

2.- FILMANDO UNA OBRA

El proceso como director fue encontrar tiempo para capturar con la cámara los objetos, su ubicación e iluminación. Más tarde la distribución de escenas, su utilería, el vestuario, para después ensayar con la lectura dramática y darle soporte al texto.

El casting constituyó en buscar primordialmente a los actores que se acomodaran en el estereotipo del personaje. A su vez se buscó más la disponibilidad del actor que su experiencia actuarial. Es importante percatarse con lo que uno cuenta como material disponible.

Los objetos, espacios y sonidos son los que me guían a escoger un personaje marginal; no el vestuario, ni los clichés. Son los detalles simples de la vida lo que hacen transformar algo sencillo en algo significativo.

Cualquier ambiente es gran material de inspiración para comenzar con una historia, se adapta el texto al lugar y luego se trabaja con el actor; eso tiende a ser favorable para mi trabajo.

Al juntar estos detalles me di la oportunidad de soñar las situaciones para que me llevaran a la toma necesaria y transmitir emoción a la escena, después, se buscó la poesía visual manejada en la cámara, para enfatizar los espacios.

Hay que encontrarle un juego al proceso de dirección para establecer un espacio lúdico y

moldear con más facilidad la utilería, la escenografía y los actores.

El peor error que puede cometer un joven artista teatral es creer que el teatro es un arte objetivo. La única manera auténtica de ser director, es teniendo un punto de vista personal, y saber imponerlo a todos los niveles posibles.

Así se puede formar un carácter fuerte en las decisiones cruciales que firman o dejan huella en el trabajo artístico que define cierto estilo en la dirección.

Para mí la dirección debe contemplar dos partes: el aspecto profesional y el psicológico. Muchas veces para dirigir se necesita más un psicólogo que un mentor. Por tanto, a un creador de un filme que quiere ser autor no le basta con conocer la teoría o un conjunto de reglas básicas que lo guíen en su trabajo.

El film se ha librado, en primer lugar, de la puesta en escena teatral, después de la interpretación teatral, luego de las obligaciones de la dramaturgia, y por ultimo del concepto mismo de la teatralidad. Solo le queda librarse de las restricciones opresoras del dialogo y de la verborrea escénica (Mitry, Jean, pag 119).

Debe además conocer la psicología en sus múltiples facetas: Psicología de los caracteres para dar vida y autenticidad a sus personajes, para regular su comportamiento. Por eso, me basé en la Psicología Gestalt para poder interpretar al personaje de "Miguel Santos"; un ser humano en desequilibrio, con un "percatarse" de sus propias limitaciones y una dificultad para resolver un trauma o un estado de paralización en su experiencia vital.

"En efecto, se trata de una tentativa de explicación que tiene sus cimientos tanto en la Gestalt y en la fenomenología, como en la epistemología científica, pero que en muchos aspectos se diferencia de los sistemas actualmente en vigor. Hemos llegado a estas conclusiones en el transcurso de un camino paralelo al que hemos llevado sobre las condiciones de la expresión cinematográfica basadas, evidentemente, en la psicología de las percepciones y en los fenómenos de conciencia" (Mitry, Jean, Estética y psicología del cine, las formas, pag 213).

La terapia gestáltica, tal como la conocemos hoy, la entendemos como la resultante de la aplicación de técnicas provenientes de las tradiciones espirituales de oriente (Budismo Zen) y técnicas provenientes del teatro junto con un lenguaje verbal que permita medir y dominar, ya que el cineasta tiene todavía que descubrir y descifrar, experimentando y probando en el área.

Datos acerca del proyecto fílmico: **Título:** Tiempos delicados (2007), **escrita, dirigida y producida por:** Carlos Zante. **Video y Fotografía:** Ivan Contreras. **Música:** Rodrigo Vo. **Reperto:** Carlos Zante (Miguel Santos), Rodrigo Vo (Julio León), Carlos Ixuca (Roomate), Mayra Galicia (Recepcionista), Dueño del Restaurante (Israel L. Luna).

2.1.- LOS "NO ACTORES" Y SU ENTRENAMIENTO

Se trabajó con 2 participantes considerados "no-actores", 2 actores marginados (quienes su actividad cotidiana es el papel del actor), un actor y un camarógrafo. Los problemas iniciaron con los horarios de cada integrante y de las locaciones. El trabajo con los 2 No-actores fue complicado ya que había tecnicismos que no entendían correctamente, haciendo que el director actuara la escena para que luego el no-actor la realizara. Los actores marginados no tuvieron problema de interpretar su papel tal ya que realizaban sus actividades cotidianas y la cámara no influyó en su manera de realizarlas. El camarógrafo fue con quien se tuvo más problemas de horario, en ocasiones no se presentó a las horas indicadas, provocando atrasos en los tiempos de producción. Su dirección fue sencilla ya que tenía conocimientos fundamentales del manejo de cámara.

