

3.- LOS "POR QUÉS" SON EL VERDADERO DESAFÍO

Los por qué serían un verdadero desafío, ya que nos plantean reflexiones generadas por el producto final de este tipo de investigación y aún cuando en un principio pueda no cobrar sentido en la práctica, a la larga influye de manera decisiva. Lo mismo se puede decir de las observaciones hechas por Aristóteles con respecto al teatro de su tiempo. También Jodorowsky con su literatura surreal basado en la entropía de los sueños, tanto los movimientos de la cámara empleados de Lars Von Trier en su aspecto crítico sobre la captación natural de una escena, respetando espacio-tiempo. Logrando coincidir la apreciación estética y psicológica del cine de Jean Mitry y su estructura del lenguaje fílmico y simbólico. A todo esto, se le involucra las artes afines y las herramientas adquiridas en la carrera de Teatro y sus dogmas.

Otro aspecto importante a lo largo de la historia es que la comunicación en el teatro sigue siendo un fenómeno complejo, infinitamente mayor que en todas las otras artes. Su primera tarea es la de contar, el acto de contar una historia a un "espectador", una historia que no sea tan aparatosa y que pueda ser muy simple, o no ser más que una "aventura interior".

Esto se puede tomar o asociar como una forma contemporánea de teatro naturalista, el teatro de lo cotidiano, que se distingue de aquel por el hecho capital de que lo cotidiano no es el mundo social y material, tal como podemos construirlo en escena, si no esencialmente el lenguaje, el lenguaje tomado de la vida cotidiana y considerado entonces como huella o manifestación del ser asediado por el mundo, o como combate, defensa y energía. Es decir, estaríamos hablando de la experiencia creativa de quienes

"hacen" el teatro y la experiencia estética de quienes contemplan el teatro.

En cierta forma, el sentido tradicional de todo el aparato visual de la representación dependió más que nada de los elementos accesibles que pudieron ser útiles y adaptables a la conformación del proyecto.

3.1.- LA CONFORMACIÓN DE LAS ESCENAS Y LA EDICIÓN EN VIDEO

Con las técnicas de edición se puede crear cualquier efecto que se pueda imaginar. Por esta razón es tentador tratar de impresionar a la audiencia con la infinidad de cosas que se pueden hacer, sin embargo, cuando las técnicas de producción monopolizan la atención, la audiencia se desvía de lo que en realidad es el mensaje central. Los productores profesionales, o debemos decir, los verdaderos artesanos de este arte, saben que las técnicas de producción son mejores cuando son transparentes; es decir cuando son imperceptibles para la audiencia promedio, ésto es especialmente cierto en lo que respecta a las técnicas de edición.

Así que con el objeto de hacer la edición tan imperceptible y discreta como sea posible, debemos considerar las partes para una buena composición, aquí no nos referimos a reglas, para presentar varios conceptos de edición, o pautas a tener en cuenta. Como se verá, muchos de ellos se adaptan a las técnicas de producción estilo cine, con una sola cámara.

Parte # 1: La edición funciona mejor cuando tiene un motivo. Al hacer cualquier transición o corte hay un riesgo de interrumpir la concentración de la audiencia y perder la concentración en la historia. Cuando los cortes y las transiciones tienen una razón derivada del contenido de la producción, es casi seguro que pasarán desapercibidas.

Por ejemplo, si alguien da un vistazo a un lado durante una escena dramática, ello nos motiva a cortar a lo que sea que llamó la atención del actor. Cuando una persona deja de hablar y otra comienza, esto genera una razón para hacer un corte de una persona a la otra. Si escuchamos una puerta que se abre, o alguien que grita fuera de cámara, se espera ver lo que produce ese sonido. Si alguien recoge un objeto y lo detalla, es natural insertar una toma del objeto.

Parte # 2: Cuando sea posible un corte durante el movimiento del sujeto. Si el corte es motivado por la acción, esa acción desviarán la atención del corte, haciendo la transición más fluida. Los pequeños saltos de edición son también menos obvios, porque los espectadores están concentrados en la acción.

Si un hombre se levanta de una silla, por ejemplo, se puede hacer el corte en medio de la acción. En este caso cada una de las tomas tendrá parte del movimiento.

Mantener consistencia en la acción y los detalles:

- Editar una producción realizada con una sola cámara, requiere mucho cuidado en los detalles. Los directores por lo general dan al editor muchas tomas de la misma escena. No sólo se debe cuidar la posición relativa de las extremidades, sino también los gestos y del

nivel de las voces.

- También se debe estar seguro de que nada cambie durante la escena (cabello, vestuario, ubicación, etc.) y que el talento esté haciendo lo mismo, exactamente de la misma manera en cada toma.

- Parte del arte de actuar es mantener consistencia absoluta en las tomas. Esto quiere decir que durante cada toma los movimientos y gestos del talento deben coincidir con ciertas palabras del diálogo.

- El trabajo del Director de Continuidad es velar porque el vestuario, los accesorios, los peinados, el maquillaje, etc. así como la utilería (objetos móviles en el set) sean consistentes entre tomas.

- Es muy fácil que un objeto en el set sea tomado al final de una escena y luego puesto en otro lugar antes de comenzar a rodar la siguiente toma. Cuando se editan las dos tomas consecutivamente el objeto desaparecerá, o peor aún, se moverá instantáneamente de un lugar a otro al ocurrir el corte.

- Como editor, con frecuencia se debe cortar una escena donde alguien sale de cuadro a otra donde la persona entra.

- Es mejor cortar la primera escena cuando los ojos de la persona pasan por el borde derecho del cuadro (asumiendo que está saliendo por el lado derecho) y luego colocar la siguiente escena seis cuadros antes de que los ojos de la persona entren a cuadro (que sería por el lado izq. de la escena).

