

Nº 7
2EJ.



Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas

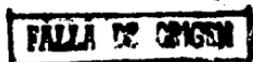
uso de
medios técnicos
audiovisuales
en las
artes escénicas



DIRECCION
ESCUELA NACIONAL DE
ARTES PLASTICAS
Av. Guadalupe 459
Xochimilco, D. F.
C. P. 066210

Tesis para obtener el título de licenciado
en Comunicación Gráfica

Martín Morales Xochihua
Ernesto Olivares Castillo
Noé Martín Sánchez Ventura



1992



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

I N D I C E

INTRODUCCION

CAPITULO 1. LA COMUNICACION

- 1.1. La Comunicación
- 1.2. El Lenguaje
- 1.3. El Signo
- 1.4. El Medio
- 1.5. El Mensaje
- 1.6. Niveles de Comunicación
- 1.7. La Representación
- 1.8. La Percepción

CAPITULO 2. LA COMUNICACION AUDIOVISUAL

- 2.1. La Comunicación Audiovisual
- 2.2. Antecedentes
- 2.3. Reproducción-Comentario
- 2.4. Los Códigos que conforman
la Comunicación Audiovisual
- 2.5. El Lenguaje Cinematográfico
- 2.6. El Diaporama

CAPITULO 3. LAS ARTES ESCENICAS

- 3.1. Las artes escénicas
- 3.2. Antecedentes
- 3.3. El Teatro
- 3.4. La Opera
- 3.5. La Danza

- 3.6. La Escenificación
- 3.7. El Intérprete
- 3.8. El Espectador

CAPITULO 4. ANTECEDENTES DEL USO DE MEDIOS TECNICOS

AUDIOVISUALES EN LAS ARTES ESCENICAS

- 4.1. Antecedentes del uso de medios técnicos audiovisuales en las artes escénicas
- 4.2. Los medios técnicos audiovisuales en la ópera
- 4.3. Los medios técnicos audiovisuales en el teatro
- 4.4. Los medios técnicos audiovisuales en la danza
- 4.5. El performance

CAPITULO 5. PROYECTO DE ESCENIFICACION

- 5.1. Descripción del proyecto
- 5.2. Presentación del poema
- 5.3. La Adaptación
- 5.4. La Justificación
- 5.5. Soportes, materiales y equipo técnico.

CONCLUSIONES.

I N T R O D U C C I O N

A través del desarrollo de la comunicación visual, se ha podido observar cómo en numerosos casos, algunos medios de comunicación se han apoyado en las diferentes disciplinas del arte (danza, música, pintura, etc.) para elaborar y darle un carácter más expresivo a sus mensajes. Un ejemplo muy accesible de esto nos lo ofrece actualmente la televisión, la cual constantemente está incorporando a su lenguaje "elementos estéticos" tales como: coreografías de danza, grafismos y toda clase de formas tomadas tanto del dibujo como de la pintura.

Y de la misma manera en que los diseñadores de mensajes se valen del arte para dar solución a problemas de comunicación visual, los artistas, a su vez, se apoyan en los diversos medios de comunicación (video, cine, cómic, etc.) para efectuar su búsqueda estética.

No debemos ver en estas relaciones un simple recurso para superar deficiencias técnicas o expresivas. En realidad estas "alianzas" entre disciplinas diferentes han contribuido al desarrollo de cada una de ellas, y en el mejor de los casos han provocado el surgimiento de nuevas formas de expresión.

Aunque desde sus orígenes las artes escénicas se han com-

plementado tanto con elementos sonoros como visuales (se considera al teatro como el primer audiovisual), estas disciplinas siguen constantemente la búsqueda de nuevos recursos para integrarlos a sus representaciones. Actualmente los espectáculos escénicos sustentan en gran parte su desarrollo en lo audiovisual.

Desde las escenografías con cinematógrafo del realizador alemán Edwin Piscator, pasando por los trabajos del teatro experimental de los años sesentas, hasta los más recientes montajes multimedia, como los del realizador norteamericano Robert Wilson, se ha dejado ver un creciente interés por parte de los realizadores de arte escénico por integrar a sus obras algunos medios técnicos, como el cinematógrafo, el video e imágenes - diapositivas.

El presente trabajo tiene como objetivo general investigar los aspectos formales y los antecedentes del uso de medios técnicos audiovisuales (cine, video y diaporama) en las artes escénicas (teatro, danza y ópera).

También como parte de nuestros objetivos se llevó a cabo un ejercicio práctico con base en nuestra investigación teórica: éste consistió en la adaptación y puesta en escena del poema colectivo "La casa de mi hermana", utilizando imágenes - diapositivas y coreografía de danza.

Este ensamble (teórico-práctico) que se propone tiene el fin de asentar y comprobar la importancia de una apertura en -

el campo de la comunicación gráfica a otras áreas, en este caso a las disciplinas escénicas, con el fin de abordar expresiones que enriquezcan al lenguaje del comunicador gráfico.

El teatro, la danza y en general casi todas las artes escénicas comparten con los medios técnicos de comunicación, la particularidad de transmitir información hacia los dos principales canales de percepción del hombre: la vista y la audición. Ello determinó que este trabajo se planteara desde la óptica - de la comunicación audiovisual.

De esta manera el proyecto que ahora presentamos está com puesto por cinco capítulos.

1.- El primero de ellos se destinó a la revisión de los temas y conceptos con los que formamos el marco teórico dentro del cual fue posible desarrollar nuestra investigación.

Iniciamos con la revisión del concepto de comunicación, - ya que como apunta Wilbur Schramm "difícilmente se puede teori zar o proyectar investigación, sin antes hacer algunas conside raciones acerca de la comunicación humana" (Paoli: 89).

Así destacamos la importancia que este proceso tiene para el hombre y en particular para los objetivos que ahora nos ocu pan.

Igualmente abarcamos algunas generalidades sobre el len-- guaje, lo que nos sirve más adelante para determinar me-

por al audiovisual como sistema de signos. Para este fin también nos apoyamos en un breve estudio sobre el signo y sus características.

De la misma manera se ha incluido un análisis sobre el "medio" y los niveles de comunicación, conceptos que están muy relacionados y que ayudan a ubicar al espectáculo escénico como medio (canal) de comunicación.

Para finalizar el capítulo abordamos dos temas que fue importante tener en cuenta. El primero de ellos trata sobre el fenómeno de la representación, del que estudiamos su origen y su función. El interés por detenernos a examinar este fenómeno, es que no podemos pasar por alto el hecho de que, tanto el espectáculo escénico como todas las formas de expresión que actualmente poseemos nacieron de la necesidad que experimentó el hombre primitivo por representar (imitar) la realidad.

El último tema aborda los aspectos más importantes de la percepción visual y la percepción auditiva, las cuales son los principales canales por lo que tenemos conocimiento de la realidad y de las experiencias estéticas.

2.- Al segundo capítulo se ha asignado el estudio de la comunicación audiovisual.

Primeramente hacemos una relación de sus antecedentes históricos, y en seguida pasamos a enunciar los elementos que la conforman, principalmente los temas más importantes del sonido

y la imagen. Con estas consideraciones fue posible estudiar - las principales características del diaporama (técnica audiovisual que se utilizó en la escenificación), que está sustentado en el empleo del código fílmico, como solución narrativa y de expresión.

3.- El tercer capítulo se ocupó de una investigación sobre las artes escénicas. Esta se lleva a cabo con el fin de - acercarnos y comprender mejor al otro medio que se utilizó en el trabajo final: la danza.

Se procedió de la misma manera que en el capítulo ante- - rior, comenzando con un resumen de sus antecedentes históricos, para después proseguir con la revisión de las principales ca--racterísticas del espectáculo escénico y particularmente de la danza.

4.- Una vez teniendo este marco referencial fue posible, en el capítulo cuarto dar curso al objetivo principal de la te--sis, la investigación de los antecedentes del uso de técnicas audiovisuales en las artes escénicas.

En un principio esta investigación contempla sólo generalmente las relaciones entre las tres principales técnicas audiovisuales (cine, video y diaporama) con las principales artes - escénicas: teatro, danza y ópera.

Quizá sea necesario aclarar aquí que al referirnos a las relaciones entre unas y otras disciplinas, no hablamos de to--

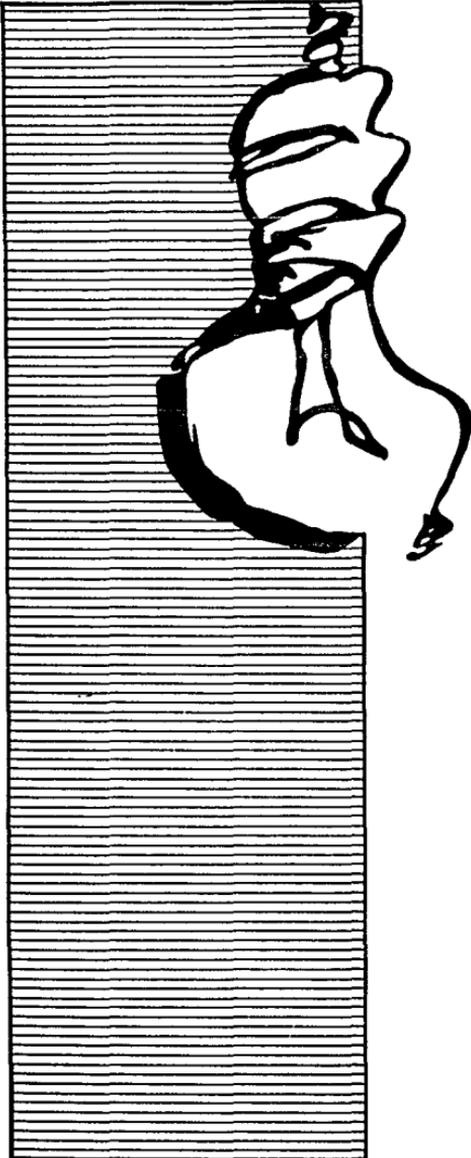
das las formas en que éstas podrían relacionarse. Ello exigía necesariamente una investigación más amplia. Aquí atendemos únicamente a la forma en que se ha hecho uso de medios técnicos audiovisuales en espectáculos escénicos.

5.- En el quinto capítulo se enmarca el desarrollo de la parte práctica de la tesis, la escenificación del poema "La casa de mi hermana", la cual se llevó a cabo utilizando imágenes diapositivas y coreografía de danza.

El capítulo contiene básicamente el desarrollo de la visualización (o sea la transcripción del poema a elementos visuales y sonoros) y el proceso de diseño de todos estos elementos mediante los diferentes guiones (literario, técnico e ilustrado).

Debemos destacar que esta escenificación se realizó en el auditorio Francisco Goitia de la Escuela Nacional de Artes - Plásticas, por lo que la planeación de toda la obra estuvo sujeta a las condicionantes del lugar.

Por último se presentan las conclusiones a que se llega a partir del trabajo final y de la investigación.



CAPITULO 1 LA COMUNICACION

La comunicación es el proceso fundamental

Wilbur Schram.

C A P I T U L O 1

LA COMUNICACION

1.1 LA COMUNICACION

A partir de la definición propuesta por Abraham Moles - - (Moles: 119, 1975), se entiende que la comunicación es la relación que se establece entre dos o más entidades (células, órganos, animales, vegetales o máquinas) mediante el intercambio - de datos que se emiten y reciben por medio de un sistema de - signos (código) que ambas partes pueden interpretar.

Ahora bien, debemos acentuar el hecho de que la comunica-ción, o mejor dicho, el proceso al cual se ha dado el nombre - de comunicación, no es un fenómeno exclusivo de la intelligen--cia humana. Este es en realidad un fenómeno universal, sin el cual sería imposible concebir tanto la organización biológica como la artificial.

Para que un sistema (una máquina, una especie animal, - - etc.) pueda desarrollarse, es necesaria la interacción entre - sus elementos. La comunicación es esa posibilidad básica de articulación entre estos elementos. Lo anterior explica por qué es fácil encontrar este proceso en todos los niveles de organi-zación.

1.1.1 La comunicación humana

El homo sapiens se distingue de los demás animales en muchos aspectos. Uno de ellos, y quizá el más importante es su forma de comunicación.

El hombre es el único ser que tiene conciencia y libertad de uso sobre sus formas de comunicación, y ello es debido a - que éstas, generalmente se sitúan en el plano de lo racional, mientras que la comunicación animal es sólo "afectiva o emocional" (Vandel: 35).

Un individuo de la especie humana no se puede integrar a su grupo social con tan sólo su conjunto de señales innato; es necesario que aprenda la "nueva" manera de hacerlo, y ésta consiste fundamentalmente en el uso de un tipo diferente de signo: el símbolo (la palabra), y de su sistematización en lenguaje.

1.2 EL LENGUAJE

Generalmente se restringe el concepto de lenguaje a la expresión oral. Sin embargo, una definición más amplia y más - - acertada de este término, inscribe a otras formas de expresión, cuyos signos pueden ser de naturaleza diferente a la palabra o signo lingüístico.

Estos pueden ser: icónicos, cinésicos, sonoros, etc.

De esta manera definiremos como lenguaje a: todo conjunto o sistema de signos que tienen la capacidad de articularse para formar mensajes.

1.2.1 El lenguaje verbal

Utilizaremos el término de "lenguaje verbal" para referirnos al sistema de signos lingüísticos (palabras, morfemas), - que utiliza el hombre para su comunicación hablada y escrita. El lenguaje verbal es la única capacidad humana desarrollada - específicamente para la comunicación, por lo que nos puede servir como un "modelo lógico" (Katz: 153) para el análisis del - lenguaje audiovisual.

Además de ser la más eficaz forma de comunicación, es para el hombre un "instrumento intelectual" (Vandel: 36) que le permite tener nociones mentales (conceptos) de la realidad y - de la actividad psíquica (pensamientos, imaginación, etc.). De tal manera que cualquier experiencia debe estar nominada o descrita por signos lingüísticos para estar dentro del marco de - nuestro "pensamiento lógico" (Vandel: 35).

La lengua nombra las cosas y nosotros las percibimos como las nombradas. Vemos, sentimos y diferenciamos la realidad en la medida en que la lengua pone a nuestra disposición los conceptos adecuados. - - (Doelker: 27)

Así la lengua se nos presenta, no sólo como un instrumento de aprehensión de la realidad, sino también como un medio de representación de las experiencias humanas.

1.2.2 Las funciones del lenguaje

Son varias las funciones que se atribuyen al lenguaje verbal. Sin embargo, se reconoce sólo a tres como las fundamentales; ellas son:

1) La función apelativa. Es la primera fase en la evolución del lenguaje, y consiste en atraer, "apelar" a la atención de otro individuo para que reaccione de alguna manera.

Esta y las otras dos funciones que describiremos más adelante han sido estudiadas propiamente en la lengua. Pero debemos entender que son la base de toda forma de comunicación, de tal manera que es posible (por extensión) encontrar ejemplos de ellas en los otros lenguajes: un ejemplo de función apelativa en la comunicación quinésica sería cuando alguien levanta una mano para ser visto.

Por otra parte, en el lenguaje visual tenemos un buen ejemplo en las señales de tránsito, las cuales apelan al conductor a virar, detenerse, seguir la marcha, etc.

2) La función expresiva o sintomática. Por esta función es posible obtener datos sobre el estado de ánimo, grupo so-

cial, grado de conocimientos, del individuo que está comunicando. Se abstrae información que no es el motivo principal del acto de comunicación.

El hablante, aunque no lo pretende, da información sobre sí mismo, da síntomas. - -
(Avila: 61)

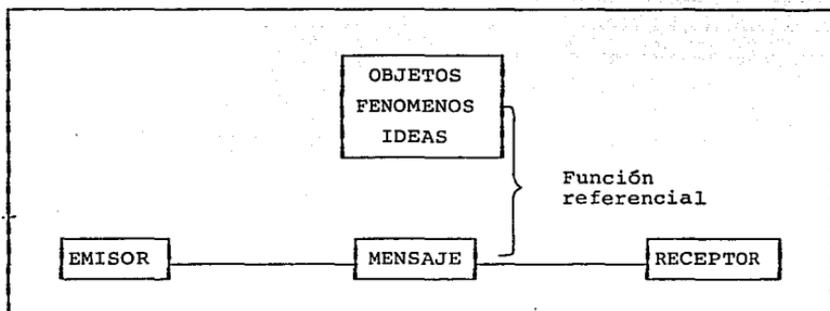
Una gran parte de la información que recibimos de las expresiones artísticas se apoya en esta capacidad del lenguaje (visual, verbal, etc.). Ya que estas formas de expresión se valen continuamente de la descripción de estados de ánimo, perfil psicológico, sociológicos, etc. Pero hay que anotar que al estar planeando lo sintomático ya no se encuentra tanto en un segundo plano. Aquí es más fácil reconocerlo, dado que "mostrar los síntomas" es la intención del artista. Lo sintomático se vuelve referencial.

