

“DÍAS EN LOW TECH
UNA GUÍA PARA NO HACER AUDIOVISUAL”

Laura Jimena Mora Rodríguez

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: LICENCIADA EN ARTES
VISUALES

DIRIGIDO POR:
FERNANDO DOMÍNGUEZ PÉREZ
CINDY NATASSJA LÓPEZ CASTILLO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
CREACIÓN, CUERPO Y TERRITORIO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ

2022

Gracias

A La profesora Natassja por su tiempo, paciencia y compartir conmigo su estar audiovisual.

A el profesor Fernando que en su momento me regaló una cámara, un libro y la comprensión que me dejó ver su ser audiovisual.

A Edison por invitarme a retomar el cine.

Y al trayecto lleno de matices que anhelan ser descubiertos dentro de las penumbras que suele ser a veces la existencia.

RESUMEN

El trabajo de grado "Días en low tech: guía para no hacer audiovisual" se concentra en la observación de los diálogos interdisciplinarios que son posibles hallar dentro de espacios dispuestos para la creación, a partir de una idea en constantes conexiones, tal es el hecho de encontrarse atrás de una cámara de video donde es posible encontrar que el hacer audiovisual es un proceso vivo que contiene diferentes acontecimientos técnicos y conceptuales que van más allá del guion literario de una idea.

Marcando que la experiencia de hacer audiovisual no es lineal ni esta necesariamente atada a nociones de consumo de equipos técnicos ya que este es un proceso orgánico en sí mismo y el cual invita a ser participe, teniendo o no los conocimientos para hacer una película, serie, documental o práctica audiovisual experimental.

PALABRAS CLAVE

Hacer audiovisual, Objeto encontrado, proceso vivo, acontecimiento, garabato, capsulas.

NOTA INTRODUCTORIA

Querida persona si usted no ha pasado por un set de grabación o no ha estado en la producción de una película, capítulo de serie o en un documental, es posible que desconozca algunos aspectos sobre practicar audiovisual. Es importante que sepa lo siguiente: este documento y el proyecto proponen acercarse al hacer audiovisual como un proceso que tiene que experienciarse o vivirse en carne propia así que se encontrara con que este hacer audiovisual es un *proceso vivo*.

Una realización audiovisual normalmente está conformada por muchas personas y objetos que trabajan para un único objetivo: obtener en imagen en movimiento lo escrito en un guion a través de maneras orgánicas cada departamento se unifica y empeña todos sus esfuerzos para ser parte del experimentar¹ audiovisual y terminar un producto que pertenece a la imagen en movimiento.

La palabra orgánico hace alusión a procesos que se encuentran en la naturaleza, pero lo más acertado sería mencionar que, estar dentro del proceso de hacer audiovisual, implica aceptar que es un proceso que se vive debido a los órganos que se comprometen. Como una de sus definiciones en la (ASALE & RAE, s. f.) lo menciona: Constituido por partes que forman un conjunto coherente, es entonces que el proceso de vivir este *hacer audiovisual*, trabajado en este documento pasa coherentemente dentro de los siguientes tres órganos: PRE, PRO y POS.

¹ Esta es una asimilación sobre el accionar dentro de la experiencia, encontrada en mi experiencia y durante el desarrollo de la investigación.

Los tres órganos mencionados hacen parte del orden que se tiene normalmente para hacer audiovisual, cada órgano contempla una serie de pasos que son funcionales para que puedan desarrollar y mantener viva la producción audiovisual, para cumplir esto deben contemplar algunos objetos que cumplen funciones técnicas dentro del hacer audiovisual, ya que no solo la cámara es importante para grabar y obtener un producto audiovisual de calidad.

Se entiende que, dentro de un mundo donde circulan series y películas, constantemente se exige calidad sobre la imagen y el cómo se cuenta una o varias historias, lo cual ha significado una imagen de progreso a nivel audiovisual que ha requerido un avance sobre las tecnologías que se utilizan para hacer tú película favorita de ciencia ficción o incluso una serie llena de matices románticos. Es entonces cómo estas tecnologías se han agregado dejando otras atrás para mejorar el experimentar audiovisual. Debido a estas mejoras los objetos que sean incluidos en la función de cada órgano serán cyborg².

Esta es una mirada sobre una industria que ha marcado las pautas del cómo debe ser un producto audiovisual y también determina antes de la grabación, cuales objetos técnicos y decorativos son necesarios antes y durante la producción con el fin de obtener un producto audiovisual de calidad, pero ¿qué sucede cuando dentro del proceso de hacer audiovisual no se encuentra lo requerido ya sea por motivos de gestión o

² El cyborg, tomado a partir de la ciencia ficción, hace alusión a las mejoras tecnológicas aplicadas a órganos naturales, como se observa en la película *Ghost in the shell* (1995). Según la reseña de Netflix: "En este clásico del anime cyberpunk, una cyborg del gobierno tiene como tarea atrapar al hacker que está tomando el control de las mentes humanas computarizadas." Aunque la película gire en torno a una cyborg, se hace referencia constante a las mejoras que los humanos han hecho a diferentes órganos, como cerebro y ojos.

económicos? Es así como el termino *low tech* se presenta, en una primera medida, como una forma para pensar la presencia de la tecnología y su avance en el mundo, y en una segunda, instancia como una práctica que se plantea la utilización, uso y funciones de las tecnologías dentro del mismo mundo en constante avance.

Entonces es importante tener en cuenta que, para hacer cualquier pieza audiovisual, se necesita de equipos y cosas que están pensadas para ser funcionales dentro del cine, la televisión o experimentaciones con video. Tal como se podría considerar el pincel al pintor, pero retomando el termino *low tech* desde sus dos variables, tanto el pincel como la cámara pueden adquirir otros usos que no necesariamente atienden a sus funciones de fábrica. Estos posibles nuevos usos pueden estar relacionados con el lugar donde se encuentran lo cual considera los *cyborg's* y los órganos del hacer audiovisual.

Es así como "Días en *low tech*" dentro de este documento se piensa el encuentro entre el objeto y el proceso creativo audiovisual dentro del lugar en donde se hallen. Es entonces que se toma el hacer audiovisual como un campo expandido de experimentación permitiendo que los objetos encontrados puedan atender y responder a las necesidades de una grabación, siendo una forma de interactuar con cosas que fueron dejadas de lado por diversos motivos.

Es entonces como también aparece la memoria de los objetos encontrados, la cual se diferencia de una memoria colectiva ya que el objeto no es parte de una comunidad específica y no tiene muchas relaciones con una memoria donde el objeto es generador de recuerdos sensibles, esta es una memoria

particular ligada a la función del objeto y las posibilidades de nuevas funciones que puede brindar respondiendo a un proceso activo y directo de hacer audiovisual.

El documento que relaciona estos encuentros, y que tiene en sus manos o pantalla, está compuesto por 4 momentos de lectura, es relevante mencionar que esta forma de escritura que será mencionada es importante debido al gran componente teórico que se encuentra en cada momento y los cuales permiten que se entienda PRE, PRO y POS como una forma de dar cuenta del detrás de cámaras teórico del proyecto, funcionando como un libro de producción audiovisual.

El primer momento tendrá, en un inicio el apartado de guion Existiendo en *low tech*, una base autobiográfica ficcional sobre la observación de un fenómeno que surge dentro de diferentes espacios donde presentaba una actividad creativa alrededor del audiovisual durante diferentes periodos de la vida de Laura (un YO referencial artístico y pedagógico), una chica que ha formado un sentido práctico y poético de las cosas, objetos, y una práctica audiovisual con relación a diversas limitaciones que han rodeado su vida y hecho parte de su existencia.

El segundo momento contiene el apartado de PRE, que aborda el desarrollo de los antecedentes, un reconocimiento de los objetivos y las 4 principales categorías del proyecto que surgen del encuentro con los objetos además de la clasificación y nuevas funciones de estos.

El tercer momento, la PRO, trata sobre la experiencia dentro del trabajo que tuvo la investigación "Días en low tech",

mencionando otra parte de los antecedentes, metodología y ruta metodológica desarrollada dentro de la narrativa técnica y conceptual del trabajo de grado mencionado.

El cuarto momento, la **POS**, corresponde a reflexiones que están orientadas hacia una práctica audiovisual no lineal que plantea diferentes formas de sentido en la narrativa experimentales dentro del montar la imagen en movimiento.

Dentro del documento, en los apartados de **PRE**, **PRO** y **POS** se encontrarán tres introducciones que brindaran información sobre cada uno de los órganos del presente trabajo de grado, la organización del documento está pensada a partir del trabajo de Siegfried Zielinski, teórico de medios alemán que aborda la relación de los medios y el hacer artístico dentro de un mundo en constantes cambios, el cual propone no solo observaciones sobre los medios sino cómo se han encontrado relaciones y diferentes aspectos sociales del mundo entre pasado, presente y las fantasías que hemos construido sobre el futuro y la implicación de la invención humana.

A continuación, presento un esquema del orden de lo que definiré como los órganos y los apartados de este documento: **PRE**, **PRO** y **POS**. Adicional a esto se encontrarán 4 índices, 1 general y 3 internos correspondientes a los apartados. Estos índices están en función de una lectura lineal en scroll en un orden orientado hacia contar el experimentar, y una lectura rizomática analógica que denota la inmersión hacia esta experiencia de armar y materializar un libro de producción audiovisual.

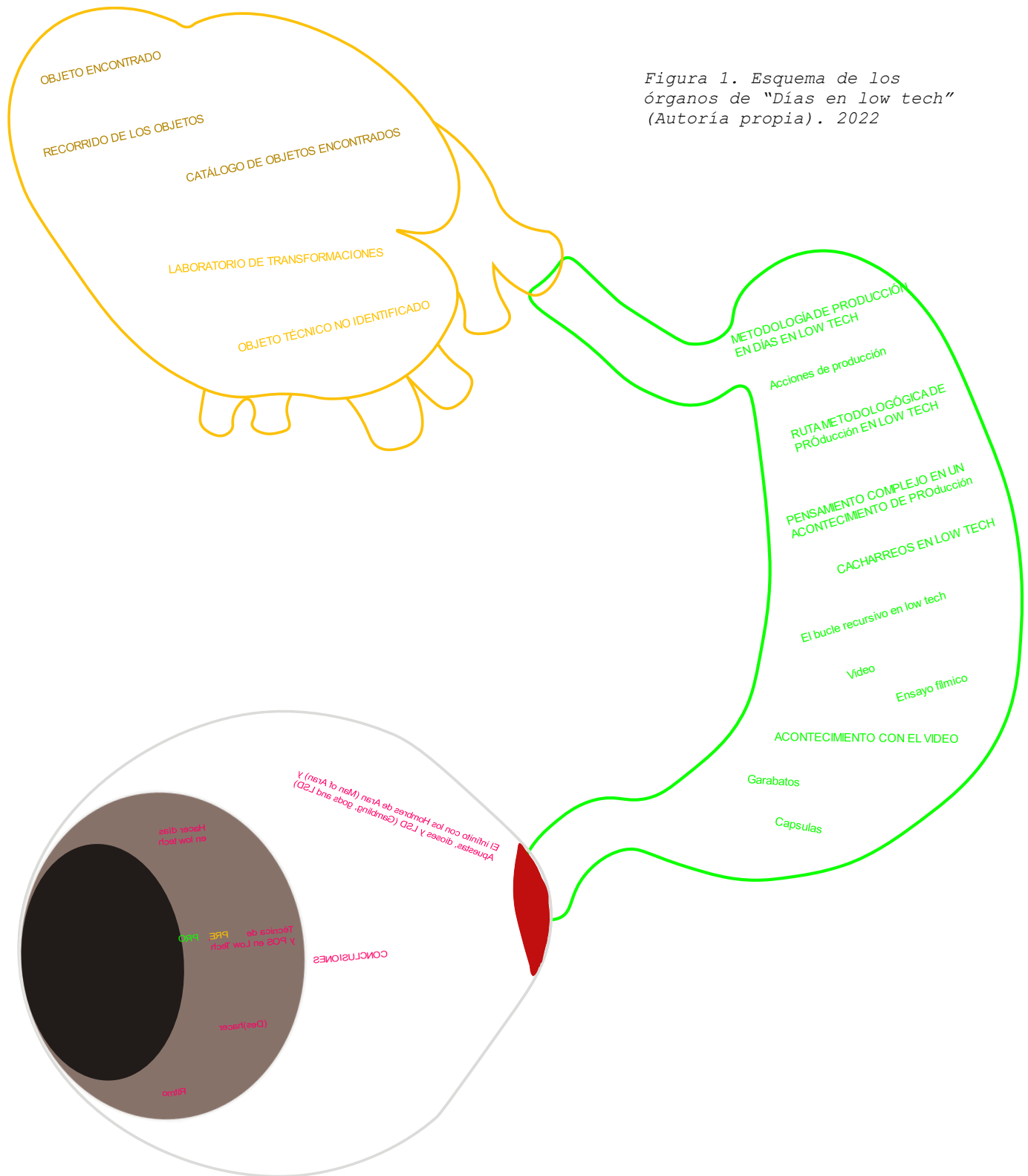


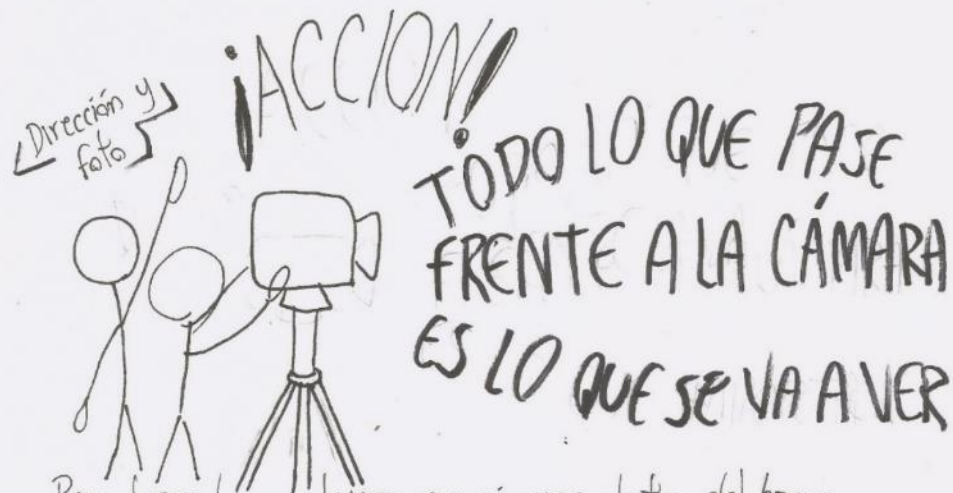
Figura 1. Esquema de los órganos de "Días en low tech" (Autoría propia). 2022

Para algunas personas la experiencia puede estar basada en ser partícipe del *detrás de cámaras* de alguna película, serie de televisión o de plataforma digital, contenidos

audiovisuales que trazan su narrativa basada en ficciones o hechos reales para contar la biografía de algún director, guionista, actriz o actor, entre otros que tenga reconocimiento mundial dentro del cine o televisión.

También es posible tener una idea sobre la experiencia audiovisual a partir del hecho de haber trabajado, apoyado o escrito para alguno de los departamentos de cualquier producción.

Normalmente cuando se realiza una producción audiovisual, dentro de la producción se piensa que es así:



Pero basado en algunas experiencias dentro del hacer audiovisual, la producción se vive así:

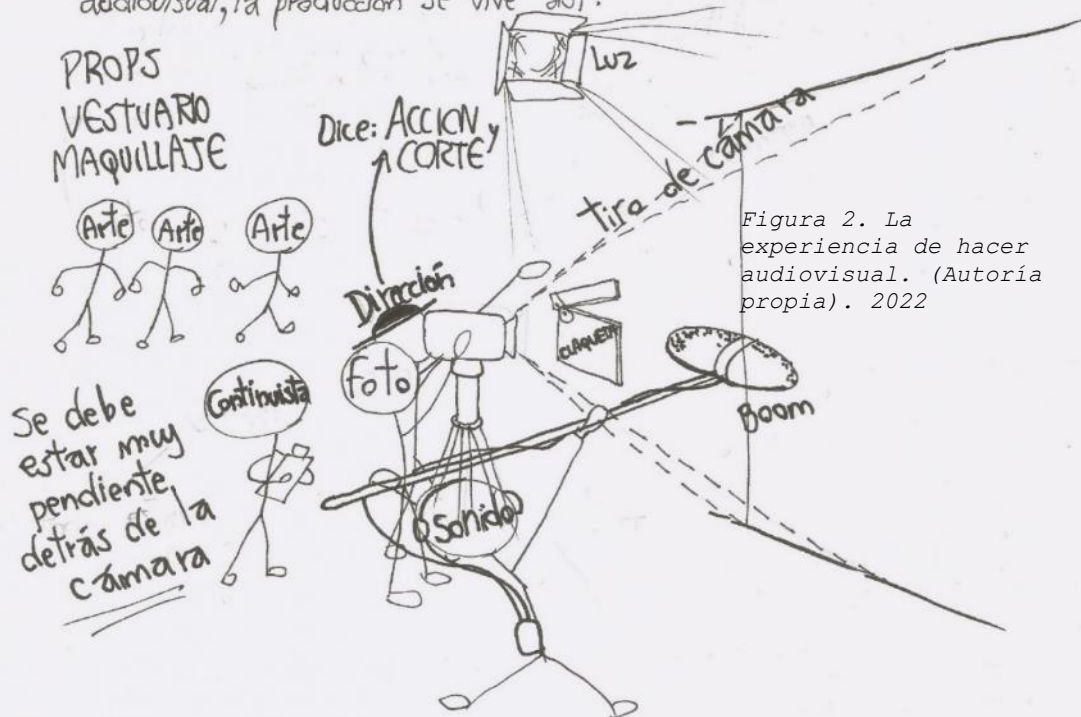


Figura 2. La experiencia de hacer audiovisual. (Autoría propia). 2022

INDICE GENERAL DEL DOCUMENTO

NOTA INTRODUCTORIA

EL MEDIO AUDIOVISUAL: UN LUGAR PARA LA EXPERIMENTACIÓN

EL MEDIO AUDIOVISUAL COMO CONTENEDOR DE MEDIOS

DESGLOSE DE LOS DEPARTAMENTOS

MOMENTO 1

GUION: EXISTIENDO EN LOW TECH

MOMENTO 2

PRE: OBJETO ENCONTRADO

MOMENTO 3

PRO: METODOLOGÍA Y DESARROLLO DE ACCIONES
DE GARABATOS Y CAPSULAS

MOMENTO 4

POS: MONTAJE AUDIOVISUAL:
REFLEXIONES SOBRE MOVIMIENTO, RITMO,
GARABATOS Y CAPSULAS

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Esquema de los organos de "Días en low tech" (Autoría propia). 2022	9
Figura 2. La experiencia de hacer audiovisual. (Autoría propia). 2022	
Figura 3. Sobre los medios.	14
Figura 4. Orden común de una realización audiovisual. (Foto autoría propia). 2022	20
Figura 5. Desglose de los departamentos de PRE y PRO. (Autoría propia). 2022.	21
Figura 6. Desglose de los departamentos de POS. (Autoría propia). 2022.	22
Figura 7. mapa para guion (autoría propia). 2022	34
Figura 8	
Figura 9	62
Figura 10	
Figura 11	62
Figura 12. Descripción del celular. (Foto autoría propia). 2022.	66
Figura 13. Descripción del celular. (Foto autoría propia). 2022.	66
Figura 14. Celular Motorola E5 play. (Foto autoría propia) 2022.	68
Figura 15. Celular Motorola E5 play. (Foto autoría propia). 2022.	68
Figura 16. Descripción del cámara. (Foto autoría propia). 2022.	69
Figura 17. Descripción del cámara. (Foto autoría propia). 2022.	69
Figura 18. Descripción de la cámara. (Foto autoría propia). 2022.	70
Figura 19. Descripción de la cámara. (Foto autoría propia). 2022.	70
Figura 20. Cámara Sony handycam DCR-TV22. (Foto autoría propia) 2022.	72
Figura 21. Cámara Sony handycam DCR-TV22. (Foto autoría propia) 2022.	72
Figura 22. Cámara Sony handycam DCR-TV22. (Foto autoría propia) 2022.	73
Figura 23. Cámara Sony handycam DCR-TV22. (Foto autoría propia) 2022.	73
Figura 24. Trípode simple para celular (Foto autoría propia) 2020.	74
Figura 25. Descripción cámara Genius G-Shot507. (Foto autoría propia) 2020.	75
Figura 26. Cámara Genius G-Shot507. (Foto autoría propia) 2020.	76
Figura 27. Cámara Genius G-Shot507. (Foto autoría propia) 2020.	76
Figura 28. Descripción audífonos de diadema Logi para computador. (Foto autoría propia) 2020.	77
Figura 29. Audífonos de diadema Logi para computador (Foto autoría propia). 2022.	78
Figura 30. Descripción guantes de lana. (Foto autoría propia) 2022.	79
Figura 31. Guante de lana grueso beige. (Foto autoría propia) 2022.	80
Figura 32. Guante de lana delgado rojo. (Foto autoría propia) 2022.	80
Figura 33. Descripción bombillas. (Foto autoría propia) 2022	81
Figura 34. Bombillas. (Foto autoría propia) 2022	82
Figura 35. Descripción lentes. (Foto autoría propia) 2022.	83
Figura 36. Lentes. (Foto autoría propia) 2022	84
Figura 37. Descripción computador obsoleto. (Foto autoría propia) 2022.	85
Figura 38. Descripción computador obsoleto. (Foto autoría propia) 2022.	85
Figura 39. Portátil obsoleto (Foto autoría propia) 2020.	86
Figura 40. experimentación con cámara Sony. (Foto autoría propia). 2021.	95
Figura 41. experimentación con cámara Genius. (Foto autoría propia). 2021.	95

Figura 42. experimentación con cámara de celular Motorola. (Foto autoría propia). 2021.	96
Figura 43. Experimentación con cámara Genius y lente para celular. (Foto autoría propia). 2021.	96
Figura 44. Experimentación con cámara Genius y lente para celular. (Foto autoría propia). 2021.	96
Figura 45. Experimentación con audifonos Logi y guante rojo de lana. (Foto autoría propia). 2021.	97
Figura 46. Experimentación con micrófono cámara Sony y televisor. (Foto autoría propia). 2021.	97
Figura 47. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.	98
Figura 48. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.	99
Figura 49. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.	99
Figura 50. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.	99
Figura 51. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.	100
Figura 52. flujo en infinito del desarrollo de "Días en low tech" (Autoría propia). 2021	114
Figura 53. (in)prácticos. (Foto autoría propia). 2020	118
Figura 54. Alusión a la complejidad planteada en el texto por Morin. (Autoría propia). 2022	121
Figura 55. Fotograma película El hombre de la cámara. Vértov, D. 1929.	131
Figura 56. Texto de entrada Garabato 1 (Autoría propia). 2021.	133
Figura 57. Texto de entrada Garabato 1.2 (Autoría propia). 2021.	134
Figura 58. Texto de entrada Garabato 1.3 (Autoría propia). 2021.	135
Figura 59. Texto de entrada Garabato 1.4 (Autoría propia). 2021.	136
Figura 60. Texto de entrada Garabato 1.5 (Autoría propia). 2021.	137
Figura 61. Texto de entrada Capsula 1 CÁMARA (Autoría propia). 2021.	140
Figura 62. Texto de entrada Capsula 2 LENTES (Autoría propia). 2021.	142
Figura 63. Texto de entrada Capsula 3 MICROFONO (Autoría propia). 2021.	144
Figura 64. Texto de entrada Capsula 4 SOPORTES (Autoría propia). 2021.	146
Figura 65. Edición de Garabato a Capsula. (Foto autoría propia). 2022.	152
Figura 66. Captura del libro Cuadernos de ejercicios. Eventos, acciones y performances (2016). 2022.	153
Figura 67. Captura del libro La imagen movimiento: Estudios sobre cine. (1984). 2022.	154
Figura 68. Ilustración 55. Captura del libro La imagen movimiento: Estudios sobre cine. (1984). 2022.	155
Figura 69. Flujo de realización hombres de Aran. (Foto autoría propia) 2020.	156
Figura 70. Flujo de realización Apuestas, dioses y LSD. (Foto autoría propia) 2020.	158

EL MEDIO AUDIOVISUAL: UN LUGAR PARA LA EXPERIMENTACIÓN

Medios

Objeto encontrado

hacer audiovisual

Lo que pasa detrás de la cámara es el movimiento de un organismo, es entonces como este hacer audiovisual es

un medio

Figura 3. Sobre los medios.

¿Ha que hace referencia medio?

Así, todo lo que sucede detrás de la cámara es necesario para que algo audiovisual suceda.

Es entonces importante

Comprender que *Días en low tech* es una producción audiovisual donde todo sucede debido a acontecimientos, pero el hecho es que

"Todas las técnicas de reproducción de mundos existentes y de nuevos mundos creados artificialmente son, en un sentido específico, medios basados en el tiempo."

"McLuhan se refería a los medios de comunicación como "agentes que hacen que algo suceda" y no como "agentes que concientizan", como sistemas similares a las carteretas y los canales" (McLuhan, 1996, p. 13)

"En nuestro tiempo, la posibilidad de participar en el gran concierto de imágenes es cada vez más real, pues el acceso a dispositivos que integran cámara y pantalla es más cercano." (Correa et al., 2016, p. 99)

(Zielinski, 2012, p. 47)

Hacer audiovisual con el paso de los años, ha permitido varios avances con respecto a sus herramientas, lo cual facilitó algunos aspectos al *hacer audiovisual*, pero aún es un campo de acción limitante que ha llevado a consideraciones sobre la calidad de la imagen, a la búsqueda de un capital humano acorde a las nociones de calidad y márgenes técnicos basados en que el progreso de las herramientas de innovación para un *hacer audiovisual*.

En un lugar, como la locación, los objetos son encontrados para grabar algo. Para poder profundizar sobre el proceso de PROducción audiovisual, a continuación, despliego una tabla con ejemplos de referentes en cine y documental experimental que les invito a mirar:

NOMBRE	AUTORES	ENLACE Y FOTO DE PORTADA
THE WAY THINGS GO Video 1987	Peter fischli y David Weiss	https://youtu.be/GXrRC3pfLnE
LA INVENCION DE HUGO Película 2011	Martín Scorsese	https://ver.cuevana3.cc/peliculas/la-invencion-de-hugo-cabret/
MOTHLIGHT Stan 1963	Stan Brakhage	https://youtu.be/Yt3nDgnC7M8

“Días en low tech” plantea así el *hacer audiovisual* como un campo para experimentar, tal como lo comenta Gubern (s. f.) al hablar sobre el cinematógrafo:

(...) Al afrontar con éxito desbordante la prueba de la exhibición pública, el invento de Lumière cerró definitivamente el período de las experiencias de laboratorio y dio remate a un cúmulo de búsquedas, realizadas en Europa y América, para conseguir eso que Ilyá Ehrenburg llamará, no sin ironía, la «fábrica de sueños» (...)

(Gubern, s. f., p. 17)

Las primeras prácticas con el cinematógrafo abre un camino hacia concretar un lenguaje. El cinematográfico que es conocido hoy en día, constantemente ha buscado y explorado formas de narrar y determinarse una estructura. Dentro de esta búsqueda los encuentros no fueron programados, sino que fueron acontecimientos³ propensos por el uso de la cámara.

“Promio, operador de Lumière, descubrió por azar en 1896 el efecto de travelling, cuando paseaba en una góndola por Venecia. Ese mismo año Dickson utilizó el movimiento de panorámica, haciendo girar la cámara sobre su punto de apoyo.” (Gubern, s. f., p. 30) Esto ayudaría a fijar otros rumbos para hacer cine, pero con respecto a concreciones que

³ Para comprender como se aborda el acontecimiento, dirigirse al apartado Acontecimiento con el objeto encontrado.

llevaran hacia un lenguaje tendría que seguir buscando, es en este punto que George Méliès hace su mágica aparición.

Méliès era un ilusionista, dueño del teatro Robert Houdin en el año de 1895, durante este año, al ver el cinematógrafo de los hermanos Lumier se maravilla con este y busca adquirir uno, al conseguirlo comienza a realizar proyecciones en su teatro de cintas inglesas de Robert W. Paul y americanas pertenecientes a Thomas Alva Edison⁴, tiempo después empieza a producir sus películas.

