaje de los elementos para empezar a armar los collages, es uno de los procesos que más disfruto realizar, ya que es ese paso en el que todo empieza a adquirir forma, y a hacerse visible. El primer collage a realizarse, y por el que más cambios pasó a la hora de estructurarse fue el sueño del inicio: pesadilla/persecución. Este sueño se desarrolla en un desierto, y el motivo por el que sufrió alteraciones narrativas y, en consecuencia, estéticas, se deben a cambios que partían desde el guión.

Dentro del guion, en su descripción original, se narra un espacio que pretende simbolizar el olvido, la decadencia interna y la de los recuerdos, entonces se muestra un escenario con manos que salen de la arena del desierto, a simple vista ansiosos por escapar, poder salir de ahí, pero al mismo tiempo parece que quieren atraparte para que te quedes igual que ellos. A medida que la cámara avanza, podemos observar a lo lejos un grupo de objetos enterrados en la arena, como decadentes, olvidados. Cuando nos alejamos para poder observar el paisaje completo, una de las manos que salen de la arena, sostiene un corazón palpitante. La idea de este sueño era que el personaje entraría a este escenario para luego descubrir que aquel corazón palpitante era suyo. A continuación, el paisaje ensamblado de la idea descrita.



Figura 6. Boceto

Esta terminó no siendo el paisaje final debido a que no lograba causar en mí la sensación de persecución, de peligro, era más como una sensación de olvido y abandono. Por lo que se decidió abordar este sueño de una manera diferente. La idea actual, muestra un escenario en el que el personaje que entra a este lugar desértico se ve a si misma huyendo de algo, no podemos saber que es, pero observamos que hay personas muertas

en el piso, el punto de vista está con ella siempre, sin embargo, es como si de alguna manera pudiéramos sentir la estamos observando a escondidas.

Trabajar esta idea de “observar”, “espiar” al personaje, funcionaba muy bien para este sueño debido que le permite al espectador jugar con esta idea de ¿seré yo de quién está huyendo? O también, el cómo dentro de nuestros propios sueños a veces solo sentimos que debemos huir hacia cualquier parte, pero no sabemos de qué estamos huyendo, e incluso queremos despertar, queremos gritar, pero nos es humanamente posible en ese instante. A continuación, una secuencia de imágenes en las que se muestra la idea descrita que quedó en el corte final del proyecto.



Figura 7. Boceto 2.



Figura 8. Boceto 3



Figura 9. Boceto 4.

Otro de los collages que paso por medio de un proceso similar, es uno al que denominé “entretomas” debido a que su finalidad es generar una pausa, como una especie de interludio entre sueños. Es esa melodía que escuchas mientras estás en un ascensor, una melodía de tránsito, un sueño de tránsito.

Dentro del contexto de este sueño es que sucede en el espacio, esto se debe a que en la escena anterior la estética del cortometraje se empieza a transformar en imágenes que pueden ser ligadas al retro. Dentro de estos espacios existe una línea fina entre lo espacial y lo absurdo. Unos de los motivos principales por el cual este paisaje fue alterado en relación a esa búsqueda estética, es que dentro de la imagen, el paisaje completo no terminaba de convencerme y la afinidad estética que se buscaba se acercaba más a lo arriesgado. A continuación, la muestra del antes y el después del collage “entretomas”.



Figura 10. Boceto 5.



Figura 11. Boceto 6.

El proceso de ensamblaje es uno de los más fascinantes y al mismo tiempo es muy desafiante, al igual que la mayoría de cosas en el arte y en la vida, es un proceso constante de ensayo y error. Pero a medida que este avanza, cada vez se va solidificando más la estructura, el boceto, hasta ir quedando el paisaje completo, para después empezar a darle vida.

Post producción

Dentro del proceso de postproducción, el primer paso dentro de este trabajo es empezar a animar cada uno de los collages previamente ensamblados. Cada collage, debido a sus necesidades, requería de un procedimiento diferente, el primero de los pasos era agregar las rotoscopias a sus respectivos paisajes, ya que usualmente suelen aparecer algunas correcciones que se deben realizar en el recorte una vez que se lo añade a su nuevo contexto. Luego de esto se empiezan a marcar los debidos desplazamientos, a generar rutas entre objetos, personajes, espacios, entrelazar un espacio con otro para generar esa ilusión de cambio de espacio inmediata, un ejemplo de esto se muestra en el collage del primer sueño en la entrada de la puerta hacia el desierto.