Por ejemplo, en la tragedia de Hamlet no tenemos conocimiento del dolor del príncipe después de una interpretación más o menos intencional de sus síntomas, sino que este sentimiento se nos impone por medio de las palabras que Shakespeare pone en boca de él, y de las acentuadas actitudes del actor en escena.

¡Oh! ¡Por qué este cuerpo que me anima, esta carne que es mi cuerpo, no había de fundirse como se derrite el rocío de la mañana! ¡Por qué no permite Dios que uno se mate y desaparezca!. (Shakespeare: 97)

3) La función representativa o referencial. Es gracias a esta función que el lenguaje puede transmitir un contenido. Se hace "referencia" a través de los mensajes al mundo de las cosas, de los fenómenos, de las ideas y los sentimientos.

Es necesario llamar la atención sobre el hecho de que la función referencial es privativa de la comunicación humana. - Las otras dos funciones se pueden encontrar de una u otra forma en la comunicación animal. La referencia no, y ello se debe a que la representación requiere de una organización de signos, de un lenguaje.



Para finalizar este apartado, quizá se deba añadir una - consideración de André Helbo respecto a una función del lengua - je que aquí no mencionamos, pero que él relaciona con el espec - táculo teatral. Se trata de la función FATICA, mediante la - - cual los interlocutores pueden mantenerse en contacto sin in - - tercambiar información. Es el primer paso para que "en caso de ser necesario, abierto ya el canal, ir al asunto, al grano".

(Avila: 62)

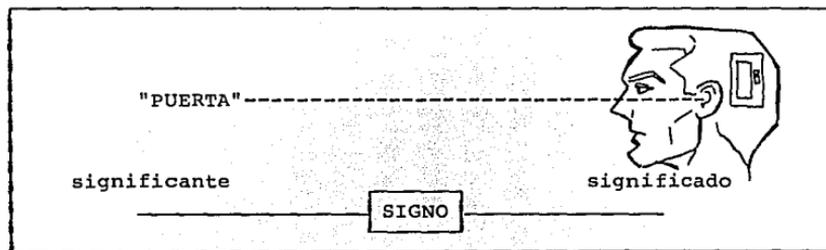
La función fática o función de contacto parece privilegiada en la producción dramática; la presencia del destinatario siempre se ha visto acentuada en el teatro... (Helbo: 28)

1.3 EL SIGNO

Se define al signo como algo susceptible de ser percibido y que está en lugar (en representación) de otra cosa.

Tomemos, para ejemplificar, un signo lingüístico:

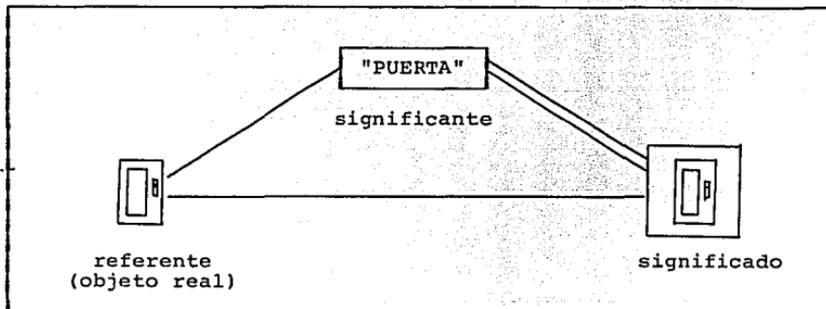
La expresión acústica "puerta" (el algo), es una manifestación que se percibe mediante el oído: y adquiere valor de signo en el momento en que representa para alguien a la estructura de metal, madera, o cualquier otro material que sirve para impedir el acceso o salida de una habitación (la otra cosa). (Fig. 1)



(F i g u r a 1)

La estructura del signo presenta, fundamentalmente una relación entre tres elementos:

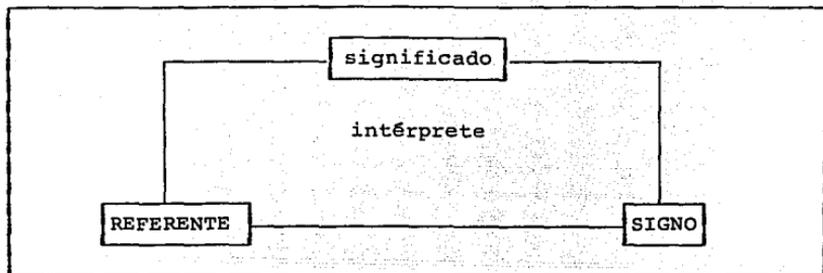
- SIGNIFICANTE: que es la manifestación física, susceptible de ser percibida.
- SIGNIFICADO: que es la noción mental -el concepto- que se tiene del objeto.
- REFERENTE: éste es el objeto real al que hace alusión el signo. (Fig. 2)



(F i g u r a 2)

El INTERPRETE es el individuo o grupo de individuos que establece una relación signo-referente, y la interpreta así siempre que ese signo se utiliza.

Cualquier manifestación oral, gráfica, corporal, etc. que no pueda ser interpretada (relacionada con algo) carecerá de valor de signo. (Fig. 3)



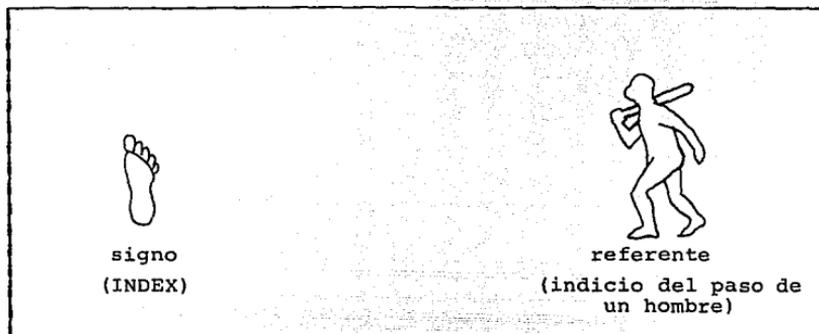
(F i g u r a 3)

1.3.1 La clasificación de los signos

La clasificación más importante de los signos es la que - considera al signo con relación a su referente y se divide en:

- INDEX o INDICE: Este es un signo que se emite sin intención de comunicar. Guarda una relación muy estrecha (de contigüidad) con su referente.

Ejemplos de este signo son: el humo, indicio de que algo se quema; ruidos de pasos, indicio de que alguien camina, etc. (Fig. 4)

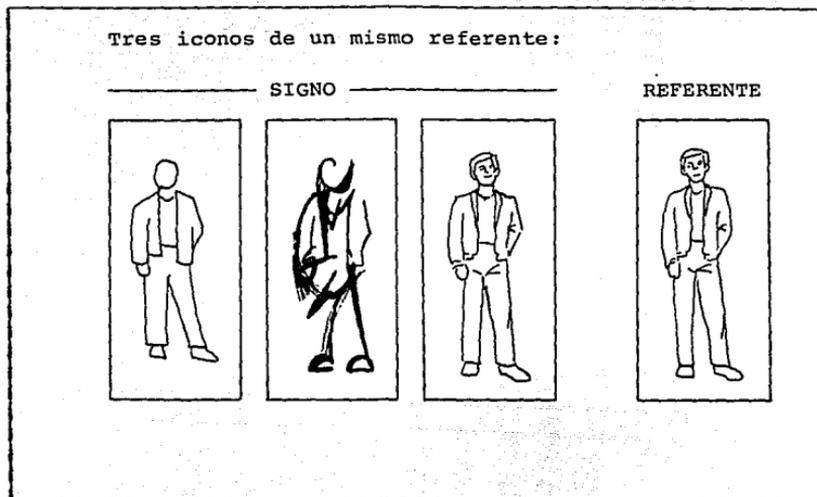


(F i g u r a 4)

- **ICONO:** Es un signo hecho con o sin intención de comunicar, que conserva una relación directa (de analogía) con su referente.

Son ejemplos de icono: los dibujos, esquemas, fotografías, esculturas, modelos a escala y en general cualquier imagen o modelo que, en mayor o menor grado, representan algún aspecto de la realidad.

(Fig. 5)



(F i g u r a 5)

- SIMBOLO: Es un signo elaborado específicamente para la comunicación; se establece por convención y puede o no mantener algún tipo de relación con su referente.

Los ejemplos más claros de símbolos son las palabras y los números.

Otro tipo de ejemplos son algunas imágenes y objetos que representan a alguna empresa o religión, como el logo de "Coca-Cola" o la cruz cristiana.

- LA SEÑAL: Los diversos autores no concuerdan en el sentido que se debe dar a este término. Hay quienes, como Décio Pignatari, no lo consideran un tipo de signo, sino como "la manifestación física, concreta de un signo" - - (Pignatari: 21), es decir, como lo que aquí hemos definido antes por *significante*.

Otros autores, como Susane K. Langer, sostienen que la señal es lo mismo que el *índice*. (Pignatari: 23)

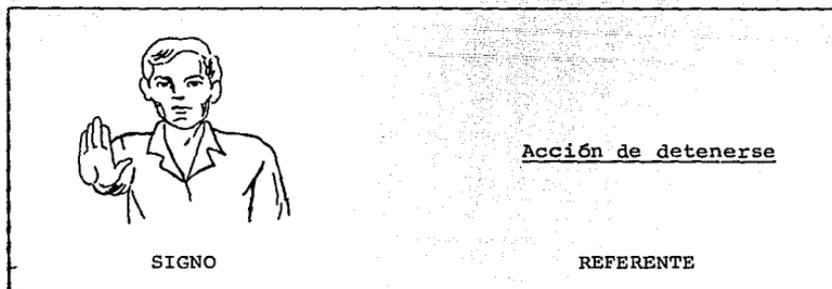
Por su parte, Thomas Sebeok (Helbo: 77) y Cebrían Herreros sí consideran a la señal como un tipo de signo y diferente al *índice*. Ellos lo definen así: "signo producido por el emisor con voluntad de comunicar algo y provocar reflejamente una respuesta en el receptor". (Monroy: 13)

Para nuestra investigación nos apoyaremos en esta última acepción, ya que por ella quedan definidas algunas manifestaciones corporales (ademanos, gestos, etc.) que son de nuestro interés y que no pueden ser consideradas como "índice" por existir en ellas una franca intención de comunicar. Además, en estas expresiones la relación -

signo-referente no es directa, como lo exige el index, sino "causal".

La señal está ligada al emisor, pero no al referente, que en este caso es una acción.

Son ejemplos de señal: los ademanes, como hacer alto con la mano, pedir aventón con el dedo pulgar; las señales de tránsito, se máforo, flechas, etc. (Fig. 6)



(F i g u r a 6)

Apoyándose en los estudios semióticos que se han hecho so bre cine, André Helbo propone la existencia y la identifica- - ción de cada uno de estos tipos de signo dentro del espectácu- lo escénico. Así, un ejemplo de signo icónico sería, "El andar ...modalidad de lo natural, puede considerarse como la transpo sición a la escena de un caminar real" (Helbo: 78) o ejemplos de símbolos en todos los aspectos de una representación escéni ca.

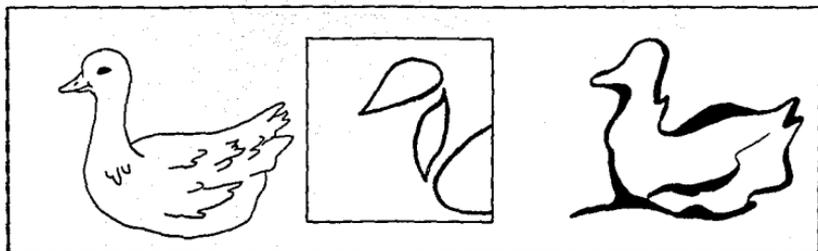
- **Objetos:** el cetro por la realeza, el arco por el cazador.
- **Actitudes:** el ceño por el sentimiento.
- **Movimientos:** el corrimiento del decorado para evocar el viaje o el mar.
- **Trajes:** la ropa para el origen social.
- **Lenguaje:** el acento para el anclaje sociológico, - etc. (Helbo: 80)

1.3.2 Signos motivados y arbitrarios

Existe una diferenciación de los signos que los divide en dos grandes grupos tomando en cuenta su relación física con el referente: signos motivados o analógicos y signos arbitrarios.

Los signos motivados son todos aquéllos que guardan alguna relación física (de contigüidad, analogía) con su referente. Como por ejemplo, el signo icónico, el cual por más alejado - que esté de su referente, por síntesis, deformación o estilización, siempre conserva alguna característica del mismo.

Tomemos como ejemplo la representación gráfica de un pato.
(Fig. 7)



(F i g u r a 7)

Por otro lado, los signos arbitrarios son todos aquéllos que no guardan ninguna de las características físicas del objeto al que representan. Son signos inmotivados sin ninguna "relación natural" con el referente. Estos quedan bien ejemplificados por los signos lingüísticos y por los números.

Ejemplo: la voz o el signo "pato", no comparte ninguna de las características con el animal que conocemos por ese nombre, y bien pudo habersele designado con otra palabra. Es arbitrario y aceptado por consenso.

Debido a la naturaleza de sus signos, todos los lenguajes se clasifican en dos grandes grupos: los digitales y los analógicos.

Los signos de los códigos digitales están formados por una serie de unidades o dígitos, como los del alfabeto, el sistema numérico, el sistema musical, etc. Los signos de los códigos analógicos no se pueden descomponer como los anteriores. -

Tienen más que ver con el aspecto físico que con el mental, - son menos abstractos: la fotografía de un paisaje, el gesto - sonriente de algún rostro o el ruido del encendido de un auto-móvil.

Para finalizar hay que anotar que una de las cualidades - más importantes del signo es su capacidad para articularse con otros signos para formar mensajes.

El lenguaje verbal se vale de la doble articulación, donde en el primer nivel se unen palabras con palabras (signos - con signos) para formar frases u oraciones. Y en el segundo ni vel se concatenan fonemas con fonemas (elementos sin significado) para formar palabras.

Debemos resaltar que (con la reserva que se debe tener - con la música) ningún otro lenguaje posee la doble articula- - ción. Todos presentan la primera, es decir, la unión de signos con signos, pero sus reglas de articulación no son tan claras, ni tan bien definidas como las de la gramática.

1.4 MEDIO

Marshall Mc Luhan define a los medios de la siguiente manera: "los medios son prolongaciones de alguna facultad física o psíquica". (Mc Luhan: 26)

Una necesidad que no puede ser satisfecha por las propias

facultades obliga al individuo a desarrollar medios que lo - -
auxilien en la solución de ésta.

Así, de la necesidad de comunicarse con sus semejantes, -
el hombre desarrolló primero medios naturales de comunicación
como la quinesia y el lenguaje verbal. Posteriormente, con la
tecnología creó medios artificiales como el diario, el teléfono,
la radio, el cine, etc., que hicieron más sencilla la comu
nicación a largas distancias y con un mayor número de indivi--
duos.

El medio de comunicación "también llamada vía o canal" -
(Moles: 54, 1975) se define como todo aquel vehículo o instru-
mento que facilita el contacto entre el emisor y el receptor -
de un mensaje. Este contacto puede ser "cara a cara" o en au--
sencia de alguna de las partes.

Existen variadas formas de clasificar a los medios de co-
municación. Una los clasifica tomando en cuenta el origen del
vehículo, distinguiéndose en: naturales y artificiales. Otra -
los clasifica con base en los órganos sensoriales que se invo-
lucran en la recepción del mensaje. Una más en relación al uso
que se da al medio, dividiéndolos en: masivos y limitados. Ca-
be aclarar que una clasificación de este tipo resultaría muy -
relativa, ya que, como anota Reed H. Blake: "lo que diferencia
a un medio masivo de un limitado no es el instrumento mismo, -
sino la forma como se lo utiliza". (Moles: 352, 1975). Por - -
ello es más recomendable hablar de comunicación de masas que -

de medio masivo.