Para trabajar en equipo, hay que ser objetivos. Cuando comenzó el proyecto, era esencial encuadrar los horarios que se tenían que adaptar, dependiendo del tiempo libre de los participantes, que pudiera ser ocupado para la construcción de un plan de trabajo, los ensayos y las lecturas dramáticas. Todo dependió de cómo se fue administrando su organización teatral y la disponibilidad de las locaciones que sirvieron como propuestas escénicas. Todo ser humano es capaz de "actuar"; entiéndase así que todos poseen la habilidad de ser actores.

El hecho de jugar con una historia, de aprender un texto, de moverse, incluso con gracia, en el ámbito de la ficción, lo puede ejecutar cualquier persona con una capacidad arriba de la media; y hacerlo hasta con sinceridad, habilidad y lo que muchos denominan como

"presencia". Mucha de esta gente llega a vivir, en el sentido amplio, de esta capacidad de "actuar", basándose en su propio yo. Es el caso del actor aficionado, también conocido como el no actor. Esta posibilidad de fungir como actor, no siendo actor, provoca una confusión entre los actores, que fungen de actores, a directores ajenos a tal método y al espectador. Quizá debido al criterio de la falta de rigor para abordar verdadera y profundamente la ficción, y el hecho de que produzcan, en el plano actoral, por lo menos, trabajos de discutible calidad.

Actuar es ser capaz de ejecutar operaciones mentales precisas, desde lo más simple hasta lo más complejo, para lograr la significación y la expresión dentro de las circunstancias y situación planteada por la ficción.

La ficción plena produce el efecto de una realidad que ocurre ante la presencia del espectador, verificándose el hecho dramático (redundancia innecesaria, ya que la ficción para ser tal tiene que ser verdadera, no real: la ficción no acepta la falsedad, ya que ésta sólo ocurre en la realidad).

Un actor siempre es un actor independientemente del lenguaje en que se exprese; lo que cambia es el matiz técnico de su expresividad en función de la creación, la convención y la verosimilitud de cada ficción particular.

Los elementos constitutivos de los lenguajes teatral y cinematográfico son diferentes. Uno ocurre en vivo, diariamente distinto; el otro es registrado y percibido por el espectador cuando ya no ocurre. La utilización de tiempo y espacio no es la misma. La narrativa obedece a distintas leyes: En el teatro es una herramienta en la que se apoya el

actor a fin de lograr continuidad en la expresividad; en el cine, con excepciones, la continuidad narrativa se asume de otra manera, dada la fragmentación requerida por la filmación.

El actor en el cine debe actuar. Debemos estimularlo, iluminarlo, para que crezca en la actoralidad. Debemos marcarle el ritmo para obtener la progresión. Debemos sacar del actor el matiz en función de nuestra ficción personal, de nuestra técnica, que también es la de él. El actor es siempre actor, y el no actor... Es también actor.

Los participantes como personajes, tenían que ser ajenos al teatro para que pudieran basarse en su propio instinto y desprenderse de otras ideas erróneas acerca de la actuación o típicos clichés; que con el sólo método de la imitación se fueron puliendo las lecturas y los personajes.

También recibieron una atención individualizada y personal atendiendo a sus necesidades escénicas.

Es sorprendente cómo gente común, los cuales ni siquiera comparten la misma ideología, mucho menos experiencias comunes, aportan algo único.

Dirigir personas que no son actores es un reto muy grande para un director. Se empieza por buscar quienes darán vida a los personajes.

2.2.- EL PLAN DE TRABAJO Y HORARIOS

Horarios.

Del 5 de febrero del 2007 al 25 de febrero del 2007

Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1:00pm	Guión						Vestuario
3:00pm	Guión						Equipo
4:00pm	Buscar			Casting		Buscar	
5:00pm	Locación					Locación	
6:00pm	Guión						
8:00pm	Guión						

Desde el 26 de febrero del 2007 al 18 de marzo del 2007

Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
10:00am		Lectura Dramática					
11:00am		Lectura Dramática					
1:00pm	Filmación					Filmación	
5:00pm	Filmación					Filmación	

Desde el 19 de marzo del 2007 al 30 de marzo del 2007

Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
6:00pm 9:00pm		Edición Audio y Video					

La organización teatral es un trabajo arduo. Y con respecto a la utilería... empezaron los problemas. Esa sensación de que es precisamente en ése punto donde el teatro se aleja del concepto de negocio y se tiene uno que conformar con lo que se tiene como material; pero aun así hay que lidiar con los materiales y sacarle todo el provecho posible.