Anteriormente, había comentado que el proceso del collage no es solamente del autor, sino que las imágenes van generando sus propias ideas, y debido a eso mientras avanzaba en la animación de cada paisaje, me percataba de los detalles que ayudarían a reforzar más los ambientes y a cómo esos ambientes influyen en el espectador. Parte de estos detalles se pueden ver reflejados en el clima o en distintos efectos y texturas. Mi paisaje favorito de animar tomando en cuenta estas características fue el paisaje del sueño número dos; pensar en las necesidades estéticas y narrativas para la construcción del sueño, lo que pide el espacio para poder expresarse, regresar al guión, releer la escena anterior y posterior a la que se está trabajando y repensar la función de la imagen en conjunto con todo lo demás, era un proceso que definitivamente se disfrutaba para llevar a cabo toda la estructuración.

Uno de los aprendizajes del proceso en relación al found footage es esta armonía que genera el montaje entre dos imágenes totalmente distintas, es un proceso que permite al realizador interrogar la imagen, su lugar dentro de toda esta nueva amalgama de situaciones diversas para las que inicialmente fue creada, y cómo esta responde a su nuevo fin una vez que encuentra su lugar dentro de la narrativa. El found footage es un collage en movimiento, rítmico y armónico. Dentro del proceso de creación de un collage me encuentro constantemente con las mismas interrogantes y las mismas situaciones, es la búsqueda y creación de los elementos necesarios para captar el estilo, la estética, el fin de toda la representación, y el simbolismo. Y junto con la animación, estas representaciones adquieren un aliento de vida, un recurso más que les permite de una forma mucho más realista, llevar consigo todo este ritmo, motivo, y más que nada la emoción que contiene la representación.

Después de concluir el proceso de animación se pasa a la colorización de cada paisaje onírico. Los retoques se basaron en que cada elemento del paisaje posea una sincronía cromática, precisamente porque cada elemento venía de un lugar totalmente diferente, después, el enfoque era para darle un ambiente y emoción a cada sueño, parte de este proceso también involucraba potencializar los ambientes con detalles como humo, fuego, nieve.

Una vez concluido el proceso de colorización, pasamos al proceso de montaje, en el cual se construirá de a poco el esqueleto que el proyecto necesita para ir solidificando la narrativa. Para la elaboración del primer corte me basé en crear el montaje de acuerdo a lo que estaba estipulado en el guión, escena por escena. De esta manera el montajista tendrá una idea sólida de los que se está generando para poder descartar que escenas

funcionan mejor y que escenas están teniendo dificultades para encajar. Como mencioné anteriormente, es muy importante dejar que la imagen del found footage seleccionado genere una dialéctica junto a las demás imágenes que la proceden.

El uso de raccords, a pesar de ser un recurso muy importante dentro del montaje en general, me permitió dentro del proyecto generar una mejor relación entre algunos de los escenarios junto al material de archivo. Un ejemplo es el raccord de posición que me permitió introducirnos al segundo escenario onírico a través de un elemento, el humo.



Figura 12. Referencia de humo 1.



Figura 13. Referencia de humo 2.

Sonido

La conceptualización del sonido se planteó bajo la construcción de sonidos reciclados, que no necesariamente provengan de la imagen, sino que de alguna manera funcionen como sonidos del inconsciente. Varios clips del material de archivo no fueron utilizados con su diseño sonoro original, sino que tuvo que ser reconstruido desde el montaje, todos los detalles del ambiente sonoro se basaron no solo en lo que se miraba en pantalla sino de aquellos elementos que podían enriquecer la imagen de aquello que no podemos ver, asimismo, elementos que ayudan a potencializar la idea del sueño.

Unas de las preguntas que surgieron a partir de la concepción sonora de estos universos era ¿A qué suenan los sueños?, ¿Cómo sabemos a que suenan los sueños si muchas veces no recordamos nada de ellos? Resulta interesante pensar en como poco a poco se fue construyendo toda la base narrativa, partiendo de la idea general de la situación que tenía cada universo respecto al collage animado y al found footage, por

ejemplo, dentro del trabajo existe una secuencia en la que la animación, el found footage y el sonido funcionan de una forma totalmente distinta a todo lo demás, es una especie de ruptura y esto porque desde el inicio la idea era de que funcionara de una forma totalmente rítmica, y sincrónica a la imagen, no solo al sentido de compás, si no, en cuestión de elementos, y texturas. Ninguno de estos elementos fueron modificados, más bien, se buscaba la manera de que estas calcen y sean parte de toda la sinfonía que se estaba creando respecto al universo sonoro.