A propósito de esto último, en el diccionario La comunicación y los mass media encontramos esta interesante consideración con respecto a los medios escénicos:

Los mass media son, por último, un aparato de amplificación social. Por eso, una conferencia, una pieza de teatro, aunque medios de comunicación, no son sin embargo - mass media porque su ampliación es natural y porque prescinden de todo relé [relevo] dado que están frente a frente el emisor y los destinatarios. (Moles: 448, - 1975)

Con el doble propósito de conocer los principales medios de comunicación y de ubicar perfectamente a los medios que ahora estudiamos (diaporama, danza, teatro, cine, etc.), se ha elaborado un cuadro sinóptico a partir de la clasificación que considera a los medios según los sentidos que se involucran en la recepción del mensaje.

VISUALES	AUDITIVOS	AUDIOVISUALES
- Periódicos	- Radio	- Cine
- Revistas	- Disco	- Televisión
- Libros	- Grabaciones magnéticas	- Diaporama
- Carteles		- Grabaciones de video
		- Danza
		- Opera
		- Teatro

Como se puede apreciar en esta clasificación, los dos medios que se involucran en nuestra investigación son audiovisuales; esto hace necesario definir de antemano lo que se entenderá como medio audiovisual.

El medio audiovisual es todo aquel vehículo o instrumento que transmite un mensaje, apelando simultáneamente a los sentidos de la vista y el oído del receptor.

1.5 EL MENSAJE

El mensaje es todo aquel "material informativo", ideas, conductas, sentimientos, órdenes, etc. que se expresa mediante una "selección ordenada" de signos (encodificación).

Bajo el enunciado de "materiales informativos" hay que incluir a las dos formas básicas de mensajes que enuncia Abraham Moles (Moles: 216, 1978):

- 1) Información semántica. La cual siempre es funcional y se emite con la intención de "preparar acciones". - Ejemplo de este tipo de informaciones son las que se pueden encontrar en los noticiarios: estado del tiempo, política, documentales, etc.
- 2) Información estética. La cual no tiene un propósito funcional, sino que solamente se emite con la intención de reflejar estados de ánimo, sentimientos, o - por simple goce estético.

1.6 LOS NIVELES DE COMUNICACION

En el proceso de la comunicación humana se pueden distinguir tres niveles básicos con el mismo principio de importancia: interpersonal, de grupo y de masas.

Se podría pensar que la diferencia entre los niveles de comunicación es el número de personas que participan en ellos. De cierto modo existe algo de razón en esto, pero los factores más importantes se concentran en: la estructura del mensaje, las culturas heterogéneas que coexisten en los grupos sociales y los diversos tipos de medios que se emplean en cada uno de los niveles.

- 1) El nivel interpersonal. Si dos personas son afines - pueden establecer interdependencia, o sea, adoptar - las funciones de emisión y recepción. Debido a que en la mayoría de los casos los participantes manejan el mismo código y el mismo repertorio (información), los mejores resultados para comunicarse con la persona indicada o deseada se encuentran en este nivel. Los medios utilizados son los más sencillos (generalmente), como el habla frente a frente o mediada por aparatos como el teléfono.
- 2) El nivel de masas. Se denomina masa a la congregación de grandes cantidades de gente con una cultura heterogénea. En este nivel de comunicación la interdependencia no requiere de la presencia física del emi-

sor durante el proceso. Este aspecto determina que la información, para ser comprendida en su totalidad, se generalice. En este nivel se emplean los medios más complejos, tanto económica como técnicamente. Sólo basta mencionar al cine, la radio, la televisión, etc.

- 3) El nivel de grupo. Al igual que en el nivel anterior, es la reunión de un grupo de personas (a menor escala) con diferentes tipos de cultura, que tienen en común un interés específico, pero con la diferencia de que se requiere de la presencia física de los participantes en el mismo lugar durante el proceso de comunicación.

Se pueden distinguir dos clases de grupos: el microgrupo y el macrogrupo. En este último se ubican los espectáculos escénicos como la danza, la ópera y el teatro, así como las presentaciones multimedia de productos comerciales.

La información en los microgrupos tiende a particularizarse (como en el nivel interpersonal) y a ser especializada. En cambio la información del macrogrupo se generaliza cada vez más al aumentar el número de participantes (como en el nivel de masas). Los actuales medios de macrogrupos han alcanzado una sofisticación tan alta como los medios de comunicación masiva, llegando a utilizar, en algunos casos, los mismos sopor-

tes. De hecho es posible encontrar producciones semejantes de macrogrupos y de masas, como películas y videos que sólo son exhibidos en determinados grupos.

1.6.1 Modos de comunicación

David K. Berlo (Berlo: 85) asegura que dentro de los niveles de comunicación se efectúan cuatro formas (con ligeras variantes en cada nivel) de establecer interdependencia:

- 1) Interdependencia física. Se considera el nivel más simple de comunicación. El emisor sólo necesita la presencia física del receptor para que éste asimile el mensaje. Ejemplos de este tipo de interdependencia son el cartel, los anuncios de televisión, radio, prensa, etc., que promueven determinado evento. Sólo se necesita que el público vea o escuche y se dé por enterado.
- 2) Interdependencia de acción-reacción. Se puede considerar el segundo escalón dentro de las formas de interdependencia. En este nivel se requiere de un estímulo (acción) por parte del receptor para que se produzca una respuesta de cualquier tipo en el emisor (reacción). Esto se conoce como retroalimentación y permite a ambas partes percatarse de la efectividad del mensaje y el medio que se están utilizando. Se

puede citar como ejemplo lo que ocurre en algunos espectáculos escénicos: el actor se guía por las respuestas de ánimo que tiene el público en concordancia con el mensaje: situaciones de risa, asombro, tristeza, etc. La retroalimentación permitirá al actor y a los realizadores optar por una decisión. Si el público se adentró en la obra, lo mejor es mantener el método e intensidad de la misma. Pero si la respuesta es negativa el camino será diferente: el actor se verá obligado a intensificar e improvisar en su trabajo, y el director a realizar ajustes para que el público pueda compenetrarse en la obra.

- 3) Interdependencia por empatía. Si hay una predisposición para tomar una actitud en los momentos de transmitir o recibir un mensaje, se está comunicando por empatía. El comportamiento se modifica al tener conciencia de la conducta del individuo o individuos con los que nos comunicamos. Por experiencia se sabe cuál es la actitud más adecuada a emplear con determinada persona o personas, en qué momento y en qué lugar. Tomemos como ejemplo el teatro para explicar este tipo de interdependencia.

Con base en la referencia de los anteriores trabajos de los actores, director, escenógrafo, etc., el público acude a la obra que le interesa porque espera obtener cierta información, goce estético o diversión que

le satisfaga.

Por otra parte, los realizadores trabajarán para plasmar su estilo. También ellos esperan y pronostican la clase de respuestas que tendrán los asistentes en - - ciertos momentos de la puesta. Cada parte comunicadora se dispone a tomar una actitud con la información que la otra parte le brinda.

- 4) Interacción. Es el nivel ideal de la comunicación. - Se dice que dos individuos desarrollan la interacción cuando las dos partes constantemente intercambian información hasta el grado de dejar alguna influencia - en el otro. En suma, comunicarse a este nivel indica que se ha utilizado correctamente la relación de interdependencia acción-reacción y de empatía.

1.7 LA REPRESENTACION

El hombre se relaciona con su medio ambiente a través de sus percepciones. Este enfrentamiento con la realidad en muchos casos no es en forma directa, puesto que aquellos aspectos de la realidad que así se presentan -sin una idea preconcebida de ellos- son experimentados caóticamente.

La naturaleza no familiar es vivida como realidad inquietante, amenazadora, caótica. - -
(Doelker: 42)

Las representaciones tienen precisamente la función de - procurar al hombre una noción anticipada del mundo, sirviendo como un mediador entre él y su medio ambiente.

En este sentido, se tiene como representaciones a las expresiones artísticas como la pintura, el cine, los espectáculos escénicos, etc. Así como a otro tipo de actividades, como los juegos (principalmente los infantiles) o el baile.

El origen de la representación se encuentra en la necesidad que experimentó el hombre primitivo por tener un control, por imponer un orden a una realidad que se le presentaba desconocida. El no copió a la naturaleza con la conciencia de una búsqueda estética (de hacer arte); los fieles dibujos en las cavernas, así como las danzas y las esculturas que representaban animales, no fueron más que un intento mágico (simbólico) por domoñar anticipadamente a las fuerzas de la naturaleza.

Para él la imagen no es un simulacro... es una operación mágica por la cual el hombre manifiesta su poder en el orden cósmico. -
(Bazín: 9)

La fidelidad con que fue representada la realidad por el hombre primitivo y posteriormente por artistas de otras épocas ha conducido a "interpretar al arte como mimesis" (Doelker: - 45), es decir, como un modo de integración a la naturaleza mediante su imitación. En palabras de Cristian Doelker, la génesis de la mimesis se encuentra precisamente en la imitación -

del mundo por signos corporales:

Parece ser que la mimesis tiene su origen en la danza de culto y concretamente "en la danza que por la letra, la música y el movimiento narra una historia y al mismo tiempo la representa (...) También la danza sacra misma puede interpretarse como estrategia de dominación". (Doelker: 45)

En el empeño por hacer del acto ritual no sólo una representación fiel de la realidad sino también un acto en el cual participaran todos los miembros del grupo social, el hombre primitivo hizo uso de los más diversos recursos.

El ritual era un acto "multimedia" que contenía en sí mismo estímulos diferentes, tanto de orden visual (máscaras, vestimentas, movimientos) como de orden auditivo (acompañamiento musical, canto, etc.). Por todo esto podemos considerar al ritual como una de las primeras formas de representación audiovisual.

1.8 LA PERCEPCION

Se ha dicho antes que una de las condiciones que debe ser cubierta para completar la cadena de la comunicación, es la presencia de un receptor. Este debe contar a su vez con un "equipo sensorial" que le permite "percibir" (recibir) la información que siempre está manifestándose en forma de energía.

Se conoce como percepción al proceso por el cual los individuos toman conocimiento y se relacionan tanto con la realidad "entorno físico (...) mundo de objetos" (Geldard: 289), como con su propio organismo mediante la interpretación de las sensaciones que los estímulos le provocan. La percepción es el primer nivel y la base de la actividad cognoscitiva.

En el problema del conocimiento que el hombre pretende tener de su entorno entran en juego dos "realidades": la del mundo físico -"realidad primaria"- (Doelker: 58) y la realidad que se percibe.

El conocimiento que se alcanza a poseer de la realidad primaria es relativamente limitado, y esto es debido a que aquella se nos presenta en una infinita diversidad. Por otra parte, nuestros receptores (sentidos) están condicionados a percibir tan sólo una porción (a veces muy pequeña) de todas las formas de energía.

La percepción es selectiva y sólo atiende a aquellos aspectos de la realidad que por experiencia y aprendizaje interesan a determinado individuo. Esto provoca necesariamente que muchos otros aspectos queden excluidos de su conocimiento.

1.8.1 Realidad primaria

- **Objetos provocadores de estímulos.**
Inscritos en el espacio tridimensional y susceptibles de experimentar movimiento.

- **Estímulos.**

Formas de energía física que producen sensaciones al hacer contacto con las terminales nerviosas de los órganos de los sentidos.

Los estímulos pueden ser: mecánicos, como el movimiento del propio cuerpo o el contacto con algún objeto; acústicos, como la música o el ruido; ópticos, como la luz; químicos, como el sabor de los alimentos o el olor de las rosas; térmicos, elevación o descenso de la temperatura en objetos y medio ambiente.

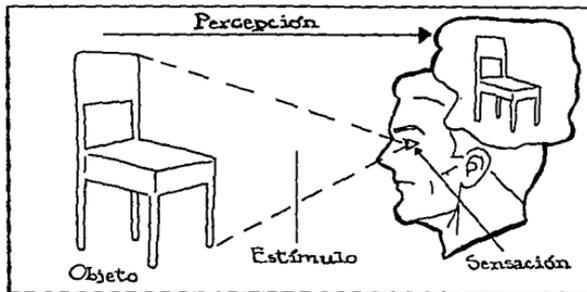
Por último, hay que anotar que por medio de estímulos eléctricos es posible excitar los sentidos de la vista, el oído y el tacto.

1.8.1.1 La realidad que percibimos

Usualmente la mayoría de los autores incluyen dentro del concepto de percepción al fenómeno de la sensación. Sin embargo, aunque prácticamente son dos fenómenos inseparables, es necesario distinguirlos.

- La sensación es la experiencia interna que provoca el estímulo al llegar a un órgano sensorial.
- La percepción es la interpretación de los estímulos.

El individuo relaciona éstos con los objetos del mundo exterior, lo que permite -con la ayuda del lenguaje- formarse un concepto de ellos. (Fig. 8)



(Figura 8)

1.8.1.2 Los sentidos

Una enumeración completa de los sentidos podría dar el número de 25. Pero son solamente 8 los básicos, cuatro de los cuales (sensibilidad cutánea, laberíntica, orgánica y cinestésica), están contenidos dentro del sentido general del tacto. En el siguiente cuadro, que es una síntesis del que aparece en el libro de Frank A. Geldard, Fundamentos de psicología (Geldard: 112), se muestra cuáles son los sentidos, el órgano sensorial correspondiente, el tipo de energía que traducen y las cualidades que distinguen.

MODALIDAD	ORGANO SENSORIAL	ESTIMULO NORMAL	CUALIDADES SENSORIALES
Visión	Ojo	Energía luminosa	Colores
Audición	Oído	Energía acústica	Sonidos, notas, ruidos
Sensibilidad cutánea	Piel	Energía mecánica térmica	Presión, dolor, calor, frío
Olfacción	Int. de la nariz	Sustancias químicas volátiles	Olores
Gustación	Lengua y región de la boca	Sustancias químicas solubles	Dulce, salado, amargo, ácido
Cinestesis	Músculos, articulaciones y tendones	Energía mecánica	Presión, dolor
Sensibilidad laberíntica	Laberinto no auditivo	Fuerzas mecánicas y gravedad	Ninguna
Sensibilidad orgánica	Partes del aparato digestivo	Energía mecánica	Dolor, presión

Otra clasificación de los sentidos es la que los divide según la relación de distancia entre los objetos y el receptor (órganos sensorial):

- Exteroceptores. Son los sentidos que reciben estímulos del exterior a distancia:
 - . sentidos de la vista
 - . sentido del oído

- Propioceptores. También reciben estímulos del exterior pero en contacto entre el órgano y el objeto:
 - . sentido del olfato
 - . sentido del gusto
 - . sentido del tacto
 - . sentido laberíntico o vestibular

- Intraceptores. Son los sentidos que registran la información que emite el propio organismo:
 - . sentido cinestésico
 - . sentido orgánico

A continuación presentamos una breve revisión de las -- principales características de las percepciones visual y auditiva. Es importante tenerlas en cuenta, no sólo porque la visión y la audición son los dos canales que involucra la experiencia audiovisual, sino porque además son:

- los dos principales receptores de información.
- las dos únicas experiencias sensoriales de las que se conocen valores estéticos.*

1.8.2 La percepción visual

Aún para las formas más elementales de la vida, la recepción de la luz es de capital importancia, aunque no en todas cumple la misma función. Para la mayoría de los animales es, entre otras funciones, la condición esencial para la percepción visual.

El sentido de la vista es el más íntimamente ligado a los procesos de adaptación y cognición, la percepción visual del hombre se distingue por una alta capacidad para percibir en detalle los colores, las formas, tamaños y volúmenes (visión tridimensional) de los objetos estáticos. Además de recoger con mucha precisión información espacial, como la dirección y la distancia. El sentido exteroceptor de la vista se desenvuelve propiamente en el espacio.

Por último, hay que destacar que por medio de la visión es posible percibir información que bien puede ser cualidad de otro sentido, por ejemplo, la textura, que es una cualidad del sentido del tacto (sinestesia).

