

TRABAJO FINAL

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Bellas Artes
Licenciatura en artes plásticas. Orientación: Dibujo

Tesista: María Noelia Kowalinski

Director: Carlos Coppa

Título: Final del juego

Tema: La construcción de la temporalidad en la imagen

Año: 2015

FINAL DEL JUEGO

Abstract

El tema de este trabajo es la construcción de la temporalidad en la imagen. Realizamos un video que alude a dos juegos de figuras estáticas y encuadres móviles que se repiten. En un juego de efectos ópticos, el zootropo, las figuras estáticas se observan a través de las ranuras de un cilindro que gira; en un cuento de Cortázar, "Final del juego", las hermanas que juegan a ser estatuas, son observadas desde la ventanilla de un tren en movimiento. La repetición de los juegos se da porque el dispositivo es circular o porque constituye una rutina. El movimiento, el estatismo y la repetición de las figuras son los ejes de la propuesta. A partir de ellos intentamos construir la temporalidad en la imagen.

Tesista: María Noelia Kowalinski

Director: Carlos Coppa

Fundamentación

La relación de las imágenes y el tiempo es el punto de partida de este trabajo.

En los puntos 1 y 2, abordamos el tema propuesto en función de dos aspectos: el movimiento de las figuras y del encuadre, por un lado, y el ritmo de la repetición de las figuras, por otro. En el cuento "Final de Juego" de Julio Cortázar (1956), estos dos aspectos del tiempo se expresan a través de los personajes, sus miradas y sus acciones, por eso lo tomamos para desarrollar esta investigación a partir de imágenes audiovisuales. El juego de figuras estáticas y encuadres móviles que se repiten, permite establecer una analogía entre el juego del cuento y un juguete de efectos ópticos, el zootropo.

En el punto 3 se analizan y vinculan imágenes fijas, cinéticas y móviles que proponen una temporalidad y nos permiten ampliar el desarrollo acerca de los dos modos de construcción del tiempo que planteamos en los puntos anteriores: (1) como un desarrollo progresivo (real o sugerido) de un proceso de transformación y (2) como ritmo de figuras que se repiten.

A través la de edición y la posproducción digital de imágenes realizadas manualmente, se busca explorar estas distintas posibilidades de construcción temporal y definir una temporalidad a partir del movimiento y la repetición de las imágenes en un video.

1. Movimiento y estatismo

En el cuento de Cortázar, el juego entre movimiento y estatismo se materializa en el encuadre y en las figuras: tres hermanas que juegan a ser estatuas, son observadas desde la ventanilla de un tren en movimiento. En la mirada del pasajero está el movimiento; su ausencia, en la postura rígida de las hermanas.

El cuento está relatado desde la perspectiva de una de ellas, en cambio, en el video, el punto de vista corresponde al pasajero. Este desplazamiento del punto de vista permite construir, en un dispositivo audiovisual, un juego entre figuras estáticas y un encuadre móvil, y plantear la analogía con el zootropo. En el video, el movimiento y su ausencia se efectúan sobre las figuras dibujadas, que remiten,

a la vez, a los cuerpos de las hermanas y a las figuras del zootropo: su postura permanece rígida mientras que se modifica su posición con respecto al encuadre. El desplazamiento en el campo puede atribuirse a un movimiento del encuadre. En el cuento, corresponde al desplazamiento de la ventanilla. En el zootropo, al de las ranuras a través de las que se ven pasar, de a una, las figuras de la serie que se disponen en su interior. El juego de figuras estáticas y encuadres móviles se invierte en el zootropo cuando el dispositivo gira: la velocidad de la rotación impide que las ranuras y las figuras sucesivas se vean por separado, de modo que parece un único encuadre estático y una sola figura móvil.

2. Ritmo de repeticiones

La frecuencia con que se repiten las acciones y su duración constituye un elemento importante para la construcción del ritmo. En el cuento de Cortázar, lo cotidiano es una serie de acciones que se repiten, incluido el juego y el paso del tren. En el zootropo, la repetición se produce porque el dispositivo es circular y las figuras corresponden a las fases de un movimiento cíclico.

En las imágenes, tanto fijas como móviles, la percepción de un patrón que se repite regularmente a intervalos equidistantes, permite establecer un ritmo.