Esta secuencia existe porque su objetivo es funcionar como un interludio en la obra, ya que al momento de concluir la escena no solo nos encontramos en la mitad del video, sino que también los siguientes sueños expresan el lado emocional en el aspecto psicologico de una persona con la representación de un encuentro entre dos seres que no se hablan, y al final se genera la representación de un caos, aparentemente pasivo pero latente. Una de las formas en las que se podía remarcar el sentido de interludio era a través del sonido, la idea era hacer algo diferente que resalte de las demás secuencias y de cómo estas se estaban abordando, no solo a nivel visual, sino también, a nivel sonoro. Aquí el universo sonoro crea ese contrapunto ya que no funciona solo como un complemento de la imagen, sino que este está narrando también su propia historia. Si se hubiera agregado otra tonalidad, otros matices, la idea que yacía en el transfondo narrativo de esta secuencia hubiera decodificado otras emocionalidades, quizás otros puntos de interés, pero menos la fluidez con la que la secuencia atrapa a cualquier espectador.

El concepto de *audiovisión* está extremadamente ligado al concepto de *valor agregado*: “valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada” (Chion, 1993: 16). No se ve lo mismo que se oye y no se oye lo mismo que se ve. El fenómeno de *valor agregado* se da, sobre todo, gracias a la sincronía entre sonido e imagen, la cual Chion (1993) denomina *síncresis* (sincronismo + síntesis) y Rodríguez Bravo (1998) llama *fusión perceptiva audiovisual*: debido a la coincidencia exacta en el tiempo entre imágenes y sonidos, establecemos como algo indivisible los estímulos que originalmente no tenían nada que ver entre sí. Con la *síncresis* podemos jugar con efectos de contradicción y las posibilidades expresivas son mucho mayores, ya que el sonido no se ve obligado a parecerse a la realidad.¹⁵

Esta *síncresis* (sincronismo + síntesis) es lo que le da ese *valor agregado* a la secuencia explicada anteriormente. Ese es el valor del cual hace que comunique algo totalmente diferente, acercándose lo suficiente a todo el entramaje onírico que se construye a lo largo de toda la narrativa entre la animación del collage y el found footage, pero al mismo tiempo como menciona Natalia Christofolletti en la cita anterior: *el sonido no se ve obligado a parecerse a la realidad*.

¹⁵ Natalia Christofolletti Barrenha, *La experiencia del cine de Lucrecia Martel/Natalia Christofolletti Barrenha*, Primera (Buenos Aires: Prometeo Libros, 2020), 35.

Proyección de corte

La proyección de la muestra fue para dos tipos de público conformados por cinco personas en total. El primero, un público que poseía conocimientos más amplios acerca del cine: compañeros de carrera, artistas. El segundo, se basaba en personas que no tenían los conocimientos básicos respecto al cine y se dedicaban a otras áreas del aprendizaje. El rango de edad en la muestra fue de veintidós a veinticinco años.

Dentro de este proceso se realizó un screening del penúltimo corte, el cual ya tenía una base mucho más estable y estructurada. Las primeras impresiones respecto al cortometraje fueron un tanto variadas, ya que, por presentar una narrativa no lineal y experimental la interpretación de los espectadores fue mucho más amplia de lo que se esperaba. Uno de los principales conflictos respecto a esta primera proyección fue que muchas de las personas no entendían si la intencionalidad del trabajo constaba de narrativa o no. Si era totalmente experimental o si tenía una historia que contar de inicio a fin, bajo una estructura clásica.

Otro de los comentarios fue en base a cómo la narración y la construcción de la historia por medio del montaje podía fácilmente caer en la literalidad. Una narrativa onírica y experimental, quizás tiene un peso mucho más grande en no caer en algo tan literal, sino en destacar su lado simbólico de una forma mucho más amena y sutil.

Respecto al aspecto técnico hubieron solo unos pocos comentarios en base a recortes de imagen y sincronización sonora. Uno de estos era un glitch en el material de archivo que causaba que el video tenga cuadros congelados y generara una especie de delay en la imagen.

También, la primera muestra reconoció la confusión narrativa que le causaba al espectador como primera impresión, y se catalogaba como surreal y muy sensorial. Asimismo, del sonido se nombraron algunos sonidos asincrónicos a la imagen como: pasos, salpicones de agua, jadeos, etc, el punto de vista de este espectador fue catalogarlos como que el collage no solo se encontraba en la imagen, sino también en el sonido y favoreció la asincronía.