* Roman Gubern anota en su libro Mensajes icónicos en la cultura de masas, que en la actualidad se están realizando trabajos experimentales en los Estados Unidos buscando un arte táctil. (Gubern: 7)

1.8.3 La percepción auditiva

El hombre se integra a muy temprana edad al proceso de comunicación a través de la información sonora. Ya que en las primeras semanas de vida carece de la facultad de percibir - fielmente por medio de la visión, y es mediante el sentido exteroceptor del oído que el niño empieza a experimentar su entorno (sobre todo las manifestaciones afectivas de la madre).

Ya cuando la percepción visual predomina en el niño, todos los ademanes y gestos de alegría, enojo, etc. (imágenes - visuales) se reafirman al asociarse con los sonidos que regularmente los acompañan.

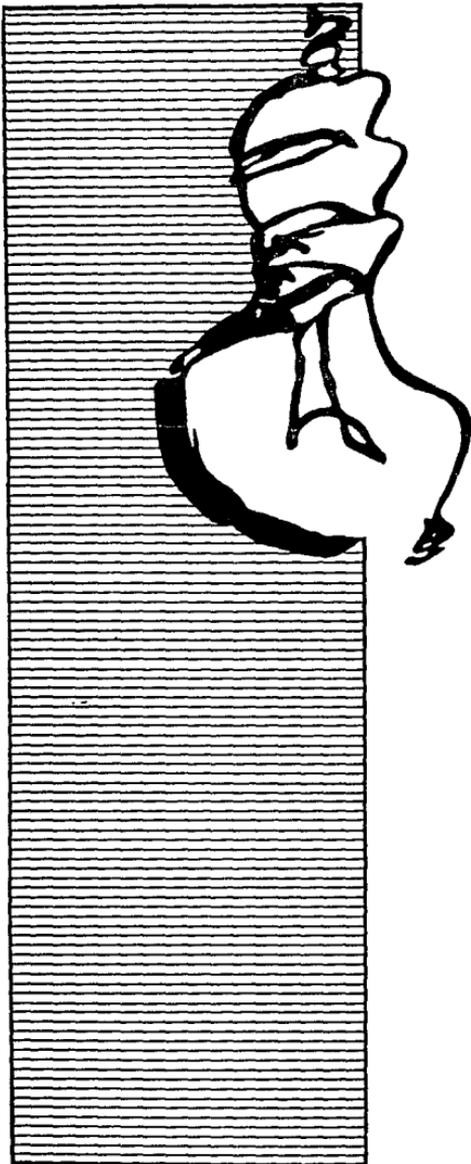
Por otra parte, ya se ha dicho que el habla es el medio de comunicación más importante. Si el individuo carece o está afectado del sentido del oído perderá un buen porcentaje de la información verbal que le ofrece su medio ambiente inmediato.

El estímulo propio de la audición es el sonido. Este - puede ser definido como el resultado de las vibraciones producidas por un cuerpo "elástico". Tales vibraciones se propagan en los tres estados físicos de la materia, y se expande en - forma esférica (hacia todas las direcciones).

Una característica importante de la percepción auditiva es que mediante ella es posible formarse una noción del tiempo. Y esto se debe a que los estímulos sonoros (música y rui-

do) se desenvuelven en la dimensión temporal. Para la recepción total de un mensaje sonoro (digamos una pieza musical) se requiere de "un cierto lapso de tiempo". Geldard escribe a propósito del oído que:

Todo su modo de operación está ajustado a las discriminaciones temporales. No sólo es probable que sean exactos los juicios acerca de la duración de sonidos breves, sino que el tiempo continuo es el fondo - contra el cual los sonidos sucesivos del habla y de la música se aprecian. Lo que el espacio es para la vía sensorial de la vista, el tiempo lo es para la del oído".
(Geldard: 130)



CAPITULO 2

LA COMUNICACION AUDIOVISUAL

Lo audiovisual se ha convertido indudablemente en portador de valores estéticos. En lo sucesivo será imposible negar que los medios de comunicación masivos acarrearán una cultura de nuevo tipo que, quérase o no, sepase o no, impregna las actitudes y los comportamientos.

Louis Pourcher.

C A P I T U L O 2

LA COMUNICACION AUDIOVISUAL

2.1 LA COMUNICACION AUDIOVISUAL

En la actualidad, tanto los miembros de las sociedades - desarrolladas como los miembros de las sociedades en vías de - desarrollo, pasan una gran parte de su tiempo percibiendo los materiales informativos (mensajes) que se transmiten a través de una amplia gama de medios de comunicación.

Un alto porcentaje de estos materiales son del orden de lo visual. Por ello nuestro siglo es conocido con el título de "la era de la imagen". Título que le fue concedido por los primeros teóricos de la vanguardia cinematográfica de principios de siglo, quienes comenzaban a descubrir el enorme potencial - del cine, que en aquel entonces era mudo.

Pero en la sociedad contemporánea los mensajes sólo auditivos (radio, grabaciones en disco y magnetofónicas) y audiovisuales ganan cada vez mayor importancia en la formación cultural del individuo, otorgándole un panorama más amplio sobre el ámbito acústico y descubriendo (para él) el potencial comunicativo (semántico) que tienen, no sólo la música o el lenguaje

verbal, sino también el ruido ambiente y el sonido de objetos (concreto).

Partiendo de esto es posible considerar que usar el título de "la era de la imagen" para distinguir a nuestra cultura resulta ahora un tanto parcial, por lo que quizá sea mejor conocerla como "la era de la comunicación audiovisual".

2.2 ANTECEDENTES

Antes de iniciar este apartado debemos recordar que el hombre (en su condición de primate superior) percibe su entorno fundamentalmente mediante los órganos sensoriales de la visión y el oído.

De esto es posible concluir que la realidad primaria se le presenta básicamente como una realidad audio-visual. Y en ello descansa el poder y la fuerza de impacto que poseen los espectáculos audiovisuales, como el cine y el teatro: en la gran semejanza que tienen con la "percepción natural" del mundo exterior.

El término audiovisual fue utilizado inicialmente por los norteamericanos a partir de la década de los años treinta y era muy frecuentemente relacionado con métodos de enseñanza.*

* Esta relación quizá sea producto del uso continuo que se hace del diaporama (al cual también se le conoce equivocadamente con el nombre de audiovisual) en métodos didácticos.

Pero como ya se ha afirmado con anterioridad, la comunicación audiovisual se da prácticamente desde la aparición del hombre. Así lo demuestra las primitivas actividades rituales - donde danza y música, máscaras y canto se integraban para re-- presentar los diversos aspectos de la vida primitiva.

Las disciplinas artísticas se fueron separando gradual-- mente de su función mágico-religiosa, a la par de que cada una de ellas se iba especializando en los problemas propios de su naturaleza. Los pintores, por ejemplo, se preocupaban por el - aspecto visual del mundo (luz, color, perspectiva, etc.). Fueron precisamente las formas artísticas que tuvieron su origen en la danza ritual (teatro, danza) las únicas que conservaron hasta la aparición de los medios técnicos la cualidad de conte-- ner en un sólo espectáculo lo visual y lo auditivo. La ópera - surgió más adelante precisamente como un intento de sacar el - máximo provecho y exaltar los elementos visuales y auditivos - que generalmente constitufan al espectáculo escénico.

En nuestro tiempo los mensajes audiovisuales son difund*í* dos principalmente por medios técnicos: óptico-mecánicos (como el cinematógrafo y el proyector de diapositivas) o electróni-- cos (como el video y la televisión).

El cinematógrafo fue inventado en 1895 por los hermanos Augusto y Louis Lumiere. El invento consistió en un sistema - que reproducía el movimiento por medio de la proyección rápida y secuencial de imágenes fotográficas fijas. Uno de los prime-

ros usos que se dio al invento de los Lumiere fue el de registrar simplemente (sin movimientos de cámara o cambio de planos) espectáculos teatrales.

El cine, mientras era sólo el medio de reproducción de personajes en movimiento, no era más que el arte de la foto de reproducción. En un espacio fijo, casi siempre una escena de teatro verdadero o imaginario, - los actores evolucionaban, representaban - una pieza o una farsa que el aparato se limitaba a registrar. (Goded: 207)

Más adelante se comprobó que esa no era la verdadera función del nuevo medio. Y, como afirma Jaime Goded, "el verdadero nacimiento del cine como forma de expresión" (Goded: 207) - como lenguaje, no fue sino hasta principios de nuestro siglo, cuando se dividió o segmentó el relato (la historia a representar) en pequeñas secuencias y cuadros, cuando aparecieron el - corte y el montaje.

Este hallazgo lo llevaron a cabo simultáneamente teóri-cos como Bela Balazs, Riccioto Canudo y pragmáticos como Ser-gei Eisenstein, Pudovkin y David Lewelyn W. Griffith. Todos - ellos descubrieron las posibilidades retóricas del lenguaje cinematográfico, al que, al pasar sus principales característi-cas narrativas a otros medios, se le puede considerar como el precursores y principal ejemplo de la comunicación audiovisual.

La televisión, inventada en 1926 por el escocés John L.

Baird, heredó prácticamente todas las características de lenguaje y la producción del cine. Pero este medio trajo consigo algunas ventajas, como:

- La posibilidad de transmitir un evento en el mismo momento en que sucede.
- La posibilidad de transmitir mensajes cotidianamente y en horarios que pueden cubrir todo el día.

Es precisamente esta condición de espectáculo cotidiano lo que ha hecho de la televisión la verdadera impulsora de la comunicación audiovisual, del nuevo modo de ver el mundo.

La información se manifiesta en mosaico discontinua y simultáneamente, y la televisión es su profeta. (Pignatari: 13)

De la misma forma, el video (que surgió más adelante) - también se estructura con los elementos narrativos del lenguaje cinematográfico. El principio técnico de este medio consiste en el registro de imagen y sonido en una cinta magnética mediante un sistema óptico-electrónico.

El video se desarrolló rápidamente, sobre todo gracias - al empleo que se hizo de él en la televisión y por otra parte a la experimentación visual que practicaban algunos artistas, particularmente los de la corriente del performance.

Puede afirmarse que en las últimas dos décadas el video

ha revolucionado el lenguaje de los medios técnicos audiovisuales, ya que con este medio se han hecho importantes hallazgos tanto a nivel retórico como formal que difícilmente hubiese sido posible practicarlos en el cine: un sinnúmero de efectos gráficos (logrados con el apoyo de computadoras), uso constante de lentes angulares, planos detalle, secuencias con ritmos demasiado rápidos o lentos y principalmente una constante experimentación con la composición (encuadre) de los planos.

Todos estos aspectos son los que le han dado al video un carácter distintivo, que al parecer contribuye aún más al modo de "información simultánea" que anuncia Mc Luhan.

2.3 REPRODUCCION Y COMENTARIO

En opinión de Cristián Doelker (Doelker: 56), el medio audiovisual es un medio de dos niveles. Estos dos niveles se establecen por dos funciones que siempre están presentes en todo espectáculo audiovisual: la función reproductora y la función comentadora.

Como ya se vio en el capítulo anterior, la reproducción o representación es la reconstrucción de los acontecimientos de la realidad por medio de un lenguaje (visual, auditivo, etc.).

La función comentadora es una reflexión (una interpretación) de aquella realidad representada. Y esta reflexión se

puede realizar igualmente con palabras, música o imágenes.

Un ejemplo de esta interacción (reproducción-comentario) la encontramos en los noticieros televisivos. La cámara muestra (reproduce) algún acontecimiento -digamos, imágenes de guerra- mientras que la voz del presentador (en off o en cuadro) da información complementaria (comenta) acerca del número de víctimas, declaraciones de los adversarios, motivos de la guerra, etc.

Es posible distinguir tres posibilidades básicas del comentario:

1. Aporta mayor información sobre el acontecimiento reproducido (el ejemplo anterior ilustra bien este punto).
2. Ayuda a que el espectador dirija su atención a los aspectos más importantes "significativos" de la reproducción. Un ejemplo:

Supongamos que en un programa documental que aborda el tema del sistema planetario se habla sobre Marte. La imagen muestra una toma del espacio exterior donde se alcanza a ver indiferentemente varios puntos luminosos. El presentador llama la atención (comenta) sobre un punto rojo que está situado hacia el centro de la pantalla, explicando que el color rojo es el que distingue a Marte por determinadas característi-

cas de su atmósfera, etc.

3. El comentario le otorga a la reproducción cierta carga emocional. Esto se puede ver fácilmente en los - filmes de suspenso o terror, cuando se presenta una escena donde uno de los personajes está a punto de - caer en peligro. El audio contribuye a hacer tensa - la escena (ascendiendo poco a poco el ritmo o el vo- lumen de la música, dejando un gran silencio, etc.), provocando así en el espectador un sentimiento de angustia o poniéndolo en alerta.

En el espectáculo escénico la función de comentario la - cubren generalmente la música o los textos hablados, es decir, el audio.

La función de comentario conjurador le corres- ponde en la tragedia griega al coro. El coro acompaña los acontecimientos representados - por los actores. (Doelker: 52)

En los medios técnicos audiovisuales se suscitan toda - una serie de nuevas posibilidades de interacción reproducción -comentario.

En los programas argumentales de cine y televisión suce- de más o menos lo mismo que en el espectáculo escénico. Pero - en los programas de tipo didáctico, científico y documental - las dos funciones pueden estar cubriéndose alternativamente - por la imagen o por el audio.

2.3.1 El comentario por la imagen

Debemos anotar que existen producciones audiovisuales en las que la función de comentario está cubierta en su totalidad por la imagen. Por ejemplo, este es el caso de algunos filmes del realizador canadiense Norman Mc Laren, que a partir de piezas de jazz, dibujaba o rayaba sobre el acetato de una película de cine. Comentaba así mediante imágenes abstractas a la música que en este caso toma el lugar de acontecimiento reproducido.

Otro ejemplo, quizá más conocido de este tipo de producciones son los llamados "video clips" que frecuentemente se ven en la televisión. En ellos se ilustran (comentan) las letras de las canciones (reproducción verbal de la realidad) por medio de todo tipo de imágenes.

2.4 LOS CODIGOS QUE CONFORMAN LA COMUNICACION AUDIOVISUAL

Lo audiovisual se presenta como algo muy completo y complejo a la vez. Completo porque en él se conjugan casi todas las formas de comunicación auditivas y visuales que se conocen, desde el lenguaje verbal hasta la proxémica y la quinesia. En este sentido lo audiovisual se presente como un sistema de sistemas.

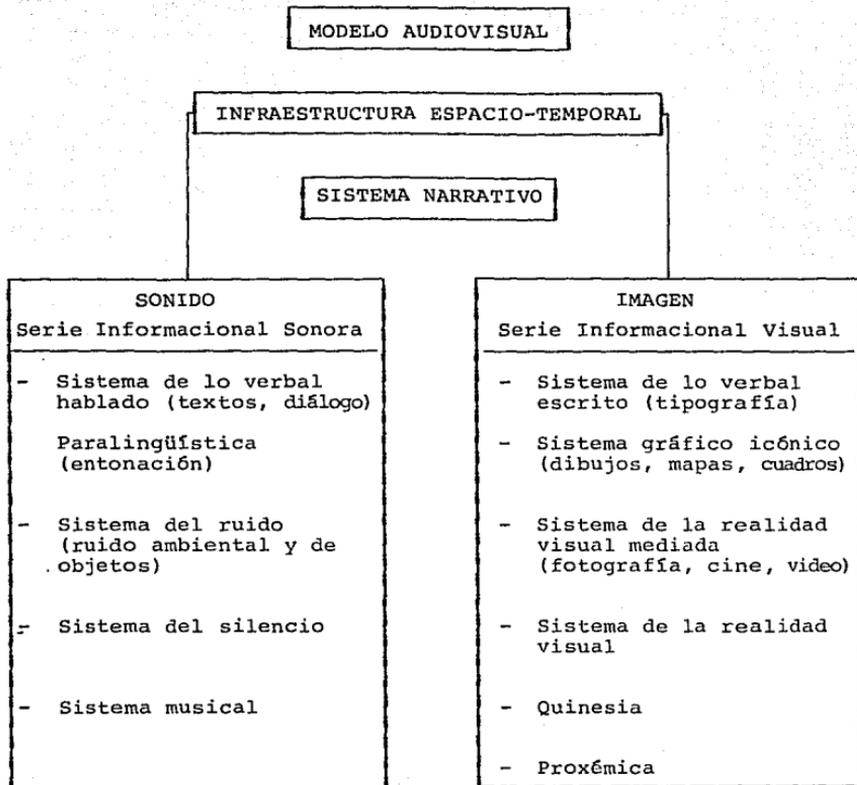
Los medios audiovisuales alcanzan, (...) casi todos los campos estudiados por la lingüística y formalizados por las diferentes semióticas. (Fages: 29)

Complejo porque hasta ahora no se ha logrado establecer claramente (salvo en algunos aspectos) cuáles son los principios en los que se sustentan este tipo de comunicación.