Así Méliès empieza un camino creativo que encuentra por accidente durante el rodaje de unas escenas en la plaza de la Opera.

De pronto, mientras estaba en pleno rodaje, la cámara sufre un atasco y la película se detiene. Méliès se da cuenta y procede a reparar el desperfecto y, tras esta breve interrupción, continúa el rodaje. Pero con gran sorpresa suya, al efectuar más tarde la proyección de esta película, observa que allí donde un momento antes pasaban hombres aparecen de pronto unas mujeres y que el autobús Madeleine-Bastilla se convierte súbitamente en una carroza fúnebre..

(Gubern, s. f., p. 32)

⁴ Esta es información obtenida del libro Historia del cine, donde al mencionar a los pioneros del cine se comentan las cintas de Paul y Edison.

Descubriendo así el “paso de manivela”, que permite rodar a la cadencia de imagen por imagen, base del cine de animación, de los trucajes por sustitución y de muchas películas de fantasía.” (Gubern, s. f., p. 32) Permittedle así a Méliès incluir sus conocimientos en prestidigitación junto al cine, haciendo narrativas mágicas y de fantasía basadas en clásicos literarios.

Dentro de sus producciones va descubriendo por intuición varios de los efectos que componen a la producción audiovisual hoy en día: “maquetas, desapariciones, apariciones, objetos que se mueven solos, personajes voladores, sobreimpresiones, encadenados, fundidos, fotogramas coloreados pacientemente a mano” (...) (Gubern, s. f., p. 33) y sin los cuales no sería posible pensar en efectos que se pueden hacer digitalmente en la actualidad.

Es entonces que para Méliès sus efectos son un fin y no un medio esto debido a la unión entre sus dos pasiones, la prestidigitación y el cine, lo que podría ser tomado como un dialogo interdisciplinar dentro del cine, un nuevo medio que aparece por el encuentro con un objeto considerado mágico para la época, además de innovador para las artes, citando a Machado (2006) “todo arte se hace con los medios de su tiempo.” (p. 146)

La estructura organizativa, flujo de trabajo y técnica para *hacer audiovisual* es fundamentada por Méliès considerado así pionero del lenguaje cinematográfico y planteando que hacer películas también requiere de herramientas y materiales, lo

cual podemos observar en la película la invención de Hugo, (SensaCine, s. f.) tal como se vería un pintor con su lienzo en blanco, los oleos y el pincel en los instantes previos a realizar el primer trazo, es decir la experiencia al hacer una película también está sujeta a sus herramientas y materiales.

EL MEDIO AUDIOVISUAL COMO CONTENEDOR DE MEDIOS

Es importante abordar las acciones relacionadas con *hacer audiovisual* que suceden dentro del tiempo de grabación, una acotación importante con respecto a grabar y rodar es la que retoma La Ferla (2009), citando a Godard:

“Cómo es posible que todavía se pueda hablar de rodaje. Cuando en poco tiempo sea digital, el termino será aún más ridículo”. (p. 9)

Reafirmando que el progreso tecnológico también acobija a la práctica audiovisual en todos sus sentidos y fases, por lo tanto, se pueden crear imaginarios basados en una noción de progreso general sobre cómo se vive la etapa de producción dentro de una realización audiovisual.

Dicha experiencia puede estar acompañada por tecnologías, pero no convergen totalmente con el contexto y las tecnologías incluidas no son las mismas ya que el progreso e innovación a un nivel general es una observación más no una ley, planteando que las ideas sobre cómo es experimentar el *hacer audiovisual* son altamente subjetivas ya que esto depende del acercamiento con este medio.

Principalmente se debe tener presente el esquema formal en que se basa todo lo audiovisual:

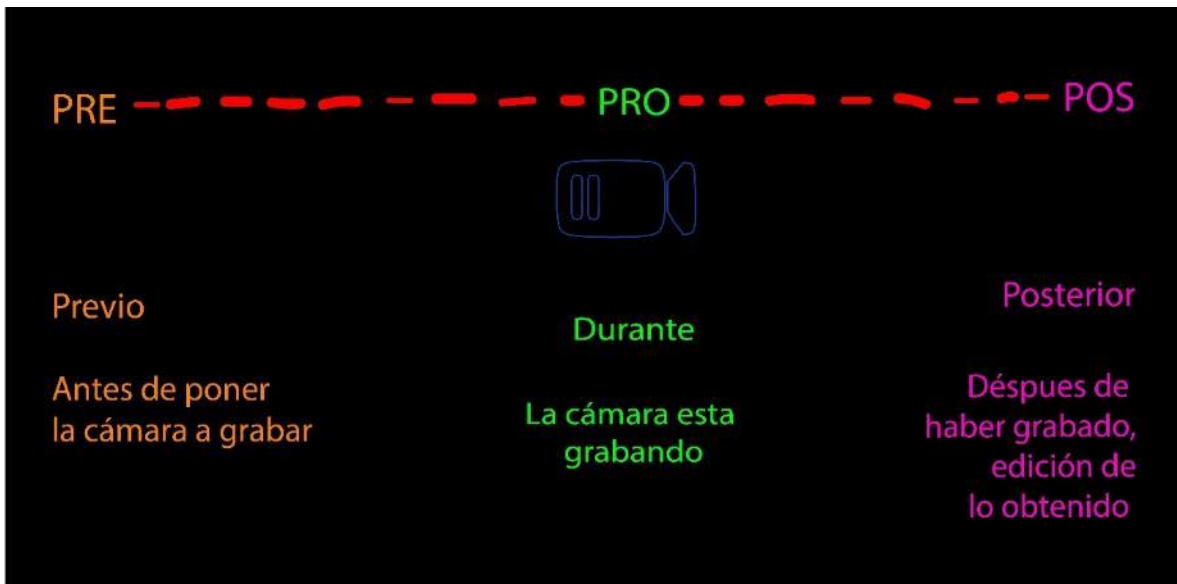


Figura 4. Orden común de una realización audiovisual. (Foto autoría propia). 2022

El cual está contemplado entre las fases de **PRE**producción que corresponde a "la fase del desarrollo de un proyecto audiovisual cuando conseguidos los recursos económicos, finalizado la investigación, escrito el guion se comienza a preparar todo lo concerniente al rodaje." (Correa et al., 2016, p. 99), **PRO**ducción y **POS**roducción, dentro de cada fase de la realización se tienen diferentes cargos divididos en departamentos, los principales son Dirección, Producción, Fotografía, Arte y Sonido:

DESGLOSE DE LOS DEPARTAMENTOS:

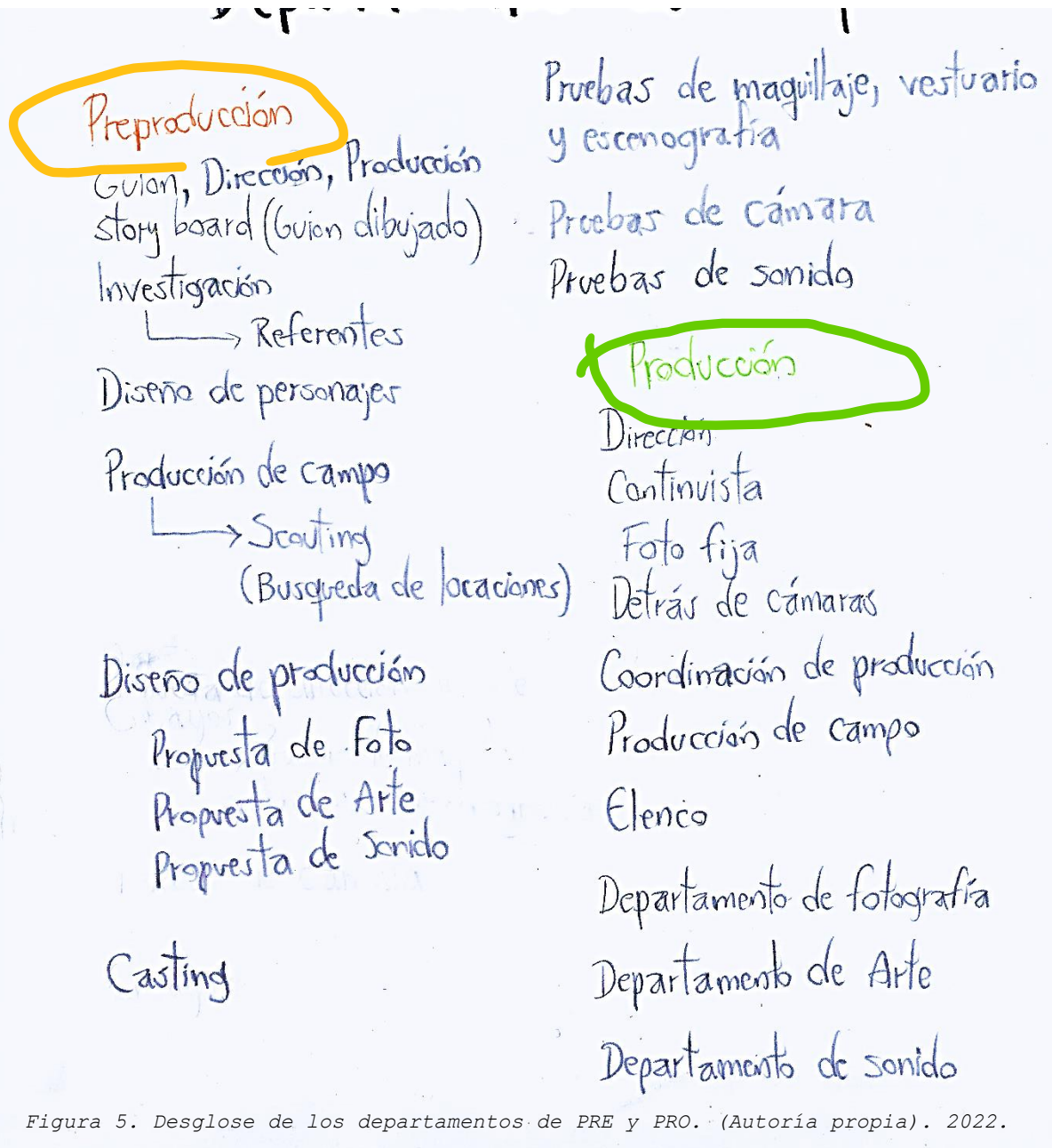


Figura 5. Desglose de los departamentos de PRE y PRO. (Autoría propia). 2022.

Equipo de rodaje, accesorios y materiales

Materiales de arte, escenografía, utilería, maquillaje y vestuario

Posproducción

Procesamiento de archivos

Edición

Corrección de color

Efectos visuales

Montaje/edición de sonido

Foley

Doblaje

Música

Trailer

Figura 6. Desglose de los departamentos de POS. (Autoría propia). 2022.

EXISTIENDO EN LOW TECH

Por:

Laura Jimena Mora Rodríguez

(pregunta de investigación)

Las fechas (¿fechas o anotaciones?) en rojo indican los contextos para los departamentos de la producción.

ANTESALA, BOGOTÁ, CO, 1999.

Un conjunto de apartamentos amarillos divididos por angostos callejones de adoquines grises.

En el tercer callejón, un apartamento del primer piso tiene la fachada de otro color, a través de las ventanas y cortinas se asoma la luz. LAURA, una niña de 9 años se encuentra sentada en el comedor dibujando una presa de agua en su cuaderno que mira de un viejo libro, su PAPA se acerca a la mesa con materiales y una tabla.

INT. PATIO APARTAMENTO. DÍA. 1999.

LAURA (9) y su PAPÁ (51) construyen con icopor, cinta y la cubierta de un pastel una presa de agua.

PAPÁ toma la cubierta de pastel en su mano.

PAPÁ

Tienes este plástico, lo pones sobre el soporte de icopor y ya

LAURA mira atenta la presa de agua.

LAURA

(Curiosa)

Pá y ¿Esto no se caerá de camino al colegio?
y ¿Por qué estamos utilizando empaques?

PAPÁ mira a LAURA y pega el empaque del pastel con mucha cinta gruesa al icopor.

PAPÁ

Utilizamos esté empaque porque nos sirve para representar una presa

(CONTINUA)

CONTINUA:

LAURA se recuesta en la mesa mirando la presa de agua.

LAURA

(Hace muecas de desagrado)

Yo quería una presa de
Plastilina, es más bonita

PAPÁ toma un vaso de agua y lo vierte dentro del empaque, se ve el agua caer por pequeños orificios hechos en el empaque.

LAURA se sorprende.

PAPÁ

(esboza una sonrisa)

Si vez, funciona como una presa

LAURA

(mirando a su PAPA)

Sí, me gusta mucho pero
¿Por qué no utilizamos plastilina, Pá?

PAPÁ

(esboza una sonrisa)

Porque te pidieron que funcionara
No solo que se viera como una presa
y antes de comprar es mejor revisar
que puede servir

LAURA

(toca con delicadeza la maqueta)

Antes de botar todo a la basura

(CONTINUA)

CONTINUA:

PAPÁ se levanta de la mesa y trae tapas de esferos, las pone las tapas en los orificios del empaque.

PAPÁ

Vivimos en un mundo donde
 (...)” el saber librarse de las cosas
 prima sobre saber adquirirlas”
 (Bauman, 2006, p. 10)

LAURA pone una de las tapas en los orificios del empaque.

LAURA

Entonces si hubiésemos botado todo esto
 nos hubiese tocado comprar
 más cosas y tendríamos más basura.

PAPÁ

(mira a Laura)

Es que “ (...) la sociedad contemporánea crea
 individuos orientados hacia el consumo y
 se les presenta como norma cumplir esta
 función”⁵ a partir de lo que necesitamos.

LAURA

(mira a su papá con ternura)

Eso que dices no lo entiendo Pá

(CONTINUA)

⁵ (Delgado & Diossa, 2004, p. 304)

CONTINUA:

PAPÁ

(mira a Laura)

Tranquila hija, con el tiempo
lo entenderás

FUNDE A NEGRO

TEXTO

En cuanto a los objetos, Bauman (2006) considera lo siguiente:

Los objetos de consumo tienen una limitada esperanza de vida útil y, en cuanto sobre pasan ese límite, dejan de ser aptos para el consumo; como su «aptitud para el consumo» es la única característica que define su función, llegado ese momento ulterior ya no son aptos en absoluto: son inútiles. Cuando dejan de ser aptos, deben ser retirados del escenario de la vida de consumo. (p. 13)

INT. SALA CASA. NOCHE. 2009

Pasaron 10 años desde la presa, un portón de rejas negras es la entrada de una cuadra larga que tiene en cada lado casas de colores, algunas tienen al frente de sus puertas espacios separados por rejas de metal que cubren la puerta principal de la casa, otras cosas tienen flores saliendo de las rejas o solo un pequeño jardín sin rejas. Una joven LAURA de 17 años, estudiante de colegio, con maleta en hombros y una USB gastada en una mano, entra por el portón dirigiéndose con afán a una casa verde, pasa rápidamente un pequeño jardín para abrir la puerta de la casa. LAURA entra a casa exhausta, con la memoria USB en una mano, saca rápidamente de su maleta un cuaderno y dinero.

(CONTINUA)

CONTINUA:

LAURA

(Suspira con resignación)

Mis recursos son limitados y el único
computador de la casa es tan lento
como mi progreso en el SENA
¿Cómo voy a seguir editando vídeos?

LAURA, guarda el dinero en un bolsillo de su pantalón, el
cuaderno y la memoria USB los lleva en sus manos, sale de la
sala y cierra la puerta de la casa.

EXT. ENTRADA CAFÉ INTERNET. NOCHE. 2009

LAURA llega al café internet y todos los computadores están
ocupados, ve a muchas personas en la entrada, entre las
personas apenas es vista la vitrina donde está el ENCARGADO
(30).

LAURA

(Molesta)

¡Qué mamera!
Y no tengo otra manera o
computador para hacer las tareas

Se recuesta contra una pared de la entrada del café internet
mirando los computadores. Recuerda una frase mencionada por
su papá.

TEXTO: "(...) la sociedad contemporánea crea individuos
orientados hacia el consumo y se les presenta como norma
cumplir esta función"⁶ a partir de lo que necesitamos.

(CONTINUA)

⁶ (Delgado & Diossa, 2004, p. 304)

CONTINUA:

LAURA

(pensativa)

Pero este problema no es
una presa ficticia es un
computador ¿será esta frase
importante?

El ENCARGADO pregunta en voz alta si alguien necesita un
equipo.

LAURA responde levantando su mano rápidamente entre las
personas que esperan, pero no es vista su mano y le entregan
el computador disponible a alguien más, no se molesta y baja
lentamente su mano viendo a su alrededor la cantidad de
personas que necesitan un computador.

LAURA

(consternada)

Somos demasiadas personas

Una VECINA (28) se acerca.

VECINA

No debería sorprenderse, este
apenas es el inicio de la
expansión

LAURA

¿A qué se refiere sumercé?

La VECINA sobre la pared, saca un papel y escribe:

(CONTINUA)

CONTINUA:

Una vez, un tal McLuhan dijo (...) "la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación"⁷.

Le entrega el papel a LAURA y se va.

LAURA lo lee y mira a la VECINA irse.

LAURA

Pero vengo es a editar
no ha ver videos

LAURA se aleja un poco de la entrada del café internet y observa a las personas expectantes por un computador.

LAURA

No creo que solo vengan por
YouTube, pues está Facebook
y otras cosas.

3. EXT. ENTRADA CAFÉ INTERNET. NOCHE. 2009

El pensamiento de LAURA es interrumpido cuando ve que algunas personas se han ido y enseguida le dan espacio para utilizar un computador. Ella edita un vídeo, se separa un poco del monitor para observar a las demás personas y se percata que todos están viendo el mismo vídeo en YouTube.

(CONTINUA)

⁷ (McLuhan, 1996, pp. 25-26)

CONTINUA:

LAURA

(murmurando)

¿Si sabrán que todos ven
lo mismo?

Después de unos momentos la gente empieza a irse, LAURA queda sola entre los computadores.

El ENCARGADO del lugar se acerca a LAURA.

ENCARGADO

Lo siento, pero ya vamos a
Cerrar

LAURA

Está bien, guardo todo y salgo

Guarda sus cosas, se levanta de la silla y camina hacia el ENCARGADO, le pasa dinero.

LAURA

(mira al encargado)

Es interesante como un mismo
video le gusta a tanta gente

ENCARGADO

Es cierto, así ha sido toda
la semana, supongo la forma en
la que lo hicieron nos hipnotiza
frente al computador

(CONTINUA)

CONTINUA:

LAURA

¿La forma en la que hicieron el vídeo puede hipnotizar a la gente frente a un computador?

ENCARGADO

Sí, tanto este vídeo como el computador están conectados

LAURA

(mirando a los computadores)
Bueno, sin computadores no sería tan visto este vídeo

ENCARGADO

Si, pero es porque el computador es el objeto que comunica el vídeo, antes del computador está el vídeo que atiende...

LAUARA interrumpe al ENCARGADO.

LAURA

A la grabación del video, a la forma y con qué cosas hicieron el vídeo y al computador.

El ENCARGADO apaga su computador, pone una caja metálica sobre la mesa y mira a LAURA.

(CONTINUA)

CONTINUA:

ENCARGADO

(sonriendo sutilmente)

Bueno señorita curiosa,
ya es tarde

LAURA se despide y sale del café internet. Toma rumbo a la cuadra del portón con rejas negras.

INT. HABITACIÓN LAURA. CASA. NOCHE. 2009

LAURA sube al segundo piso, entra a un espacio donde se encuentran dos camas con edredones de colores claros, deja sus cosas en una pequeña mesa y se sienta en la cama junto a la ventana.

Toma el cuaderno.

LAURA

Para hacer un vídeo hipnotizante
se necesitan de muchas cosas,
incluso del computador

LAURA recuerda las palabras con las que interrumpió al ENCARGADO, hace una lista en su cuaderno:

- ✓ Grabación del video
- ✓ La forma en la que se hizo el video
- ✓ Con qué cosas hicieron el vídeo
- ✓ el computador

Ubica dentro de un mapa mental posibles conexiones entre las palabras de la lista.

(CONTINUA)

CONTINUA:

Mirando las hojas con las posibles conexiones, observa detenidamente la lista y las hojas de las conexiones.

LAURA

La Grabación del video y la forma en la que se hizo el video son lo mismo

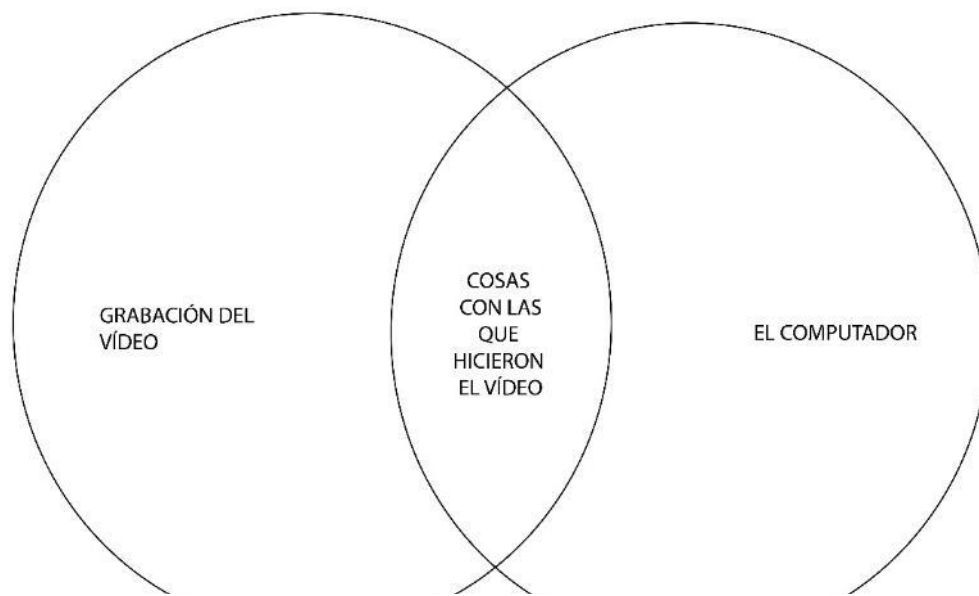


Figura 7. mapa para guion (autoria propia). 2022

Dibuja en otra hoja un diagrama:

LAURA

Esta podría ser una conexión, pero este entonces es un vínculo que el mundo ha forjado y por eso la gente se hipnotiza con el mismo video

(CONTINUA)

CONTINUA:

LAURA mira un reloj que está colgado frente a la cama, marca las 2:30 AM. Se siente cansada de momento y bosteza para estirar sus brazos con el cuaderno en su mano.

Cae una pequeña nota del cuaderno:

“No resulta sorprendente descubrir que los sistemas técnicos se encuentran profundamente entretnejidos con las condiciones de la política moderna.”⁸

LAURA se recuesta en la cama y observa la nota, toma el cuaderno y la compara con el diagrama.

LAURA

Si, veo una conexión
¿pero qué pasa con la Grabación
del vídeo?

Recuerda la presa que hizo con su papá a los 9 años.

LAURA

Para hacer la presa tuve que
rebuscar los materiales en casa
y muchas grabaciones ya tienen
lo que necesitan.

(CONTINUA)

⁸ (Winner, 1985, p. 1)

CONTINUA:

LAURA bosteza, estira los brazos y cierra los ojos.

LAURA

(voz baja)

Es raro que para hacer un vídeo
falten cosas, eso no puede pasar

LAURA se duerme con la luz encendida de la habitación.

FUNDE A NEGRO

Es el año 2021, LAURA ahora con 28 años trabaja como directora de arte para producciones audiovisuales de bajo presupuesto.

Subiendo una calle angosta está la Casa de la Cultura de Suba, la cual es vieja y con colores desgastados⁹. El equipo de trabajo se encuentra en rodaje del primer capítulo de la serie Aleteo, LAURA se encuentra dirigiendo al equipo de arte durante el montaje de una escena.

INT. CASA DE LA CULTURA. RODAJE CAPÍTULO ALETEO. DÍA. 2021

LAURA y su equipo desenvuelven un tapete muy grande, con estampado de piso de madera. Unen dos tablones pintados de color blanco formando un ángulo de 90 grados, los ajustan con amarres de plástico.

(CONTINUA)

⁹ En la localidad de Suba, que se encuentra en la ciudad de Bogotá. La Casa de la Cultura era un espacio propuesto para el encuentro de los barrios con la movida cultural y artística de la localidad. Hoy en día la casa se encuentra fuera de funcionamiento. Ubicación <https://www.google.com/maps/@4.7416251,-74.0833496,3a,75y,56.88h,91.75t/data=!3m6!1e1!3m4!1sqvcBHuaYFG8HEgvNWMagAQ!2e0!7i13312!8i6656>

CONTINUA:

Ponen rápidamente un sofá rosado, una mesa de vidrio azul y la decoran con objetos. Dos chicos del equipo fotografía hacen ajustes a cables e iluminación mientras el director de sonido y uno de sus asistentes hacen pruebas de micrófonos. LAURA sale de la escenografía y se acerca a la maquilladora. La ASISTENTE DE DIRECCIÓN entra a la escenografía.

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

¿Tenemos todo listo?

Entramos en cinco

LAURA habla con la MAQUILLADORA que está terminando de maquillar a la actriz de la escena.

LAURA

(nerviosa)

¿cómo vas?

¿ya casi terminas?

MAQUILLADORA

Si, solo falta el peinado

La MAQUILLADORA le pide a la actriz que se levante para peinarla, mientras el MICROFONISTA alambra¹⁰ a la actriz.

SONIDISTA

Listo, estamos conectados

(CONTINUA)

¹⁰ Alambrear es la instalación del micrófono de solapa en una persona antes de grabar, se utilizan micrófonos de solapa para tener mayor claridad de la voz de la persona sin la filtración de sonidos externos.

CONTINUA:

LAURA

(con ironía)

Sí, todos estamos en el mismo piso y a pesar de que somos de pas diferentes funcionamos por un mismo propósito

SONIDISTA

(sorprendido)

¿Qué dijiste?

LAURA se sonroja mirando MICROFONISTA.

LAURA

(con pena)

He...

Creo que estoy recordando algo de hace muchos años, deben ser los nervios

SONIDISTA

(con risa)

Eres muy curiosa

LAURA toma una chaqueta formal azul y se acerca a la ACTRIZ (30). Se devuelve al espacio donde está la escenografía y observa que dos ASISTENTES DEL EQUIPO DE FOTOGRAFÍA tienen problemas para poner una de las luces dentro de la escena.

(CONTINUA)

CONTINUA:

Un JOVEN ASISTENTE (28), ASISTENTE DEL EQUIPO DE FOTOGRAFÍA (38) tiene una luz de led en sus manos y el DIRECTOR DE FOTO, un hombre con bigote mira desafiante al JOVEN ASISTENTE, levanta una mano con enfado, enseguida una CHICA DE CABELLO ROJO (25) se acerca con un trípode para luz, entre los tres ponen la luz, ajustan el trípode, pero no alcanza la altura que necesitan.

El DIRECTOR DE FOTO se aleja molesto y deja solos al JOVEN ASISTENTE y a la CHICA DE CABELLO ROJO.
LAURA los mira y recuerda de nuevo su presa.
Se acerca a ellos.

LAURA

¿necesitan otro trípode?

CHICA DE CABELLO ROJO

Si, pero no pusimos otro
en el requerimiento de
equipos

LAURA

(sorprendida)

No pensé que algo
así pudiera pasar
en pleno rodaje

JOVEN ASISTENTE

(molesto)

Si, pero pasó ¿tienes

(CONTINUA)

CONTINUA:

alguna solución?

LAURA

Pues estamos en un piso
con varios caballetes,
podrían utilizar uno
para poner la luz

El JOVEN ASISTENTE y la CHICA DE CABELLO ROJO miran a LAURA y
luego a su alrededor.

Los tres escuchan la voz de la ASISTENTE DE DIRECCIÓN.

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

¡Estamos a dos minutos de
empezar!

El JOVEN ASISTENTE toma del brazo a la CHICA DE CABELLO ROJO.