Otro de los comentarios que recibió el cortometraje fue que probablemente el cortometraje recae en la literalidad del sueño justo en el final, mencionó que fue de su agrado el uso del collage y como este se llevó al audiovisual, y que el cortometraje va acorde a la idea onírica de los sueños. Igualmente, se generó la duda de si fue construido con la linealidad narrativa o experimental. Recordó a Maya Deren debido a su experimentalidad con la narrativa, sin embargo, mencionó que reconoció un “mensaje” en la obra.

Otro aspecto que resultó confuso en el espectador, era debido a los cambios bruscos de ambientes, pese a eso se logró un enganche con el cortometraje, se observó que, en el paisaje onírico correspondiente al último sueño, la cámara hace un travelling in, y este se lo denominó como “brusco”.

Como conclusión de los comentarios de los espectadores se vio que había que trabajar más respecto al “discurso”, si bien no es una historia lineal, clásica. No significa que no tenga un significado o discurso. La idea de este trabajo en base al universo onírico, es dejar que el trabajo exprese la relación entre los sueños y el ser humano, ¿Somos lo que soñamos?

Conclusiones

Desde el lado conceptual, resulta interesante ver cómo el trabajo inició con la concepción de que el collage existe sólo dentro de esta imagen creada con varios elementos que juntos forman y contribuyen a una narración, sin embargo, el collage resultó ser mucho más amplio. Se encuentra no sólo en este paisaje, sino también en el material de archivo preseleccionado, en los sonidos, en el montaje, en la construcción de todos estos elementos para dar vida a este universo onírico.

La metodología de construcción de estos paisajes oníricos pasó por un proceso minucioso de selección de material y después de tanto ensayo/error, el mínimo elemento debe ser elegido con mucha cautela, porque será como una extremidad de esa narrativa que se está construyendo desde cero, no sólo conceptual sino también visual.

Parte del enfoque de los diversos paisajes oníricos era de que el personaje pudiera trasladarse de un sueño a otro, simulando el proceso onírico del ser humano en la realidad. Realizar esta idea y que se llegue a transmitir efectivamente fue uno de los retos más grandes del trabajo, debido al hecho de que sea collage y use diversos elementos para la construcción de personajes, un ejemplo es que el personaje no sea visualmente el mismo, dificultó mucho la comprensión de esta idea. Así como también la escritura de guión, se tuvo que modificar la idea de espacios ya que a veces era complicado llegar al material de archivo exacto, es decir que funcione narrativamente.

Dentro del proceso de escritura comprendí que no importa qué tan experimental sea tu trabajo, siempre hay que llevarlo de una forma planificada y bien estructurada. Sin embargo, también considero que en este tipo de trabajos, aprendí que más que un guión, pudo haber sido mucho más útil un storyboard, ya que me permitía tener un proceso narrativo más visual.

El guión se dividió en dos, los paisajes oníricos y el found footage. Debido a la limitación creada por el material de archivo, el guión tuvo que adaptarse, en especial los paisajes oníricos. Las acciones y la descripciones para la construcción de cada ambiente eran muy específicas, y encontrar dichas descripciones en el found footage fue complicado. Los espacios descritos originalmente fueron mutados para encajar tanto con la intención narrativa como con el material de archivo.

Respecto a las animaciones, fue un trayecto interesante ya que tenía que hacer que dos tipos de materiales totalmente diferentes se articularan de una forma precisa y verídica para no perder la intención narrativa. Dentro de ambos materiales se utilizó mucho los raccords, en el cual se comprendió con mucha más profundidad la fuerza simbólica que estos le pueden agregar a la imagen para saltar de una escena a otra.

Durante el proceso se trató de usar, en su mayoría, raccords plásticos, porque este tipo de raccord era el que congeniaba más para poder articular dos tipos de materiales que venían de lugares distintos. Este fue uno de los más grandes retos. No sólo manejar found footage, sino unirlo junto al collage animado.

El universo sonoro también fue un reto, ya que más que la construcción de un universo sonoro realista, se tenía que pensar en la construcción de un universo sonoro onírico. Y la pregunta constante mientras se trabajaba la construcción del paisaje sonoro

dentro de los paisajes oníricos fue ¿Cómo suenan los sueños? ¿Qué es lo que escuchamos mientras soñamos?