A esto debemos sumar el hecho de que lo audiovisual pone a sus elementos en movimiento en las dimensiones del espacio - y el tiempo. Es decir, posee una infraestructura espacio-temporal. Lo cual suscita toda una serie de posibilidades de articulación entre sus elementos.

En cada uno de los dos tipos de medio audiovisual de los que se ocupa la presente investigación, la importancia de aquellas dimensiones difiere. El arte escénico es un arte que se desenvuelve principalmente en el espacio. Por el contrario, el cine y los otros medios técnicos se desenvuelven en el tiempo.

Tomando como punto de partida el modelo Cebrian-Moles - del sistema audiovisual, hemos elaborado el siguiente diagrama, con el fin de enlistar los distintos códigos (lenguajes) que conforman la comunicación audiovisual.



= Los términos entre paréntesis son ejemplos.

2.4.1 Sonido

En el capítulo anterior quedó establecida la importancia que tiene la percepción auditiva en la primera etapa de la vida. La "lectura" del mensaje sonoro es producto de la experiencia, y las características físicas del sonido provocan determinadas reacciones en el oyente (tranquilidad, temor, agresividad, etc.).

El ambiente sonoro es complejo y tiende a la ambigüedad, aun en el habla que tiene una significación hasta cierto punto establecida. Por ello el sonido se puede tener como una estructura polisémica.

El lenguaje de los sonidos está conformado por cuatro sistemas: la música (que se apoya en un código digital), el ruido o sonido concreto (apoyado en un código analógico), el silencio y el habla.

La siguiente exposición de las formas expresivas del sonido se basa en la clasificación de Umberto Eco (Eco: 217) respecto a los códigos y subcódigos del sonido y el habla. El separa al sonido del habla, porque su clasificación no está sustentada desde el punto de vista global de la audición.

El ruido.- El ruido es un sistema formado por signos analógicos. La apreciación de su significado es como un "juego de asociación". Por ejemplo, cuando se escucha el ruido de un motor de auto, lo más seguro es que se asocie a la imagen

(idea) de un automóvil en marcha.

La percepción del ruido, aparte de su carácter sonoro como tal, se basa en gran parte en la asociación con la imagen visual, debido a que la gran mayoría de los sonidos son provocados por objetos o fenómenos que tienen cabida en el mundo visual. Oír el ladrido de un perro o el paso de un carro por la calle, evoca en la mente su imagen visual. La conjunción de todos esos ruidos evoca a la vez en la mente conceptos como calle, fábrica, hogar, etc. A este tipo de ruidos se los conoce como "ruidos icónicos".

La música.- Por medio de la música se ordena y estiliza el ambiente sonoro. Es el sistema más subjetivo con que se comunica el hombre.

El lenguaje musical es netamente emotivo. Incita a nuestro cuerpo a moverse; por esto se baila y se danza. Acerca de esto sería conveniente citar una idea de Hubert G. Heffner. - "La gran virtud de las artes del tiempo es su propiedad de producir movimiento: realmente pueden ser llamadas artes del movimiento. Puesto que están condicionadas por el tiempo, todas estas artes son secuenciales, y de su naturaleza secuencial surgen algunos de los principios de su composición". (Heffner: - 11)

La música es una de las formas de expresión más emotivas. Es muy frecuente que se le llame "lenguaje del corazón" por la semejanza que tiene el ritmo de los latidos del corazón con el

ritmo sincopado básico de la música.

La música es capaz de introducir al oyente a determinado ambiente y/o época, estableciendo conceptos musicales.

En opinión de los especialistas en semiología, el significado musical se adquiere por la experiencia y el tipo de sensaciones que se provoca en el receptor del mensaje.

El silencio.- La pregunta que seguramente surgirá es: - ¿por qué el silencio está incluido dentro de los elementos del sonido, si se considera como la ausencia de éste?.

El silencio y el sonido son correlativos: ambos se necesitan para presentarse. Dentro del ámbito propio del sonido - (música, ruido, habla) la presencia del silencio es una forma de comunicación que provoca varios tipos de sensaciones que - por lo regular resultan muy expresivas. Tenemos los siguientes ejemplos: en la música, la combinación constante sonido-silencio acentúa los ritmos cadenciosos. El silencio en el teatro - subraya momentos de soledad, angustia, etc.

El habla.- Es el sistema de más alto grado de abstracción. Conjunta signos con peso semántico y sus mensajes tienen un significado preciso. Al igual que el ruido y la música, el habla al articular palabras evoca imágenes y sensaciones. Pero su verdadero goce y sentido "musical" se encuentra en la unión de la sonoridad y el significado de la palabra, de ahí uno de los valores de la poesía.

2.4.1.1 Percepción del espacio y el tiempo por medio del sonido

A través de las formas de expresión del sonido se puede tener una noción del tiempo (física y psicológica) y del espacio (únicamente psicológica).

Noción del tiempo.- La referencia física o cronométrica del sonido es la más simple, pero a la vez la más estricta. Se basa en una escala que no permite ninguna modificación - - (tiempo continuo) y su desarrollo depende de las medidas establecidas (minutos, segundos, horas, etc.).

La referencia psicológica está basada en las diferentes características físicas que tiene un sonido. Si la percepción del tiempo está ligada a la transformación del entorno, la percepción del tiempo puede "acelerarse" si hay constantemente estímulos sonoros. El resultado será opuesto si los cambios en un ambiente sonoro son lentos o si son los mismos. Entonces la percepción del tiempo se dilatará.

Noción del espacio.- La aprehensión del espacio sonoro es totalmente psicológica, y son las propiedades físicas del sonido (volumen, tono y timbre) las que proporcionan diferentes sensaciones espaciales.

Volumen.- Dependiendo del nivel de volumen se puede percibir la distancia. Vamos a los extremos para ejemplificar. Un sonido con volumen alto sugiere distancias cercanas; un sonido

con volumen bajo sugiere distancias lejanas.

Tono. La dirección dentro del espacio se percibe por medio de los tonos. Los tonos agudos parecen desplazarse de forma recta y rápida, los tonos graves tiene un desplazamiento - irradiante y lento.

Timbre. Permite experimentar saturación o vacío, texturas y coloridos, al existir una variante marcada de sonidos de fuentes sonoras hechas de diferentes materiales.

2.4.2 La imagen

Abraham Moles define a la imagen de la siguiente manera: "la imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del mundo perceptivo (entorno visual), susceptible de persistir a través del tiempo y que constituye una de las componentes principales de los mass media..." (Moles: - 338, 1975). Bajo el término "signo icónico" englobamos esos soportes a los que se refiere Moles.

Umberto Eco (Eco: 217) afirma que el signo icónico se reconoce partiendo de un modelo perceptivo (una representación) del objeto antes que del objeto mismo. La percepción del individuo escoge algunas características del objeto que observa y desecha algunas otras, con base en ello elabora un "código de reconocimiento" que le sirve para reproducir la imagen.

De aquí se desprenden dos de las características de la imagen.

- El grado de figuración. Que es el grado en que es posible reconocer al referente (objeto, sujeto) en una reproducción. Por ejemplo, una fotografía en tono continuo, tiene mayor grado de figuración que una fotografía al alto contraste. Porque en la primera se ofrecen más elementos representativos.
- El grado de iconicidad. Que se refiere al grado en que una imagen se "acerca" a su referente. Por ejemplo, la escultura que representa a una persona tiene mayor grado de iconicidad que una fotografía muy bien lograda, de esa misma persona. El carácter tridimensional de la escultura se acerca más al objeto real.

El significado de la imagen está determinado por el contexto en el que se la presenta. Debido a esto se dan grados de polisemia en ella. Una imagen puede significar algo para un grupo o núcleo social, y la misma imagen tendrá otro significado en otro contexto. Incluso en una misma cultura puede tener varios significados, que se dan en forma jerarquizada.

Generalmente se hace uso de la palabra hablada o escrita para reducir el grado de polisemia de una imagen, como se puede ver en las fotografías con pie de foto que aparecen en los diarios. En los medios audiovisuales se utiliza también para este fin (comentario) al sonido.

Aurora Martín dice acerca de esto:

La imagen en sí es siempre polisémica, tiene tantos significados como personas que la reciben, precisamente por esto y como un intento de llegar a un acuerdo surgen las discusiones acerca de su sentido, de modo que vamos poniendo elementos denotativos para reducir su grado - de polisemia. (Martín: 22)

2.4.2.1 Imagen fija e imagen móvil

Imagen fija. Su información está planeada para que sea expuesta por sí sola, sin que sea necesario vincularla con otras imágenes. Ejemplos de ésta son la fotografía y el dibujo.

Imagen móvil. Es característica del cine y la televisión. Su significado se determina en relación con otras imágenes móviles que se presentan junto con ella en secuencia.

2.4.2.2 Lectura de la imagen

Para la lectura de una imagen Marcello Giacomantonio - - (Giacomantonio: 42-44) presenta tres niveles:

- Nivel Instintivo. Es la primera impresión que tenemos al momento de poner ante nosotros una imagen. En ello influyen elementos emotivos: colores, formas, etc. Se observan los puntos más destacados.
- Nivel descriptivo. Es el que sucede enseguida del instintivo. Aquí se comienza a analizar la imagen con mayor detenimiento. Se observan la perspectiva, los planos, la luz y las sombras. El tiempo que necesita una imagen para ser leída plenamente se da en este nivel.
- Nivel simbólico. El observador, apoyándose en experiencias anteriores, da a la imagen un significado.

2.5 EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

En el capítulo anterior se definió como medio audiovisual a todo aquel vehículo o instrumento que transmite mensajes apelando simultáneamente a los sentidos de la vista y el oído. Dentro de esta definición caben tanto los medios técnicos (cine, televisión, diaporama) como los medios escénicos (teatro, ópera, danza).

Ahora, lo que generalmente se identifica como lenguaje audiovisual se refiere en la mayoría de los casos al lenguaje cinematográfico. Sin embargo, aunque todos los medios audiovisuales comparten algunas características, existen ciertas di-

ferencias entre ellos que hacen imposible referirse propiamente a la existencia de un solo lenguaje que rijan a todos los medios audiovisuales.

Umberto Eco distingue entre códigos cinematográficos y -
códigos fílmicos.

Define a los primeros como: "todos aquéllos que codifican la reproductibilidad de la realidad por medio de aparatos cinematográficos" (Monroy: 20) aparatos capaces de producir y reproducir el movimiento. A partir de esta definición sólo se puede considerar dentro de este apartado al cine, la televisión y el video.

A los códigos fílmicos los define como: "aquéllos que codifican una comunicación a nivel de determinadas reglas de narración". (Monroy: 20) Aquí Eco se refiere a aquellos medios que comparten algunas reglas de narración con el cine, específicamente la técnica del montaje de cuadros (de dibujo, de acción o fotogramas).

Dentro de este tipo de códigos se puede contemplar a medios audiovisuales como el diaporama y las artes escénicas, medios sólo visuales como la fotonovela y el comic, y sólo auditivos como la radionovela.

Pavis Patrice anota en su Diccionario del teatro que en realidad la técnica del montaje es una adquisición reciente del teatro (producto lógicamente de la influencia del cine) -

que tuvo entre sus primeros "practicantes" a Brecht y Piscator, y que se ha establecido como una forma de proceder en la realización de todo el arte escénico.

Abordar el espectáculo escénico desde la perspectiva de su montaje ha llegado a ser una actitud crítica corriente, promovida por la estética actual de la épica, del documental y de lo fragmentario. Sin embargo, no hay ningún impedimento para la aplicación de este método a cualquier tipo de dramaturgia, incluso la trágica. (Patrice: 319)

2.6 EL DIAPORAMA

La presente exposición acerca del diaporama contempla dos aspectos: el técnico y el narrativo.

El diaporama es el medio audiovisual que transmite mensajes a través de la proyección de imágenes fijas transparentes (proyección diascópica), gráficas (dibujos sobre acetato o mica) o fotográficas (diapositivas), complementándose con una pista de audio que puede estar grabada o ejecutarse en vivo.

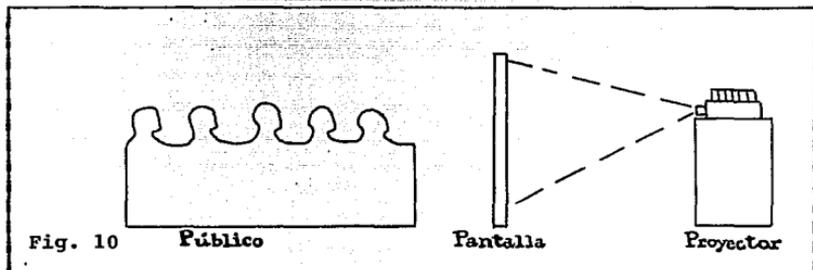
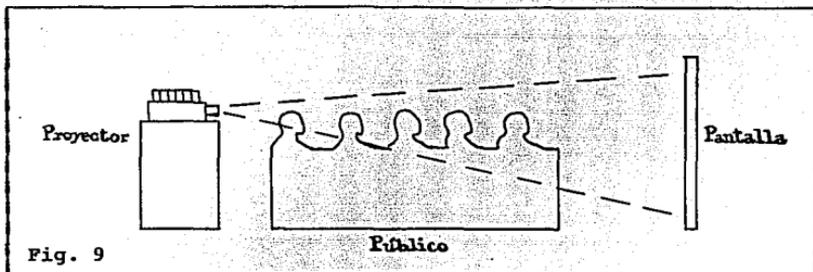
Para hacer visible las transparencias se utiliza uno o más proyectores de transparencias. Generalmente el tipo de presentación más utilizada es a partir de dos proyectores dirigidos hacia una sola pantalla para dar la sensación de disolución en el paso de una transparencia a otra y para evitar el

"parpadeo" (obscuridad momentánea) entre imagen e imagen.

El número de proyectores puede variar. La complejidad y la producción del trabajo lo determinan. Las producciones más complejas (llamadas "multiproyección") utilizan de 12 a 24 proyectores y en ocasiones un número más elevado. Muchas veces la multiproyección cuenta con un sistema computarizado de "fundido encadenado" que permite la formación de una sola imagen con varias diapositivas, y en ocasiones sugiere un movimiento continuo.

Mientras que los otros medios técnicos audiovisuales se presentan en superficies planas y cuadrangulares, los formatos de pantalla del diaporama son muy flexibles. Acepta variantes en la proyección como una solución visual expresiva: distorsión de la imagen por medio de proyecciones angulares (con respecto a la pantalla), sobre soportes poco regulares y utilizando objetivos (lentes) o accesorios especiales en el proyector.

Existen dos formas básicas de proyección sobre la pantalla: proyección frontal (Fig. 9) y retroproyección, que se realiza proyectando por la parte de atrás de la pantalla (Fig. - 10)



El lugar de proyección (auditorio, salón de clases, etc.) debe tener el mínimo de luz y de ser posible la oscuridad total, con el fin de que las transparencias no pierdan su brillantez.

2.6.1 Los guiones

Para visualizar y asentar el argumento de un diaporama (conceptos de imagen y sonido) se requiere de una serie de guiones que permitan ordenar y controlar la elaboración de ca-

da parte del trabajo.

Guión literario. Este es un escrito donde se anotan los objetivos del diaporama y se describen, el argumento, las ideas, los personajes y ambientes a representar. El argumento puede - partir de una obra literaria previamente escrita (poema, cuento, novela, etc.) o ser generado por los realizadores.

Guión técnico. Una vez que ha quedado establecido el argumento del trabajo, se divide o estructura en secuencias y - cuadros. En el guión técnico se anotan estos últimos, acompañados por una descripción de la solución técnica que se va dar a cada imagen (tipo de encuadre, iluminación, composición, etc.). De la misma forma se describe la solución técnica de la pista de audio, al mismo tiempo que se registran los tiempos de proyección de cada imagen o secuencia y de la totalidad del trabajo.