JOVEN ASISTENTE

(nervioso)

Rápido, vamos por un
caballete

LAURA

¿necesitan cinta?

JOVEN ASISTENTE

(nervioso)

Tranqui, acá tenemos

(CONTINUA)

CONTINUA:

El JOVEN ASISTENTE y la CHICA DE CABELLO ROJO, corren buscando un caballete al fondo del segundo piso, toman uno, lo ponen dentro de la posición de las otras luces y logran instalar la luz en la parte superior del caballete ajustándola con cinta y una cuerda.

LAURA mira desde atrás lo que hacen con el caballete.

Se escuchan muchos pasos rápidos, entra el DIRECTOR en la escenografía y la ASISTENTE DE DIRECCIÓN pregunta en voz alta.

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

¿Estamos todos los listos?

En secuencia la mayoría comentan en voz alta un sí. La cámara se encuentra lista, el SONIDISTA está en su lugar y toda escenografía esta iluminada. Todos miran expectantes al DIRECTOR DE FOTO, el JOVEN ASISTENTE y la CHICA DE CABELLO ROJO se ven nerviosos.

El DIRECTOR se acerca y mira el caballete, observa la luz encendida y la instalación de dicha luz en el caballete. Mira a él JOVEN ASISTENTE y la CHICA DE CABELLO ROJO.

DIRECTOR

Bien, estamos listos

¡A grabar!

(CONTINUA)

CONTINUA:

La luz de apoyo se apaga y solo queda la iluminación de la escenografía.

LAURA está mirando la escenografía junto a la MAQUILLADORA, mientras todo el resto del equipo está más cerca del montaje de la escenografía.

La ASISTENTE DE DIRECCIÓN pone cerca de la cámara la claqueta.

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

¿Sonido listo?

SONIDISTA

¡Sonido, listo!

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

¿cámara lista?

El DIRECTOR DE FOTO está al lado del operador de cámara.

DIRECTOR DE FOTO

¡Cámara, lista!

LAURA al escuchar todas las voces, mira los micrófonos, el tapete de piso falso, los objetos que componen la escenografía y las luces, por último, ve la luz en el caballete.

El DIRECTOR menciona.

DIRECTOR

¡ACCIÓN!

(CONTINUA)

CONTINUA:

LAURA mirando aquella luz recuerda la presa que armo con su papá y las palabras que menciono esa madrugada.

TEXTO:

Es raro que para hacer un vídeo
falten cosas, eso no puede pasar


Mira hacia la luz del caballete.

LAURA

(Menciona en vos baja)

**¿Cómo generar a partir de objetos
caseros cotidianos producción
audiovisual desde una práctica
low tech?**

FUNDE A NEGRO



Pregunta
de investigación

PRE

OBJETO ENCONTRADO

INDICE 1

INTRODUCCIÓN PREVIA

RECORRIDO DE LOS OBJETOS

- Definición de objeto
- Acontecimiento con el objeto
- Reflexionemos sobre el acontecimiento y los objetos
- An-arqueología de materia cotidiana audiovisual
- Objetos detrás de cámara

CATÁLOGO DE OBJETOS ENCONTRADOS

- Características del objeto
- Desglose del catálogo de objetos encontrados

LABORATORIO DE TRANSFORMACIONES

- En el laboratorio
- Ruta paralela de encuentro con el catálogo de objetos encontrados y las etapas de trabajo de un proyecto audiovisual
 - **CÁMARA**
 - **LENTES**
 - **SONIDO**
 - **SOPORTES**

OBJETO TÉCNICO NO IDENTIFICADO

- Entrada a la low tech

INTRODUCCIÓN PREVIA

“Días en low tech” como proyecto de investigación y creación, está pensado desde diferentes reflexiones sobre el consumo de objetos (aparatos y materias que permiten la grabación de imágenes en movimiento), tecnología y prácticas low tech dentro de una producción audiovisual. Cada objeto, dentro de la práctica audiovisual ha sido pensado para cumplir una función antes, durante y después de la filmación. Estos objetos surgen para responder a los procesos técnicos que han aparecido desde el origen del cine y que han sido formulados desde los géneros cinematográficos, los cuales fueron desarrollando sus características.

Entonces, en el campo del cine desde este planteamiento, es posible observar el medio desde una esencia básica, desde su forma como cosa u objeto material útil o en desuso. Entonces es importante desarrollar una definición de objeto y acontecimiento (desde lo audiovisual), ya que, para “Días en low tech” una parte importan sobre **hacer con objetos** es un encuentro sin intervenciones premeditadas.

Al hablar de la observación del objeto es importante tener en cuenta algunas herramientas para dialogar con el objeto encontrado ¹¹. A manera de ejercicios de campo, es importante que los y las lectores se permitan la experiencia de encontrarse con el objeto, documentarlo y catalogarlo, desmantelarlo en un laboratorio y luego reencontrarse con lo (in)práctico¹² para unas disciplinas o medios, pero útil para

¹¹ concepto de Object Trouve (objeto encontrado), práctica artística conceptual y de pos-vanguardia.

¹² Categoría que surge del desarrollo dentro del trabajo de grado.

otros, además de experimentar uno o varios usos de su OTNI¹³ para un *hacer audiovisual*.

RECORRIDO DE LOS OBJETOS

Definición de objeto

Un objeto es lo que queda después de lo dicho, y que ya estaba ahí desde antes. Se entiende que el polvo estelar o el Mar Mediterráneo ya estuvieran ahí desde antes de que uno llegara, o incluso la ciudad de Roma o la casa donde uno nació, pero cuando uno se topa con una silla que no esperaba en el pasillo a oscuras, debe admitir que la silla ya estaba ahí desde antes de que uno se tropezara.

(Fernández Christlieb & El Financiero (México), 2003, p. 6)

La cita comenta que en el presente se tienen objetos, que antes también se tenían. Bajo una idea amplia se conocen a partir de dos formas del objeto, son dos formas de ver y aceptar la existencia del objeto:

¹³ Categoría que surge del desarrollo dentro del trabajo de grado.

- 1) La primera tiene que ver con estar frente a cada persona, que lo observe y detecte físicamente por distintos motivos.
- 2) la segunda hace referencia a sentir físicamente sin intervenciones dicho objeto, se podría decir que estamos frente a determinaciones de objetos que son importantes pensarlas en un mundo que hemos armado de y para objetos en el cual, sin reconocerlo o no, estamos inmersos.

Al empezar a determinar y reconocer objetos se observan los vínculos que se forman bajo diversos motivos y una de estas relaciones tiene que ver con su reconocimiento lo cual puede ser tomado desde su uso y función que están mediados por una necesidad o la solución a un problema siendo así la primera relación que tiene con un objeto y reiterando una primera forma de existencia antes mencionada.

La segunda forma de existencia solo está presente cuando nos encontramos fortuitamente con el objeto, es el acontecimiento un factor importante bajo esta forma pues, estando tan inmersos en un mundo de objetos, es difícil no toparse con objetos o definir todas las necesidades que vamos a solventar.

Según el ejemplo de la cita de Fernández Christlieb, no es el mundo solo una secuencia de necesidades o problemas a solucionar, también en la oscuridad de la noche nos golpearemos con alguna silla, durante una mañana encontraremos en cajones metales, alambres y bombillas o hallaremos cámaras de vídeo olvidadas de repente, todos estos encuentros se darán sin ninguna mediación o motivación, solo serán acontecimientos de encuentros con objetos.

Entiendo que, las formas en las que existen los objetos varían dependiendo de la motivación o del acontecimiento signífico y cognoscitivo, lo cual propicia pensar en funciones, aquellas donde no es tan relevante un manual o resolver un problema técnico, sino que, en el mismo acontecimiento con el objeto, dentro de esos hechos se encuentran otras sensaciones que empiezan desde la curiosidad y el desconocimiento que propone el objeto.

Como menciona Fernández Christlieb (2003) "se ponen enfrente de uno y lo confrontan, le oponen resistencia, sea para cruzar a través de ellos, para utilizarlos o para comprenderlos. Todo objeto es un misterio".(Pág. 8)

La claridad que toma el objeto, como concepto dentro de "Días en low tech", en acontecimientos de:

- 1) eso que está presente pero no es visible.
- 2) lo que no espera encontrarse, sin motivos o necesidades, son hallados para luego buscar conocerlo o reconocerlo desde su propio misterio, el misterio que es el objeto mismo.

Acontecimiento con el objeto

"En las inabarcables situaciones de la infructuosidad de una búsqueda contraponer un hallazgo fortuito, o por lo menos tener esa opción, es tal vez un camino. No tiene nada que ver con un vagar gratuito. Simplemente debe ser probado."

(Zielinski, 2012, p. 42)

El encuentro con el objeto dentro de la locación en un set de producción fílmica (sea en película, documental, serie, independiente), y en una práctica artística (video arte, experimental, etc), empieza con un pensamiento que surge de una necesidad audiovisual, es entonces que, buscar los objetos y tecnologías para *hacer audiovisual* necesita de un objetivo, pero el cómo funciona esta búsqueda está anclado al lugar, propiciando uno de los puntos importantes para el trabajo de grado, donde una serie de pasos conducen al encuentro entre locación y requerimientos técnicos propios de "Días en low tech".

El lugar donde se realizó "Días el low tech" es donde se sustituyó gran parte técnica de este *hacer audiovisual* a través de prácticas artísticas en un acontecer de objetos. Es importante entonces ampliar las maneras de encuentro a través de las ideas de acontecimiento y serendipia (Zielinski, 2012), en la cual la búsqueda del objeto es fortuita a pesar de que tenga una idea o tema previo.

La serendipia basada en lo descrito por Zielinski (2012) menciona lo siguiente:

"Serendipity, en cambio, describe en inglés la felicidad de encontrar o inventar cosas valiosas mediante el azar. Este concepto supuestamente fue acuñado por el escritor Horace Walpole, y se refiere al antiguo cuento veneciano The Three Princess of Serendip (las tres princesas de serendippo), cuyos héroes continuamente están

descubriendo o inventando cosas que nadie les ha encargado 15.”

(Zielinski, 2012, p. 369)

Al ser una búsqueda que inicia con el objetivo de encontrar en la locación objetos para resolver la práctica audiovisual. Dentro del camino de búsqueda de objetos, en esta investigación, se inició reflexionando sobre los objetos ya que se tiene una idea del objeto que se requiere, pero comprendiendo que la locación es el lugar donde se buscaran los objetos por lo tanto no se obtuvieron planes o pasos para la búsqueda del objeto que, asimilado como herramienta, brindará posibilidades técnicas para realizar este *hacer audiovisual*.

El camino de búsqueda está sujeto así al requerimiento técnico previo a la grabación dentro de lo dispuesto por la locación, siendo un lugar que caseramente es funcional, pero en relación con lo audiovisual es un espacio por explorar, lo cual llevar a hablar de acontecimiento ya que se tiene el lugar y los objetos buscados, en un primer punto, durante la realización de este proyecto.

Reflexionemos sobre el acontecimiento y los objetos

Un acontecimiento es por consiguiente *el efecto que parece exceder sus causas* -y el espacio de un acontecimiento es el que se abre por el hueco que separa un efecto de sus causas. (Zizek & Vicedo, 2018, p. 17)

Encontrar el objeto que utilizo para generar práctica en low tech en un lugar y no alquilarlo, excede la realización formal audiovisual en sí misma. No se espera encontrar cámaras, trípodes o lentes bajo unas características apropiadas, sino que el objeto hallado, al ser observado y reincorporado desde el low tech, tendrá lo necesario; también será un encuentro, pues será un objeto que generalmente, no haría parte de una realización audiovisual común.

Esta es la diferencia con la búsqueda de Hugo en su película pues él, dentro de su narrativa, necesitaba en su mayoría objetos específicos para arreglar el autómata que le dejó su padre, la película al tener tiempos específicos y un objetivo narrativo distinto al desarrollo en "Días en low tech", no presenta posibilidades de encontrar tiempos para que Hugo pudiera ampliar su experimentación de ensayo y error con el autómata¹⁴ algo que es posible en la realización de esta investigación.

Para "Días en low tech" no es importante que dos o más objetos puedan adherirse justamente, para formar un nuevo objeto, ya que esto no está sujeto a una narrativa, se refiere a considerar el *hacer audiovisual* como un hacer experimental. Es importante cómo, primero encuentro objetos en la locación y luego observo el acontecer de estos mismos objetos con respecto a hechos técnicos y experimentales que surgen en la creación durante el *hacer audiovisual*.

¹⁴ Esta observación es tomada de la película *La invención de Hugo* (2011), dirigida por Martín Scorsese, ver los minutos 5:25 a 6:40. Enlace de la película <https://ver.cuevana3.cc/peliculas/la-invencion-de-hugo-cabret/>

En la práctica audiovisual realizada, el camino para encontrar el objeto, que permite trabajar en la locación, surge desde la incertidumbre de los pasos de búsqueda que llevan a los acontecimientos surgidos al hallar cámaras llegando al lugar donde se estaban buscando y encontrar una lente para celular e imaginar cómo se vería dicha lente en una de las cámaras que llegaron, es entonces como la serendipia y el acontecimiento con el objeto, en relación con la locación, dentro de "Días en low tech" hacen parte de este proyecto.

A lo largo del tiempo que ha tenido el trabajo en "Días en low tech", fui realizando acciones de arqueología cotidiana como forma de explorar plástica y audiovisualmente, la relación entre el encuentro y el acontecimiento de los objetos que me permitieron realizar mi práctica audiovisual. Dentro de estas acciones y el encontrar los objetos pude observar que cada objeto encontrado atiende a un tiempo donde fueron funcionales, pero fueron dejados de lado porque dentro de la cotidianidad constante y cambiante de la locación ya no eran funcionales.

Dentro del camino de la serendipia y el acontecimiento se hallaron estos objetos que, debido al cambio temporal fueron descartados porque su función ya no está acorde a las necesidades cotidianas de la locación, bajo una observación más aguda los objetos que se encontraron no hacen parte de la idea de progreso actual y se encuentran fuera de los objetos que son útiles para la humanidad, lo que no los hace pertenecientes a las genealogías de los medios.

“Estas genealogías en el fondo son fábulas provenientes de un buen futuro e instaura la idea de la técnica como omnipotente movilizadora del mundo y liberadora del miedo, con el fin de someter toda existencia a sus designios.” (Zielinski, 2012, p. 5) Considerando así el termino an-arqueología¹⁵ como un concepto que genera diálogos entre los objetos encontrados que son de décadas pasadas entre otros que tienen años o semanas de existencia, entonces es posible observar como la tapa de una botella puede ayudar a intentar fijar una lente para celular en una cámara de vídeo.

An-arqueología de materia cotidiana audiovisual

Los objetos encontrados, en este proceso de investigación, pasan por una calificación que los orienta a un catálogo donde la asignación de cada objeto se realiza con respecto a dos historias del objeto, que son tomados como unidades documentales contenedoras de información. Las historias de los objetos encontrados, para “Días en low tech”, son un elemento importante. Estas dos historias son: una primera que hace referencia a la función desde la fabricación del objeto; la segunda historia es anecdótica, viene desde la convivencia con los objetos encontrados estando en casa. La importancia de estas dos historias indica que la noción de función no solo se sostiene a lo técnico del objeto sino también a su permanencia a un espacio o lugar, incluso en la memoria, en los recuerdos.

¹⁵ La an-arqueología, para Zielinski (2012) es una forma de investigar el tiempo profundo de los medios.

Entre las dos historias se considera la versión de las funciones del objeto como la forma aceptada del objeto, esa versión que todos conocen y la cual no es refutada, pero, al hablar de la historia de las cosas no solo es importante su origen y función sino las relaciones que dichos objetos han propiciado socialmente. Esto lo reflexiono a partir de lo comentado por Zielinski (2012), cuando aborda el trabajo realizado por el padre jesuita Athanasius Kircher en 1637¹⁶, donde él viaja al volcán del Vesubio y se presenta la parte subterránea del planeta.

En el prefacio de *Mundus subterraneus*, Kircher se queja de la escasez de esta clase de escritos, es decir, de aquellos que tratan de las maravillosas obras de Dios que estaban ocultas a los ojos de la mayoría de las personas. Él quería subsanar este vacío. Por eso mismo considero necesaria la aproximación investigativa hacia el interior de la Tierra.

(Zielinski, 2012, p. 36)

La importancia de las historias que contienen los objetos posibilita adentrarse en otras formas de comprender el objeto

¹⁶ Cita que hace con base en uno de los autores estudiados por Zielinski (2012), padre jesuita Athanasius Kircher "En el año 1637 el padre jesuita Athanasius Kircher tuvo la posibilidad, inesperada para aquellos tiempos, de realizar un largo viaje. En ese momento había sido llamado a Roma como profesor y estaba comprometido con tareas inaplazables. Sin embargo, el landgrave de Hessen-Darmstadt lo invitó a ser su padre confesor durante un viaje a Malta. Kircher aceptó de inmediato. Sabía que, aparte de sus obligaciones y servicios, iba a tener mucho tiempo para sus propias investigaciones. Lo que le interesaba de Malta, entre otras cosas, era el hallazgo de fósiles y las expediciones espeleológicas" (Zielinski, 2012, p. 29)

o la cosa, es entonces posible propiciar una vista devuelta al suelo, ha un suelo que se ha dado por sentado por aproximarnos a las nuevas luces, debido a esta aceptación de progreso se esconde el suelo frente a nuestros ojos, como lo menciona Zielinski (2012) citando una parte de la novela inconclusa *Heinrich von Ofterdingen*(1802), del barón Georg Philip Friedrich.

“Ustedes son como astrólogos inversos”, contesta el ermitaño, “mientras que aquellos observan los fenómenos del cielo y recorren sus espacios inconmensurables, ustedes dirigen su mirada hacia el suelo de la tierra y exploran su estructura. Ellos estudian las fuerzas e influencias de los astros y ustedes las fuerzas de las rocas y las montañas y sus variadas consecuencias sobre las capas de tierra y piedra... para aquellos el cielo es el libro del futuro, mientras para ustedes, la tierra es el monumento del mundo primigenio.”¹⁷

(Zielinski, 2012, p. 37)

Entonces la utilización de los objetos encontrados no solo deviene de su uso sino de la cercanía que ha tenido fuera de dicha función, corresponde a lo que no puede decir el objeto, lo que significa en casa. Por ejemplo, una escalera en casa

¹⁷ Cita que hace parte de los autores estudiados por Zielinski (2012), él baron Georg Philipp von Hardenberg quien se ganaba la vida con la administración de minas de sal, no le era indiferente el mundo subterráneo y en su novela inconclusa *Heinrich von Ofterdingen*, de 1802 presenta un encuentro con un ermitaño.

sirve para alcanzar lugares altos, pero cuando no está en uso toma otras utilidades, es una escalera que recolecta oxido o funciona como tendedero para trapos viejos. Esto ayuda entonces a explorar la "astronomía a la inversa" de los objetos que conocemos.

A partir de los objetos que conocemos la noción de función del objeto para "Días en low tech", dentro de la catalogación del objeto encontrado se basa, en una primera instancia, a partir del dualismo existente entre medios analógicos (mecánicos) y digitales (electrónicos) mencionado por Burbano (2007).

A principios de la última década del siglo XX, James Cameron escenificó de forma genial este conflicto en "Terminator II", aplicando los medios del género de acción: lo mecánico (en todas sus variantes, incluida la electromecánica más perfeccionada) representa lo bueno. Es voluminoso, grávidamente pesado, palpable y vulnerable: por tanto, humano. Su ritmo es afín al del corazón; el engranaje de relojería es su máquina matriz interna. Lo electrónico, en cambio, especialmente en su acoplamiento con el hardware y el software del computador, representa lo extraño, lo otro bajo la forma de lo malo. Es fluido, incorpóreo, muy fácilmente transformable y en regeneración

constante. Su tacto se define por ese algoritmo cuyas estructuras matemáticas permanecen ocultas como enigmas para la mayoría de las personas, incluidos los artistas. (p. 120)

Con respecto a la catalogación y la lectura de las historias del objeto es necesario ampliar la idea de an-arqueología que parte de las siguientes líneas: "(...) combinaciones inusitadas entre los materiales y los medios de expresión existentes; (...) realizar algo que se diferencie significativamente de los productos de la cotidianidad mediática; (...) una práctica poética en un sentido más preciso" (Zielinski, 2012, p. 344). La an-arqueología con respecto a los objetos encontrados y la catalogación desde el objeto funciona como un libro abierto, es decir, un catálogo abierto experimental que documenta los objetos encontrados.

Dentro de este catálogo basado en la an-arqueología, el reconocimiento de los objetos encontrados está dentro de un marco de características que se originan de las leyes de la física a partir de lo propuesto por Zielinski (2012), donde todos los objetos, cosas y, en cierta medida, la noción de tecnología fueron creados, desde la academia científica hasta el día de hoy, para ser funcionales a la humanidad, haciendo que sean reconocidos a nivel mundial.

Los objetos encontrados son también tratados como una forma en la que (...) "los medios son casos especiales dentro de la historia de la civilización". (Zielinski, 2012, p. 4) Esto se debe a que los medios tomados como objetos, debido al avance

del desarrollo y al dualismo de objetos tecnológicos, han dejado una gran cantidad de desechos, lo cual es tomado como basura que ha circulado dentro de la historia de la humanidad, al desechar los objetos se ha aceptado solamente la versión de la función del objeto dejando su no-función de lado y considerándola como límite de existencia para cualquier objeto.

Es entonces que, dentro de estos llamados desechos o basura se propone una an-arqueología también tomada como una arqueología a la inversa, es decir, no es una arqueología para encontrar las tecnologías reconocidas de una época antigua sino buscar los objetos que también surgieron desde la ciencia y tecnología, los cuales fueron dejados de lado debido a una funcionalidad que atiende al contexto de sus épocas en las que fueron inventadas y presentadas al mundo, lo que daría apertura para pensar dos versiones del objeto encontrado o, incluso, dos realidades del pasado a partir de lo mencionado por (Fernández Christlieb & El Financiero (México), 2003):

sería bueno no confundirlos con la realidad física, según se hace cuando se trata de ser "realista", debido a que la física clásica, la anterior a la mecánica cuántica y a la teoría de la relatividad, logró elaborar un modelo tan exitoso de la realidad, un cuento tan bien contado, que después le vendió la idea al sentido común de que la

realidad es "física"; o sea, como los físicos dicen que es. (p. 8)

Una mirada sobre el pasado del mundo que hemos construido a partir de "la idea de progreso tecnológico irreversible y cuasi natural". (Zielinski, 2012, p. 5) Esta asimilación positiva sobre el progreso basado en objetos también ha atravesado el cotidiano de casa, en el cual se han acumulado muchos objetos, solo basta con recordar un trasteo o cambio de casa. Durante todo el proceso de organizar, empacar, desamar y limpiar; las personas encuentran una variedad de objetos que habían dado por perdidos o en la basura, no se recuerda porque estaban allí y, en ocasiones, para que sirva, pero se empaca igual dentro de alguna caja.

Según (Fernández Christlieb & El Financiero (México), 2003) los objetos tienen contornos y dependiendo de quien y como se vean estos contornos, el objeto importa o no a la persona. El autor lo aclara con el ejemplo de una silla que hace parte del lugar, pero solo está allí para que alguien se siente y, si está rota u ocupada, entonces se busca otra silla para sentarse, pero si esta silla recuerda un recuerdo que genera un sentimiento pues los contornos de la silla o del objeto ya no están tan definidos, ni limitados, lo cual representa una diferencia importante entre objetos. Esto afirma que, el objeto encontrado es contenedor de dos versiones de lo mismo: lo que atiende a su función y la que atiende a un recuerdo íntimo.

De esta manera el objeto no es una única versión, pero deja espacio para la pregunta:

¿qué pasa con los objetos que no son utilizados habitualmente, que no generan un recuerdo anecdótico fuerte, aquellos que son guardados en cajones, cajas o rincones de algún mueble y se da por hecho que no tienen contornos o un sentido?

Es en esta pregunta donde la an-arqueología, la arqueología a la inversa y los astrólogos inversos hacen su exploración y búsqueda que incluye objetos encontrados para un *hacer audiovisual*. "Mediante su búsqueda, colección y clasificación, el arqueólogo añade significados a sus hallazgos y así les imprime un sentido totalmente distinto a aquel que posiblemente tenían en principio". Según Zielinski (2012, p. 41) Así es como el encuentro con los objetos y el catálogo son un proceso de experiencias que se modifican con exploraciones sobre una an-arqueología dirigida hacia un *hacer audiovisual*.

Objetos detrás de cámara

La an-arqueología sobre este *hacer audiovisual* tiene como antecedente la película *La invención de Hugo* (2011) ya que para la investigación es coherente la búsqueda de objetos que realiza Hugo y en la cual es posible hacerse una idea de lo que sucedía atrás de la cámara, es así como toda película tiene una historia detrás que le brinda un origen. A partir de todo lo que no sucede frente a la cámara, así fueron surgiendo nuevas ideas para grabar y, por ende, objetos que atendían a estas ideas a partir del audiovisual y específicamente del cine.

Entonces el cine atendía a las ideas que surgían para que las películas existieran, esta parte técnica del cine se puede apreciar en La invención de Hugo (SensaCine, s. f.)



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11

Nota. Las figuras son diferentes fotogramas que reflejan la relación objeto y cine, tomados de la reseña de Sensacine, de la película La invención de Hugo (2011)

Hugo busca partes de metales pequeños durante sus días viviendo en la estación de trenes para reparar un autómata dejado incompleto por su padre, y Méliès un hombre viejo y amargado atiende una tienda de juguetes de cuerda y otras curiosidades de la época en la misma estación de trenes, un día se conocen por un hecho desafortunado que involucra

engranes y piezas metálicas así la relación de Hugo con Méliès está mediada por la reparación, creación de aparatos y un autómata, se hallan así durante la película en la búsqueda de objetos para reparar y, sin quererlo, repararse entre ellos, encontrando así que cada personaje asume que los objetos son parte de una solución.

En la película también se encuentra que los objetos para hacer cine no solo cumplen su función, sino que esconden algo más, entonces se tiene la versión técnica con respecto a la reparación del autómata y su mensaje oculto, la otra versión es personal pues al haber sido el autómata un trabajo iniciado y estudiado por el padre de Hugo, los contornos de este ya no son definidos dejando claro que, en la película, la acción de buscar y explorar es una poética.

Las acciones de búsqueda y las versiones de los objetos nos traza tener presente la dualidad de Burbano (2007) y las apreciaciones sobre los objetos que plantea Fernández Christlieb (2003):

CATÁLOGO DE OBJETOS ENCONTRADOS

La construcción de un catálogo es una estrategia de recolección de los objetos encontrados por medio de una arqueología de trabajo a partir de mi práctica audiovisual donde se relaciona con mi experiencia en la dirección de arte, en la cual las propuestas que se presentan en la **PRE**producción deben ser específicas con respecto a los objetos, sus características y conceptos junto a una

fotografía del objeto para una realización audiovisual específica.

En el catálogo también se encontrará la versión del objeto que atiende a su función y la versión anecdótica lo que ayuda a determinar un conjunto de características equivalentes halladas en los objetos encontrados, así los objetos se relacionan basados en su estado físico actual, la función que cumplían en un tiempo pasado y posibles nuevos usos.