En el video, el juego de repeticiones se produce sucesiva y simultáneamente y alude a las repeticiones de los juegos y sus encuadres, y tiene también una función rítmica.

En las imágenes fijas, la repetición fue estudiada por el Groupe μ en *Tratado del signo visual* (Groupe μ : 1993), donde enumeran cuatro tipos de regularidades que pueden darse en las repeticiones. Estas son: dimensional, por alineación, por progresión o por alternancia. En las imágenes del video, la repetición simultánea se produce principalmente por alineación y alternancia de las figuras. (Imagen 1)

La repetición sucesiva se produce en dos niveles: por un lado, las secuencias del video funcionan como conjuntos de figuras y movimientos que se repiten periódicamente, a intervalos regulares, y con variaciones. Por el otro, en menor escala, dentro de las secuencias hay figuras que aparecen y desaparecen a intervalos de duración menor, a modo de luces intermitentes.

La duración y la frecuencia de la aparición de cada figura, hacen que la velocidad de lectura se acelere o se detenga. Y esto genera variaciones en la percepción de la temporalidad. La cantidad de repeticiones simultáneas y el modo en que se distribuyen en el campo visual, también determina una velocidad de lectura y permite pensar la temporalidad como una construcción rítmica.

3. a. Sucesión y simultaneidad en la imagen fija

Un aspecto de la temporalidad de la imagen está dado a través del modo en que se organizan las figuras en el campo, lo cual genera un ritmo de lectura. Pero también es posible que la dimensión temporal esté construida a partir de una narración. Una imagen fija puede mostrar indicios de un cambio inminente o consecuencias de una acción pasada. Puede permitir la construcción de expectativas o remitir al pasado. Puede remitir a una transformación, un pasaje o una duración. En *No swimming* (Norman Rockwell, 1921) la temporalidad de la imagen se construye principalmente a partir de la narración. La postura de los cuerpos de los personajes y sus prendas flameando sugieren movimiento, implican tiempo; y la acción narrada, el escape, parece captado en el mitad de su desarrollo. Pero también se construye la temporalidad a partir de la disposición rítmica de las figuras en el campo (repetición a intervalos irregulares de los cuerpos alineados horizontalmente) y de las direcciones diagonales de los ejes compositivos, que producen una sensación de dinamismo e inestabilidad y sugieren por lo tanto, un transcurso rápido del tiempo. El encuadre cerrado parece captar un instante fugaz: el momento en el que el personaje principal mira hacia atrás, hacia el lugar del que viene (fuera de campo espacial y temporal), mientras todos corren hacia adelante (fuera de campo espacial y temporal). El uso de la metonimia funciona en el eje espacial y en el temporal para sugerir lo que el encuadre cerrado y el instante fugaz dejan afuera de la imagen. En el espacio, la parte sustituye al todo: el cartel con la inscripción que prohíbe nadar, remite a un espacio con agua; y los cuerpos corriendo, a una posible amenaza. En el tiempo, las consecuencias remiten a la causa: el cuerpo prácticamente desnudo y el cabello mojado del personaje principal sugieren que estuvo en el agua. El final

queda suspendido. Solo hay indicios de un futuro inmediato por la dirección y la posición de sus cuerpos, que permiten suponer la continuidad de la trayectoria de su desplazamiento.

Aumont sostiene que la dimensión temporal está dada en toda imagen filmada ya que siempre implica un enunciado: «aquí hay... ». De modo que la imagen supone un relato y éste, a su vez, un tiempo (Aumont, 1995: 90). Este argumento también puede extenderse a las imágenes fijas o móviles que posean unidad espacial y temporal, porque implica un único lugar y un único momento. Pero esa unidad no es una condición necesaria para todas las imágenes. El transcurso del tiempo puede sugerirse por la coexistencia de distintas perspectivas en una misma imagen, ya que es necesario para el cambio de una a otra.

Entre las imágenes más antiguas de la humanidad, algunas de las encontradas en la Cueva de Chauvet y documentadas por Herzog en *Cave of Forgotten Dreams* (2010), representan instantes sucesivos de un proceso de manera simultánea. La imagen del rinoceronte sugiere un movimiento por la superposición de dos fases sucesivas de su movimiento.