Guión ilustrado. Es una referencia gráfica, la mayoría de las veces dibujada, de la solución final que se dará a cada toma. Se disponen progresivamente (en el orden de la narración) los momentos más importantes de cada secuencia, acompañados, - como en el guión técnico, de una descripción de la imagen, sonido y tiempo de proyección. Este guión en particular es sumamente útil para controlar la producción del diaporama.

Para ver ejemplos de cada uno de los tipos de guión consúltese el capítulo 5 (Los Guiones).

Para finalizar este apartado sobre el aspecto técnico se debe anotar que el diaporama presenta con respecto a los otros medios técnicos audiovisuales dos características esenciales:

- 1) La narración visual se realiza mediante imágenes fijas con diferentes intervalos de tiempo en la proyección.
- 2) Debido al tipo de imagen (fija) queda descartado el uso continuo de la correspondencia simultánea entre imagen y sonido (dimensión diagética típica del cine y la televisión).

2.6.2 Estructura narrativa del diaporama

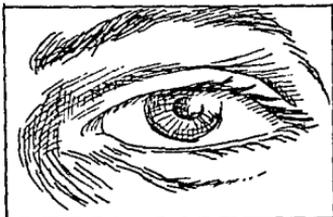
(Los elementos del código fílmico)

Como citamos anteriormente, la estructura narrativa del diaporama se sustenta en el código fílmico.

A continuación se definen los elementos más típicos de este código que se utilizan en el diaporama:

Cuadros o fotograma. Este es la unidad mínima de significación del código fílmico. Es una imagen fija que permite ver un fragmento de la realidad. Puede ser elaborada por medios fotográficos (diapositiva) o dibujada sobre un soporte transparente (acetato, por ejemplo).

El valor expresivo y semántico del fotograma está determinado por el plano o encuadre, que se puede definir como la sección del objeto o lugar que se alcanza a ver en el fotograma. La posición y el ángulo en que se coloca la cámara definen los diferentes planos:



Plano detalle o detalle (PD). Este plano es el mayor acercamiento posible. Se presenta un detalle o una pequeña zona del sujeto.



Primer plano (PP). Presenta una parte fácilmente reconocible del individuo. Su uso más común es la toma de la cara.



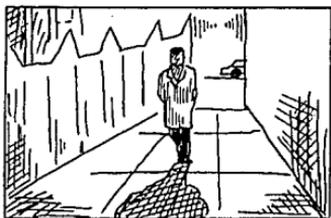
Plano medio (PM). Este plano toma al sujeto a la mitad, a la altura de la cintura, aportando mayor información sobre él.



Plano americano (PA). Permite ver al sujeto casi en su totalidad. Es cortado a la altura de las rodillas o a partir de los tobillos. Deja ver el ambiente en -- que se desenvuelve el sujeto fotografiao.



Plano total (PT). Presenta al sujeto completo.



Plano general (PG). Presenta al personaje en un ambiente determinado, pero sin que pierda sus características y los rasgos -- que lo identifican. Sobresale aún entre los elementos de la toma.



Plano general lejano (PGL). En este plano el personaje se pierde y pasa a ser un elemento más de la toma. Presenta un panorama general del lugar.

La escena o secuencia. Es una sucesión de fotogramas - que tienen entre sí una relación de información. Muestran a - los personajes u objetos en un mismo lugar o circunstancia. Se le puede considerar como la "frase" del lenguaje cinematográfico.

El montaje. Este es un proceso de articulación que consiste en la actividad de unir (ordenar) los fotogramas, procurando darle el sentido deseado al relato.

El montaje puede ser realizado de dos formas básicas:

- a) Desarrollando un concepto único de principio a fin, siguiendo un orden cronológico.
- b) Alterando conceptos diferentes en forma paralela y - en ocasiones haciendo referencia a sucesos pasados - (Flash Back) o que se esperan en el futuro de la narración (Flash Forward).

Al momento de llevar a cabo el montaje se debe pensar en el tiempo de proyección que se va dar a cada imagen. En este sentido se distinguen tres tipos: (Giacomantonio: 109, 110)

- Plano de referencia. Es una imagen proyectada por - un tiempo promedio de 8 segundos que permite la lectura completa de los detalles que la componen.
- Flash. Esta imagen tiene un periodo muy breve de - proyección. Puede presentarse varias veces en un tra

bajo y sirve para recordarle o anticiparle al espectador ciertos pasajes de la narración. Existen dos clases de imagen flash: el flash back con la que se regresa a un acontecimiento ya presentado y flash - forward que en el transcurso normal de la narración inserta una imagen que se verá más adelante.

- Stress. El tiempo de proyección de esta imagen es largo, incluso hasta provocar cierta incomodidad al espectador. Se emplea para disminuir el ritmo del diaporama.

2.6.3 El montaje sonoro

Bela Balazs dice a propósito del montaje sonoro: "el montaje de contrastes sonoros puede ser más efectivo que el de contrastes visuales. El montaje sonoro puede colocar sollozos junto a risas, música bailable con lamentos, creando mil posibilidades expresivas". (Balazs: 173). El montaje sonoro del diaporama se diferencia del utilizado en el cine en la adquisición y sincronización del mismo.

Aquí es necesario recordar que dentro del sonido se debe contemplar el habla, la música, el silencio y el ruido.

2.6.4 Espacio y tiempo en el diaporama

El diaporama sugiere de forma virtual y psicológica las dimensiones del espacio y el tiempo. Esta última también se presenta de forma física (real).

La interacción imagen-sonido logra, mediante representaciones bidimensionales (de perspectiva y volumen) aunadas a las características físicas del sonido (volumen, tono y timbre) la creación virtual de la idea del espacio.

En cuanto al tiempo, éste se presenta de dos formas: - cronométricos (real), debido al uso de estímulos sonoros, y - psicológico, debido a la manipulación de los ritmos de los mismos estímulos sonoros. A esto se debe sumar que los planos y secuencias de imagen representan "lapsos de tiempo ficticios".

La serie de transformaciones espacio-temporales que tienen lugar en el diaporama provocan sensaciones de movimiento. El carácter de estas sensaciones determinan el ritmo de la narración.

Es siempre el uso estudiado del ritmo el que prepara los estados de ánimo adecuados con los que el director desea que sean seguidos los acontecimientos. (Giacomantonio: 116)

2.6.5 Relación del diaporama con otros medios

En su condición de código filmico, el diaporama tiene - similitud en su montaje con medios como el cine, el comic y - la fotonovela.

Sin lugar a dudas la misma solución de una secuencia de imágenes de comic o fotonovela se puede aplicar en un diapora ma. En ambos casos se requiere de una narración basada en una imagen o serie de imágenes simbólicas que sintetizan la ac - ción.

Las tiras cómicas y la fotonovela se complementan con - un texto escrito, que ayuda a definir o comentar la idea del cuadro de imagen. La misma función la realiza el audio en el diaporama reforzando la idea y ambientando las imágenes visua les.

En cuanto al cine, los modelos de montaje cinematográfi co pueden ser aplicados al diaporama. Precisamente el modelo básico del montaje visual del diaporama proviene del montaje cinematográfico denominado reccord o continuidad, que consis - te en determinar los momentos más significativos de la secuen cia. En el cine se eligen lapsos de tiempo de acción, mien - tras que en el diaporama se determinan momentos fijos (3 ó 4 cuadros en promedio general) para sugerir una acción. En este proceso se debe tomar muy en cuenta al material sonoro, ya - que con el sonido se puede también sugerir o evocar conceptos, y de esta forma suplir imágenes visuales.

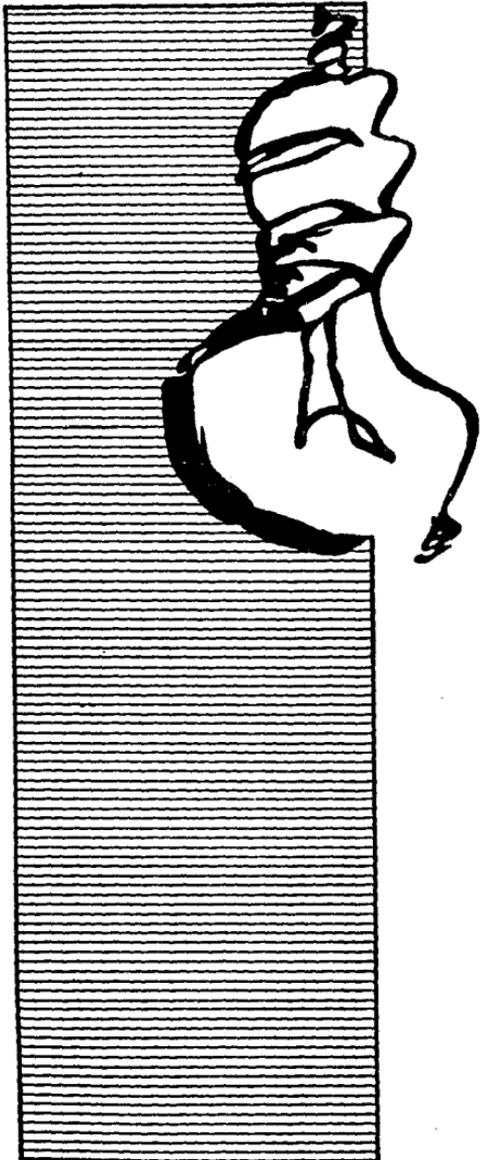
Otro tipo de montaje cinematográfico que encuentra cabida en el diaporama es el montaje tonal, que estudiaron y desarrollaron los cineastas soviéticos. Este consiste en una correspondencia más estrecha entre imagen y sonido, unificando características para acentuar el sentido de la acción.

A propósito del movimiento, en el cine la creación virtual del movimiento se apoya en el fenómeno de la "persistencia retiniana", y se logra con la proyección secuencial de imágenes fijas (24 imágenes por segundo). Por su parte el diaporama es un medio que se apoya en la presentación de momentos que determinan el transcurso de cierto lapso de tiempo. El montaje sonoro y visual, aunado al uso del control de disolvencias (dissolver), permite sugerir el movimiento al sobreponer imágenes con cierta similitud.

Una vez que se ha esbozado este breve panorama de los lenguajes más contiguos al diaporama es bueno hacer un último comentario. Debido al apresurado desarrollo tecnológico en el equipo destinado a la elaboración de diaporamas, se ha caído constantemente en el error de estructurar su montaje a semejanza de los otros medios técnicos audiovisuales (cine principalmente), sobre todo en producciones de multiproyección.

Un ejemplo muy repetido es que al tratar de copiar con diaporama el movimiento virtual logrado por aparatos cinematográficos da por resultado en la mayoría de los casos un efecto de movimiento muy forzado y acartonado.

Siempre hay que tener en cuenta las posibilidades expresivas y las limitaciones del medio con el que se trabaja. No se quiere decir con esto que se aisle al diaporama de los otros medios audiovisuales. Lo que se debe hacer es encontrar qué elementos de estos medios pueden incorporarse a la estructura específica del diaporama.



CAPITULO 3. LAS ARTES ESCENICAS

...creo que la danza está
firmemente arraigada en el
terreno de la comunicación

Doris Humphrey.

C A P I T U L O 3

LAS ARTES ESCENICAS

3.1 LAS ARTES ESCENICAS

El presente capítulo está destinado a exponer un breve - panorama sobre las artes escénicas, con el fin de conocer sus elementos más distintivos y de esta forma poder formar un marco referencial sobre el cual nos sea posible apoyarnos para - desarrollar posteriormente nuestro proyecto de escenificación.

Quizá sea necesario volver a advertir que esta investigación está elaborada desde el punto de vista de la comunicación audiovisual, por lo que aquí hacemos mayor hincapié en los aspectos auditivos y visuales del espectáculo escénico. En particular de la danza, la cual es el segundo medio que utilizaremos en el trabajo práctico.

Se define a las artes escénicas -casi tautológicamente- como: aquellas disciplinas artísticas que representan en un - escenario, para un público presente y por medio de recursos - audiovisuales, los diversos aspectos de la vida del hombre.

Una concepción estricta de este término considera sola-

mente al teatro, la danza, la ópera y la pantomima. Pero una noción más amplia lo hace extensivo a disciplinas como el circo, la mímica, el performance y el happening. Como ya anotamos previamente, en este estudio sólo consideraremos a las tres primeras (teatro, danza, ópera).

3.2 ANTECEDENTES

En el primer capítulo, cuando hablamos de la representación, anotamos que el origen común de las artes escénicas se encuentra en las actividades rituales del hombre primitivo. En ese entonces todas las disciplinas se fundían en un acto único en el cual no era posible distinguir unas de otras. "Hoy día, por ejemplo, establecer la distinción entre el teatro y la danza es fácil y obvio... pero en los tiempos remotos a los que aludimos, danza, música, teatro, eran casi una sola cosa..." (Dorfles: 165). Con el paso del tiempo las diferentes disciplinas escénicas se separaron y definieron sus características particulares; pero fue en el teatro donde se desarrollaron los diversos componentes del arte escénico: arquitectura, "dualidad escena-sala" (Galván: 2), el decorado, la iluminación, el vestuario, la musicalización, etc. La ópera y la danza clásica surgen como tales, asimilando posteriormente (o integrándose a) todos aquellos componentes del espectáculo teatral.

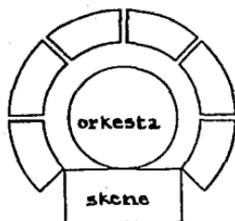


Fig. 11

Fue el teatro griego el que sentó las bases (entre los siglos I y IV - - a.C.) para el posterior desarrollo del teatro en occidente. Se inició como un culto a Dionisios (dios del vino), por lo que se considera como un teatro de tipo ritual.

Las representaciones se llevaban a cabo en un escenario circular al aire libre que se levantaba en una colina. Esta - construcción presentaba un área circular al centro, a la que - se denominaba orkesta y era el lugar donde se colocaba el coro (posteriormente se transformó esta área y sirvió para dar lu-- gar a los músicos y orquestas del teatro moderno). Frente a la orkesta había un espacio rectangular, la skene, en el que los actores y bailarines hacían sus evoluciones. Alrededor de la - orkesta se distribuían los espectadores, lo que constituyó el auditorium. Quedando así definidas las partes básicas del edificio teatral: El foro y la sala, "un área de representación y un área de espectación" (Galván: 2) separadas por el área des-- tinada a la orquesta. (Fig. 11)

El antiguo Imperio Romano adopta de la cultura griega al-- gunas costumbres, entre ellas el teatro. Pero éste fue para - los romanos sólo una forma de diversión, por lo que perdió el carácter ritual que tenía el teatro griego. Los romanos hicie-- ron modificaciones importantes al escenario: acentuaron la - -

frontalidad entre la escena y la sala, reduciendo el área circular del auditorio a un semi-círculo. También introdujeron - las puertas al fondo del escenario (hospitalitas y porta regia) que servían para la entrada y salida de los actores.

En la Edad Media, con el advenimiento del cristianismo, el teatro romano desaparece. Surgen textos religiosos en los que se reprueba esta actividad. Sin embargo es la misma iglesia católica la que propicia el teatro litúrgico. En éste se representaban dentro del templo obras basadas en pasajes de - la Biblia, y eran protagonizados por sacerdotes y monjes. Este tipo de teatro desapareció pronto, pero dio origen a un - teatro popular que era representado por gente del pueblo y actores profesionales. Las escenificaciones se llevaban a cabo en las plazas de las iglesias, donde se levantaban escenarios horizontales (plataformas) con varias escenografías simultáneas (en secuencia), lo que obligaba al espectador a trasladarse de un lugar a otro para poder ver completa la obra.

Durante el Renacimiento (entre los siglos XIV y XV) las representaciones teatrales se llevan a cabo en los más diversos recintos. En España, durante el llamado "Siglo de Oro" - (XIV) se realizan en los "Corrales". En Inglaterra el teatro Isabelino se presenta en galerones (cobertizos). Y en Italia, mientras en las calles y plazas de los pueblos surgía La comedia del arte, se comenzó a construir para la burguesía suntuosos teatros que dieron origen al teatro de "cuarta pared" o -

"escena cerrada", el cual constituye el modelo del edificio - teatral tradicional. (Este lo describimos más adelante).