Características del objeto

- Atender al nombre del objeto porque es la etiqueta.
- No haber estado a la mano, pero si a la vista.
- Puede estar dentro de una función mecánica o eléctrica.
- Puede ser una pieza que haya sido parte de otro objeto.
- Cualquier objeto que llegue será recibido y la segunda historia de este objeto corresponderá a los datos brindados por la persona que lo tenía anteriormente además de su llegada a la casa.
- Objetos que puedan desmantelarse total o parcialmente en otras piezas.
- Puede ser un objeto con ambas funciones (mecánica y eléctrica)

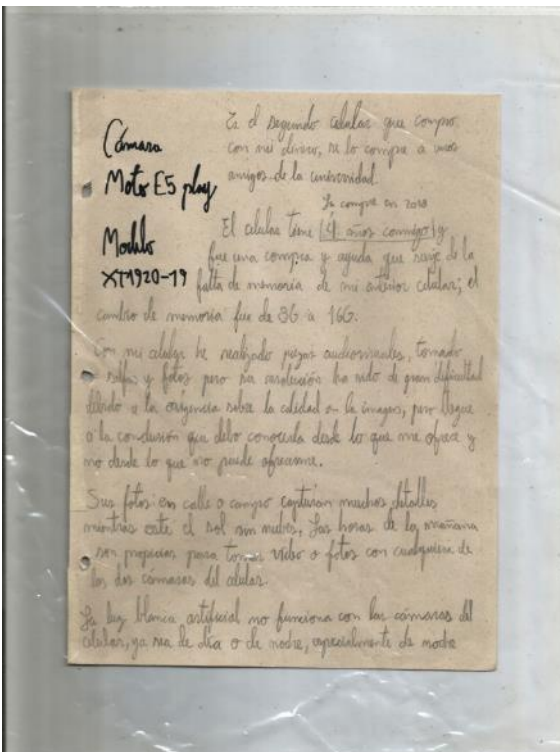
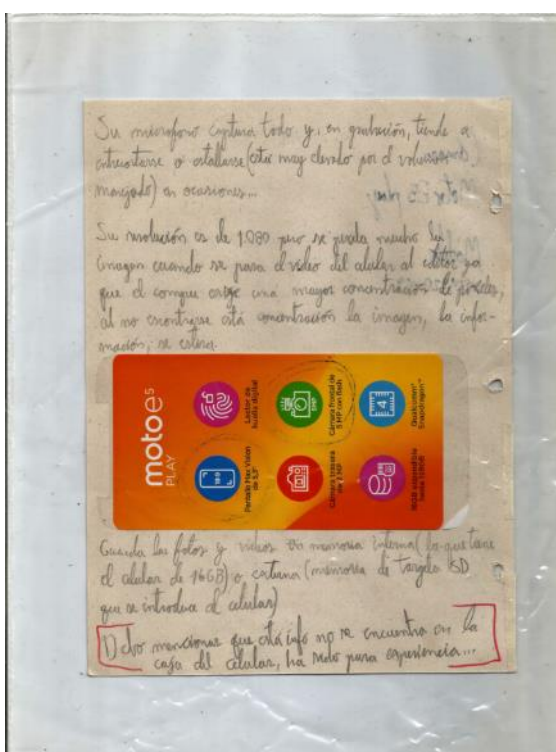

Dentro del catálogo basado en an-arqueología para "Días en low tech", orientada hacia la realización audiovisual encontrará el texto análogo y la transcripción del texto en digital.

DÍAS EN
LOW
TECH

Desglose del catálogo de objetos encontrados

CÁMARA MOTO E5 PLAY

MODELO XT1920-19

 <p>Cámara Motor E5 play Modelo XT1920-19</p> <p>Es el segundo celular que compro con mi dinero, se lo compre a unos amigos de la universidad. Se compra en 2018. El celular tiene 14 años conmigo y fue una compra y ayuda que surge de la falta de memoria de mi anterior celular; el cambio de memoria fue de 8G a 16G.</p> <p>Con mi celular he realizado pagos audiovisuales, tomado fotos y videos pero su resolución ha sido de gran dificultad debido a la exigencia sobre la calidad o la imagen, por lo que a la conclusión que debo considerar desde lo que me ofrece y no desde lo que no puede ofrecerme.</p> <p>Sus fotos en calles o campos capturan muchos detalles mientras este el sol son muchos, las horas de la mañana son propicias para tomar videos o fotos con cualquiera de los dos cámaras del celular.</p> <p>La luz blanca artificial no funciona con las cámaras del celular, ya sea de día o de noche, especialmente de noche.</p>	 <p>Su microfono captura todo y, en grabación, tiende a saturarse o estallarse (esta muy claro por el volumen, mangada) en ocasiones...</p> <p>Su resolución es de 1080 por lo que puede recibir la imagen cuando se pasa el video del celular al computador que el computador cargue una mayor concentración de pixels, al no encontrar esta concentración la imagen, la información, se colorea.</p>  <p>Guarda las fotos y videos en memoria interna lo que tiene el celular de 16GB o externa (memoria de tarjeta SD que se introduce al celular)</p> <p>Dejo mencionar que esta info no se encuentra en la caja del celular, ha sido para experiencia...</p>
<p>Figura 12. Descripción del celular. (Foto autoría propia). 2022.</p>	<p>Figura 13. Descripción del celular. (Foto autoría propia). 2022.</p>
<p>Texto análogo de catálogo en bitácora personal</p>	

Transcripción:

Es el segundo celular que compro con mi dinero, se lo compre a unos amigos de la universidad. El celular lo compre en el 2018 y fue una compra y ayuda que surge de la falta de memoria de mi anterior celular; el cambio de memoria fue de 8 Gigas a 16 gigas.

Con mi celular he realizado piezas audiovisuales, tomando selfis y fotos, pero su resolución ha sido de gran dificultad debido a la exigencia sobre la calidad en la imagen, pero llegue a la conclusión que debo conocerla desde lo que me ofrece y no desde lo que no puede ofrecerme.

Sus fotos en calle o campo capturan muchos detalles mientras este el sol sin nubes, las horas de la mañana son propicias para tomar video o fotos con cualquiera de las dos cámaras del celular.

La luz blanca artificial no funciona con las cámaras del celular, ya sea de día o de noche, especialmente de noche. Su micrófono captura todo y, en grabación, tiende a entrecortarse o estallarse (está muy elevado por el volumen manejado) en ocasiones.

Su resolución es del 1.080 pero se pixela mucho la imagen cuando se pasa el vídeo del celular al editor ya que el compu exige una mayor concentración de pixeles, al no encontrarse esta concentración la imagen, la información se estira.

Guarda las fotos y vídeo en memoria interna (lo que tiene el celular de 16GB) o externa (memoria de tarjeta SD que se introduce al celular), debo mencionar que esta información no se encuentra en la caja del celular, ha sido pura experiencia.



Figura 14. Celular Motorola E5 play. (Foto autoría propia) 2022.



Figura 15. Celular Motorola E5 play. (Foto autoría propia). 2022.

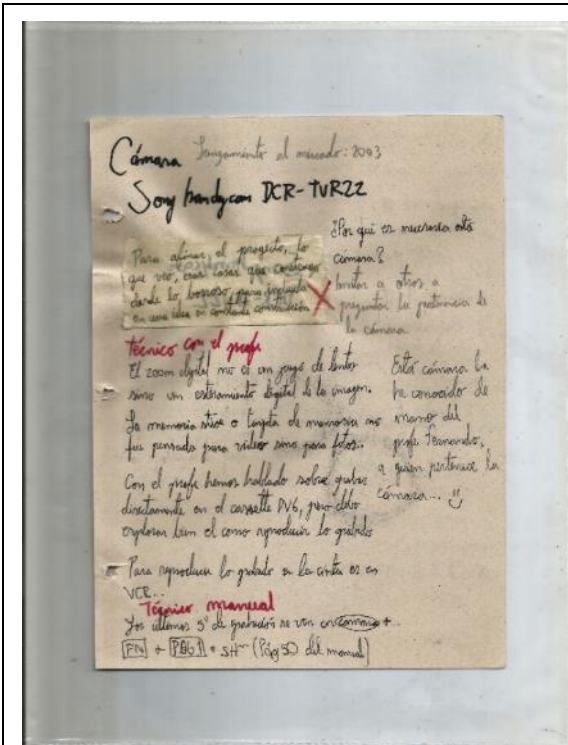


Figura 16. Descripción del cámara. (Foto autoría propia). 2022.

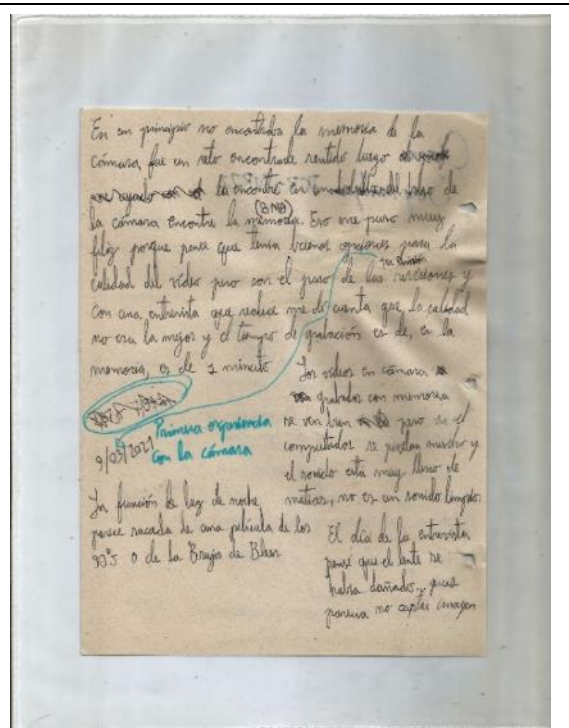
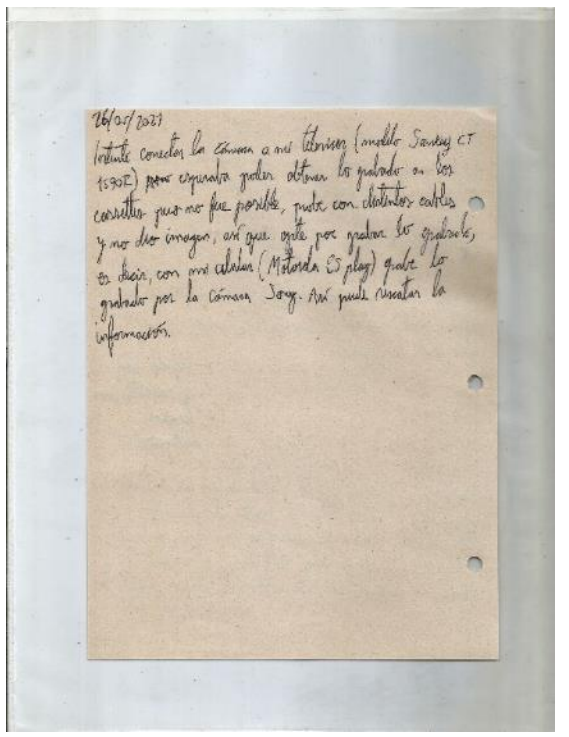
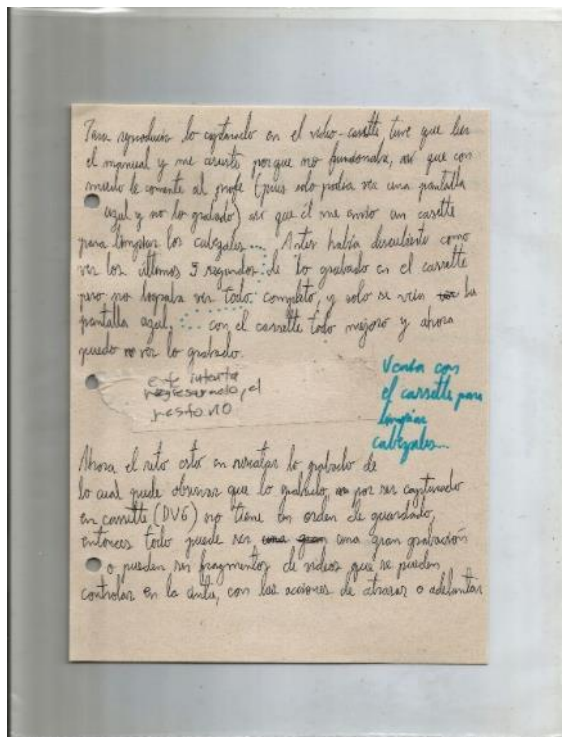


Figura 17. Descripción del cámara. (Foto autoría propia). 2022.



<i>Figura 18. Descripción de la cámara. (Foto autoría propia). 2022.</i>	<i>Figura 19. Descripción de la cámara. (Foto autoría propia). 2022.</i>
Texto análogo de catálogo en bitácora personal	

CÁMARA SONY HANDYCAM DCR-TV22

Lanzamiento al mercado: 2003

¿Por qué es necesaria esta cámara? ~~Invitar a otros a preguntar la pertinencia de la cámara.~~

Lo técnico con el profe

El zoom digital no es un juego de lentes sino un estiramiento digital de la imagen. La memoria stick o tarjeta de memoria no fue pensada para video sino para fotos.

Con el profe hemos hablado sobre grabar directamente en el cassette DV6, pero debo explorar bien el cómo reproducir lo grabado.

Para reproducir lo grabado en la cinta es en VCR..

Técnico manual

Los últimos 5 segundos de grabación se ven en cámara + FN + PAG1 + SH (página 50 del manual).

NOTA: está cámara la he conocido de mano del profe Fernando, a quien pertenece la cámara. 😊

En un principio no encontraba la memoria de la cámara, fue un reto encontrarle sentido luego la encontré en un bolsillo del bolso de la cámara encontré la memoria (8MB). Eso me puso muy feliz porque pensé que tenía buenas opciones para la calidad del vídeo, pero con el paso de las revisiones y con una entrevista que realicé me di cuenta de que la calidad no era

la mejor y el tiempo de grabación es de, en la memoria, 1 minuto.

Los vídeos en cámara, grabados con memoria se ven bien, pero en el computador se pixelan mucho y el sonido está muy lleno de matices, no es un sonido limpio.

El día de la entrevista pensé que el lente se había dañado... pues parecía no captar imagen. Para reproducir lo captado en el video-cassette tuve que leer el manual y me asusté porque no funcionaba, así que con miedo le comenté al profe (pues solo podía ver una pantalla azul y no lo grabado) así que él me envió un cassette para limpiar los cabezales. Antes había descubierto como ver los últimos 5 segundos de lo grabado en el cassette, pero no lograba ver todo completo, y solo se veían la pantalla azul, con le cassette todo mejoro y ahora puedo ver lo grabado.

Ahora el reto está en rescatar lo grabado de lo cual pude observar que lo grabado, por ser capturado en cassette (DV6) no tiene un orden de guardado entonces todo puede ser una gran grabación o pueden ser fragmentos de videos que se pueden controlar en la cinta, con las acciones de atrasar o adelantar.

26/05/2021

Intenté conectar la cámara a mi televisor (modelo Sankey CT 1590R) esperaba poder obtener lo grabado en los casetes, pero no fue posible, probe con distintos cables y no dio imagen, así que opte por grabar lo grabado, es decir, con mi celular (Motorola E5 Play) grabe lo grabado por la cámara Sony. Así pude rescatar la información.



Figura 20. Cámara Sony handycam DCR-TV22. (Foto autoría propia) 2022.



Figura 21. Cámara Sony handycam DCR-TV22. (Foto autoría propia) 2022.



Figura 22. Cámara Sony handycam DCR-TRV22. (Foto autoría propia) 2022.



Figura 23. Cámara Sony handycam DCR-TRV22. (Foto autoría propia) 2022.

TRÍPODE SIMPLE PARA CELULAR

Hace unos años, un amigo me invitó a participar durante un laboratorio virtual sobre realización audiovisual en cuarentena, la idea era que en las sesiones habláramos del lugar de casa, y responder de una forma audiovisual ¿cómo era crear y hacer arte en casa?, me preocupaba la estabilidad de los vídeos, no quería terminar con una pieza que se moviera mucho así que compre un trípode cerca a la casa, no tiene más funciones más allá de pararse en sus tres patas y brindar estabilidad en los vídeos.

Es un trípode totalmente metálico y negro, lo he utilizado para hacer diversas capturas de video y foto, a pesar de que no tiene más funciones, lo que me importa primordialmente es que brinde una imagen estable, creo no buscaba nada más.



Figura 24. Trípode simple para celular (Foto autoría propia) 2020.

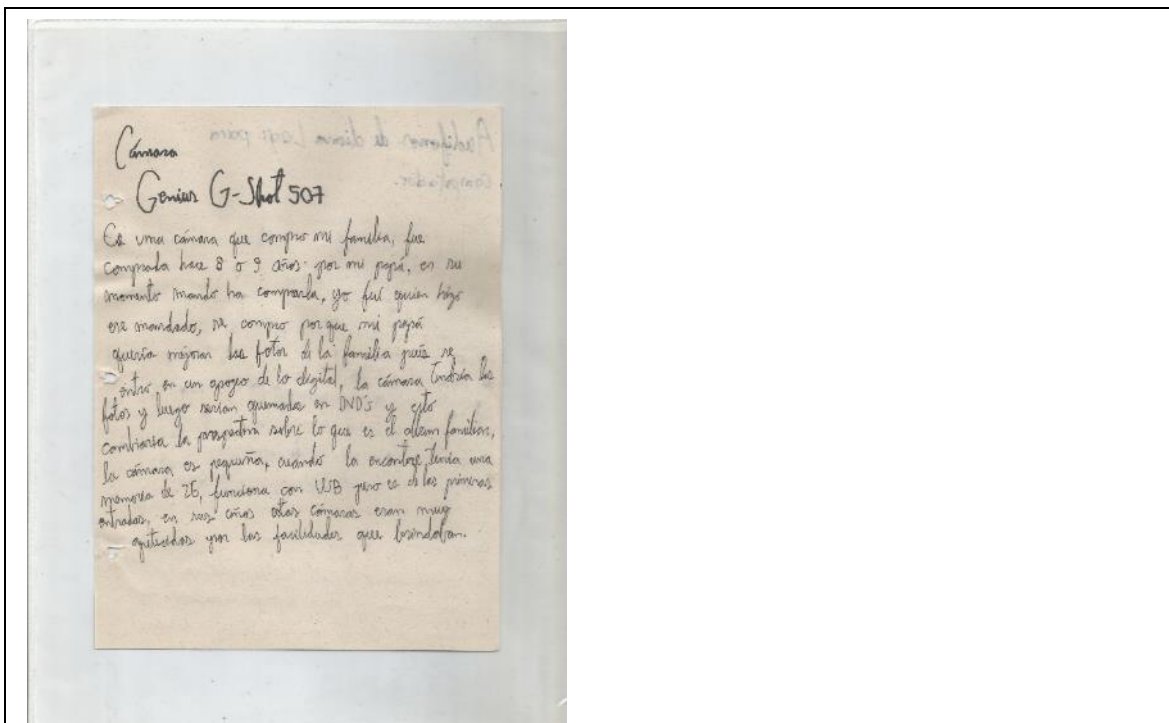


Figura 25. Descripción cámara Genius G-Shot507. (Foto autoría propia) 2020.

Texto análogo de catálogo en bitácora personal

CÁMARA GENIUS G-SHOT 507

Es una cámara que compro mi familia, fue comprada hace 8 o 9 años por mi papá, en su momento mando a comprarla, yo fui quien hizo ese mandado, se compró porque mi papá quería mejorar las fotos de la familia pues se entró en un apogeo de lo digital, la cámara tendría las fotos y luego serían quemadas en DVD'S y esto cambiaria la perspectiva sobre lo que es el álbum familiar, la cámara es pequeña, cuando la encontré tenía una memoria de 2G, funcionaba con USB, pero de las primeras entradas, en sus años estas cámaras eran muy apetecidas por las facilidades que brindaban.



Figura 26. Cámara Genius G-Shot507. (Foto autoría propia) 2020.



Figura 27. Cámara Genius G-Shot507. (Foto autoría propia) 2020.

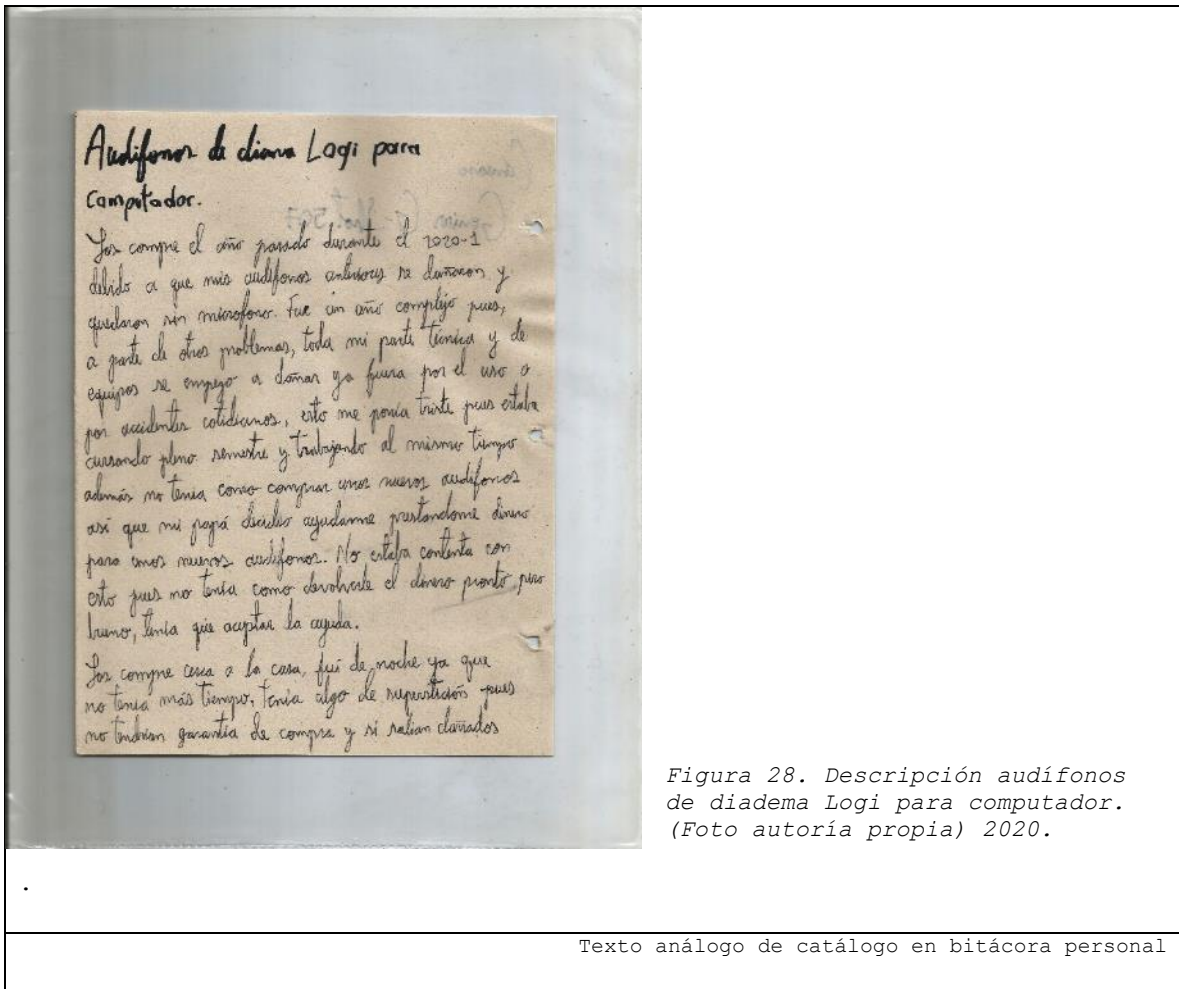


Figura 28. Descripción audifonos de diadema Logi para computador. (Foto autoría propia) 2020.

Texto análogo de catálogo en bitácora personal

AUDIFONOS DE DIAEMA LOGI PARA COMPUTADOR

Los compre el año pasado durante el 2021-1 debido a que mis audifonos anteriores se dañaron y quedaron sin micrófono. Fue un año complejo pues, a parte de otros problemas, toda mi parte técnica y de equipos se empezó a dañar ya que fuera por el uso o por accidentes cotidianos, esto me ponía triste pues estaba cursando pleno semestre y trabajando al mismo tiempo además no tenía como comprar unos nuevos audifonos así que mi papá decidió ayudarme prestándome dinero para unos nuevos audifonos. No estaba contenta con esto pue no tenía como devolverle el dinero pronto pero bueno, tenía que aceptar la ayuda.

Los compré cerca a la casa, fui de noche ya que no tenía más tiempo, tenía algo de superstición pues no tendrían garantía de compra y si salían dañados no me devolverían el dinero. Los compré y al llegar a casa los probé, ha pasado un año y aún funcionan bien. He trabajado sonido y especialmente, voz en off con estos. No tienen muchas especificaciones o trucos, pero he podido encontrar maneras de cuidar el sonido. Incluso poder aprovechar los audios o capturas de sonido que han salido dañados o entrecortados.



Figura 29. Audífonos de diadema Logi para computador (Foto autoría propia). 2022.

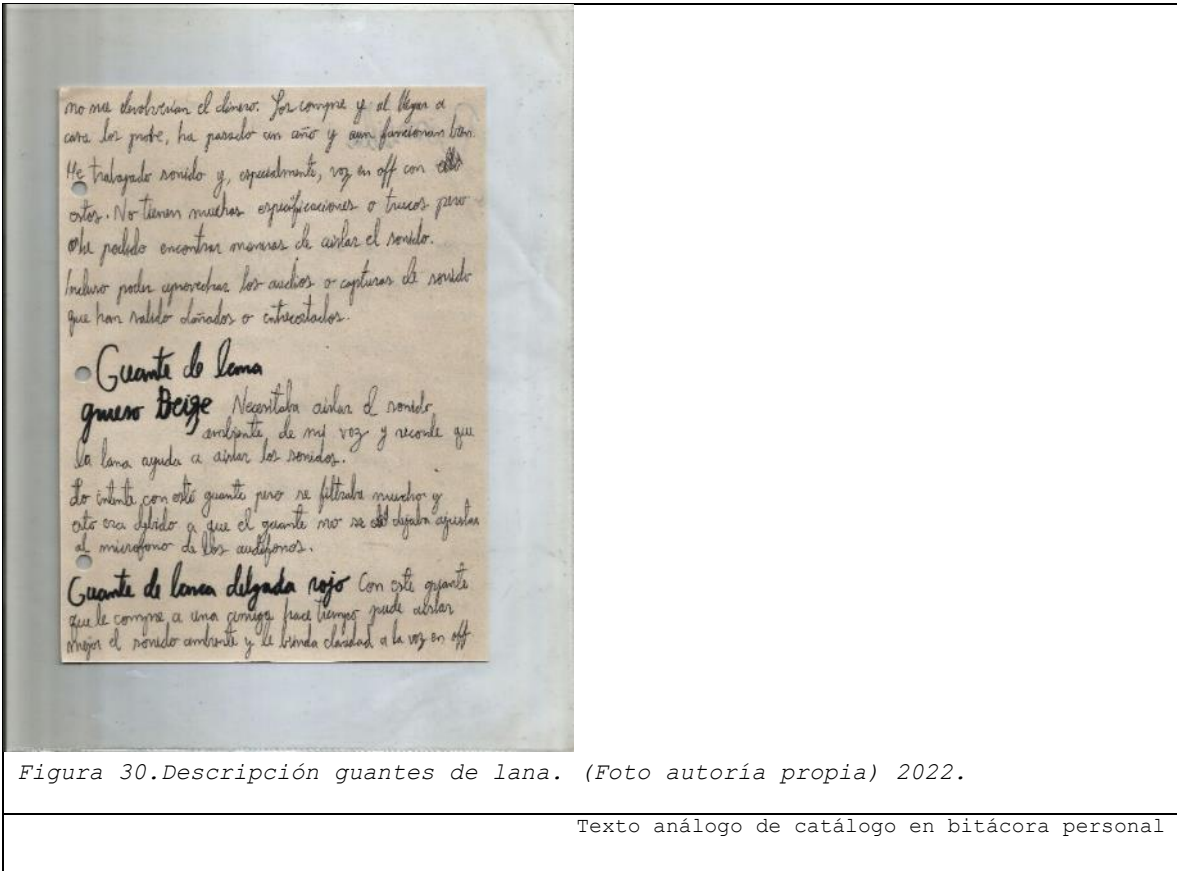


Figura 30. Descripción guantes de lana. (Foto autoría propia) 2022.

Texto análogo de catálogo en bitácora personal

GUANTE DE LANA GRUESO BEIGE

Necesitaba aislar el sonido ambiente de mi voz y recordé que la lana ayuda a aislar los sonidos.

Lo intenté con este guante, pero se filtraba mucho y esto era debido a que el guante no se dejaba ajustar al micrófono de los audífonos.



Figura 31. Guante de lana grueso beige. (Foto autoría propia) 2022.

GUANTE DE LANA DELGADO ROJO

Con este guante que le compré a una amiga hace tiempo pude aislar mejor el sonido ambiente y le brinda claridad a la voz en off.