Para que el trabajo rinda su fruto es necesario que seamos honestos, uno espera con ansias.

El problema es que el anhelar no resulta suficiente en este caso. De vez en cuando, uno es el responsable de que las cosas se realicen de la manera más eficiente.

Fuera de lo ocasional, a nadie se le ocurre la posibilidad de juntar las cosas y luego negociar para no pagar un servicio. Y no es solamente por el riesgo de pasar la peor vergüenza del día, sino también hay personas que contribuyeron con su esfuerzo en el proyecto y porque todos sabemos que las cosas tienen un precio, justo o no, hay que pagar. En este caso, se organizó una forma de paga para que los participantes fueran motivados a pasar esas horas exhaustivas de ensayos al estar con las comodidades disponibles, tales como comida, bebidas y sanitarios.

Para decirlo más claro: yo soy el responsable de las consecuencias del progreso de estos participantes para una mejor función. Todo recae en manos del creador/director. Si uno de

los actores no llega a ensayos, el proceso no se detiene, pero se fractura en proporciones negativas, extendiendo el plan de trabajo, el cambio de horas para los ensayos y las lecturas dramáticas.

En forma resumida, es siempre un problema constante trabajar con la presión de presentar o más bien enseñar un proyecto fílmico con argumentación artística, sin embargo, se consolidó y se llevó a cabo el objetivo de trabajar en equipo, otorgándole balance y ritmo al conjunto de soluciones para que cada uno de los que participaron en el proyecto se dieran a la tarea de no solo estar ahí, sino también de cooperar con la idea expuesta en el guión.

Siempre puede haber obstaculizaciones durante la filmación, sin embargo es importante mantener en mente los elementos esenciales para transformar esos contratiempos y experimentar con nuevas soluciones que faciliten el trabajo. Este es el gran desafío.

2.3.- EL MANEJO DE CÁMARA Y ENFOQUES

La mayor parte del público considera los proyectos audiovisuales como una parte más del fenómeno industrial conocido como el Cine. En este aspecto quisiera omitir tal concepto y procesar herramientas más austeras que puedan explicar los fundamentos prácticos que facilitaron la producción independiente y su edición en video.

El dogma 95 es un conjunto de reglas estrictas concebido en 1995 por un grupo de directores daneses (entre los que se encontraban Lars Von Trier). Juraron respetar esas reglas en sus películas posteriores.

A continuación se mostrarán dichas reglas. Las enmarcadas en negro fueron las utilizadas en este proyecto:

- 1. El filme debe desarrollarse en exteriores de verdad y no puede montarse ningún plato [es decir, incluir decorados artificiales]. Hay que utilizar lo que haya en los exteriores cuando se encuentre.**
2. Debe emplearse únicamente sonido directo. Y solo puede utilizarse la música si el reproductor de CD, el radiocasete o los intérpretes en vivo aparecen en la escena.
3. La cámara debe sostenerse siempre al hombro, incluso en las tomas fijas.
- 4. La película debe ser en color y está prohibido el uso efectista de la iluminación.**
5. No se permiten efectos especiales de ningún tipo.
6. No pueden introducirse acciones artificiales (asesinatos, una pistola, etc.)
- 7. No está permitida la manipulación del espacio y el tiempo.**
- 8. No se permiten las películas de género.**
9. El director no debe aparecer en los créditos.

En el proceso de la filmación y al utilizar las reglas se pudo capturar el naturalismo de la escena contando con personajes extras que se añadieron a la toma original en lugar y

tiempo, enriqueciendo y dándole ritmo puro a la escenografía. Por ejemplo en los estudiantes de la universidad, los guitarristas que cruzan la calle y el vendedor de periódicos, los cuales fueron captados en la cámara durante la producción fílmica.

"Así que estas reglas en realidad, surgieron mas como reacción a mi propio trabajo. Fue una manera de provocarme para hacer cosas que supusieran un reto mayor [...]. A mi punto de vista decidí establecer solo 4 de esas reglas para una mejor adaptación al texto y los actores marginados obteniendo nuevas experiencias y con resultados satisfactorios" (Lars Von Trier, acciones del cine, pag, 197-198).

El cine como espectáculo y obra de arte se disfruta de manera estética, por eso brindaré algunos aspectos esenciales para su comprensión:

¿Cómo se construye una obra de arte cinematográfica?