3.3 EL TEATRO

Son diversas las definiciones que se dan de la palabra - TEATRO. La que considera únicamente su raíz etimológica (del griego theatron) se refiere al "edificio", al lugar planeado y destinado para llevar a cabo representaciones. Para esta acepción quizá sea más conveniente sustituir el término de "teatro" por el de LUGAR TEATRAL, el cual es más amplio e incluye a las tendencias de arte escénico moderno que se han preocupado por realizar escenificaciones en lugares como plazas, mercados, fábricas y calles; convirtiéndolos así en lugares teatrales.

Otra definición de teatro se refiere específicamente al género literario conocido como dramaturgia. Pavis Patrice anota que ésta se debe a que por mucho tiempo "la parte espectacular del teatro fue considerada... como accesoria y obligatoriamente sometida al texto". (Patrice: 36) Pero, como la práctica escénica lo ha demostrado, el arte teatral es mucho más que un texto representado en escena.

Una acepción más amplia es la que define al teatro como un "sistema de artes" (Patrice: 36), es decir, como un medio - que conjunta a las diversas artes: pintura, música, escultura,

danza, literatura, arquitectura, canto, con el fin de representar la compleja (multisensorial) actividad humana.

Como se puede apreciar, una definición como ésta conviene a los objetivos de nuestro trabajo, el cual tiene precisamente como idea fundamental la fusión de medios.

Una rápida hojeada a los escritos sobre teatro nos convence de que ninguna teoría está en posición de reducir el arte teatral a componentes obligatorios y suficientes. No podríamos limitar este arte a un conjunto de técnicas; y la práctica se ha encargado de extender sin cesar el horizonte de la escena:

Proyección de diapositivas (Piscator, Svoboda), presencia de la escultura en el teatro (Bread and Puppet), el baile y el mimo, la acción política (Agit-Prop) o el acontecimiento (happening). (Patrice: 36)

3.4 LA OPERA

Durante los primeros años del siglo XVII, surgió el que se considera como el género mayor del teatro lírico (musical), la ópera (palabra derivada del italiano ópera in música, obra en música). Esta es una obra dramática adaptada al lenguaje musical, donde los actores cantan y la orquesta acompaña y comenta la acción. Para tener un mejor panorama de este arte, vale la pena citar la definición de Charles Osborne, quien realiza -

la importancia de la expresión musical:

La ópera es una obra en la que el argumento se desarrolla más por medio de la música y del canto que por medio del diálogo. De hecho, todo el sentido y sentimiento de la ópera se transmiten por el sonido. Algunas de las obras o argumentos son bien conocidos, otros flojos, irreales e incluso absurdos, pero cuando se combinan con una música majestuosa, canto sublime, vestuario y decorados espectaculares, el resultado es un gran espectáculo y una experiencia placentera y especialmente acogedora. (Osborne: 15)

Efectivamente, la ópera es una de las disciplinas escénicas más complejas, puesto que al pretender dar mayor realce al espectáculo reúne en escena varias formas de expresión: música, danza y artes visuales, lo que la convierte en un espectáculo multimedia.

Pero a pesar de la importancia que se daba en sus inicios a las otras artes, la ópera siguió siendo fundamentalmente una obra musical. Por ello en el siglo pasado el compositor alemán Richard Wagner intentó darle una mayor importancia a los demás elementos del espectáculo: iluminación, vestuarios, decorados, acción dramática, etc., con el fin de lograr un arte más global, una auténtica fusión de artes, más cercana a la idea de totalidad. Un Gesamtkunstwerk (obra de arte total). En su condición de espectáculo multimedia la ópera fue una de las

primeras artes escénicas que acentuaron la necesidad de la colaboración de varios especialistas para desarrollar una obra. Además del argumentista, el iluminador, el escenógrafo y el intérprete (que en este caso es un cantante), la ópera requiere de la actividad de otros profesionales: un compositor, quien transporta al argumento al lenguaje de la música y el canto, un director de escena, que se encarga de confeccionar la unidad de la actuación. Por otra parte, se encuentra también el director de orquesta, quien tiene la responsabilidad de crear y dirigir el arreglo de la música y el canto. La función del director de orquesta es de las más importantes en el transcurso de una ópera, puesto que es el "puente", el punto de contacto entre la actividad que se desarrolla en escena y la actividad de la orquesta. El matiza y fusiona la actuación y la música.

3.5 LA DANZA

Afirma Alberto Dallal que el paso de las danzas rituales a las danzas de concierto (danzas específicamente montadas para ser presentadas a un público) llevó siglos de duración.

El género clásico, conocido mejor como ballet, tuvo su origen en los bailes de las cortes europeas, que a su vez se inspiraban en los bailes populares. Se reconoce como el momento del nacimiento de este género la presentación del Ballet Comique que la reina en 1581 montado por Balthazar de Beaujo--

yeulx. El asentamiento de la técnica clásica llevó también mucho tiempo, y durante poco más de dos siglos constituyó el único cuerpo de adiestramiento para los bailarines y la única forma de proyectar espectáculos de danza. Durante todo este tiempo la danza creó un lenguaje propio y un repertorio de obras - (Giselle, El cascanueces, La sífide, etc.), que casi no permitían ningún cambio, conformándose así lo que Sophie Akoun definió como un espectáculo "rigurosamente codificado". (Moles: 120, 1975).

Al dar inicio el presente siglo, cuando en otras artes - se estaban llevando a cabo cambios significativos (en la pintura aparecía la abstracción) surgió un movimiento de danza moderna que se revelaba contra todos los amañamientos y limitaciones del ballet proponiendo fundamentalmente una expresión - más libre del cuerpo, más acorde con sus "movimientos y ritmos naturales" (Isadora Duncan), (Dallal: 7, 1975). Por otra parte cuestionaba a todos los demás componentes del espectáculo dancístico (acompañamiento musical, decorados y vestuarios).

De esta forma se fue configurando un género de danza que llevaba a los teatros danzas y rituales de culturas orientales (Ruth St. Denis) y que reconocía como tema al hombre moderno - con sus máquinas y sus guerras (Martha Graham). Una danza que se preocupó por estudiar y definir sus "componentes más serios" (Dorfles: 184) -el ritmo, el acompañamiento musical (Mary Wigman)- y que reconocía a todo el espacio (incluyendo el suelo) como área de representación.

3.5.1 Definición

La mayoría de los autores (Dallal, Langer, Akoun), opinan que definir a la danza resulta un tanto difícil, ya que en ella intervienen una gran variedad de factores que van desde lo puramente físico, "visible" (cuerpo, espacio, movimiento) hasta factores menos objetivos y más relacionados con las "fuerzas virtuales" (Sánchez: 353) que su movimiento provoca. Algunas definiciones incluso contemplan un aspecto antropológico de la danza, como primera forma de comunicación pre-verbal. Definitivamente la danza debe ser apreciada desde todos estos puntos de vista si no se quiere caer en el error de limitar una de las más complejas formas de expresión. Sin embargo, nosotros consideramos que para efectos de este trabajo conviene apoyarse en una definición sencilla y que acentúe de cierto modo el carácter visual de esta disciplina.

En este sentido, pensamos que una de las definiciones más adecuadas es la que propone Gillo Dorfles en su libro El devenir de las artes:

La danza por consiguiente, si queremos resumir las bases expresivas, es un arte que se vale de un elemento primario basado en el cuerpo humano y que se sirve de representaciones correspondientes a la temporalidad y a la especialidad y que dentro de un espacio tridimensional, desarrolla figuras, ritmos, formas plásticas, expresadas dinámicamente. (Dorfles: 184)

El carácter audiovisual de la danza ha sido desde siempre muy acentuado, al grado de que se han elaborado definiciones de ella que apuntan radicalmente a su aspecto visual, como la que sostiene Susanne K. Langer: "la danza puede ser también el producto de los efectos visuales específicos que se manifiestan y manipulan mediante la aplicación de la luz difusa que emiten la luna y el fuego (bailarines primitivos), o las candilejas y reflectores (coreografía moderna)" (Sánchez: 353). O definiciones que consideran más su interacción con la música: "...Así en algunos casos la danza no ha sido otra cosa que la expresión llana y completa de la forma musical" (Dallal: 6, - 1975). Este tipo de definiciones se apoyan principalmente en la estrecha relación que existe entre el ritmo de los movimientos corporales y el ritmo de la música. A este respecto es muy revelador el hecho de que la notación que utiliza Doris Humphrey en su libro La composición en la danza (Humphrey) para marcar los tiempos es la misma que se utiliza en música (corcheas, semicorcheas, fusas, etc.).

Por otra parte, no hay que olvidar que la gran mayoría de los espectáculos de danza se acompañan de una pista sonora. Y de hecho la idea de realizar algunas coreografías ha surgido a partir de que el coreógrafo o el mismo bailarín escucharon una pieza musical. De esta forma encontramos por lo menos tres tipos de relación entre la danza y el sonido:

- 1) Una danza que interpreta (comenta) una pista sonora, principalmente una pieza musical.
- 2) Una o varias piezas musicales que se utilizan para ambientar o acentuar el significado de una coreografía.
- 3) Una pista sonora y una coreografía que se producen simultáneamente para realizar una pieza dancística.

Debemos anotar también que existen importantes ejemplos de danza sin música, como los de las bailarinas Mary Wigman y Dora Hoyer.

3.5.2 Los elementos de la danza

La danza es un arte que con una gran facilidad puede integrarse o integrar a su lenguaje otros medios; pero si la consideramos en su expresión más "pura" se puede distinguir en ella cinco elementos principales:

- El cuerpo humano y su movimiento
- El espacio
- El tiempo (ritmo)
- La relación luz-oscuridad
- La forma-apariencia

3.5.2.1 El cuerpo humano y su movimiento

De las tres disciplinas escénicas que se han contemplado en este trabajo, la danza es la que más depende del cuerpo: el teatro puede "descansar" parcialmente su expresividad en el texto literario o en algún otro material escénico, la ópera a su vez lo hace en la música y el canto. De hecho, la expresión corporal en la ópera está en cierto modo limitada por la posición que se requiere para cantar (con los pulmones y el diafragma erguidos), pero la danza no puede prescindir del cuerpo del bailarín y sus movimientos.

El hombre se mueve siempre por alguna razón: por dolor, por alegría o por cólera; para trasladarse o trabajar. El movimiento es el signo perceptible de ese impulso interior. Los bailarines y coreógrafos han sabido aprovechar ese código de movimientos para representar, mediante el cuerpo adiestrado, "la imagen del hombre".

También dentro de este código la inmovilidad cumple una función. "Nos referimos a dos asuntos esenciales relacionados entre sí: 1) el movimiento, en danza, se inicia, desde luego, en 'punto' o 'momento' de inmovilidad y termina en otro semejante; y 2) una inmovilidad relativa -por ejemplo, el hecho de que el bailarín permanezca de pie y no 'mueva' ninguna parte de su cuerpo ni se desplace- puede, ya, ser danza porque el cuerpo humano contiene una intensidad, una 'carga', una significación que se origina dentro de ese cuerpo y se refleja en el espacio". (Dallal: 28, 1989)

3.5.2.2 Espacio-tiempo

Cuando describimos el modelo audiovisual en el capítulo segundo, afirmamos que todo medio de este tipo presenta necesariamente una infraestructura espacio-temporal.

En la danza, como en las otras artes escénicas, el espacio se presenta como una entidad real. "El espacio 'ocurre', - está allí, sus tres dimensiones son palpables, visiblemente accesibles" (Dallal: 25, 1989). A diferencia de la imagen virtual que del espacio ofrecen el cine o la televisión.

Es dentro del espacio donde se desenvuelven todos los de más componentes de la danza y en este sentido se presenta como el soporte del cuerpo del bailarín. "El espacio le es indispensable al cuerpo en movimiento porque en la danza el cuerpo se prolonga". (Dallal: 26, 1989)

Por otra parte también el bailarín al momento de reali-zar sus saltos y sus carreras va creando su propio espacio (es espacio lúdico) y él lo puede contraer o extender (aun más allá de los límites del escenario) según se lo exija su impulso de movimiento. Es así que mientras el bailarín se desplaza va haciendo (dibujando) visibles los sucesivos espacios que su cuerpo ocupa.

Al igual que en el espacio, la danza se desarrolla en un tiempo real, continuo. Una carrera o un brinco ocupan y determinan un lapso de tiempo.

El tiempo se hace perceptible en la danza, sobre todo a través de los ritmos que marca el cuerpo en movimiento.

...los movimientos del cuerpo humano que tiene ante la vista poseen un ritmo; que la figura que se mueve frente a sus ojos divide al tiempo, al periodo que dura la danza, en partes que el mismo espectador compara con un tiempo o un ritmo interior que él posee: un conocimiento natural, espontáneo, que todos los miembros de la especie humana adquirimos desde épocas inmemoriales. (Dallal: 37, 1989)

3.5.2.3 La forma y la relación luz-oscuridad

Estos dos elementos se presentan para nosotros (para este proyecto) como los materiales más importantes, puesto que ellos, junto con el cuerpo, son los que determinan el aspecto visual de la danza.

Las formas de la danza son estrictamente las que genera el cuerpo del bailarín, ya sea el cuerpo inmóvil que espera su momento para continuar su danza o la secuencia que dibujan los movimientos sucesivos. Anota Dallal que: "...la forma es, en el arte de la danza, el resultado de la significación". (Dallal: 42, 1989). Y ésta se halla determinada también por la relación luz-oscuridad.

Desde sus orígenes, en la danza se ha sabido aprovechar

las combinaciones que produce la luz y la oscuridad. "...El poder de esta combinación... deviene lenguaje en el espectáculo—lo dancístico...". (Dallal: 39, 1989) El brujo o el bailarín primitivo se valían de los efectos (las sombras) que producía el acercarse o alejarse del fuego que siempre estaba presente. El bailarín moderno no sólo se ayuda de las iluminaciones que provienen de los reflectores, sino también de aparatos tecnológicos (proyectores) que son capaces de presentar otras imágenes lumínicas que se suman o transforman la forma del bailarín. Este es precisamente uno de los temas de nuestro trabajo.

3.5.3 La coreografía

Se define a la coreografía como el arte de diseñar el movimiento del cuerpo de los bailarines dentro de un tiempo y un espacio determinados (lugar escénico), con el fin de expresarse o de comunicar una idea.

El coreógrafo siempre toma en cuenta para su diseño el papel de cada uno de los elementos de la danza y su relación con todos los demás componentes audiovisuales del espectáculo. El coreógrafo "visualiza" todo lo que ocurrirá en el escenario.

3.5.4 Los géneros de la danza

Las danzas se agrupan fundamentalmente en cinco géneros:

- Danzas autóctonas
- Danzas populares danzas folklóricas
 danzas urbanas
- Danza clásica
- Danza moderna
- Danza contemporánea

De todas ellas, la única que nos interesa por el momento es la danza contemporánea. Pero no la vamos a exponer aquí, ya que por sus características se ubica perfectamente como tema - de nuestro siguiente capítulo.

3.6 LA ESCENIFICACION

El arte de la interpretación en escena, parte originalmente de un motivo lúdico y/o ritual. Esta interpretación, al ser trasladada a un escenario transforma este carácter de "juego" a las condiciones que requiere una escenificación. Entonces el actor representa conscientemente un personaje que se si túa en un ambiente creado específicamente para esa representación, ante un público que se dispone a recibir información.

Resulta difícil establecer los límites del arte escénico,

sin embargo, atendiendo a lo que antes hemos citado, y hablado en términos muy generales, es posible enumerar tres elementos constantes:

- Intérprete (actor, bailarín o cantante)
- Escena (lugar donde se realiza la representación)
- Público o espectador

Se considera a la escenificación como la transferencia - de un texto literario o una idea a su ejecución en escena. El concepto de escenificación se asemeja en cierto sentido a la - visualización y realización que se lleva a cabo en los medios técnicos audiovisuales. La diferencia radica en que el espectáculo escénico la presencia o el "contacto directo" con el pú- blico (en el mismo espacio y tiempo) provoca otras condiciones de trabajo, desde su planeación hasta el mismo momento de la - representación, la cual se realiza en un espacio tridimensio- - nal a diferencia de la pantalla bidimensional en que se presen- ta al cine y la televisión.