Figura 32. Guante de lana delgado rojo. (Foto autoría propia) 2022.

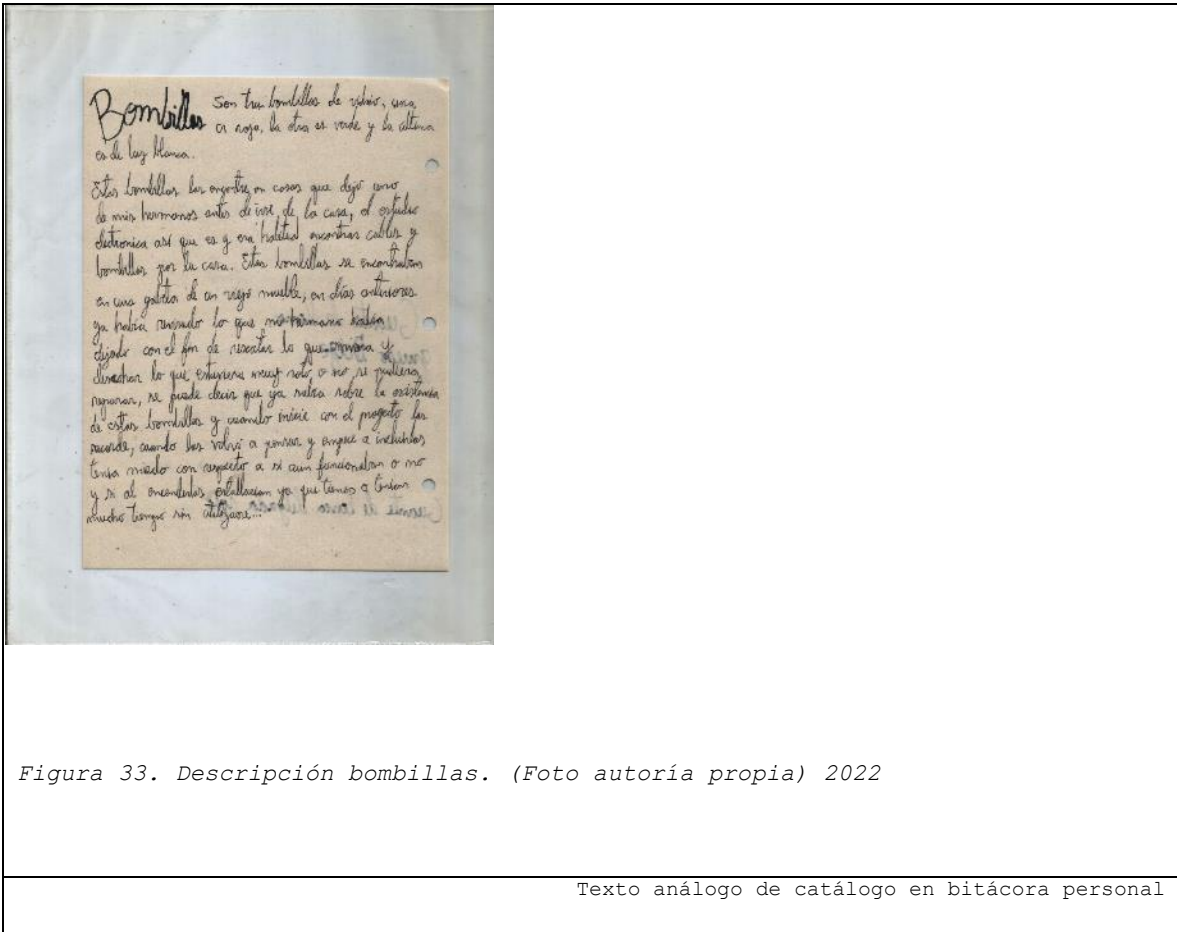


Figura 33. Descripción bombillas. (Foto autoría propia) 2022

Texto análogo de catálogo en bitácora personal

BOMBILLAS

Son tres bombillas de vidrio, una es roja, la otra es verde y la última es de luz blanca.

Estas bombillas las encontré en cosas que dejó uno de mis hermanos antes de irse de la casa, el estudio electrónico así que es y era habitual encontrar cables y bombillas por la casa. Estas bombillas se encontraban en una gaveta de un viejo mueble, en días anteriores ya había revisado lo que mi hermano había dejado con el fin de rescatar lo que sirviera y desechar lo que estuviera muy roto o no se pudiera reparar, se puede decir que ya sabía sobre la existencia de estas bombillas y cuando inicié con el proyecto las recordé, cuando tenía miedo con respecto a si cumplieran o no y si al momento de utilizarlas ya que tenía a los tres muchos tiempos sin utilizarlas.

las volví a pensar y empecé a incluirlas tenía miedo con respecto a si aun funcionaban o no y si el encenderlas estallarían ya que tienen o tenían mucho tiempo sin utilizarse.



Figura 34. Bombillas. (Foto autoría propia) 2022

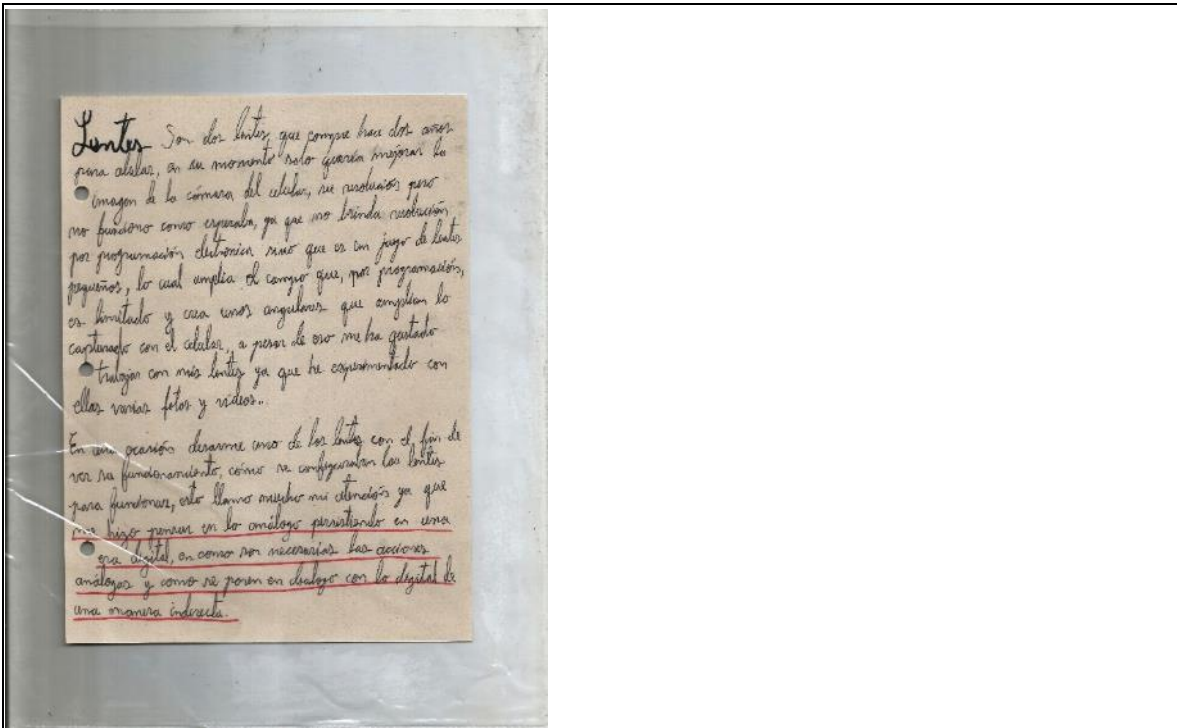


Figura 35. Descripción lentes. (Foto autoría propia) 2022.

Texto análogo de catálogo en bitácora personal

LENTE

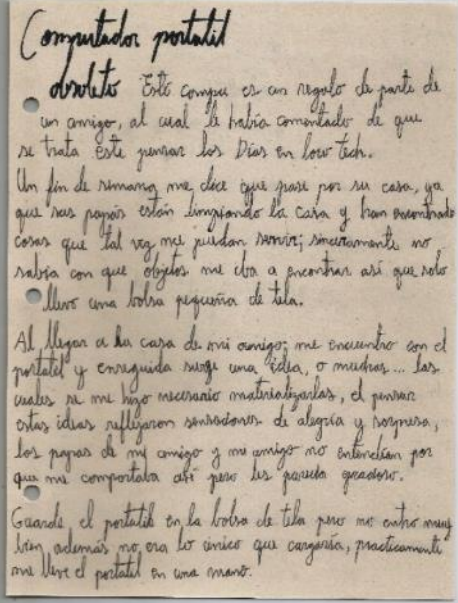
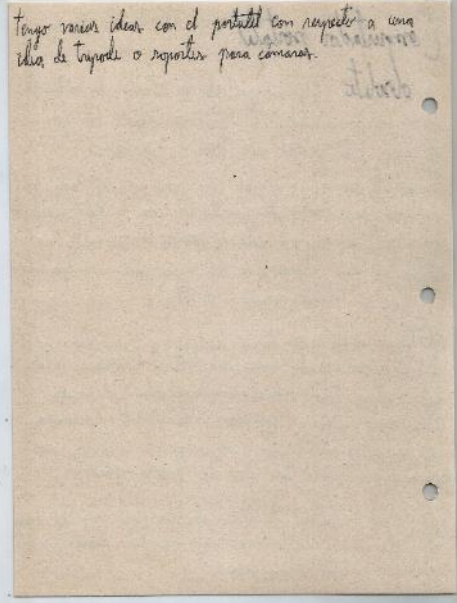
Son dos lentes que compré hace dos años para celular, en su momento solo quería mejorar la imagen de la cámara del celular, su resolución, pero no funciona como esperaba, ya que no brinda resolución por programación electrónica sino que es un juego de lentes pequeños, lo cual amplía el campo que, por programación, es limitado y crea unos angulares que amplían lo capturado en el celular, a pesar de eso me ha gustado trabajar con mis lentes ya que he experimentado con ellas varias fotos y vídeos.

En una ocasión desarme uno de los lentes con el fin de ver su funcionamiento, cómo se configuraban las lentes para

funcionar, esto llamo mucho mi atención ya que me hizo pensaren lo análogo persistiendo en una era digital, en cómo son necesarias las acciones análogas y como se ponen en dialogo con lo digital de una manera indirecta.



Figura 36. Lentes. (Foto autoría propia) 2022

	
<p>Figura 37. Descripción computador obsoleto. (Foto autoría propia) 2022.</p>	<p>Figura 38. Descripción computador obsoleto. (Foto autoría propia) 2022.</p>
<p>Texto análogo de catálogo en bitácora personal</p>	

COMPUTADOR PORTATIL OBSOLETO

Esté compu es un regalo de parte de un amigo, al cual le había comentado de que se trata este pensar en los "Días en low tech".

Un fin de semana me dice que pase por su casa, ya que sus papas están limpiando la casa y han encontrado cosas que tal

vez me puedan servir; sinceramente no sabía con qué objetos me iba a encontrar así que solo llevo una bolsa pequeña.

Al llegar a la casa de mi amigo me encuentro con el portátil y enseguida surge una idea, o muchas... las cuales se me hizo necesario naturalizarlas, el pensar estas ideas reflejaron sensaciones de alegría y sorpresa, los papas de mi amigo y mi amigo no entendían por qué me comportaba así, pero les parecía gracioso.

Tengo varias ideas con el portátil con respecto a una idea de trípode o soportes para cámaras.



Figura 39. Portátil obsoleto (Foto autoría propia) 2020.

LABORATORIO DE TRANSFORMACIONES

“Robert Musil escribió, en el primer volumen de su novela *El hombre sin atributos*, al comienzo del cuarto capítulo:

Si se quiere atravesar por puertas abiertas, se debe tener en cuenta el hecho de que estás tienen un marco sólido: este principio, de acuerdo al cual el viejo profesor siempre había vivido, es simplemente una exigencia del sentido de realidad. Sin embargo, si de verdad hay un tal sentido de la realidad y nadie dudará de la justificación de su existencia, también debe haber algo que se debería llamar el sentido de la posibilidad. Quien lo posee, no dice, por ejemplo: acá sucedió esto o lo otro, va a suceder, debe suceder, sino más bien inventará: aquí debería o podría o tendría que suceder. Si se le dice que las cosas son así de tal forma, pensará: bueno, de pronto podría ser de otra manera. Así, el sentido de la posibilidad se podría definir como la capacidad de concebir todo aquello que

podría ser sin darle mayor importancia a lo que es frente a lo que no es.”¹⁸

(Zielinski, 2012, p. 42,43)

Al partir de esta cita se plantea el **laboratorio de transformaciones** como un espacio de producción desde la Investigación y la creación artística donde las posibilidades entre objetos encontrados y *hacer audiovisual* toman un rumbo hacia una experimentación plástica. En este laboratorio los objetos encontrados son orientados a transformaciones que están pensadas en necesidades técnicas que surgen desde el *hacer audiovisual*, con los objetos encontrados en el lugar de esta práctica audiovisual.

“al comienzo de la modernidad la mecánica se convirtió en el modelo de la vida; en el inicio de una cultura fundada finalmente sobre principios mecánicos, lo vivo se convierte en modelo y en metáfora conductora para las máquinas y los programas.” (Zielinski, 2012, p. 97).

En el pasado, el estudio sobre la naturaleza influía sobre cómo se ve y, en este caso, como se experimenta el mundo, ya que la naturaleza son todas estas formas de vida que acompañan a los humanos; es entonces que, al pasar los años la naturaleza es asumida como un campo de estudio¹⁹, lo cual

¹⁸ Cita donde Zielinski (2012) referencia a Musil.

¹⁹ Según Zielinski (2012) "Alrededor del cambio de siglo entre el XVIII y el XIX la expansión de la historia de la Tierra avanzó en las academias y en los salones burgueses hasta convertirse en un tema de moda, como ya lo eran las vibraciones eléctricas al interior de los cuerpos de los organismos o entre materiales heterogéneos. Estructuras del tiempo a gran escala comenzaron a interesar tanto como sus propiedades en lo pequeño. La solidez de lo territorial perdió acogida y confianza en la medida en que los países se subdividían cada vez más rápido y las jerarquías acumuladas eran cuestionadas. En Alemania sobresalió

lleva a pensar en otros posibles campos, e incluso los diálogos entre campos de estudio, la interdisciplinaridad. Giovan Battista della Porta, nacido en Nápoles y considerado por Zielinski (2012) como un académico no establecido para la época formó su propia manera de asumir la academia, así fundó “Academia Secretorum Naturae” (Academia de los secretos naturales)” (Zielinski, 2012, p. 93).

“En cuanto a las instalaciones, la academia probablemente funcionaba también como su vivienda, laboratorio de experimentos y biblioteca privada.” (Zielinski, 2012, p. 94) A partir de esta cita se pueden asumir que puede ser un lugar donde se encuentren libros y donde se pueda experimentar sin la necesidad de tener presente muchos requerimientos, entonces puede ser cualquier lugar.

Para “Días en low tech” el espacio pensado para un laboratorio debía ser donde se propiciará el encuentro con los objetos porque es donde se escondían estos objetos que estaban siendo desconocidos.

Siendo así la locación el contenedor de un ecosistema propuesto para indagar, describir y trabajar con los objetos encontrados en él, según la investigación realizada por Zielinski (2012) sobre la “Academia Secretorum Naturae” (Academia de los secretos naturales)

Abraham Gottlob Werner, profesor de la famosa Bergakademie von Freiberg (Academia de Ciencias Montañas de Freiberg*), sobre todo en la investigación sistemática de rocas y minerales y su derivación geológica a partir del mar originario universal." (p. 7) También es importante considerar la fundación de la Real Academia de las ciencias, iniciada en 1660 y fundada en 1662, como un espacio de encuentro para diferentes campos de estudio. Recuperado de <https://royalsociety.org/about-us/history/>

La academia estaba dedicada a los secretos de la "búsqueda y examen de aquellos fenómenos naturales extraordinarios, cuyos orígenes fueran desconocidos" Nada más y nada menos se ocultaba para Porta detrás del concepto, tan extraño hoy en día, de *Magia naturalis*: el rastrear, indagar, describir y explicar las manifestaciones de la naturaleza (incluyendo las cosas inertes, los artefactos, lo inorgánico y la técnica) (...)

(Zielinski, 2012, p. 94)

Era entonces un espacio dedicado, pero no necesariamente condicionado para el estudio de la naturaleza no vista, lo cual podemos considerar también dentro de una producción audiovisual con respecto a la locación, según (Correa et al., 2016, p. 99) es el "espacio seleccionado para rodar en él, sean planos o secuencias.

Es importante diferenciar que, el laboratorio de "Días en low tech", como lugar de producción y creación, es una locación para **(des)hacer** los objetos encontrados. Hay interés en dar aperturas a poder explorar con lo que tenemos en nuestro entorno, obteniendo así las herramientas para *hacer audiovisual* con lo dispuesto en la locación misma, en donde se pueda disponer una práctica audiovisual con pocos materiales y con mucha recursividad. De esa forma una locación, se convierte en un lugar tomado para la

experimentación audiovisual donde los objetos y el *hacer audiovisual* que practicamos encuentran sus formas de narrar.

Al ser el laboratorio un ecosistema que está en constante dialogo con el lugar donde se encuentre, representa un encuentro con los objetos y tecnologías que se encuentren en el lugar, tal es el caso del laboratorio Tecnologías desobedientes y performáticas, realizado en la ciudad de Bogotá en las instalaciones del Planetario de Bogotá. Durante el desarrollo del laboratorio se trabajaron diversas acciones de experimentación por parte de los participantes de este lab, quienes trabajaron con la improvisación con la intención de cambiar productos por prácticas. "La idea es que dejemos de pensar en piezas terminadas para instalaciones y conciertos; que se vuelvan prácticas constantes. Ese cambio de switch está en lo profundo de la práctica experimental", añade Cote." (*Improvisaciones y creaciones espontáneas en el espacio* | *Plataforma Bogotá*, s. f.)

En el laboratorio

Entre *el objeto encontrado* y *el hacer audiovisual* se presentan orientaciones para desmantelar un único objeto o encontrar las formas de adhesión entre objetos. Se pueden tener en la locación o en el lugar donde se experimente con los objetos encontrados un espacio de producción en el cual se presentan las relaciones entre objetos.

Esto mismo sucede entre los objetos encontrados en una cotidianidad distinta al ser, por ejemplo, en el hogar; el lugar donde se encuentran, cuando se someten al constante uso

y la cotidianidad pierde importancia, se mimetizan y con el tiempo son dejados o guardados en alguna esquina, cajón, caja o bolsa.

Las relaciones que presentan los objetos dentro de esta investigación atienden a un accionar del *hacer audiovisual*, es decir, que esta parte del laboratorio atiende al *hacer audiovisual* dentro del lugar que funciona como locación y propicia el encuentro como un espacio para experimentar el audiovisual junto a los objetos, que llegan a ser esenciales para una práctica audiovisual. Es importante tener presente que para *hacer audiovisual* se necesitan de ciertos objetos. En el proceso de investigación de este proyecto estos objetos fueron encontrados y categorizados por medio del [catálogo de objetos encontrados](#).

Este laboratorio constó de dos formas de concebir un espacio para experimentar: uno corresponde a una experimentación clasificatoria con los objetos encontrados y la otra forma corresponde a la relación plástica de dichos objetos con los requerimientos técnicos de un *hacer audiovisual*, donde "(...)A través de una práctica que parte de la experimentación, se obtiene como resultado un nuevo conocimiento con el objetivo de luego, socializarlo rápidamente" (Brianza, 2016, p. 2).

Para "Días en low tech" se toma el concepto de laboratorio como un espacio de frente *al objeto encontrado* buscando hallar más información que me llevará a posibles nuevos usos dentro del experimentar el audiovisual, lo que nos acerca a la pregunta ¿Cómo construir una experiencia del *hacer audiovisual* desde el hacer y el ready made con objetos encontrados?. A partir del arte de acción que (...) "se refiere

no sólo a aquellos que trabajan con su cuerpo, sino también con los medios, con la comunidad o con el tiempo. A diferencia de los artistas plásticos, cuyo trabajo se centra en objetos, la obra de los artistas de acción y performance se basa en procesos que buscan relacionar la vida y el arte" (...) (Zielinski, 2012, p. 378) así el ready made, entendido como acciones sobre objetos de consumo que lo sacan de su función y noción de consumo y el happening que atiende a acciones que no están sujetas a alguna orden o plan previo, considera el momento PRE como un conjunto de acciones que relacionan la manera de *hacer audiovisual* habitual a las herramientas brindadas por la locación donde lo importante es la búsqueda de la idea creadora audiovisual de "Días en low tech".

Ruta paralela de encuentro con el catálogo de objetos encontrados y las etapas de trabajo de un proyecto audiovisual

Dentro del trabajo de grado, la preproducción es un momento donde acontece todo lo necesario para estar listos en un proyecto audiovisual. Cada departamento tiene un trabajo impresionante de contextualización, diseño, proyección y organización de todo lo que utilizará durante el rodaje. En el proyecto, este concepto de departamentos, con respecto a los *objetos encontrados*, no tienen que cumplir específicamente su función de fabrica lo que hace que se encuentren en lo (In)práctico.

Para entender esta categoría me interesa reflexionar sobre **el uso de los objetos**. El uso de los objetos es una acción que

se tiene sobre cada materialidad, citando a De Certeau (2000) (...), "se trata precisamente de reconocer "acciones" que tienen su formalidad y su inventividad propia y que organizan en sordina el trabajo de hormiga del consumo" (p. 36), así el camino de la acción está comprometido con el objetivo de funcionar según el plano o el caso que lo amerite, lo que lleva a considerar táctica o estrategia.

Para la investigación, al considerar el acontecimiento, es la táctica que se relaciona mejor con este trabajo que va más allá de unos límites de función con el objeto, se considera la táctica como (...) "un cálculo que no puede contar con un lugar propio, ni por tanto con una frontera que distinga al otro como una totalidad visible. La táctica no tiene más lugar que el del otro." (De Certeau, 2000, p. 50)

"la táctica depende del tiempo, atenta a "coger al vuelo" las posibilidades de provecho. Lo que gana no lo conserva. Necesita constantemente jugar con los acontecimientos para hacer de ellos "ocasiones"." (De Certeau, 2000, p. 50) Lo cual, dentro de un mundo en constante movimiento atiende a maneras de hacer que surgen dentro del cotidiano.

Partiendo de lo mencionado, dentro del *hacer audiovisual* también se pueden encontrar objetos que son consumidos debido a diferentes necesidades que surgen durante la **PRE**paración y que pueden ser cotidianos o no, planteando así que, al observar las acciones que realizamos con los objetos, a partir de los usos para los que fueron fabricados, se presenta la posibilidad de que pueda cambiar el uso de dicho objeto.

Así los departamentos (In)práctico son una categoría de investigación que a partir de las transformaciones del objeto se conforma una reutilización útil de los objetos encontrados orientados a un *hacer audiovisual* experimental que considera también una práctica artística y pedagógica del low tech, pero dejando de ser cotidianos, los departamentos (In)práctico en este caso son:

CÁMARA

Las cámaras son: celular Motorola E5 Play XT1920-19
 Sony handycam DCR - TVR 22

Al abordar la cámara no se buscaba calidad en la imagen sino poder obtener diferentes formatos. A partir de las versiones sobre las cámaras involucradas.



Figura 40. experimentación con cámara Sony. (Foto autoría propia). 2021.



Figura 41. experimentación con cámara Genius. (Foto autoría propia). 2021.



Figura 42. experimentación con cámara de celular Motorola. (Foto autoría propia). 2021.

Nota. Las imágenes son diferentes fotogramas tomados de los videos realizados durante el desarrollo de "Días en low tech".

LENTE

Los lentes son: lente para celular sin luz
 Lente para celular con luz
 Tapas coloridas de envases



Al trabajar con las lentes se buscaba que no solo se acoplaran al celular sino a las otras cámaras con el fin de variar los formatos preestablecidos de las lentes fijas cada cámara.

Figura 43. Experimentación con cámara Genius y lente para celular. (Foto autoría propia). 2021
Figura 44. Experimentación con cámara Genius y lente para celular. (Foto autoría propia). 2021.

Nota. Las imágenes son diferentes fotogramas tomados de los videos realizados durante el desarrollo de "Días en low tech".

SONIDO

Los objetos para sonido son: Guante de lana delgada rojo
Audífonos de diadema Logi para computador
Micrófono hecho a mano

Trabajar con sonido fue abordar un dialogo entre materiales que componen al objeto y un objeto completo, sin desarmar. Se aprendió como aislar el sonido externo del micrófono con lana y cual lana era más apropiada para dicha función, además de retomar un micrófono hecho a mano para conectarlo a una de las cámaras, no solo se buscaba capturar el sonido sino también recibirlo.



Figura 45. Experimentación con audífonos Logi y guante rojo de lana. (Foto autoría propia). 2021.



Figura 46. Experimentación con micrófono cámara Sony y televisor. (Foto autoría propia). 2021.

Nota. Las imágenes son diferentes fotogramas tomados de los videos realizados durante el desarrollo de "Días en low tech".

SOPORTES

Los objetos para Trípode simple para celular
soportes son: computador portátil obsoleto

El soporte esta propiciado por un deseo de equilibrio en la captura de la imagen en movimiento ya que una imagen que se mueve mucho no permite observar los detalles o no evocar una imagen reflexiva o molesta al espectador.

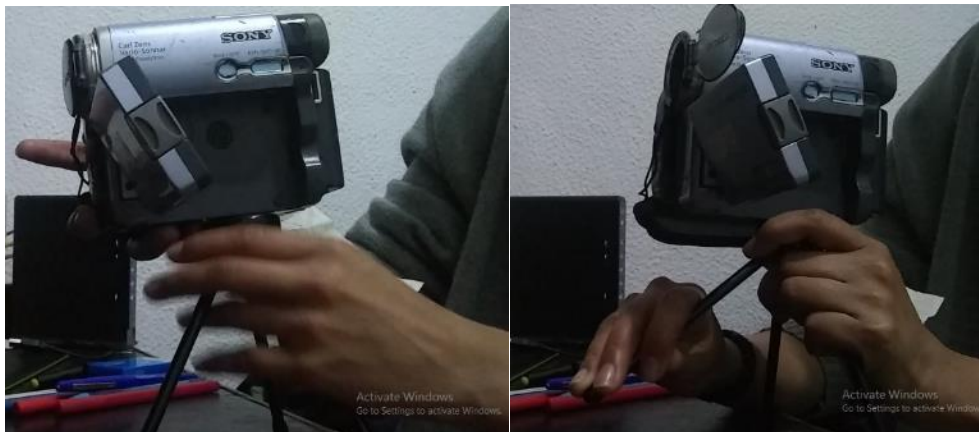


Figura 47. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.



Figura 48. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.



Figura 49. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.



Figura 50. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.