1.-Preproducción

Se manejan tres pasos esenciales

Tema. Este lo podemos ubicar según el genero (histórico, drama, etc.)

Idea. Corresponde a los elementos fundamentales de la historia a realizar y que dan pie a que el producto final posea unidad- interés- profundidad y originalidad.

Argumento. Comprende una sinopsis de la historia, teniendo en cuenta personajes y espacios, sin llegar a un aspecto descriptivo.

2.-Producción

Es el soporte fundamental en la realización del producto cinematográfico.

Guión literario. Es un texto que se fundamenta en la descripción psicológica y física de los personajes. Incluye diálogos que determinan así el tiempo y ritmo de la obra cinematográfica.

History Work. Es una sustentación visual del guión literario que a través de dibujos

presenta personajes, espacios y escenas a desarrollar durante la filmación y que sirven como soporte al guión técnico.

Guión técnico. Es un texto detallado y es esencial para el momento de la filmación y contiene acciones, espacios, tiempos y diálogos organizados de la siguiente manera:

Secuencia .Contiene una escena o varias que se desarrollan en un espacio y van numeradas para lograr la edición fílmica.

Escena. Corresponde a sucesos y diálogos y se enumeran dentro de una secuencia.

Tiempo. Corresponde al día o la noche y sus características

Espacio. Corresponde a si es abierto o cerrado y sus características.

Suceso. Corresponde a las actitudes de los personajes, los diálogos y el manejo de la cámara)

Esquema general:

TITULO DEL FILM

Secuencia_____

Escena_____

Tiempo _____Espacio_____Suceso_____

Proceso fílmico. Es el proceso de filmación e intervienen las siguientes personas:

Clacletísta. Es quien enumera la secuencia y la escena de acuerdo al guión técnico en el momento de filmarse. Es indispensable para el momento de la edición.

Script. Es quien está tomando nota durante el rodaje y tiene a la mano el guión técnico para que no existan errores de secuencia cinematográfica.

Director artístico. Es quien está encargado de la escenografía, maquillaje y vestuario relacionados con la historia.

Director de fotografía. Es el encargado de los espacios y encuadres de las escenas.

Ingeniero de sonido. Está encargado de registrar los sonidos del ambiente, diálogos, y banda sonora de la producción.

Director. Está encargado de todo el proceso fílmico.

3.-Pos-producción.

Corresponde a sacar en limpio el proceso fílmico así:

Edición. Este proceso es realizado por un editor que trabaja de la mano del director, el productor y demás colaboradores del proceso fílmico, teniendo en cuenta el trabajo del claquetista.

Comercialización. Esta se encuentra en manos del productor (persona que consigue el dinero o realiza la inversión económica para el film)

4.-Crítica

La crítica está determinada por los espectadores y en gran parte por los cinéfilos, que tienen como elementos para la crítica entre otros muchos aspectos los siguientes:

Estructura fílmica. Relación idea - guión

Tiempos. El tiempo físico tiene una sola dimensión lineal, una sola dirección y una sola marcha, totalmente contrario a lo que sucede con el tiempo fílmico que está en manos del guionista y el director. Los más utilizados son los siguientes:

Adecuación. Es la historia fílmica lineal, donde tiempo, acción y hechos no se aíslan del tiempo real.

Condensación. Es muy utilizado en las historias fílmicas donde los años y meses se reducen a minutos. Esta actividad se conoce como elipsis.

Distensión. Es el alargamiento subjetivo de la duración objetiva de una acción ej: cuando

un pensamiento excede al tiempo real del pensamiento.

Continuidad. Cuando el tiempo fílmico corre a la par del tiempo real (Es muy común en las filmaciones caseras).

Simultaneidad. Es cuando se presentan dos tiempos vitales en un solo plano, es decir en el plano existen varias escenas al mismo tiempo.

Flash-back. Cuando el tiempo se detiene y existe un retroceso en él.

Tiempo psicológico. Se habla de este tiempo cuando las escenas así lo ameriten; es decir existen escenas de transición y de tensión y son ellas las que determinan el ritmo de la película.

Representación del pasado. Se habla de este tiempo cuando se representa el pasado de manera cotidiana (Recuerdo del pasado) a partir de virados (imagen en un solo color)

Elipsis. Son elementos visuales que determinan el tiempo. (Cuando por ejemplo muestran la imagen de un árbol cambiando las hojas para ilustramos el paso del tiempo).