Una vez formuladas estas preguntas se comprendió que dentro de la práctica sonora en base a la construcción de universos oníricos, es igual a la realidad. El sonido trabaja de manera diferente para cada persona y lo que escuchamos realmente no viene de lo que se escucha en sí, sino de lo que nosotros interpretamos una vez captadas aquellas ondas sonoras. Ya que la construcción sonora, en muchos de los casos, por no decir siempre, es un proceso subjetivo.

En base a la proyección, todas las críticas realizadas sirvieron de ayuda para la reestructura de la versión final de este trabajo. Uno de los factores positivos de la proyección fue que se pudo recopilar todas las apreciaciones de todas las personas que conocen el universo cinematográfico y su producción, y también de quienes están alejadas de él.

En conclusión, siento que a pesar de que es un estilo muy poco explorado debido al uso del collage digital animado y found footage, lo complejo fue conectar dos técnicas totalmente diferentes para generar una narrativa completa, este método de creación le dio una personalidad particular al proyecto, por ejemplo la esencia de experimentar con el collage en el lenguaje audiovisual, no solo desde imágenes en movimiento sino, implementando imágenes fijas, como si fueran todos los paisajes una fotografía.

También, es un trabajo que expresa la compleja naturaleza, desarrollo y significado de los sueños para el ser humano y de como estos, muchas veces, aunque no logremos comprenderlos y entenderlos de la forma que nos gustaría y se quisiera, hay muchos elementos ocultos que no necesariamente se relacionan con el significado del

sueño, sino más bien con una búsqueda del Yo. Los sueños hablan mucho sobre nosotros mismos. No tanto como una premonición, sino como una reflexión introspectiva íntima y personal.

No es necesario saber entender, es mucho más importante saber mirar.

Bibliografía.

- Allan Poe, Edgar. *Edgar Allan Poe. Obras Selectas*. Madrid: Edimat Libros, 2013.
- Brenez, Nicole, y Pip Chodorov. «Cartografía do found footage». *Revista Laica-USP*
Vol. 3, n.º Núm. 5 (2014): 2-11.
- Breton, André. *Conversaciones (1913-1952)*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1987.
- Christofoletti Barrenha, Natalia. *La experiencia del cine de Lucrecia Martel/Natalia Christofoletti Barrenha*. Primera. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2020.
- Cran, Rona. *Collage in Twentieth-Century Art, Literature, and Culture*. Primera Edición. England: Routledge, 2014.
- Creed, Barbara. «The untamed eye and the dark side of surrealism: Hitchcock, Lynch and Cronenberg». En *The Unsilvered Screen: Surrealism on film*, Graeme Harper, Rob Stone., 115-33. London: Wallflower Press, 2007.
- Freud, Sigmund. *La interpretación de los sueños*. Primera. Madrid: Editorial Verbum, 2019.
- García Mancini, Carolina. «El sueño desde distintas perspectivas». Pregrado, Universidad de la República de Uruguay, 2019.
- Geiser, Julia. «About Julia Geiser». Portafolio Artístico. *Julia Geiser* (blog), 2020.
<https://julia-geiser.ch/about>.
- Noriega, Eva B. «Notas sobre found footage». *Revista Arte e Investigación* Vol. 14, n.º No. 8 (2012): 136-39.
- Palacios, Jesús. «La linterna mágica de Jan Švankmajer. Švankmajer y el cine de animación checo». *Revista Con A de Animación*, n.º Núm. 3 (2013): 92-107.
<http://dx.doi.org/10.4995/caa.2013.1427>.

Anexos.

Anexo 1. Guion de tesis

Estamos en una casa muy grande, similar a una mansión. Observamos un reloj marcando la hora de dormir. Dentro de esa mansión, hay una persona durmiendo o a punto de acostarse a dormir. Nos quedamos con la persona #1.

1. Vemos a 1 durmiendo, no está en su habitación, sino en una habitación completamente oscura, sin nada a su alrededor. En el centro hay una puerta grande, al inicio parece estar cerrada hasta que la puerta empieza a abrirse lentamente. Observamos a alguien corriendo.

Nos acercamos lentamente.

La puerta se abre y podemos observar a simple vista que nos guía hacia un desierto. 1 avanza hacia la puerta para entrar.

Observamos fragmentos (material de archivo) de varias personassaliendo e imágenes de varias personas entrando por unapuerta.