- Estos seis cuadros son significativos. La vista del espectador tarda 1/5 de segundos en llegar de un extremo del cuadro al otro. Durante este tiempo lo que sea que esté pasando en la pantalla se hace confuso y los espectadores necesitan unos instantes para enfocarse en la nueva acción. De otra manera, el intervalo perdido puede crear un pequeño salto en la acción.
- Un editor puede usar las distracciones en la escena para tapar esos pequeños errores que acarrearán inevitablemente las producciones con una sola cámara. Un editor sabe que cuando alguien habla en la escena, la atención se centra en la boca o los ojos de la persona, y a los espectadores se les escapan las inconsistencias en otras partes de la escena.
- Algunas escenas se pueden agregar para desviar la atención. Recuerde el papel que desempeñan las inserciones y tomas de recurso a la hora de esconder un salto.

Parte # 3: Tenga en mente las posibilidades y las limitaciones del medio. Recuerde esto:

La televisión es un medio de "close-ups"

Un editor debe tener en cuenta que una cantidad significativa del cuadro se pierde. La única manera de mostrar los detalles necesarios es a través de los primeros planos. Excepto por tomas de situación diseñadas para orientar a la audiencia acerca de la ubicación de los objetos, el director y el editor deben hacer énfasis en los primeros y medios planos.

Hay algo que recordar de todo esto. Los close-ups de personas son adecuados para entrevistas o dramáticos, pero no para comedia ligera.

En comedia, los planos medios proporcionan un ambiente liviano, trivial y no involucran al espectador en el tema del programa, o en los pensamientos y emociones de los actores.

En contraste, en las entrevistas y las producciones dramáticas es apetecible usar close-ups extremos para las reacciones de los sujetos y para aportar datos acerca del carácter general de la persona.

En los dramáticos, un director con frecuencia quiere comunicar algo que ocurre en la mente de un actor.

En estos dos casos los primeros planos son la clave.

Como en todo trabajo de edición, hay un esquema que habría de considerarse en los modelos que representan un proceso de adaptación que, en lo más radical, llevaría, a anular un poco el carácter cinematográfico del relato. El filme no sería más que una puesta en imágenes del texto literario: bastante fiel a la novela pero, salvo excepciones, poco cinematográfico y, a anular su dependencia de la novela (el relato sería muy fílmico, pero sólo remotamente remitiría a la novela).

En contraste la mayoría de los movimientos utilizados en cámara para la filmación fueron: Tomas laterales, tomas sintéticas y estáticas, tomas panorámicas, traveling con close up y paneo a la izquierda, traveling con zoom out y paneo a la derecha, traveling con

panorámica horizontal de seguimieto, zoom out con retroceso, close up enfocado en el objeto manipulado, panomamica horizontal de reconocimiento, entre otras.

3.2.- CONCLUSIONES Y RESULTADOS DEL RODAJE

Se cambió por completo la línea mediante la posible novedad de los temas, peculiaridad en el diálogo, supresión de antecedentes, posible novedad, novedad en las situaciones, novedad en los enfoques y desarrollos.

Se rodó un filme de episodios ocurridos durante el transcurso de un día basados en conversaciones y relatos que tocan temas de carácter existencial sobre varios sucesos ocurridos en el pasado y su exteriorización y resultado en el presente establecido por el texto.

El teatro nos permite vivir experiencias siempre increíblemente potentes, y al mismo tiempo conservar una cierta libertad. Esta doble ilusión es la base propiamente dicha de la experiencia teatral y de la forma dramática. El cine sigue este principio en el primer plano y en el plano largo, pero los efectos son muy diferentes.

La proyección en video con pretensiones artísticas se encuentra al margen y en la periferia de la información y el entretenimiento, producidos y difundidos especialmente a través de la televisión. Aparece como una exploración de la naturaleza del video, como forma de creación artística, autónoma, específica. Esta sería la forma más pura y natural del video, en

la medida que implica una percepción subjetiva del espacio-tiempo, a través de la tecnología de la imagen electrónica.

"Tanto en el cine como en el teatro, el espectador es más o menos pasivo, en tanto receptor final de una serie de impulsos y sugerencias" (Peter Brook, Mas allá del espacio vacío, pág. 319)

En mi opinión, el arte no se explica. El arte es lo que es... ¿Pensamos demasiado? Este trabajo fue lineal, y en la mayoría de los casos no trabajo así.

La poesía en general me inspira, la cual funciona con la intuición y yo trabajo con pensamientos no lineales. A diferencia de algo abstracto, me agradan las ideas que hagan que el público se abra a su propia imaginación y le hagan sentirse partícipes de mis creaciones, ya sea sintiéndose cómodos o incómodos.

Por tanto, "al mostrar un punto de vista altamente subjetivo de la acción, y solo entonces descubrimos que precisamente en esa subjetividad reside la verdadera diferencia entre el cine y teatro" (Peter Brook, Mas allá del espacio vacío, pág., 319).

Trabajo con el concepto, con una idea; y las operaciones llegan después.

El oficio te aporta mecanismos para canalizar la intuición artística.

Finalmente puedo remarcar la propuesta hecha en la tesis al comprobar que la subjetividad puede ser otra herramienta más para la creación colectiva ya sea en teatro o en cine. Y tratar de transmitir una misma ideología individual que se requirió para consolidar un proyecto que dependía no sólo de mis capacidades artísticas si no también con la colaboración de gente que se involucró en el proyecto, exhortando a los alumnos que sigan sus proyectos independientemente de la dificultad que aparenta.