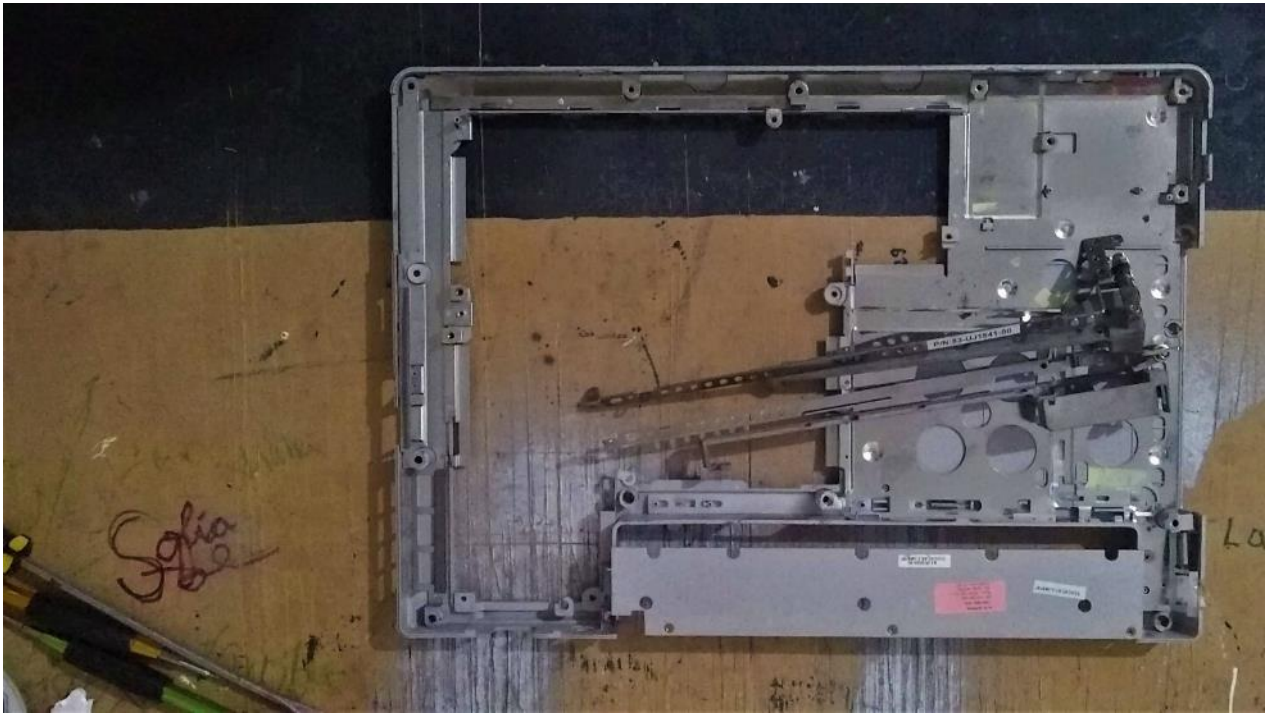


Figura 51. Desarmando portátil. (Foto autoría propia) 2020.

Nota. Las imágenes son diferentes fotogramas tomados de los vídeos realizados durante el desarrollo de "Días en low tech".

OBJETO TÉCNICO NO IDENTIFICADO

Dentro de la historia de la humanidad el sentido evolutivo no solo ha estado marcado por cambios físicos, asentamientos sobre los territorios o la práctica de la agricultura, si bien estos hechos fueron cruciales cada uno a incluido una gran cantidad de objetos que, como se mencionó antes, algunos prevalecieron y otros fueron dejados de lado, citando a Zielinski (2012) "lo que se refina y expande es una sola cosa: la idea del progreso tecnológico irreversible y cuasi natural" (p. 5).

El sentido evolutivo de la humanidad ha creado y afectado varios campos de la vida humana entre estos se encuentra lo audiovisual, en el trabajo de grado se ha abordado desde el hacer en la locación como un lugar posible para la experimentación, desarmando cosas y contemplando la idea del uso que tenían originariamente estos objetos encontrados y sus desarmes bajo los (In)práctico, queda entonces la pregunta sobre los objetivos, lo que sería asimilado como un nuevo uso que estaría pensado hacía un *hacer audiovisual*, ya que:

La inversión, en el sentido de un desplazamiento intencional, requiere ser pensada y probada de manera experimental: no buscar lo viejo, lo ya existente desde siempre, en lo nuevo, sino descubrir cosas nuevas, sorprendentes, en lo viejo. Si queremos que una búsqueda de esta índole resulte afortunada, entonces la despedida de lo acostumbrado se hace necesaria en muchos sentidos.

(Zielinski, 2012, p. 6)

Con base en la cita es importante hablar de nuevos usos y no de nuevos objetos o cosas ya que "Días en low tech", con respecto al objeto en su *hacer audiovisual* no sigue patrones que atiendan a una innovación bajo una mirada progresista del consumo de objetos sino a que las transformaciones brindan nuevos usos con base en nociones nacidas del cine sobre los objetos que fueron encontrados, es así como a partir de lo

obtenido durante el laboratorio y en relación con los (In)prácticos se obtienen Objetos Técnicos no Identificados, es decir OTNIS.

Entrada a la low tech

Novalis, en su volumen de fragmentos Blütenstaub (Polen)*, se quejó con amargura de que en nuestra búsqueda apasionada de lo indeterminado sólo encontraríamos objetos. Schubert comenzó a dirigir la queja de su contemporáneo hacia un gesto que no necesariamente conduce a la desesperación. Buscó incansablemente en la diversidad de las cosas y descubrió, entre ellas, lo indeterminado, en forma oculta o articulada en un lenguaje distinto que aún estamos por aprender. Este es un movimiento lleno de trampas y dificultades, pero a la vez permite una relación apasionada con el mundo, que no sucumbe de inmediato ante el sufrimiento.

(Zielinski, 2012, p. 28)

La cita afirma la idea sobre la revisión de la historia de la humanidad en la cual se encuentran objetos, además de aspectos como encontrar lo indeterminado y una forma de lenguaje, dentro de "Días en low tech" el dialogo entre objetos encontrados y el *hacer audiovisual* está comprendido

como la interrelación de sus partes en donde el termino low tech, que traduce baja tecnología es importante.

Low tech es una comprensión y práctica sobre el desarrollo tecnológico y sus implicaciones socioeconómicas a nivel mundial, geopolíticamente la innovación proviene de otros continentes cuyos países son grandes productores. Desde una mirada nacional los cambios políticos que implican la construcción de objetos innovadores permiten observar que una mínima parte de los países de las Américas son considerados productores mientras que los demás países se asemejan más a consumidores de tecnologías, lo cual deja a Colombia como un consumidor y no como un productor.

Desde estas observaciones se pueden posicionar diferentes puntos sociales o científicos sobre las tecnologías, pero es importante abordar el termino desde una práctica que haga referencia a las artes, es relevante pensar en los diálogos entre objetos y el *hacer audiovisual* que "Días en low tech" ha desarrollado.

Los diálogos entre low tech y los objetos encontrados se deben a diferentes consideraciones como funciones y usos, por otro lado, se tienen las aproximaciones de las personas a dichos objetos, siendo posible convergerlas por medio de que (...) "la base de todo sistema es la interrelación entre sus partes." (Alonso, 2002, p. 26).

Para desarrollar al OTNI como una práctica artística es necesario desglosar el término low tech teniendo en cuenta "su permanente recurso a sistemas de baja tecnología (low tech), a la apropiación y distorsión elemental de las imágenes mediáticas, a trabajar con los desechos y las malformaciones de la técnica." (Zielinski, 2012, p. 27)

Al considerarse conscientemente al low tech como práctica se (...) "genera un cuestionamiento contundente a la superioridad política y estética que pretende fundarse en una supuesta superioridad técnica" (Zielinski, 2012, p. 27) entonces al experimentar con objetos encontrados dentro de un *hacer audiovisual* es posible cuestionar varios formalismos desde la práctica. Uno de los cuestionamientos a desarrollar en este apartado es el desarmar y adhesión de los objetos encontrados ya que han pasado por un laboratorio que los ha modificado según aspectos técnicos de este *hacer audiovisual*.

Una historia del visionar, del escuchar y del combinar por medios técnicos, más comprometida con el sentido de sus múltiples posibilidades que con sus realidades convertidas en producto, no puede ser escrita con pretensiones dominantes ni con gestos vanguardistas. Debe estar abierta a aquellas opciones que le permiten fugarse y entregarse a entusiasmos desbocados, sin olvidar criticar lo que hay que criticar.

(Zielinski, 2012, p. 42)

Dentro de "Días en low tech" se critica la noción de progreso de las tecnologías dentro de un *hacer audiovisual* más no es una crítica directa a la realización audiovisual, con respecto a los formalismos audiovisuales se buscan juegos y convergencias que han llevado a pensar el *hacer audiovisual*

como medio, al objeto encontrado como medio y el desarmar el objeto encontrado.

Es así como el *hacer audiovisual* es un juego mecánico que contiene semejanzas y diferencias que funcionan juntas, haciendo que las transformaciones de los objetos dentro del *hacer audiovisual* cambien las pautas audiovisuales sin tener muy presente el producto o piezas finales, lo cual determina todo lo contenido en el *hacer audiovisual* como material para la práctica low tech.

PRO

METODOLOGÍA Y DESARROLLO DE ACCIONES
DE GARABATOS Y CAPSULAS

INDICE 2

INTRODUCCIÓN A LA PRO

METODOLOGÍA DE PRODUCCIÓN EN "DÍAS EN LOW TECH"

- Acciones de producción
- Ruta metodológica de PROducción en low tech
- Pensamiento complejo en un acontecimiento de producción

CACHARREOS EN LOW TECH

- El bucle recursivo en low tech
- Video
- Ensayo fílmico

ACONTECIMIENTO CON EL VIDEO

- Garabatos
- Capsulas

INTRODUCCION A LA PRO

Dietmar Kamper escribió al final de su *Geschichte der Einbildungskraft* (Historia de la imaginación)²⁰:

“El verdadero lugar de la reflexión ya no está en el escritorio, así como tampoco en la cátedra, sino en el propio andar por el camino del tiempo. Quien sabe ponerse en movimiento de esta manera, no aporta mayor cosa al estado de la investigación y su relación con el conocimiento como *propiedad* debe ser precaria [...] Si el grado de complejidad en el desarrollo social exige para cada teoría sociológica un sometimiento a su propia regla, entonces ésta no puede ser cumplida desde el grado de movilidad que permite el estar sentado”

(Zielinski, 2012, p. 29)

La fase de PRODUCCIÓN es comúnmente entendida, dentro de las fases de una realización audiovisual como el espacio donde todo lo requerido en la preproducción está listo ya sea en las locaciones o en el set. Como si se tratase de una primera

²⁰ En la cita trabajada en el libro *Arqueología de los medios* de Siegfried Zielinski (2012), el autor hace referencia al estudio que realizó sobre el sociólogo, escritor y filósofo alemán Dietmar Kamper.

cita, todo es ubicado, cableado y puesto en su sitio bajo cronogramas, planes de trabajo y funciones, es el momento donde se acciona lo que se PREparó y se activa el flujo de trabajo con todos los equipos durante la grabación, después de mencionarse con gran elocuencia las palabras: ¡ACCIÓN!

La fase de PROducción es entendida como las acciones que se presentan dentro del flujo de trabajo en el *hacer audiovisual* como el proceso vivo que es crear²¹, que para el caso de "Días en low tech, dentro de su desarrollo se encontró en catarsis al poner en juego la cámara frente al surgimiento de los OTNIS, siendo un flujo constante donde se tenía hora de entrada, pero no hora de salida.

Este hacer de PROducción, dentro de "Días en low tech" se configura como la captura de grabaciones, entendiéndolas como capturas cortas de imagen en movimiento que fueron iniciadas como registro que apoyaría el trabajo de "Días en low tech", pero luego las grabaciones pasaron a ser un archivo narrativo. "Puede que el video sea la única forma artística en tener una Historia antes de tener una historia."
(Charalambos, s. f.)²²

En paralelo, la construcción de OTNIS en función de ampliar las miradas sobre las limitaciones programadas que se han configurado con respecto a la utilidad y funciones de los objetos que nos rodean orientando posibles nuevas funciones a *hacer audiovisual*.

²¹ Esta es una observación desde mi experiencia en diferentes producciones audiovisuales, las cuales no han sido iguales o similares, en relación con la definición de producción que se encontrará avanzando el documento.

²² Palabras de Bill Viola, citadas por Gilles Charalambos en la página virtual Historia del video arte en Colombia.

De esta forma la fase de PROducción no solo está contemplada en un marco audiovisual, sino también plástico y pedagógico, lo cual encamina a profundizar aún más en dos de las categorías principales del proyecto: el objeto encontrado y el *hacer audiovisual*.

Un aspecto relevante dentro de una práctica audiovisual común es la participación de personas que tienen diferentes conocimientos que durante la realización de la grabación se conectan bajo una misma idea, dentro de la investigación "Días en low tech" busca apoyar la cultura audiovisual desde otra mirada donde El laboratorio de transformaciones es comprendido dentro de la PROducción como una forma donde esta práctica audiovisual se fundamenta en fortalecer los conocimientos con base en la pedagogía radical (La Virreina Centre de la Imatge, 2021) propuesta por el artista fluxus y también docente de escultura de la academia de bellas artes de Düsseldorf en 1961, Joseph Beuys.

"Días en low tech" profundiza en el *hacer audiovisual* en paralelo con los diferentes requerimientos técnicos solicitados por el encuentro de saberes que implica normalmente tener un grupo de trabajo audiovisual, para el presente trabajo de grado, ha significado poner en juego los saberes en encuentro con los aprendizajes, como menciona Cas Holman (2019), en la serie documental *Abstrac: The Arte of Design*.

Quiero que los niños creen desde su imaginación en lugar de seguir instrucciones. Si les diera unas

partes a unos niños y les pidiera hacer un auto, habría respuestas buenas y malas, ya tienen un arquetipo de lo que es un auto, es una idea completa. Por otro lado, si les doy las partes y les digo: construyan algo que los lleve a la escuela, entonces hay espacio para muchas ideas.

(*Netflix*, s. f.-a)

Enseñar audiovisual también tiene arquetipos o formas de cómo debe ser su hacer, pero al poner el *hacer audiovisual* en contexto y plantear preguntas técnicas que surgen de la falta de herramientas se posibilita que dentro de una realización audiovisual no solo se encuentre una persona con sus saberes aprendiendo, desde el experimentar con objetos encontrados, las maneras de armar una herramienta para incluirla en su *hacer audiovisual*, sino también y a partir de una observación a lo que sucede detrás de la cámara, se halla un encuentro de saberes que pertenecen al arte en sus formas particulares pero que al integrarse en una idea audiovisual, en la grabación, se encuentran en acción y están bajo la misma experiencia.

En la **PRO**ducción es posible encontrar formas de vivir el *hacer audiovisual* y reconocer cómo estas experiencias tienen diferencias y conforman las pautas formales de otros conocimientos o aprendizajes que se expanden en la creación audiovisual.

Las dos categorías principales, dentro de la fase de producción están desarrollados desde ¿cómo construir desde el hacer?, lo que plantea un camino hacia la metodología y marco teórico de "Días en low tech" que ha llevado a "ver el cine como un proceso y no solo como un resultado" (UNAM, 2021).

De esta manera se busca brindar claridades sobre "Días en low tech" en la fase de PROducción; abordando algunas palabras claves como la experimentación, el ritmo, lo técnico, el hipertexto, lo multimodal y la utilización del concepto low tech como pasos para un dialogo del hacer con objetos y audiovisual planteando desde esta mirada un dialogo creador interdisciplinar.

La fase de PROducción es también asimilada como una constante narrativa en deriva del experienciar audiovisual, esto debido a que no tiene un plan de rodaje donde la realización de "Días en low tech" no está sujeto a medidas de tiempo concretas, ni tampoco atiende a una continuidad. Abordar una narrativa en deriva es asimilar el estado suelto de grabar la presente investigación.

¡CORTE FINAL!

METODOLOGÍA DE PRODUCCIÓN EN "DÍAS EN LOW TECH"

El trabajo está pensado desde reflexiones sobre el consumo de objetos, tecnología y prácticas low tech dentro de un *hacer audiovisual*, donde la investigación-creación es pertinente para el proyecto. Poniendo en mediación las reflexiones antes mencionadas desde "(...) un trabajo esencialmente práctico por

parte del artista, que puede por un lado dar lugar a una reflexión posterior aportando a las teorías existentes o bien a las formas de entender la misma práctica (...)” (Brianza, 2016).

Considerando el presente trabajo de grado dentro de “(...) cierto tipo de experiencia y de un modo de pensar que se condensa en diversas prácticas y productos (...)” (Laignelet & Gil, 2013, p. 12), el *hacer audiovisual* involucra un punto de inicio y un punto de supuesta finalización donde no solo los objetos encontrados son actores de la idea a grabar, sino que involucra otros factores de pensamiento poético y técnico.

En la Guía de investigación creación, a partir de Jonas (2007) y Schön (1998) se toma la investigación-creación como “(...) una forma de producción de conocimiento basado en la práctica creativa (...)” (MADIS, 2019, p. 4) es así como hablar de experimentar audiovisual con prácticas que nacen de la utilización de objetos encontrados, considerados *low tech* (baja tecnología) ayuda a que se tome el *hacer audiovisual* como un lugar que se puede expandir hacia la configuración de otros aprendizajes.

Lo cual no limita técnicamente lo audiovisual a la grabación de una idea previa, sino que amplía las miradas, los encuentros y el montaje infinito con lo técnico y lo poético de hacer un *algo audiovisual*. Configurando y ampliando las maneras establecidas para la realización de imagen en movimiento dentro de la planeación y realización de piezas audiovisuales experimentales.

Ruta metodológica de PROducción en low tech

El trabajo de grado "Días en low tech" es una investigación que evidencia el *hacer audiovisual* como un campo abierto a la experimentación audiovisual abordando diversos diálogos entre limitantes técnicos, de uso y función junto a los acontecimientos que surgen al asumir la locación como un espacio exploratorio para hacer o desmantelar teniendo en cuenta formalismos y pautas sobre cómo hacer una película, lo que también es una apertura para una enseñanza audiovisual que dialoga contantemente con su contexto técnico y su narrativa.

Pensamiento complejo en un acontecimiento de producción

Las fases de una producción no son abordadas durante el proyecto de forma lineal, donde una solo es posible con la otra estando divididas, este hecho fue modificado al irse encontrando los objetos ya que como evidencia fueron haciéndose presentes las grabaciones, lo cual dio inicio a lo definido como **Producción**, que es (...) "el momento de grabación o rodaje del proyecto audiovisual." (Correa et al., 2016, p. 99) indicando que parte de la producción se empezó a realizar dentro de la **PRE**.

Es así como las fases se juntan y van conformando un flujo de trabajo en la **PRE**, lo cual tuvo otro cambio cuando se abordó el **laboratorio de transformaciones**, ya que se dio origen a los **OTNIS** por medio de los **(In)práctico**, lo cual es una forma de organización orientada al *hacer audiovisual* observando que es necesario técnicamente relacionado con el contexto o la

locación basado en los departamentos de un audiovisual formal mencionados anteriormente:

Los dos textos más importantes en el debate sobre el aparato, la teoría de la técnica del cine y de los medios, injustamente olvidados hoy en día, fueron escritos por el novelista y odontólogo francés Jean-Louis Baudry. Los aparatos mediáticos no son los únicos fenómenos intersticiales; los más fértiles discursos sobre los medios se mueven libremente entre las disciplinas. En este contexto la movilidad es tan importante como estar en el medio*.

(Zielinski, 2012, p. 91)

Esta forma de *hacer un audiovisual* que no empieza con un guion y termina con grabaciones. Expande la experiencia audiovisual abordando así el enfoque epistemológico de "Días en low tech" que está trabajado a partir del pensamiento complejo de Morin (1990), el autor plantea la complejidad como una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, no dividido, no reduccionista, y el reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento establecido.

El pensamiento complejo se enlaza con la idea del medio audiovisual como un contenedor para "Días en low tech" ya que las acciones dentro del experimentar en un lugar que no

atiende completamente al orden audiovisual es lo que modifica la producción.

Un ejemplo de esto son la utilización de las cámaras, el celular Motorola E5 Play XT1920-19, Sony handycam DCR-TV22 y Genius G-Shot 507 que fueron incluidas en estas grabaciones planteando un orden para accionar la grabación sin un plan que no buscara dar evidencia de una idea o narrativa previa, sacando así de sus casillas algunas pautas que nacieron con los constantes cambios del cine, los cuales han estado sujetos al progreso histórico del contexto.

Entonces el trabajo reflexiona desde "(...) el mundo en un hacer actuante" (Manning, 2019) donde se propone que la teoría de la complejidad y lo interdisciplinar²³ apoyan la interacción entre arte y tecnología planteando pensar el trabajo como un conjunto de acciones que están en movimiento y atienden a una parte de la complejidad antro-po-social, mencionada por Morin, como un concepto que no se ha considerado por el conocimiento establecido.

²³ Brianza (2016) menciona a través de Nicolescu (1996) "Nicolescu entiende a la interdisciplina como una forma de relación en la que algunos mecanismos prácticos y lógicos exitosos de una disciplina se aplican en otra, generando algún aporte, incluso a veces una disciplina nueva –por ejemplo, los aportes de la matemática en la física que permitieran la posterior aparición de la astrofísica–" lo cual demuestra un relación, la cual también es abordada por Morin (s. f.) como una mirada extra-disciplinaria. Haciendo válido preguntarse por cómo se manifiesta la interdisciplinariedad, a partir de Morin es un fenómeno social, pero esto también se puede manifestar como acciones de pensamiento de una sola persona, citando a (Morin, s. f.) cuando habla del amateur "Así Darwin por ejemplo, era un amateur esclarecido, como ha escrito Lewis Mumford: "Darwin había escapado a esta especialización unilateral profesional que es fatal para una plena comprensión de los fenómenos orgánicos. Para este nuevo rol, el amateurismo de la preparación de Darwin se reveló admirable. Aunque fuera a bordo del Beagle en calidad de naturalista, no tenía ninguna formación universitaria especialista, aun en tanto que biólogo no tenía la menor educación anterior, salvo en tanto que investigador apasionado de animales y coleccionista de coleópteros. Estando entonces exento de fijación y de inhibición escolar, nada le impedía el despertar ante cada manifestación del desarrollo viviente". Así lo interdisciplinar no es solo un fenómeno de grupos sociales sino también manifestaciones de pensamientos basadas en disciplinas, en conocimientos, que adquieren las personas individualmente.

Es así como construir imagen audiovisual a partir de objetos y tecnologías que son consideradas de baja tecnología o que su función no está enfocada a necesidades de esta índole, es tomado como un factor creativo que expande el campo audiovisual como un lugar o una locación dispuesta a la experimentación conformando así la visión de mundo desde un experienciar audiovisual que piensa más en funciones y usos que en consumo y alquileres, donde "(...) la complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que construyen nuestro mundo fenoménico (...)" (Morin, 2010).

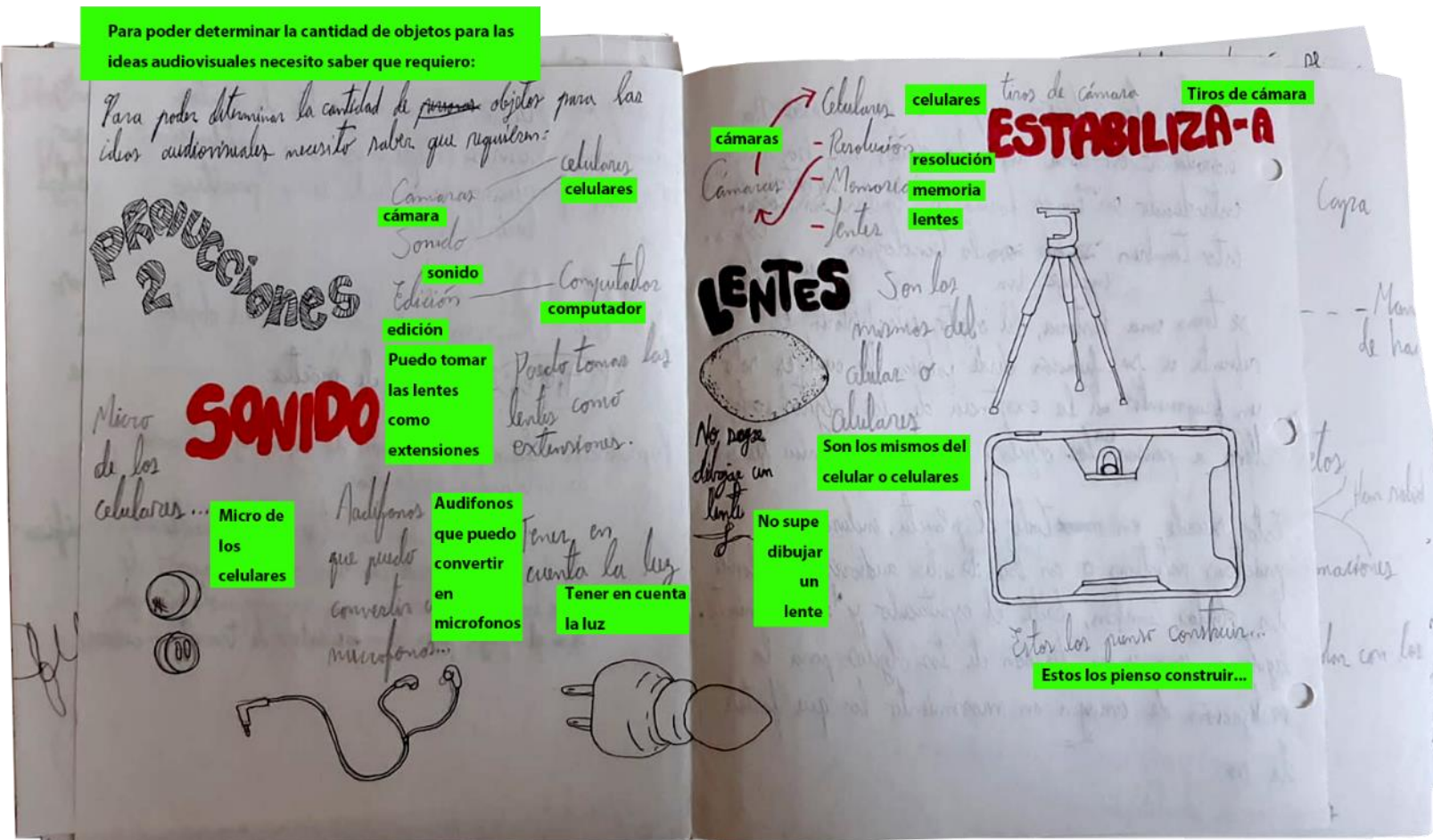


Figura 53. (in)prácticos. (Foto autoría propia). 2020

CACHARREOS EN LOW TECH

“Días en low tech: guía para no *hacer audiovisual*” es también asimilado como un espacio indeterminado ya que la experimentación entre las fases de realización y los requerimientos técnicos para este *hacer audiovisual* están en constantes cacharreos que ponen en juego el objeto encontrado y *hacer audiovisual*.

El cacharreo nace a partir de los ejercicios del semillero de investigación Medios sin mensaje, perteneciente a la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, el cual tiene intereses investigativos con relación a diálogos artísticos y pedagógicos relacionados al medio, arte-medio y nuevos medios²⁴.

La experiencia dentro del semillero, al abordar el medio, ha girado en torno a conexiones entre sonido-sonido, audiovisual-sonido, experimentación audiovisual y desarme de aparatos en desuso. En este último significo entrar al medio sin consultar o tener una orientación sobre la función de los objetos, fue ponerse a desarmar y conocerlo desde adentro como exploradores en un nuevo terreno.

De esta manera, a través de una observación sobre las herramientas que eran necesarias para accionar el cacharrear se presenta el low tech como una praxis que surge de una crítica al consumo material de la sociedad y, en relación con “Días en low tech”, está orientada como una observación a las

²⁴ Información basada en la página: <http://licenciaturaenartesvisuales.upn.edu.co/semilleros-de-investigacion/>. Adicional se encuentra mi experiencia dentro del semillero.

maneras de hacer con alta tecnología dentro de una práctica audiovisual.

El proceso creativo audiovisual con baja tecnología atiende también a una experimentación abierta y en constante dialogo, una de las formas de hacer y de desarrollo encontrada en los proyectos y ejercicios del semillero.