La Balsa de la Medusa (Géricault, 1819), aún sin romper la unidad espacial y temporal, funciona como una narración: se presentan simultáneamente distintas etapas de un proceso de agonía en una misma imagen fija. Su desarrollo no depende de un personaje protagónico, sino del conjunto de ellos. La percepción del cambio, o sea, del transcurso temporal, implica un recorrido visual. El movimiento está en el punto de vista. De este modo, la temporalidad queda aludida a partir de fragmentos estáticos de momentos sucesivos. Como si, inevitablemente, las figuras más lejanas pasaran gradualmente por los estados que presentan las que se encuentran adelante. "Hay un crescendo que parte de cero, de los muertos en primer plano; después, de los moribundos ya indiferentes a todo, se pasa a los reanimados por una insensata esperanza" (Argan, 1976: 54). Lo mismo sucede en *Los fusilamientos* (Goya, 1808). La imagen presenta simultáneamente tres estadios sucesivos: futuro, presente y pasado de un proceso, organizados espacialmente en una línea que concuerda con el recorrido visual que propone la imagen.

En *Probémonos* (Xul Solar, 1919) la superficie donde se manifiesta el transcurso temporal también está dada por la representación de cuerpos cuyo aspecto varía

gradualmente. Se sugiere un tiempo que se apoya en la progresión de una secuencia. La diferencia radica en que los estadios del proceso se hacen visibles a través de cuerpos que representan a un único personaje, como en una historieta, pero sin viñetas delimitadas. El relato trata sobre la conversión de un hombre en ave. La progresión implica una línea continua y direccionada, y puede dividirse en inicio, desarrollo y fin.

En *Las señoritas de Avignon* (Picasso, 1907) se alude de un modo distinto al transcurso temporal. A diferencia de los casos anteriores, las vistas que se superponen no se disponen de manera secuenciada, en un orden que de cuenta de la progresión de un desarrollo; ni corresponden a etapas sucesivas de un cambio en la figura, sino que remiten a un desplazamiento del encuadre.

En *Desnudo bajando una escalera* (Marcel Duchamp, 1912), como en una fotografía estroboscópica, se superponen y transparentan imágenes de un mismo cuerpo en posiciones sucesivas de su movimiento. Tanto las fases que se superponen como los intervalos que se omiten entre ellas, remiten a instantes de muy corta duración, de modo que la progresión del movimiento resulta lenta. El desarrollo remite a un proceso rápido de corta duración. Este es uno de los principales referentes para las imágenes del video, porque la descomposición del movimiento en tantas partes y la disposición alineada y regular de las vistas, genera una repetición rítmica que dinamiza la lectura de la imagen. Se plasman en una misma imagen las dos formas de construcción temporal: la primera, implica un desarrollo progresivo; la segunda, un ritmo.

3. b. Sucesión y simultaneidad en la imagen cinética y en la imagen móvil

La diferencia entre estas imágenes es que en la cinética, el movimiento se da por efecto óptico, y en la móvil, es real. En el siglo XIX se inventan los llamados «juguetes filosóficos», entre ellos, el zootropo, que producen efectos ópticos de movimiento de las figuras a partir del movimiento real de su soporte. En el cinematógrafo, el movimiento real del dispositivo está oculto, pero existe. En las imágenes del video digital, el movimiento es únicamente óptico.

La relación entre imagen y movimiento en estos dispositivos se plantea de un modo distinto con respecto a los mencionados en el punto 3.a. El zootropo, como el *Desnudo* de Duchamp, presenta fases sucesivas de un movimiento, pero la diferencia radica en la forma en que estas se organizan en el campo: en vez de estar superpuestas en una superficie plana y estática, como el cuadro, se disponen separadas a intervalos regulares y equidistantes, en la cara interior de un cilindro que gira. Cualquier punto de la secuencia puede ser el inicial y cualquiera el final, ya que está cerrada sobre sí misma y se repite indefinidamente mientras gira el dispositivo. Mientras que el tiempo que requieren las imágenes fijas, es para el desplazamiento del punto de vista del espectador; en el zootropo, es para el desplazamiento y la sustitución de figuras estáticas dentro de un encuadre. La movilidad del dispositivo y el recorte del campo visual por el encuadre es lo que permite que las faces se vean de manera sucesiva en vez de simultánea -como en los casos pictóricos. Lo que parece cambiar es la forma, pero lo que cambia es, como en el cine, la posición de la secuencia de imágenes estáticas.