Ritmo. Podemos decir que ritmo es la cadencia producida en la proyección de acuerdo a las secuencias fílmicas, en los cuales se destacan el ritmo visual, el ritmo auditivo y el ritmo de la acción. Estos encuentran su valor a partir de los tiempos psicológicos empleados por el guionista o el director. Las diferentes clases de ritmos son:

Analítico. Planos cortos muy numerosos, es un ritmo rápido que se traduce en dinamismo.

Sintético. Planos largos y poco numerosos, resulta un ritmo lento.

N-crescendo. Planos cada vez más breves; significa tensión y dinamismo y planos cada vez más largos; nos hacen sentir relajación y serenidad.

Arrítmico. Los planos son breves o largos, sin tonalidad espacial, cambiando de manera brusca y generando sorpresa.

Movimientos Físicos:

1. Panorámica: Consiste en un movimiento de cámara sobre el eje vertical u horizontal. Normalmente la cámara está sujeta sobre un trípode y gira alrededor de su eje. Tiene un gran valor descriptivo y también puede tener valor narrativo. Se emplea para descubrir una acción o un escenario que no puede abarcarse de una sola vez. Su efecto práctico es similar al que se produce cuando se gira la cabeza hacia un lado u otro para visionar un gran espacio. Podemos distinguir:

2. Panorámica horizontal: Movimiento de derecha a izquierda o viceversa.

3. Panorámica horizontal de seguimiento: es el movimiento de cámara más común. Se hace un seguimiento del sujeto que se mueve.

4. Panorámica horizontal de reconocimiento: se hace un recorrido lento por la escena para permitir al espectador que se fije en todos los detalles del escenario. Puede crear dramatismo y expectación o puede servir para mostrar cierta decepción

5. Panorámica horizontal interrumpida: consiste en un movimiento largo y suave que se detiene de repente para crear un contraste visual. Se emplea en situaciones dramáticas o lacónicas.

6. Panorámica horizontal en barrido: el barrido es una panorámica rápida que produce una serie de imágenes transitorias generalmente borrosas. El espectador no tiene tiempo de verlas nítidas. Trata de atraer la atención hacia la siguiente imagen. Se produce una relación dinámica o de cambio comparativo. El barrido puede tener muchas funciones: mostrar diferentes aspectos de la misma escena, como: proporcionar continuidad de interés (conectando entre sí una serie de sujetos o temas similares), cambiar los centros de atención, mostrar la causa y el efecto, comparar o contrastar, trasladar en el tiempo y en el

espacio, entre otros.

7. Panorámica vertical: Movimiento de arriba abajo o viceversa.

8. Panorámica de balanceo: Movimiento de balanceo.

9. Travelling: Consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje.

Estos movimientos suelen ser por desplazamiento de la cámara por una persona, travelling, grúa, entre otros. Tiene un gran valor expresivo, de relieve y perspectiva narrativa. Existen diversos tipos:

10. Avante o avance: la cámara se acerca. Refuerza la atención.

11. Retro o retroceso: la cámara se aleja. Relaja la tensión, a no ser que aparezcan otros objetos que antes no se veían, despertando nuevos focos de atención.

12. Ascendente/descendente: La cámara acompaña al personaje, o muestra alguna cosa en movimiento, hacia arriba o hacia abajo.

13. Lateral. La cámara acompaña en paralelo a un personaje que se desplaza horizontalmente o muestra alguna cosa con un movimiento lateral. Permite mantener cerca la expresión del personaje que se mueve. Los objetos dan la sensación de moverse más deprisa.

14. Circular o en arco: La cámara se desplaza en círculo alrededor del personaje u objeto. Este movimiento suele ser de exploración, permite ver la escena desde distintos puntos.

Movimientos Ópticos:

Zoom: El movimiento del zoom se realiza con las cámaras que tienen objetivos de focal variable, es decir, objetivos zoom. Permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen, sin

desplazar la cámara. También se llama travelling óptico, aunque a diferencia del travelling, con el zoom los objetos que se acercan, se comprimen, no descubrimos las áreas escondidas detrás de los objetos como lo podemos hacer con el travelling. En el cine y en la televisión se puso de moda en los años 60 y 70 y su uso fue excesivo. Valerio

Lazarov fue uno de los más conocidos cineastas que abusaba del zoom en sus trabajos.

Actualmente se evita abusar del zoom, ya que su uso injustificado cansa al espectador.

Las posibilidades de movilidad en la cámara, así como de asumir puntos de vista objetivos y subjetivos no existen en el teatro. La convención teatral tiene sus equivalentes, pero con técnicas y lenguajes específicos. Ninguno de los dos es mejor o peor que otro, son diferentes.