El autor Alonso (2002) comenta el primer trabajo del video artista Nan June Paik, el cual fue su primer robot, K-456 hecho de desechos industriales, (...) "proponía una paradoja tecnicista: frente a las políticas utópicas que auguraban el reemplazo del trabajo humano por el de los robots" (...) lo que propone claramente el accionar low tech como las dos formas planteadas en el proyecto:

"des-invieste a la tecnología de su rótulo de "alta eficiencia", llamando la atención sobre cuestiones más básicas, como la pertinencia del propio paradigma del desarrollo tecnológico constante. Ya no se trata solo de cuestionar el impacto de lo tecnológico sobre lo social y finalmente sobre lo humano, o la ideología de la panacea del confort, sino de preguntarse sobre la necesidad y los límites de la tecnologización de la existencia, motor frecuentemente acrítico que rige la exigencia del desarrollo científico" (p. 28)

El bucle recursivo en low tech

Dentro de "Días en low tech" se aborda otro concepto que surge del pensamiento complejo, el bucle recursivo o principio de la recursividad, el cual es uno de los principios planteados por (Morin, 1990) para comprender mejor el pensamiento complejo. El principio de recursividad organizacional es el segundo pensamiento que para explicarse mejor utiliza el proceso del remolino. "Cada momento del remolino es producido y, al mismo tiempo, productor. Un proceso recursivo es aquél en el cual los productos y los efectos son, al mismo tiempo, causas y productores de aquello que los produce." (Morin, 1990)

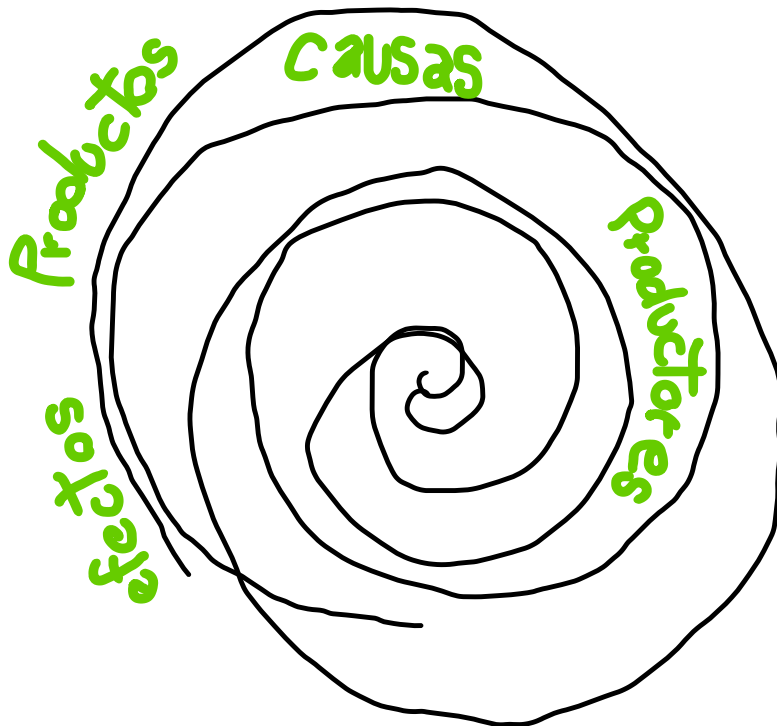


Figura 54. Alusión a la complejidad planteada en el texto por Morin. (Autoría propia). 2022

La idea recursiva es, entonces, una idea que rompe con la idea línea de causa/efecto, de producto/productor, de estructura/superestructura, porque todo lo que es producido reentra sobre aquello que lo ha producido en un ciclo en sí mismo auto-constitutivo, auto-organizador, y auto-productor.

(Morin, 1990)

Para "Días en low tech", aunque el modelo no está pensado enteramente sobre el proceso del remolino de Morin, el cual puede ser tomado como acciones o situaciones que retornan, si es productor y producido al mismo tiempo ya que es un trabajo de grado que a partir de lo encontrado en la locación rompe con las líneas mencionadas en la cita anterior.

basándose así en el proceso del infinito que para (Valladares, s. f.) al abordar a Ian Stewart, en su Historia de las matemáticas, significa que el "infinito no es un número sino un término que describe un proceso numérico: «hacerse tan grande como uno quiera». Gauss ya había advertido que los infinitos de este tipo crean nuevos tipos de comportamiento en la integración compleja." De esta forma se toma al infinito como un proceso que se permite retornos en ciertos momentos donde también es posible que sea tan grande como se requiera.

Video

Las relaciones entre Garabatos, Capsulas y OTNIS tiene una relación directa con el vídeo como técnica, desde (Charalambos, s. f.) se menciona la brecha importante que se presentó durante los años sesenta y setenta con respecto a producciones audiovisuales alternativas. "La mayoría de los realizadores de cine ni siquiera se dieron cuenta de las posibilidades del vídeo. Muchos lo consideraban técnicamente inferior. Insignificante por carecer de tradición, aún sin reconocimiento popular y hasta despreciable por su cercanía a la televisión". (Charalambos, s. f.)

En este punto es importante mencionar los dos bandos con respecto a la realización de cine que según La Ferla (2009) se hicieron presentes con las mejoras para la realización audiovisual, los cuales se hicieron presentes con el paso de formato celuloide a formato digital. En el formato de celuloide se encuentran los realizadores que están a la defensa de un "cine puro" (La Ferla, 2009, p. 14) y también se encuentran opiniones a favor de un (...) "discurso de la novedad que siempre ha acompañado a los medios audiovisuales". (La Ferla, 2009, p. 14)

Dentro de las discusiones en los sectores académicos y especializados es donde el vídeo se presenta como una posibilidad para expandir la realización audiovisual, éste se define a partir de (Charalambos, s. f.) bajo dos comprensiones, una atiende a una captura técnica.

Se habla de audio cuando se quiere hacer referencia a la señal eléctrica con información auditiva; y de video, cuando se trata de la señal eléctrica con

información visual. No obstante, los procesos de producción y/o registro de sonidos e imágenes en movimiento, de forma sincrónica y simultánea, sobre soportes electrónicos (analógicos o digitales), se denominan generalmente como video. Este concepto abarca procedimientos y dispositivos específicos para la realización de información audiovisual; incluye la elaboración y el tratamiento electrónico, así como la producción de mensajes y la creación expresiva por este medio.

(HISTORIA DEL VIDEOARTE EN COLOMBIA, s. f.)

También se considera una definición a partir de la etimología de la palabra misma.

Desde el punto de vista etimológico, el término video proviene de la primera persona del presente indicativo del verbo latín video que significa "yo veo" (el cual también ha derivado en "ser visto") y de la expresión videmus, que en un principio significó "hemos visto" para luego ser aceptada como "copia certificada". En general, el uso actual del término video es el resultado de cambios semánticos, afines a las locuciones latinas relativas a "visión".

(HISTORIA DEL VIDEOARTE EN COLOMBIA, s. f.)

Es así como la definición brindada por Charalambos (s.f.)²⁵ es una apertura, la posibilidad para plantear dentro de "Días en low tech" pues el (des)hacer. La llegada del vídeo, propiciado por la invención a una cámara más pequeña acerca otras formas de *hacer audiovisual* donde se pregunta ¿Cómo construir haciendo?

(...) la propuesta de Cassirer procura concentrarse en las acciones humanas y sus productos objetivos. El acento es sin duda pragmático porque entiende que la realización del ser humano está ligada a la transformación teórico-práctica de su entorno natural, y a la configuración de otro entorno, espiritual y cultural a la vez.

(Rodríguez, 2001, p. 72)

En el ejercicio de montaje audiovisual como escritura cíclica dentro de la realización de los *garabatos*, está basado en la búsqueda de una línea narrativa que relacione el proceso de la etapa *Recorrido de los objetos* junto al cotidiano, tratando de dar cuenta sobre la relevancia de los lugares recorridos, pues el encuentro con el objeto ha estado dentro de la rutina del día a día, lo cual lleva a pensar en lo siguiente (...) "definimos el cine como un sistema que reproduce

²⁵ Recuperado de <http://www.bitio.net/vac/contenido/introduccion/index.html>

el movimiento refiriéndolo al instante cualquiera.” (Deleze, 1984, p. 19)

Ensayo fílmico

Los instantes en vídeo van tomando sentido en este punto donde es posible tener una estructura de escritura clara dentro de este *hacer audiovisual*, lo cual lleva a definir aquello que se encuentra en el canal de Youtube “Días en low tech”. “La no narrativa no deja de ser otra parte del cine, quizá más taimada precisamente por afirmar estar por encima de los medios engañosos con que prueba su tesis (imágenes en movimiento).” (Nichols, 2011, p. 32)

El cine documental tiene cierto parentesco con esos otros sistemas de no ficción que en conjunto constituyen lo que podemos llamar los discursos de sobriedad. Ciencia, economía, política, asuntos exteriores, educación, religión, bienestar social, todos estos sistemas dan por sentado que tienen poder instrumental; pueden y deben alterar el propio mundo, pueden ejercer acciones y acarrear consecuencias.

(Nichols, 2011, p. 32)

Bajo una primera observación los *garabatos* y *capsulas* están bajo lo documental ya que, en un primer acercamiento son

instrumentales siendo reflejos de estos discursos sobrios, es decir que muestran una mirada sobre algún contexto, pero no son apropiados para brindar una solución técnica, parafraseando a Friedman et al. (2016), cuando abordan la experimentación en el arte y la tecnología de los años 60, la cual fue muy relevante, pero buscaba explorar medios y novedades, es decir que las tecnologías son tomada como una novedad para mejoras.

Reiterando así que los **garabatos** y **capsulas** no son tutoriales y basándose en el documental, están aún más lejos de este sentido ya que están en infinitos montajes el objeto encontrado y este *hacer audiovisual*. "No nos preparamos para comprender una historia sino para entender un argumento." (Nichols, 2011, p. 34)

La forma documental también puede incorporar conceptos de desarrollo del personaje y subjetividad, montaje de continuidad o secuencias de montaje, y la invocación del espacio fuera de la pantalla. Al igual que la ficción, el documental también puede sugerir que sus percepciones y valores pertenecen a sus personajes o se adhieren al mundo histórico en sí: el filme meramente revela lo que podríamos haber visto a nuestro alrededor si nosotros también hubiéramos mirado con un ojo paciente y perspicaz.

(Nichols, 2011, p. 35)

Según (Nichols, 2011) el documental puede tener algunos elementos compositivos de la ficción, (...) "alberga ecos de sueños y ensoñaciones, compartiendo estructuras de fantasía con ellos, mientras que el documental imita los cánones del argumento expositivo, la elaboración de un argumento y la apelación a la respuesta pública más que a la privada." (Nichols, 2011, p. 32)

"Si consideramos que el reino imaginario de la ficción guarda una relación metafórica con la historia y la experiencia vivida (...) es posible que pensemos en el documental como en una modalidad en la que esta nube de ficción ha vuelto a descender al nivel del suelo." Siguiendo con la idea de Nichols (2011), los **garabatos** y **capsulas** tienen basado su argumento en una estructura de escritura que comprende el *hacer audiovisual* como un espacio de experimentación en montaje infinito.

Es así como los **garabatos** y **capsulas** tienen un argumento fuera de algún género cinematográfico conocido, lo que posibilita que sea considerado como un ensayo que "permite elaborar una forma artística que conserva una poderosa vertiente filosófica, que faculta para pensar ideas y exponerlas de forma personalizada y asistemática." (García-Martínez, 2006, p. 75)

Aunque no se tenga una claridad sobre la definición de un ensayo fílmico, es posible apoyarse sobre elementos de la versión literaria aplicadas al cine, obteniendo esta estructura de escritura. A partir de las ideas de García-Martínez (2006) contiene o puede basarse en reflexiones,

rasgos biográficos, pensamientos políticos y meditaciones con *hacer audiovisual*. “La reflexión se produce en las imágenes y a través de ellas.” (García-Martínez, 2006, p. 77)

El mayor exponente del género es Chris Marker. (...) “Ya su primer filme, *Lettre de Sibérie* (1958), fue etiquetado por Bazin como un ensayo. La película traza una crítica formal y reflexiva en torno a la supuesta objetividad de las imágenes documentales.” Incursionando así en el límite entre documental y ensayo, donde ha buscado dar relevancia al pensamiento como argumento y no tanto al hecho.

Una observación importante es que las películas de Marker son una sola cada una, es decir, que cada una es su único ensayo; lo que indica que las reflexiones, rasgos biográficos, pensamientos políticos y meditaciones tienen un inicio y un fin escritural y de montaje concretos, pero dentro de los **garabatos** y **capsulas**, a pesar de que en el canal de YouTube se encuentren separadas, indicara un inicio pero no un fin, esto porque el espectador decide como seguir haciendo montaje infinito por medio de las opciones que brinda YouTube.

“Días en low tech” está conformado por el argumento de buscar herramientas técnicas física y conceptualmente que sean montadas infinitas veces, en un principio la premisa elaborada por la persona que encontró los objetos y los llevo a los **OTNIS**, luego encontrando en el *hacer audiovisual* que hay formas de escribir haciendo montaje (al objeto y al vídeo) llegando a bloques significativos de ensayo audiovisual. Ahora haciendo la apertura a que el espectador

monte los bloques en el canal de YouTube como y las veces que desee²⁶.

ACONTECIMIENTO CON EL VIDEO

Garabatos

Inician desde el mes de marzo del año 2021, a partir de una indeterminada cantidad de vídeos realizados en este mes, fechas en las que se empieza montaje. Son llamados Garabatos debido a que los vídeos no fueron realizados bajo una idea o temática concreta, es decir, frente a la cámara no se encontrarán actores o la intención de contar una historia sino la acción de grabar con una cámara en cierto tiempo, es decir, son considerados como trazos sin una definición clara.

La realización de las grabaciones para los Garabatos es tomada como la manifestación de un sentipensar la imagen que nace del gusto de grabar cualquiera cosa, lo cual parte desde el happening como acontecimiento, ocurrencia o suceso según lo mencionado por Diego Pinzón en proyecto IDIS (2021)²⁷ es aquello que se presenta sin aviso y propicia la acción de oprimir el botón de grabación de la cámara. Los Garabatos son grabados bajo acontecimientos al encontrar los objetos, al igual que en la película *El hombre de la cámara*, del director Vértov, todo sucede cuando una persona con su cámara se dedica a mirar a través de la lente de su cámara.

²⁶ Este párrafo complementa, dentro de la POS, el apartado (des)hacer, que se encuentra en la PRO.

²⁷ Proyecto IDIS. Recuperado de <https://proyectoidis.org/happening/>



Figura 55. Fotograma película *El hombre de la cámara*. Vértov, D. 1929.

“En la incisión del real de la escena, a través de la técnica cinematográfica, es cuando la escritura con la cámara de cine deja sus marcas y determinaciones” (La Ferla, 2009) es entonces la forma de escribir los Garabatos durante “Días en low tech” no planeada y sin un sentido que, desde la mirada de la realizadora, marca un sentido que se encontraba en la búsqueda entre el encontrar objetos y la locación, lo que llevo a estructurar la intención de manifestar encuentros entre momentos cotidianos, momentos de objetos y momentos que muestran cómo es construir desde el hacer.

Al mencionar Garabatos es importante lo siguiente: “el movimiento no hace más que expresar una “dialéctica” de las formas, una síntesis ideal que le da orden y medida” (Deleze, 1984, p. 17). Los vídeos no pueden ser cambiados y las formas de narrar en imágenes con estos vídeos atiende al recorrido, el cual es infinitamente divisible (Bergson, 1983), es así como los Garabatos de los días de marzo estarán

en marzo, pero en el montaje tomarán otro tiempo y muchas formas de montaje.

Es entonces como mirar sobre lo mirado y escribir sobre lo escrito en el montaje, toma formas abstractas de contar algo con vídeos y los Garabatos buscan un sentido audiovisual, una premisa, este ejercicio con y sobre el montaje audiovisual es mirar "Días en low tech", como menciona Rubén Mendoza () "(...) solo la versión de un artista".

Entre los Garabatos uno de los aspectos más notorios es el tiempo de duración de cada vídeo, ya que desde el Garabato 1 el cual tiene una duración de 21:52 minutos hasta el Garabato 1.5, que tiene una duración de 11:27 minutos, se presenta una disminución del tiempo de duración contenido en cada Garabato, lo cual evidencia que el ciclo de los Garabatos dentro de su búsqueda de concreción narrativa disminuye el ciclo dentro del montaje, la selección provoca que la concreción en el montaje audiovisual ya no tenga tantos sentidos de claridades.

Garabato 1

Laura Mora

Vídeo

Ensayo audiovisual

2021

<https://youtu.be/W9U4kLLl3JA>

Utilizaría el celular, mi celular para hacer las tomas; en su momento pensaba: gama media, en 2020, es lo más low tech que tengo para una cámara. Pero al hablar con la gente, me doy cuenta que se puede llegar a otros niveles del low tech.

Figura 56. Texto de entrada Garabato 1 (Autoría propia). 2021.



Garabato 1.2

Laura Mora

Vídeo

Ensayo audiovisual

2021

<https://youtu.be/yAtP6zAZ9yo>



*Figura 57. Texto de entrada Garabato 1.2
(Autoría propia). 2021.*



Garabato 1.3

Laura Mora

Vídeo

Ensayo audiovisual

2021

https://youtu.be/xZ_cAzc7Td4



*Figura 58. Texto de entrada Garabato 1.3
(Autoría propia). 2021.*



Garabato 1.4

Laura Mora

Ensayo audiovisual

2021

<https://youtu.be/FsfSwEttHkk>



*Figura 59. Texto de entrada Garabato 1.4
(Autoría propia). 2021.*



Garabato 1.5

Laura Mora

Ensayo audiovisual

2021

<https://youtu.be/WhHXP6rBsNk>



*Figura 60. Texto de entrada Garabato 1.5
(Autoría propia). 2021.*



Capsulas

Son una concreción de estructura de escritura basada en los **garabatos** donde se busca abordar y determinar los **(in)prácticos** a través de un orden que ayude a volver a la revisión de los procesos llevados a cabo en el laboratorio de transformaciones.

El orden se obtuvo a través organizar por fechas:


10/03/2021 Garabato 1
15/03/2021 Garabato 1.2
24/03/2021 Garabato 1.3
04/04/2021 Garabato 1.4
12/04/2021 Garabato 1.5
31/05/2021 Capsula 1: CÁMARA
16/06/2021 Capsula 2: LENTES
17/07/2021 Capsula 3: MICROFONO
02/09/2021 Capsula 4: SOPORTES

Para elegir la información en cada capsula fue necesario hacer una herramienta similar a un History board. Lo que llevo a considerar que se puede sintetizar aún más el conjunto de ensayos audiovisuales que conforma a "Días en low tech". A continuación, se desglosará cada capsula y el orden que fue posible conformar.

Garabatos 6

Revisar partes del Garabato 5 El cual irá por aspectos.

Manipulando
la cámara



Voz on
off de su
documentos

Pueden ser partes
de los minutos entre
0 - 5'

Nuevas tomas
con la cámara

Sony

Manipulando
la cámara



Voz on
off de su
documentación

Pueden ser partes
de los minutos
entre
5:12 - 11:30'

Tomas recientes
o nuevas tomas
con la Genius.

CAMARAS

Capsula 1 CÁMARA

Laura Mora

Ensayo audiovisual

2021

<https://youtu.be/-UyYdzpYRGQ>

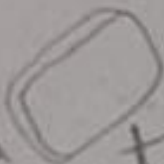


Figura 61. Texto de entrada Capsula 1 CÁMARA (Autoría propia), 2021.



Manipulando
la cámara

Voz en
off de su
documentación



Pueden ser partes
de los minutos
10:13 - 11:30)

16" - entrada
10' - tolar el video
Fuente: Ahoroni
65
blanca

Tomar recientes
o nuevas tomas
con el celular

LENTES

Tomar cortas de
cada lente y
protector de lente,
con voz en off...

La toma donde
desajuste y quite
el lente...



Rapel
alofon

Capsula 2 LENTES

Laura Mora

Ensayo audiovisual

2021

<https://youtu.be/MXSQbVdbEh0>

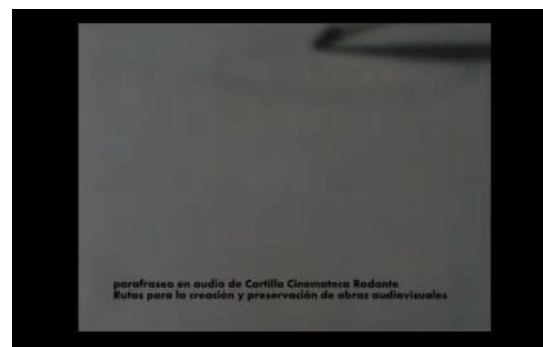
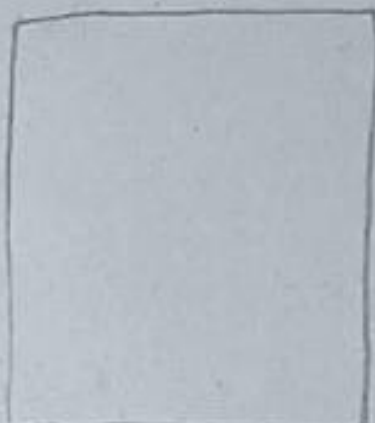


Figura 62. Texto de entrada Capsula 2 LENTES (Autoría propia). 2021.



¿Que es Sonido en los días en low tech?

● Cronoplante para unir los videos...



Lecturas: Cinematica

● "el buen sonido de una película depende solo en mínima parte de los sonidistas y del equipamiento con que cuentan." Pág 174,

sonido PRE:

"Para hablar del sonido de una película no es necesario tener ningún conocimiento técnico sobre el registro y procesamiento de la señal sonora, tan solo es necesario escuchar su historia y disfrutar esa escucha. Por tanto, el sonido en esta primera etapa del proyecto audiovisual está en manos del guionista." Pág 174,

● "Cuando un personaje tiene una personalidad trémida y retro-
traída, tendremos que tenerlo en cuenta a la hora de elegir
t... .."

Capsula 3 MICRÓFONO

Laura Mora

Ensayo audiovisual

2021

<https://youtu.be/cleNz4AS wA>



Figura 63. Texto de entrada Capsula 3 MICROFONO (Autoría propia). 2021.



SOPORTES

construcción.
Tecnologías
avanzadas.

Video 5'

1
DIAS EN LOW
TECH

3 Collage o
cronograma de
Capula Sonido

2
¿Que es un
reporte para
DIAS EN LOW
TECH?



TRANSFORMACIONES
No es
completa

Semana del cuadro

1	2	3	4	5
			voz	off

Dias del ajustador TIC TAC

1	2	3	4
			voz on off

Dias del CONTROL DE (?)

1	2	3	4
		voz	on off

- 4" : Voz on off
- falta el ajustador TIC TAC.

Capsula 4 SOPORTES

Laura Mora

Ensayo audiovisual

2021

<https://youtu.be/uH8I3UISPEE>



Figura 64. Texto de entrada Capsula 4 SOPORTES (Autoría propia). 2021.



POS

MONTAJE AUDIOVISUAL:
REFLECCIONES SOBRE MOVIMIENTO, RITMO,
GARABATOS Y CAPSULAS

INDICE 3

INTRODUCCIÓN POSTERIOR

El infinito con los Hombres de Aran (Man of Aran) y
Apuestas, dioses y LSD (Gambling, gods and LSD)

CONCLUSIONES

- Hacer "Días en low tech"
- Técnica de PRE, PRO Y POS en low tech
- (Des)hacer
- Ritmo

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN POSTERIOR

Basado en mi experiencia audiovisual y en mis aproximaciones al montaje. Después del último corte de escena programado en el plan de rodaje hecho en la producción se tiene archivado todo lo considerado material audiovisual para conformar la narrativa de la película, capítulo de serie o práctica experimental audiovisual.

Entonces se acciona el montaje o también conocido como edición, en un primer momento se revisa todo el material obtenido con base en el formato y trabajo realizado de parte de la persona encargada de ser continuista (script), para consolidar la cantidad de escenas aceptadas por el director. El proceso de montaje continúa teniendo en cuenta el guion literario.

Estos es el inicio de flujo de montaje para encontrar la narrativa apropiada entre elementos como imagen, sonido, color y música dentro del programa de edición. La relación que se plantea en la POS con respecto a los momentos PRO y PRE tiene que ver con el ritmo y la narrativa audiovisual encontrada en el proceso de deriva y acontecimiento que tuvo la investigación.

Teniendo presente que la investigación "Días en low tech" es un proceso hipertextual y multimodal que esta condensado en este texto, entendiéndose como el grupo de páginas sueltas, grapadas o anilladas que contienen un tema, siendo así un soporte. Mientras que el prefijo hiper se ha escrito al

principio de la palabra texto como una indicación de exageración o superioridad.

“El prefijo *híper-* también tiene, en el sentido etimológico, el significado de *desmedido*, de ir *más allá de la meta*.” (Zielinski, 2012, p. 308) está es la condición que se determina del proceso realizado durante “Días en low tech” como un proceso que ha pasado sus límites debido a toda la variedad de sus datos.

Es así como este documento tiene varias formas de soporte o de escritura y lectura que están cementadas a una misma pregunta de investigación así el (...) “hecho particular se hace irrefutable, ya que al vincularlo con una cantidad de hechos adicionales adquiere un estatus incuestionable.” (Zielinski, 2012, p. 307) Pero no significa que no se evaluable, más bien tiene apertura a la muestra de opiniones y pensamientos que pueden ser tan inestables como este documento.

Al estar los soportes contenidos por un mismo tema se hacen posibles diferentes convergencias hacia la multiplicidad de observaciones, (...) “un positivismo de las asociaciones” (Zielinski, 2012, p. 307) llevado a lo multimodal, siendo así partes de una o varias formas de composición para leer. Dentro de “Días en low tech” lo desmedido no está contemplando una única forma de pensar la herramienta o la película sino, que al abordarse lo multimodal se comprenden que las formas de pensamiento, de frente al trabajo de grado, tienen otras formas de converger o asimilarse, así la definición de fluxus donde “su nombre deriva del latín *flux / fluere* = fluido, efímero. Afectar, llevar algo al someterlo a

un flujo. Provocar una descarga," (...) (Zielinski, 2012, p. 451) lleva a los bloques significativos que tenga cada lector o a los history boards que quedaron, como indicios de diferente índole o procedencia que convergen, (des)hacen para entender el proceso o flujo de trabajo.

El movimiento implica tiempo y este último es tomado como una medida de distancia, es decir que es alusivo a un espacio.

En cierto modo, se podría decir que la Modernidad instauró la monocromía, el tiempo único de la producción y la tecnología -único resquicio aún hoy de la creencia en el progreso-. El tiempo de la continuidad y la velocidad, o, como ha sugerido Mary Ann Doane, el tiempo cinematográfico, caracterizado por la elipsis y la supresión de los tiempos muertos, esos tiempos que precisamente son los tiempos de lo humano, aquellos que escapan a la luz del espectáculo, los tiempos de la so(m)bra.
(Huyssen et al., 2008, p. 11)

Debido a esta observación sobre el tiempo, en el montaje que ha sido la historia de la humanidad se ha escogido que se deja y que no bajo un (...) "eterno estado de gracia, el de la novedad, que ofrece la incansable revolución digital" (...) (La Ferla, 2009, p. 14) lo cual es un movimiento hacia el discurso del progreso y la novedad.

Al observar el montaje es concebido como un espacio donde es posible jugar con el tiempo, para aclararlo mejor es importante observar el editor que estamos utilizando, empezando así con la herramienta:

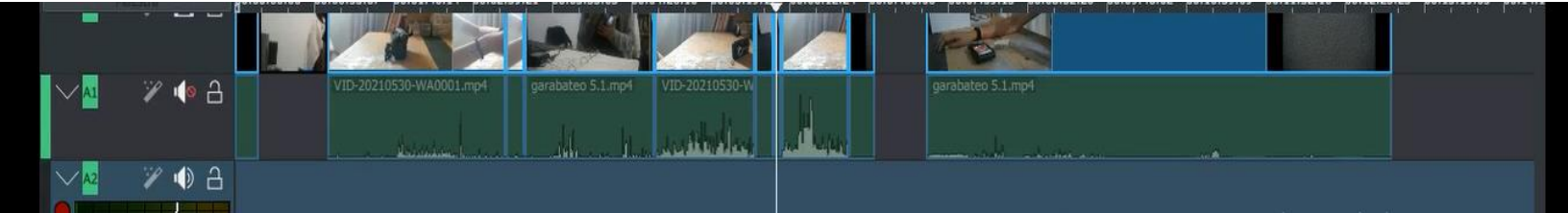


Figura 65. Edición de Garabato a Capsula. (Foto autoría propia). 2022.