2. #1 entra por la puerta y se encuentra en un desierto. Es un paisaje desolador/a lo lejos, una ciudad enterrada en la arena en la que se percibe el derrumbe y la destrucción. (Tantas cosas ocultas, tantas historias calladas. Recorrer la mente es un paseo de desaciertos. Contemplarla puede ser hermoso, desenterrarla puede ser desgarrador.) Cerca de ella salen de la arena unos brazos agitándose lentamente para poder salir, se siente elahogo (humming sound) Una de esas manos está sosteniendo un corazón, un corazón inerte, sin vida. La vemos a ellay se escuchan los latidos de su corazón, retumbantes, demasiado fuertes, poco a poco dejan de latir conintensidad y al ver sus ojos, se torna totalmenteblanco, como si estuvieran sin vida.

Despierta.

Se muestra un personaje en la misma posición abriendo los ojos, despertando de un sueño, o pesadilla. Leitmotiv de personas despertando de un sueño o pesadilla.

2. Cerca de la cama se deslizan unas serpientes, estas se dirigen hacia una mesa en la que se encuentra una pecera. Las serpientes empiezan a subir, lentamente, hacia esta. Vemos una pecera gigante, en ella navegan unos barquitos de papel, hay sapos y peces. Afuera de la pecera hay una persona pescando en la pecera, y otras más pescando al vacío. Se escucha el mar de fondo. Se observan peces saltando en el vacío.

Vemos a una de las personas cerca de una ventana. En la parte de afuera observamos a personas flotando en descenso a través de un paraguas. Son personas vestidas de blanco y negro.

Observamos un paisaje en el que llueven personas con paraguas en una noche intergaláctica. Caen todos sobre un campo en el espacio y a lo lejos se observa una mansión (similar a la del inicio.)

Vemos a personas con paraguas entrando a un lugar, luego vemos varias personas entrando a un salón. Es como una reunión, similar a una fiesta.

3. Todos vestidos de negro y blanco, alguien acompaña al personaje, parece que le guía o le persigue, aparece y desaparece. Difícil saber. Es como un ente. Lo persigue con la mirada, pero ya no lo encuentra. Gira su cabeza hacia un lado y de pronto nadie tiene rostro, vuelve a girar y nadie se mueve, vuelve a girar y todos son estatuas.

De pronto, el techo se empieza a abrir y vemos a una persona, parece que está en movimiento.

Esta persona se encuentra en un tren o un bus, está sola mirando por la ventana. Observa una serie de imágenes de personas despidiéndose, de cerca, de lejos, no es hacia esa persona, esta solo observa.

Al fondo del bus/tren empieza a crecer una sombra del suelo, esta no se da cuenta, parece que quiere llegar a ella, atraparla.

Desde afuera, observamos una autopista en el espacio, va hacia la luna, a lo lejos un planeta con personas mirando las estrellas, animales y autos.

Imágenes de archivo de personas mirando a través de un telescopio o binoculares (leitmotiv.)

Nos adentramos a un universo más retro futurista.

4. Está en una playa, precisamente en un barranco, flotando se observa una botella de vidrio, dentro de esa botella hay una persona viendo televisión.

A lo lejos, más botellas. La marea está un poco alborotada. Todas estas personas no se fijan donde están, solo están encerradas en las botellas.

Observamos a la persona sentarse en el filo del barranco, solo está ahí observando a las personas encerradas en las botellas. Se encuentra pensativa. De pronto, esta entidad aparece por un costado y se acerca, la otra persona no se inmuta. Se sienta a su lado. Ambos están pacíficamente mirando el océano. Hay una leve lluvia de estrellas. La persona mira al frente.

Se lee

(subtítulos)

Persona

Dime qué debo hacer.

Ambos se quedan en silencio.

Ente

Solo... Vive tu vida.

Ambos regresan su mirada al mar.

5. Avanzamos hacia la izquierda, hasta que vemos una casa,

no muy grande, la casa se encuentra en medio de un valle, en el cielo podemos observar planetas y autopistas. En el fondo, aparecen personas corriendo hacia la derecha, como si huyeran, o como si estuvieran corriendo hacia algo de forma ansiosa.

La casa está temblando, Vemos a través de la ventana a una

chica tejiendo. La casa está desolada por dentro, pero tiene un aspecto de abandono.

La chica teje apresuradamente, como si tuviera demasiada prisa, lo que parece ser lana, en realidad son pequeños tornados.

Cada tornado se va acumulando en una esquina de la casa.

Vemos todo negro.

Material de archivo de varias personas despertándose.

Vemos a una chica dormida en una mesa, ella se despierta miraa su alrededor y continúa trabajando en su costura.

Fin.