Conclusiones

La imagen presenta una doble temporalidad que se construye a través de la narración y del ritmo. Exploramos estas dos alternativas y construimos un video donde se materializa esta búsqueda^{1 2}. La narración se basa en la transformación o el movimiento (real o sugerido) de algo con respecto a otra casa, lo cual implica un inicio, un desarrollo y un fin. El ritmo se produce a partir de repeticiones –en este caso, de figuras y movimientos simultáneos y sucesivos-, y configura distintas percepciones temporales -en base a la duración, la frecuencia y la posición de las figuras en el campo visual. El modo en que se organizan las variaciones de los elementos repetidos, no implica un desarrollo progresivo. El proceso de cambio puede ser continuo sin que haya continuidad entre los cambios ni orden lógico en

¹ Participaron en la realización del video: Andrés Cepeda (música y edición de sonido) y Carmen Kowalinski (imágenes de registro de paisaje).

² Disponible para ver en <https://www.youtube.com/watch?v=IndIN9jSefI>

su disposición. Y, ya que las variaciones pueden ser inagotables, no está definido previamente un punto de cierre.

En el video que realizamos predomina el discurso rítmico sobre el narrativo. La superposición de figuras repetidas nos remite a las imágenes que, como el *Desnudo* de Duchamp, sugieren un transcurso temporal a partir de la superposición de fases que corresponden a momentos sucesivos. En el video, cuando las repeticiones no varían, aluden a la rigidez de la postura de las hermanas del cuento. Mientras juegan a ser estatuas, la posición de su cuerpo se encuentra detenida, el transcurso del tiempo no la afecta. (Imagen 2)

La repetición también se da en la aparición y desaparición reiterada de figuras – iguales o distintas- en un mismo lugar del encuadre que se percibe como una intermitencia. En el zootropo, la velocidad de la aparición y desaparición de las fases del movimiento en el encuadre, impide que se distingan por separado y se percibe un movimiento continuo. En el video, en cambio, se percibe una alternancia porque la velocidad es menor. Esa discontinuidad genera un ritmo.

La temporalidad en las imágenes de este video, no recae en la narración ni en la transformación de las figuras o de su posición, se expresa como construcción rítmica a través del modo en que aparecen las figuras, se repiten y desaparecen, y por la velocidad y duración de su desplazamiento.

Bibliografía

- Argan, Giulio Carlo (1976) *El arte moderno*. Valencia: Fernando Torres Editor
- Aumont, Jacques (1992) *La imagen*. Barcelona: Paidós
- Aumont, Jacques (1995) *Estética del cine*. Barcelona: Paidós
- Bonitzer, Pascal (2007) *Desencuadres: Cine y pintura*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor
- Cortázar, Julio (1956) *Final del Juego*. Alfaguara
- Gombrich, Ernesto H. (1979) *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili
- Groupe µ (1993) *Tratado del signo visual*. Madrid: Cátedra
- Oubiña, David (2009) *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*
Buenos Aires: Manantial
- Tarkovski, Andrei (2012) *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp

Referencias de producciones artísticas

- Duchamp, Marcel (1926) *Anemic Cinema*
- Eggeling, Viking (1924) *Symphonie Diagonale*
- Herzog, Werner (2010) *Cave of Forgotten Dreams*
- Kefali, Joel y Hooper, Campbell (2008) *Half Full Glass Of Wine* (Tame Impala)
- Kubelka, Peter (1958) *Schwechater*
- Lynch, David (1967) *Six men getting sick*
- Myers, Richard (1969) *Akran*
- Richter, Hans (1926) *Filmstudie*
- Sharits, Paul (1969) *TOUCHING* y (1965) *FluxFilm 29*
- Snow, Michael (1967) *Wavelength*
- Whitney, John (1961) *Catalog*
- Whitney, John y James (1943-1944) *Five Film Exercises, Film 1*



1. Ritmo generado por alineación y alternancia. Frame 07:47:20



2. Repetición sin variaciones de la figura del fondo. Frame 05:26:15