Se puede observar que los bloques de sentido están lineales dentro del software kdenlive, pero este proceso no tiene movimientos lineales en ningún sentido, tomando otra forma de orientación donde prevalezca un experimentar sin muchas respuestas solo preguntas orientadoras dentro del montar los bloques para la estructura de escritura de "Días en low tech

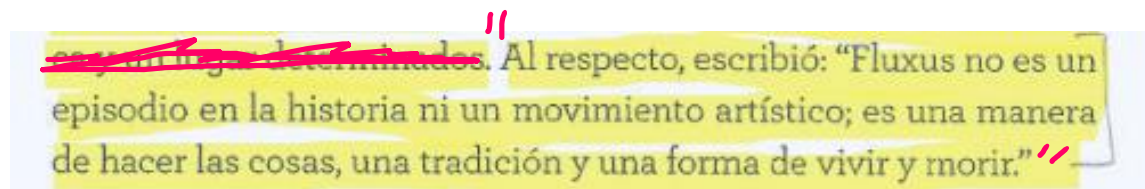
Pensar arbitrariamente en una obra como el Jardín de las delicias (ca. 1500) del Bosco, por ser un tríptico, que evidencia algunos de estos ejemplos: qué queda en el cuadro, de nuevo, qué y dónde empieza el siguiente cuadro/episodio (¿frame, plano?), un movimiento aún más profundo en el tiempo hacia el pasado o el futuro con monstruos milenarios, hacia adelante o hacia atrás, y la energía kinética (de movimiento literalmente) del propio cuadro (pasos, masticadas, escapes,

torturas, placeres); acá la conexión con el movimiento también supera las barreras de los siglos y de la pintura misma.

(Correa et al., 2016, p. 106)

A partir de la cita es importante recordar que el tiempo también contiene objetos, cosas que fueron dejadas de lado o se modificaron para perdurar, aquí también se considera el uso de dichos objetos, tanto el tiempo como el montaje están atravesados por la humanidad, montajistas para la construcción de la historia humana. Así los objetos no solo hacen parte del departamento de arte de la historia, sino que ayudan a escribir.

Dicha escritura tiene movimientos que no atienden a la línea de tiempo del editor humano o digital, lo cual se puede considerar una acción fluxus:



(Friedman et al., 2016, p. 11)

Figura 66. Captura del libro Cuadernos de ejercicios. Eventos, acciones y performances (2016). 2022.

Este *hacer audiovisual* es una forma de tomar los bloques significativos y escribir sin un tema previo, obteniendo así que el montaje audiovisual tiene varias posibilidades y, en lo que respecta a "Días en low tech", es una escritura infinita debido al (des)hacer y el movimiento.

Se ha mencionado que el tiempo es espacio y es donde reside el experimentar este audiovisual en constante movimiento, es así como

~~a ella:~~ **Según esta primera tesis, el movimiento no se confunde con el espacio recorrido. El espacio recorrido es pasado, el movimiento es presente, es el acto de recorrer. El espacio recorrido**

(Deleuze, 1984, p. 13)

Figura 67. Captura del libro La imagen movimiento: Estudios sobre cine. (1984). 2022.

A partir de la línea de tiempo como espacio que resguarda el movimiento y con base en la cita se obtienen dos términos basados en Deleuze (1984): El espacio recorrido y el movimiento entendiendo que el espacio recorrido es limitado, volviendo al cuadro, y que el movimiento es indivisible por lo tanto no cambia su naturaleza. (p. 13)

El ejemplo se puede observar en las citas que encuentra en este texto, según las normas APA, séptima edición, todas las partes requeridas, menores a cuarenta palabras deberán estar entre comillas y al final deberán tener autor, año y página. Es decir que se puede tomar y mover del texto de un escritor a otro, pero esto no debe ser modificado, al no ser modificado no se estaría cambiando la naturaleza del apartado tomado.

Lo mismo sucede al realizar el montaje, se tienen los vídeos, pero no será posible cambiar el movimiento dentro del vídeo mismo, y como si de legos se tratara, en el montaje se unen los bloques significativos bajo el movimiento que contiene

cada uno, entonces se observa la palabra desconocida buscando que sea una conexión hacia la frase que entendemos.

~~to y con el cual se hace desfilar las imágenes~~ **El cine nos presenta, pues, un falso movimiento, es el ejemplo típico del falso movimiento.** ~~pero es el falso que Bergson impugna en nom~~

(Deleuze, 1984, p. 14)

Figura 68. Ilustración 55. Captura del libro La imagen movimiento: Estudios sobre cine. (1984). 2022.

Es así como el montaje infinito dentro de su (des)hacer y ritmo incurre más en los procesos vivos de pensar dentro del experimentar este *hacer audiovisual*, lo que se encontrará a continuación es una mirada a esos movimientos que fortalecieron a la escritura de "Días en low tech".

El infinito con los Hombres de Aran (Man of Aran) y Apuestas, dioses y LSD (Gambling, gods and LSD) INTRODUCCIÓN

La película empieza con el viaje de Robert J. Flaherty a un lugar recóndito de la tierra durante el año 1934, el objetivo de la película: mostrar parte de la vida de los hombres de Aran²⁸, lo cual se hace notorio en los primeros minutos, después de transcurrido el tiempo de la película, se encuentran giros hacia repetir tomas según Comolli (...) "el montaje no sucedió al rodaje: lo acompañó o hasta lo precedió, lo guio. Filmar, montar, filmar."

Filmar y montar generalmente se piensan como un trabajo secuencial, pero es importante resaltar que la

²⁸ Enlace película Hombres de Aran https://www.youtube.com/watch?v=ZYXC5Sv_fOQ

producción se está montando así misma desde la concepción de su idea o tema; lo que sucede en los hombres de Aran es, en primera instancia una forma documental en el cual dos años fueron suficientes para montar y (des)hacer lo filmado, y también conocer la gente de las islas además de su cotidiano, es decir un reconocimiento constante y fluctuante del contexto que se vio relacionado al proceso de "rodar, visualizar, montar, volver" (Comolli, s.f.)

Es entonces como Flaherty habla de un ciclo dentro de la realización audiovisual donde lo grabado no se pierde y se mantiene la grabación para material nuevo, esto dentro del proceso de montaje mencionado por Comolli (s.f.) es una forma de trabajar las etapas de realización audiovisual bajo una relación muy fuerte con el contexto planteando así que "la lógica onírica del cine reemplaza la del mundo ordinario" (Comolli, s.f.).

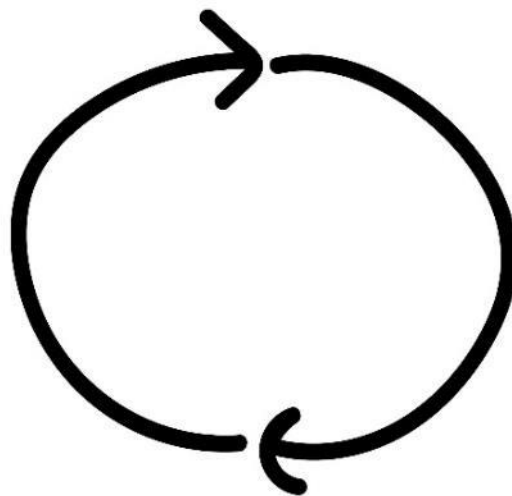


Figura 69. Flujo de realización hombres de Aran. (Foto autoría propia) 2020.

La película *Apuestas, dioses y LSD* del año 2002, dirigida por Peter Mettler²⁹, es un recopilado de imágenes de viaje con una duración de 3 horas, a primera vista dentro de la película se encuentra una forma documental que no atiende solo a los contextos visitados sino también a un tiempo no programado de grabación, es así como la cámara no atiende a un plan de rodaje, sino donde este la cámara, se grabará y ese entonces será el plan mismo lo cual también cambia la planeación sobre el tiempo de grabación pues no está sujeto al contexto sino a quien tenga la cámara.

“Mettler combina la observación documental con el trabajo de cámara lírico” (MIDBO, 2018)³⁰ ya que la película tiene planos con cámara en mano donde la acción de caminar se acentúa y otros cinematográficos, un ejemplo de estos es la mujer con cuerpo de violín. El manejo de estos planos denota una forma de escribir con el material de archivo de sus viajes y con material pensado, actuado y grabado desde el mismo archivo de viaje, es entonces como dentro del mismo documental basado en viajes se hace notoria una reflexión de Mettler con respecto a algunos vídeos sobre sus viajes y como no se atiende a un contexto sino a una idea de escribir con videos.

²⁹ Tráiler de la película <https://youtu.be/eN-sGJHw3Vg>, puede encontrarse completa en la plataforma digital MUBI.

³⁰ Nota recuperada de MIDBO 20. <http://www.midbo.co/20/peliculas/foco-peter-mettler/gambling-gods-and-isd-apuestas-dioses-y-isd/>

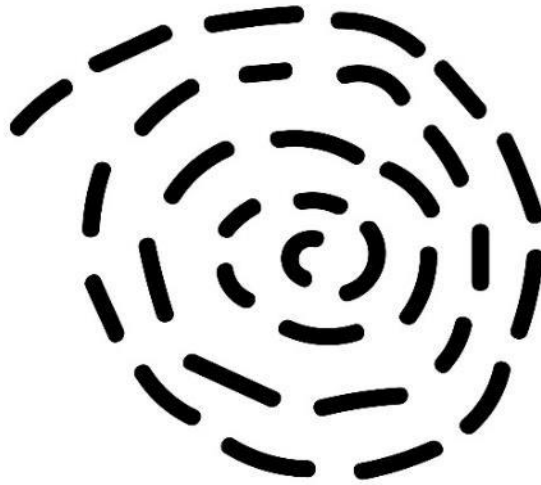


Figura 70. Flujo de realización Apuestas, dioses y LSD. (Foto autoría propia) 2020.

Ambos documentales atienden a una forma de montaje que no está sujeta a una planeación concreta donde la mirada de mundo puede ser escrita o reescrita dependiendo de lo grabado, entonces se tiene una idea de escritura y reescritura, pero también de mirar y volver a mirar sobre lo grabado dejando abierta la posibilidad infinita de contar varias historias con una misma cantidad de imágenes o agregado de nuevo material.

CONCLUSIONES

Hacer "Días en low tech"

Se comprende que la relación entre objeto encontrado y hacer audiovisual dentro de las etapas de PRE, PRO y POS presenta convergencias a partir del experimentar audiovisual sin planeaciones, entonces para "Días en low tech" la relación entre el objeto encontrado y hacer audiovisual se encuentra en la edición, es decir, en el montaje de la cuestión.

"Montar, editar, es escoger. Es decidir con qué quedarse para darle forma a una obra." (Correa et al., 2016, p. 106) Para "Días en low tech", dentro del laboratorio de transformaciones, generaron un proceso de producción audiovisual que, en un inicio se trabajó a partir de unos primeros vídeos reconocidos como Garabatos.

No se tenía claridad sobre que sería o en que finalizaría este garabateo audiovisual. Por lo general se asume que al editar se tiene un conocimiento sobre cómo debe ser vista la pieza final, pero "cada película, a veces cada escena, cada plano, cada actor, es un método y amerita un camino para encontrarlo." (Correa et al., 2016, p. 104)

Es así como (...) "el cine es una sola escritura que cambia de soporte." (Correa et al., 2016, p. 104) ya que no solo amerita tomar todo el material grabado y sentarse a montar pues es estar

(...) en la constante apuesta química de a quién se le entrega una responsabilidad, no solo para que la haga con destreza o por considerarlo bueno en su oficio, sino para que haga hallazgos: para que regale una visión refrescante sobre su injerencia en la realización de una película. (Correa et al., 2016, p. 105)

Concretando así que, hacer montaje, no es solo inherente a los vídeos obtenidos después de la grabación, sino que atiende también al proceso de (des)hacer antes, durante y después de haber grabado, no solo teniendo en cuenta la cámara sino todos los objetos incluidos en el proceso de *hacer audiovisual*.

“En esta interjección espacio-temporal se funda la escritura.” (Hernández et al., s. f., p. 12).

Para los OTNIS, Garabatos y Capsulas el montaje es una manera de hallar un nombre por su función, así los objetos encontrados y *hacer audiovisual*, a partir de sus transformaciones son, (...) “espacios de acción para construir ensayos al servicio de la combinación de lo separado” (Zielinski, 2012, p. 12)

“Lo que antes permanecía ahora fluye, se conecta, se asocia, se tensa en un caos controlado, una forma va apareciendo en lo informe. Qué es montaje es cuestionar qué es poesía: una

experiencia. Invención de un lenguaje articulado de puentes.” (Hernández et al., s. f., p. 12) Al no encontrar soluciones con planes se aborda una búsqueda más filosófica que técnica. “La mayor parte de la obra fluxus evitaba soluciones sin salida característica del enfoque que en los años sesenta se le daba al arte y la tecnología.” (Friedman et al., 2016, p. 13)

Lo cual lleva a desglosar el flujo de trabajo dentro de las tres fases durante “Días en low tech”. El flujo de trabajo es el movimiento orgánico que atraviesa a las tres etapas y cada una tiene unas comprensiones que en principio son distintas, pero al abordar **Técnica** y **ritmo** se obtendrá claridad sobre el flujo dentro del **montaje infinito**.

Técnica de PRE, PRO Y POS en Low Tech

Sólo con Sócrates y su alumno Platón y aún más con Aristóteles, surgió la duda sobre la conformación unitaria del mundo físico y psíquico, inerte y vivo; apareció la pregunta por la verdad o falsedad de lo que se puede percibir a través de los sentidos, es decir, entre la naturaleza, los artefactos y la percepción.

(Burbano, 2007)

Así se pueden observar preguntas sobre la conformación de verdades que unifican el mundo frente a los ojos de todos los humanos, son entonces las preguntas un cúmulo de pasos que buscan dar respuesta al por qué estamos acá, ¿cómo funciona y construimos en el lugar donde vivimos?

Al plantear preguntas que sean consideradas bases para responder una pregunta más amplia, dentro de cualquier campo epistémico, es posible acercarnos o comprender la pregunta desde el campo lo que lleva a considerar técnicas que acerquen a una posible respuesta, así que al asumir las preguntas también asumimos las técnicas del campo abordado y su importancia relacionadas a la construcción de mundo.

Así es como entramos a las técnicas que han configurado las prácticas artísticas; cada dibujo, pintura, escultura, fotografía y película abordan sus técnicas, que están acompañadas de sus herramientas las cuales se han ido entrelazando entre sí con el pasar de los años lo ayuda afirmar que es posible, citando a la diseñadora Cas Holman (*Netflix*, s. f.-b) "empoderar el pensamiento fuera del arquetipo".

"Días en low tech" en este apartado dará cuenta de su técnica para lo cual es necesario tener presentes que, la comprensión que "la técnica, a primera vista más simple, es pensada en términos de saberes menores, menos complejos y, por momentos, artesanales." (Dow, 2012) asumiendo que es un concepto simple y por el cual solo es tratado para obtener resultados, es complejo hablar de técnica cuando dentro del *hacer audiovisual* no es una generalidad y mucho menos dentro de las artes. "La técnica es lo *impensado*" menciona Stiegler (1994,

p. 9) siendo así como se subjetiva la técnica sin ser tomada como un sinónimo de tecnología:

Sobre este punto en particular, Stiegler (2002) recupera la idea platónica de la técnica (τέχνη) entendida como un saber-hacer-algo. Un simple excursus a diálogos como el Gorgias recuerda, además, el hecho mismo de que la noción de la técnica estaba en fuerte consonancia con la posibilidad de estar en posesión de ella, esto es, de ser un técnico. El punto central del problema pasa, para Platón, por la posibilidad de dar razón de aquello que se hace y, en ese sentido, distingue al técnico del imitador o de aquel que procede por puro azar. (...)

(Dow, 2012, p. 42)

Se obtiene entonces que la técnica es un saber-hacer-algo que sea productivo propiciado por una causa, pero esto solo develaría una definición sobre un conocimiento adquirido y puesto en práctica más no es una comprensión sobre dichos conocimientos en acciones agrupadas.

Ninguna causalidad anima por sí misma a los entes técnicos, y la técnica es analizada en términos de fines y de medios a partir de esta ontología, lo

que también quiere decir que *ninguna dinámica pertenece en propiedad a los entes técnicos.*

(Stiegler, 1994, p. 14)

Para "Días en low tech" lo anterior conlleva a lo siguiente: hacer audiovisual con objetos encontrados dentro de sus fases de realización (PRE, PRO Y POS) los cuales ya tienen funciones establecidas debido a su fabricación o fases aceptadas para una producción, no tengan que atender a sus funciones de fabrica o parámetro de realización audiovisual y pueda ser modificada, o en este caso, transformada. Así "si las estructuras existentes restringen el espíritu se deben inventar otras nuevas o cambiarlas." (Zielinski, 2012, p. 93)
Ya que:

Las cámaras digitales ya son otro tipo de lapicera, retormando la idea de Astruc, la *caméra stylo*, y, por lo tanto, la tinta, la filigrana, la letra y la lectura son diversas, por no hablar de la manera de encuadrar dos ojos, para los que usan el *display* o el monitor de video en vez del visor de la cámara
(...)

(La Ferla, 2009, p. 21)

Aproximando el experienciar audiovisual a circunstancias que propicien la experimentación con otras cámaras, versiones de trípodes o computadores portátiles. Entonces, dentro de la PRE, PRO y POS, la técnica se considera como un sistema de

pasos que se construyen y vuelven a armar bajo los objetos encontrados y los vídeos, en un dialogo expandido con todo lo hallado en la locación con el objetivo de responder ¿cómo construir desde el hacer? Como una pregunta técnica con varias respuestas que se **(Des)hacen**.

(Des)hacer

En principio se podría hablar del objeto, pero se ha concebido el audiovisual como un medio que contiene a otros lo cual es una mirada celular al audiovisual, así **(des)hacer** aparece como un juego de acciones tanto para un objeto particular como para algún medio, basadas en los acontecimientos con los objetos encontrados y el *hacer audiovisual*.

Por curiosidades entiendo hallazgos en la rica historia del mirar, el escuchar y el combinar con medios técnicos en los que algo destella, indicando sus autoluminiscencia y apuntando hacia algo más allá de la función y del significado en su contexto de origen.

(Zielinski, 2012, p. 52)

Cada acontecimiento conlleva a una sensación que despierta nuestra atención, entonces querer solucionar un problema o una pregunta no es solo la satisfacción de progresar o finalizar en la concreción de un objeto innovador, lo cual es la mirada racional académica de progreso, sino que al brindarle relevancia a la experiencia sin mayores

planeaciones se amplía la experimentación, resaltando que la experiencia también es generadora de conocimientos.

“A través del experimento logrado, el objeto de estudio era despojado de su enigma. Sí aun así encontraban un fenómeno cuya causa continuaba siendo desconocida, podía merecer el carácter de *secreto*” lo cual puede referirse a los OTNIS, ya que el origen del objeto encontrado o su función inicial han cambiado de manera que ya no son nombrados por utilidad sino por una función que nace de la sensación.

Por otro lado, las grabaciones realizadas son configuradas dentro de la edición como formas de escribir un *hacer audiovisual* con vídeos. “Aquí se expresa metódicamente la altísima valoración de Porta por un fundamento sensorial para acceder al mundo.” (Zielinski, 2012, p. 95)

(Des)hacer es efecto la acción de ver qué hacer con lo que hay sin atender a la tecnología o a una función determinada como una tendencia o un deber ser, a partir de Friedman et al. (2016) es atender al contenido y no exactamente a la técnica conocida. “Deambular podría en efecto tratarse de una acción de montaje donde el espectador decide qué recorrido interpretativo está dispuesto a tomar como ruta.” (Hernández et al., s. f., p. 13)

Ritmo

“Cuando las imágenes por fin despiertan, esas primeras atracciones son esquivas, apenas percibimos que algo articulado se trama en el montaje sucesivo, un pulso, un

latido, una máquina de chasquidos: sistema de signos que empieza a ser rigurosamente codificado." (Hernández et al., s. f., p. 12)

El sistema de pasos que atraviesa al *hacer audiovisual* y a los procesos realizados con los objetos encontrados.

Es importante pensar que los OTNIS y los garabatos, en este punto son un cumulo de asuntos por orientar, teniendo presente que lo suelto no constituye algo concreto y aún que se encuentren juntos aún carecen de un sentido, siendo necesario observar si se mueven o presentan acciones propias, ya que este es un proceso de vivir el *hacer audiovisual*.

"Así, no es la voz, sino la frase u oración, la que constituye la unidad más simple del habla." (Paz, 1956, p. 31) entonces los OTNIS y los garabatos son considerados los elementos básicos para construir o, mejor dicho, escribir este audiovisual que (...) "pone en crisis el proceso creativo derrumbándolo como entidad organizadora de sentido." (Hernández et al., s. f., p. 14)

Dentro de este *hacer audiovisual* el montaje se acciona durante la grabación de un *algo audiovisual*, las personas involucradas tienden a hacer montaje durante la PRE, PRO o la POS teniendo una figura presente que se encuentra dentro de la función de la cámara, la del marco. Esta figura cuadrada que delimita. "Poner la cámara a algo significa quitársela al resto, a todo lo otro. Lo mismo que hace un artista en cada disciplina. Para empezar, el paralelo con la pintura es más que necesario: por el trabajo con la imagen, sí, por decidir qué queda en el cuadro". (Correa et al., 2016, p. 106)

Decidir que escoger se realizó pensando que los cuadros son porciones de información diversa, es decir que son bloques significativos para el montaje, dentro de "Días en low tech" fue comprendida la información a modo de frases y no de palabras, como lo menciona Paz (1956) al abordar el aprendizaje de los niños con respecto a la escritura: "Pero los niños no tienen conciencia de las palabras; la tienen, y muy viva, de las frases: piensan, hablan y escriben en bloques significativos y les cuesta trabajo comprender que una frase está hecha de palabras." (p. 31)

De esta manera "el lenguaje natural recobra sus derechos y dos palabras o más se juntan en el papel, ya no conforme a las reglas de la gramática sino obedeciendo al dictado del pensamiento." (Paz, 1956, p. 31) Pero en el trabajo de grado se fueron obteniendo fugaz de sentido fuera de la conocida línea de tiempo para hacer montaje, comprendiendo que estos bloques de sentido, tanto para el objeto encontrado como para el *hacer audiovisual*, tienen sus movimientos, así la línea del tiempo junto al montaje infinito aborda el movimiento. Terminando en la comprensión de un *hacer audiovisual* que dialoga en diferentes direcciones con las pautas formales de una producción hacia una experimentación audiovisual expandida.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, R. (2002). Elogio de la Low Tech. En *Hipercubo/OK/*. *Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos*.
- ASALE, R.-, & RAE. (s. f.). *Orgánico, orgánica* | *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es/orgánico>
- Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*.
- Brianza, A. (2016). Medialabs: Investigación -creación entre la colaboración y la transdisciplina. *Perspectivas Metodológicas*, 16(18). <https://doi.org/10.18294/pm.2016.1250>
- Burbano, A. (2007). *Siegfried Zielinski: Genealogías, visión, escucha y comunicación*.
- Charalambos, G. (s. f.). *Aproximaciones a historia del videoarte en Colombia*. https://issuu.com/gilles0/docs/aproximaciones_a_una_historia_del_v
- Correa, J. D., Quintero, S., Segovia, G., Zapata, D. A., Saldarriaga, D., Vásquez, V., & Almanza, C. (2016). *Cartilla cinemateca rodante. Rutas para la creación, circulación y preservación de obras audiovisuales*.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano. I Artes de hacer*.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (I. Agoff, Trad.). Paidós Ibérica S.A.

- Delgado, J. D., & Diossa, L. (2004). La globalización: Consecuencias humanas Zygmunt Bauman México: Fondo de Cultura Económica, 1999. *Revista Colombiana de Sociología*, 23, 299-304.
- Dow, S. R. (2012). TÉCNICA, TECNO-LOGÍA: MÁS ALLÁ DE LA SINONIMIA Y LA OBJETUALIDAD. *Universitas Philosophica*, 27.
- Fernández Christlieb, P. & El Financiero (México). (2003). *Los objetos y esas cosas*. El Financiero: Eds. del Ermitaño.
- Friedman, K., Smith, O., & Sawchyn, L. (2016). *Cuadernos de ejercicios. Eventos, acciones y performances* (B. Padilla. Maltos & A. Espinoza. Galindo, Trads.).
- García-Martínez, A. N. (Alberto N. (2006). *La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual*.
<https://dadun.unav.edu/handle/10171/8332>
- Gubern, R. (s. f.). *Historia del cine*. 477.
- Hernández, C. L., Domínguez, N. M., Tobón, C. V., Cortés, L. A., Ballén, L. C., Vargas, M. G., Rivera, A. M. C., Guerrero, F., Hincapié, P. V., Correa, J. D., Ortiz, A. C., Bossa, R. C., Pacheco, C. P., Menguán, N. V., Meneses, A. C., & Bonilla, C. (s. f.). *ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D. C.* 102.
- HISTORIA DEL VIDEOARTE EN COLOMBIA*. (s. f.). Recuperado 1 de abril de 2022, de <http://www.bitio.net/vac/>
- Huyssen, A., Doane, G., Shapiro, P. M., Lee, J. L., Villacañas, Molinuevo, J. L., Bourriaud, N., Cruz, M., & Osborne, P. (2008). *Heterocronias: Tiempo, arte y arqueologías del presente*.

Improvisaciones y creaciones espontáneas en el espacio |

Plataforma Bogotá. (s. f.). Recuperado 17 de abril de 2022, de <https://plataformabogota.gov.co/noticias/improvisaciones-y-creaciones-espontaneas-en-el-espacio>

La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital: Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora.*

Manantial.

La Virreina Centre de la Imatge. (2021, abril 30). *Joseph Beuys «Pedagogia radical, democràcia directa i plàstica social».*

<https://www.youtube.com/watch?v=B3wteQOHd90>

Laignelet, V., & Gil, J. (2013). *El arte como productor de conocimiento. Documento académico.*

<https://radcolombia.org/web/sites/default/files/archivos/documentos/arte-como-productor-conocimiento-documento-academico.pdf>

MADIS. (2019). *Guía de investigación creación* (Universidad de Nariño).

Manning, E. (2019). *Proposiciones para la Investigación-Creación. Corpo Grafías Estudios críticos de y desde los cuerpos, 6(6), 79-87.* <https://doi.org/10.14483/25909398.14229>

Marín Viadel, R. (2005). *Investigación en educación artística: Temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales.* Granada.

Mcluhan, M. (1996). *Comprender los medios: Las extensiones del ser humano.* Paidós.

Morin, E. (s. f.). *SOBRE LA INTERDISCIPLINARIEDAD.* 9.

- Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo* (Gedisa).
- Nichols, B. (2011). *La representación de la realidad: Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Paidós.
- Paz, O. (1956). *El arco y la lira*.
- Rodríguez, A. R. (2001). LA TÉCNICA COMO SÍMBOLO Y FORMA OBJETIVA EN LA FILOSOFÍA DE LA CULTURA. *Praxis Filosófica*.
<https://doi.org/10.25100/pfilosofica.v0i13.3251>
- Stiegler, B. (1994). *La técnica y el tiempo*. Editiong Galilée.
- Valladares, R. (s. f.). *Historia de las matemáticas—Ian Stewart*.
 Recuperado 11 de abril de 2022, de
https://www.academia.edu/34884988/Historia_de_las_matematicas_Ian_Stewart
- Winner, L. (1985). *Documentos CTS-OEI: ¿Tienen política los artefactos? Por Langdon Winner*. 12.
- Zielinski, S. (2012). *Arqueología de los medios. Hacia un tiempo profundo de la visión y la audición técnica*.
- Zizek, S., & Vicedo, R. (2018). *Acontecimiento*.

VIDEOGRAFÍA

- Netflix. (s. f.-b). Recuperado 28 de marzo de 2022, de
https://www.netflix.com/watch/80237096?trackId=14170289&tctx=1%2C4%2Cf27fbb09-a80d-4f48-8570-a7307c5032d4-266678058%2C6eae3989-17dc-4926-90c0-8331ef8b7b13_19467362X3XX1648524545477%2C6eae3989-17dc-4926-90c0-8331ef8b7b13_ROOT%2C%2C%2C

SensaCine. (s. f.). *La invención de Hugo*. Recuperado 6 de febrero de 2022, de <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-136181/>

UNAM, P. en A. y diseño. (2021, diciembre 1). *Del cine experimental al cine documental* [Red social]. https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=335354057943213