Comparando la producción de espectáculos escénicos con - la producción en los medios técnicos, es posible distinguir - dos aspectos característicos de la escenificación:

- 1) La escenificación puede emplear recursos para estimu- lar varios sentidos y no solamente la audición y la visión. Existen innumerables ejemplos en los que en una representación escénica se ha hecho uso de estí- mulos "extra audiovisuales". Por ejemplo, lo que ha-

cía la bailarina Ruth St Denis quien encendía incienso durante sus representaciones, o los trabajos del grupo norteamericano Bread and puppet, quienes reparaban pan que ellos mismos elaboraban.

- 2) La representación escénica siempre es diferente; nunca se presenta en las mismas circunstancias. La disposición de los actores, las condiciones del equipo técnico y del lugar teatral (hay que recordar que puede tratarse de una plaza pública, un mercado, - - etc.), y la misma disposición del espectador varían entre una representación y otra.

La escenificación se vale de diversas artes y técnicas - que permiten dar forma a la expresión en escena. Del libro - - Técnica teatral moderna de Hubert Heffner (Heffner: 6) presentamos un enlistado de artes y técnicas que puede incorporar - una escenificación (no es muy frecuente que se presenten todas en un solo evento:

1. Representación pantomímica y oral
2. Canto
3. Baile
4. Dirección
5. Proyecto y construcción de decoraciones escénicas
6. Proyecto y confección de vestuarios
7. Caracterización (maquillaje, etc.)
8. Plan de efectos de iluminación y la manipulación del equipo técnico

9. Preparación y producción de efectos sonoros
10. Ejecución de instrumentos musicales
11. Dirección de orquesta
12. Coreografía
13. Dramaturgia. Redacción de las obras

Respetando el marco del objetivo que planteamos al iniciar el capítulo, se dirigirá la atención hacia el aspecto audiovisual. Heffner clasifica los materiales escénicos (auditivos y visuales) en:

- Visual.
- 1) Decorado o contorno de la acción.
 - 2) Vestuario.
 - 3) Maquillaje y otras características fijas del actor.
 - 4) Iluminación en la decoración y los actores.
 - 5) Gesto, movimiento y mímica del actor (caracterización).
- Audición.
- 1) Diálogo hablado.
 - 2) Música incidental.
 - 3) Efectos sonoros (ruidos de ambiente, o de fondo).

Antes de terminar este apartado sobre escenificación, debemos hacer una observación en un punto importante. Aun se puede encontrar fuentes informativas que consideran al intérprete como el eje de expresión y significación sobre el que deben girar

rar las soluciones técnicas de una puesta en escena. Pero desde hace muchos años este punto de vista se ha puesto en tela de juicio. Las propuestas de escenificación más modernas, como el performance y algunos espectáculos de danza y teatro contemporáneo equilibran la importancia dentro del montaje de los diferentes materiales escénicos.

3.6.1 La escena o espacio escénico

Fue más o menos a partir de los años 30 que la concepción del espacio escénico se transformó y se hizo más flexible. El profesor Netzahualcoyotl Galván lo define de este modo:

Todo aquel lugar que propositivamente ha sido seleccionado para representar algún suceso ante el público. Así dentro de esta gran generalidad se encuentran dos elementos que lo destacan: un área de representación y otra de expectación, cuya línea divisoria, la frontera que los delimita, es sólo aquella donde se entrelaza la "mirada" del espectador con las propuestas audiovisuales de la escena.
(Galván: 1)

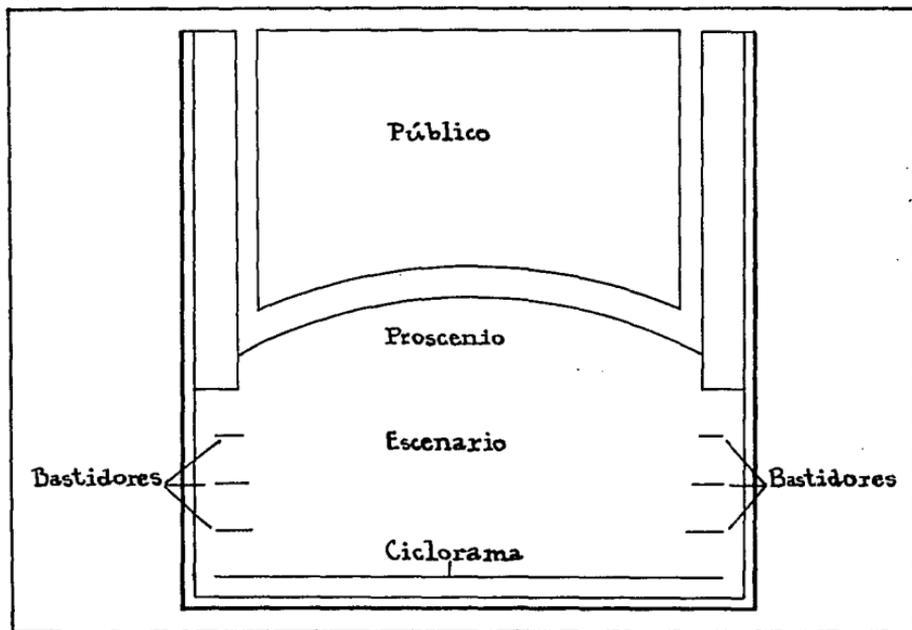
El área de representación presenta dos componentes: el intérprete y el dispositivo escenográfico (visual y auditivo). En el devenir de las propuestas escénicas estos dos elementos han transformado en ocasiones su relación con el público y en general con el área del auditorium. Hoy día es muy común ver -

a bailarines y actores desplazándose entre los espectadores y entre los pasillos y salas del lugar teatral. De la misma manera se utilizan iluminaciones y proyecciones en muros y techos, además de sonidos que se generan fuera del escenario.

Las posibilidades de escenificación y de lugares teatrales son innumerables. Pero podemos presentar las características de los tipos de escenario que predominan en la actualidad.

- 1) Plataforma o tablado. Presenta una plataforma desnuda, al frente, con un arco o boca escena muy pequeño. Y al fondo se delimita por una pantalla. Este escenario sólo tiene dos canales de acceso (para los actores) que están pegados a las cortinas del arco. El público lo rodea por tres de sus lados. Es el tipo de escenario que utilizan los teatros ambulantes.
- 2) Escena circular. Se sitúa en el centro del edificio teatral y está totalmente rodeado por el público, lo que provoca una cercanía más "íntima" con el espectador. Las puertas de acceso para los actores son los pasillos del edificio. Una característica predominante de los trabajos montados en este tipo de escenarios es la escasez de elementos escenográficos, puesto que éstos pueden impedir la buena visibilidad del público. En México es muy conocido el escenario circular del Teatro del Granero y del Poliforum Siqueiros.

- 3) Escena cerrada o frontal. Se le conoce también como estilo a la italiana (tradicional) y se asemeja a una caja cerrada, abierta por un solo lado al que se denomina boca escena o arco de proscenio, al frente del cual se extiende el auditorio. En el fondo se limita por el ciclorama y a los lados por los bastidores, entre los cuales se lleva a cabo la entrada y salida de los actores en varios niveles. (Fig. 12)



(F i g u r a 12)

3.6.2 Dispositivo escenográfico o decorado

El dispositivo escenográfico ha experimentado muchos cambios a lo largo de la historia de las artes escénicas. Primero fue una "decoración" (en el sentido más estricto de la palabra, dar decoro, "realce"), un embellecimiento del lugar donde se actuaba. Posteriormente este decorado sirvió para situar "geográficamente" (un jardín, un castillo, el bosque) la representación. Tómese como ejemplo el teatro renacentista. Más tarde se perfeccionó, y además de sugerir un lugar, creaba un ambiente, pero sólo en un nivel visual. Una concepción más moderna del dispositivo escenográfico es la que lo considera como un instrumento que permite a los realizadores trasladar la descripción ambiental del texto dramático a un ambiente escénico, caracterizándolo con elementos auditivos y visuales que puedan sugerir lugares, épocas, sentimientos, etc.

El término "dispositivo escenográfico" surgió para reemplazar a los términos de "decorado" y "escenografía" a partir de la "materialización del escenario", es decir, a partir del uso de estructuras y mecanismos (proyecciones, escenarios giratorios y elevadizos) muy utilizados en el teatro de la primera mitad del siglo, como el de Edwin Piscator y los constructivistas rusos (Meyerhold y Tairov, principalmente). La función primordial del dispositivo escenográfico es facilitar las evoluciones generales de la representación. Heffner enumera una serie de funciones específicas que debe cubrir:

- 1) Proporcionar el ambiente para la actuación.
- 2) Proveer niveles y zonas de actuación.
- 3) Ayudar a crear interés como elemento estético, en el espectador.

Una tendencia que se ha presentado en los últimos años - es la de simplificar o sintetizar el dispositivo escenográfico. En ocasiones, sólo utilizamos los materiales más elementales, iluminación o formas abstractas. Sin embargo, cualquier estilo escenográfico puede conseguir buenos resultados si se define - correctamente el carácter de la obra. El escenógrafo cuenta para este fin con tres factores:

- 1) La estilización. Es el factor que define cualquier estilo escenográfico. Mediante la estilización se dota de un mismo carácter a todos los elementos de la escena. Por ejemplo, si en una representación se requiere de una mesa, el escenógrafo diseñará este - elemento en un estilo sintético, naturalista, expresionista o burdo, pero siempre integrado al resto - del decorado.
- 2) Simbolismo. Es la forma de presentar un hecho, un - concepto, o un conjunto de ideas, utilizando elementos que pueden sustituirlos y que puedan ser reconocidos como tales por el espectador. Por ejemplo el - uso de símbolos como la cruz cristiana, o la svástica de los nazis. Esta forma de proyectar la esceno--

graffa simplifica el dispositivo escénico.

- 3) Abstracción. Es la síntesis máxima en el dispositivo escénico. Se utilizan formas geométricas muy elementales o iluminación, que tienen un mínimo de asociación con ideas o elementos figurativos. Sólo en el escenario y durante la representación cobrarán peso semántico.

Una forma de planteamiento escenográfico interesante, y que nos conviene contemplar, es el que se conoce como "escenografía múltiple", que reúne en escena, y al mismo tiempo varios decorados manteniendo una unidad. Tales decorados pueden estar en un mismo lugar o distribuidos en diferentes partes y alturas del escenario.

3.6.2.1 Materiales escenográficos

A continuación definimos y presentamos las principales características de los materiales escenográficos: iluminación, vestuario, maquillaje y sonido. Pero antes de iniciar queremos hacer hincapié en una idea que de cierta forma ya hemos venido expresando a lo largo de este capítulo. Esta es que los materiales escenográficos no sólo sirven como elementos secundarios que caracterizan al intérprete y la obra, sino que se debe en todo momento manejarlos como sistemas significantes (lenguajes) con los que es posible representar momentos o pasajes -

enteros de una puesta en escena (sin requerir de la presencia de un actor).

Presentamos estas definiciones de forma muy concreta, para que podamos manejarlas con facilidad en la descripción de nuestro proyecto escénico. Evitaremos también los formulismos que de cierta manera limitan la expresión.

3.6.2.2 La iluminación

Las dos funciones principales de la iluminación son: hacer visible el espacio escénico y contribuir a la creación del ambiente adecuado a una representación. Para este fin el iluminador se apoya en tres factores:

- 1) Cantidad. Se puede decir que es el volumen de luz que se utiliza para iluminar algún momento de la obra. Esta se gradúa con la intención de ocultar o dejar ver las acciones que se desarrollan en escena.
- 2) Color. Apoyándose en la tendencia del hombre a crear simbolismos, y particularmente en el "hábito" de relacionar los colores con determinadas ideas, circunstancias o sentimientos, la iluminación coloreada puede generar en el espectador efectos psicológicos o emocionales (frío, calor, miedo, tristeza, etc.), a la vez que permite enriquecer el carácter estético del diseño escenográfico, "pintar cinética-

mente" con luz el escenario.

- 3) Distribución. La iluminación se distribuye en dos formas:

Específica: sólo un sector se ilumina, por lo regular para destacar o ubicar algo en escena.

General: cuando se hace visible todo o casi todo el escenario permitiendo reconocer los elementos que componen la escenografía.

3.6.2.3 La proyección

El uso de proyectores de diapositivas como instrumento de iluminación no es muy común, por lo que se lo considera como una pseudo-iluminación. Generalmente se emplea en espectáculos multimedia, y puede cubrir en parte o en su totalidad el aspecto visual del dispositivo escenográfico. Mediante este medio es posible mostrar imágenes de todo tipo (abstractas o figurativas), por lo que tiene un alto valor expresivo. Su empleo complica en cierto modo el uso de otro tipo de iluminación.

3.6.2.4 Sonido

El sonido en la puesta en escena presenta casi las mismas características que en los medios técnicos audiovisuales.

Sólo hay que recordar que en algunos casos, como en la ópera, las danzas y trabajos experimentales, el sonido por medio de la música, el ruido o el canto, determina el desarrollo de la obra.

3.6.2.5 Vestuario y maquillaje

Antes que nada, el vestuario y el maquillaje tienen la propiedad de caracterizar funcionalmente al intérprete, es decir, de dotarlo de todos aquellos rasgos y atuendos que le permitan al espectador reconocerlo como el personaje a quien interpreta: un miembro de determinado grupo social, un animal, etc. Estos materiales también tienen la función de elevar o -aminorar la "vistosidad" del intérprete en el escenario, contribuyendo así (al apoyarse en el uso de las texturas, los colores y los volúmenes) al carácter estético-visual de la escenificación.

3.7 EL INTERPRETE

Durante mucho tiempo las artes escénicas depositaron casi por completo su expresividad en el intérprete: actor, bailarín o cantante. Esta tendencia se justifica si pensamos que el arte escénico es por excelencia un arte que se ocupa de la "situación del hombre". La pintura y la música, por ejemplo, han podido, en algunos periodos de su historia, volverse so-

bre sí mismas y hacerse abstractas o concretas, alejándose así de la posibilidad de representar los diversos aspectos de la vida del hombre. El arte escénico no puede hacer eso y por más que se trate de sustituir el lugar del actor en el escenario, con objetos, mecanismos, o cualquier otro medio, siempre estará presente el factor humano.

Las modernas teorías teatrales, particularmente la del espectáculo total, tiende a considerar al intérprete como un elemento más, con la misma importancia que el decorado o la música.

Considerarlo muy estrictamente desde un punto de vista como éste, presenta el peligro de deshumanizar el arte escénico. Por eso, si bien vamos a brindarle la misma importancia a los materiales escénicos y al intérprete, es necesario tener siempre presente el hecho de que éste (en su calidad de ser humano) es un ser muy complejo capaz de generar con su sola presencia en el escenario los más diversos mensajes. Sólo hay que recordar que el espectador siempre experimenta algún tipo de relación con el intérprete.

Es posible afirmar que el intérprete cuenta fundamentalmente con dos formas de expresión dentro del escenario. Aquí las separamos y las contemplamos esquemáticamente, en beneficio de la claridad de exposición, pero en la realidad su desenvolvimiento es más integral:

- 1) La expresión por medio del sonido. En la cual se en marca a la voz, con sus cualidades para articular el lenguaje verbal y de producir sonidos (como silbidos, gemidos, etc.), y a otro tipo de ruidos que pueden ser generador con el cuerpo, como palmadas y chasquidos con los dedos.

- 2) La expresión corporal. Que tiene como sus elementos a los gestos, los movimientos y las posturas que pre presenta el cuerpo. Concentraremos nuestra atención sobre esta última forma de expresión, ya que como vimos antes, el cuerpo es la materia prima de la danza.

La forma del cuerpo humano está determinada no sólo biológicamente (raza, complexión, etc.), sino también culturalmente, por todos los hábitos y costumbres del grupo social (trabajo, alimentación, diversiones, etc.). En este sentido, la sola presencia del cuerpo del intérprete en escena es un acto de significación.

El lenguaje corporal se apoya en un sistema de signos analógicos que por su cercanía a su referente (acciones, sentimientos, etc.) poseen un alto valor expresivo. Generalmente, los mensajes de este lenguaje se manifiestan inconscientemente. Es tarea de comunicadores y artistas conocer y aprender a manejar en un nivel consciente este código. Flora Davis opina a este respecto:

...escultores y pintores siempre han sido conscientes de cuanto se puede transmitir con un gesto o una postura, y la mímica es esencial en la carrera de un actor. - «El novelista que escribe que un personaje aplastó con rabia el cigarrillo» o «se rascó la nariz pensativamente» está valiéndose de un folklor compartido del gesto. (Davis: 17)

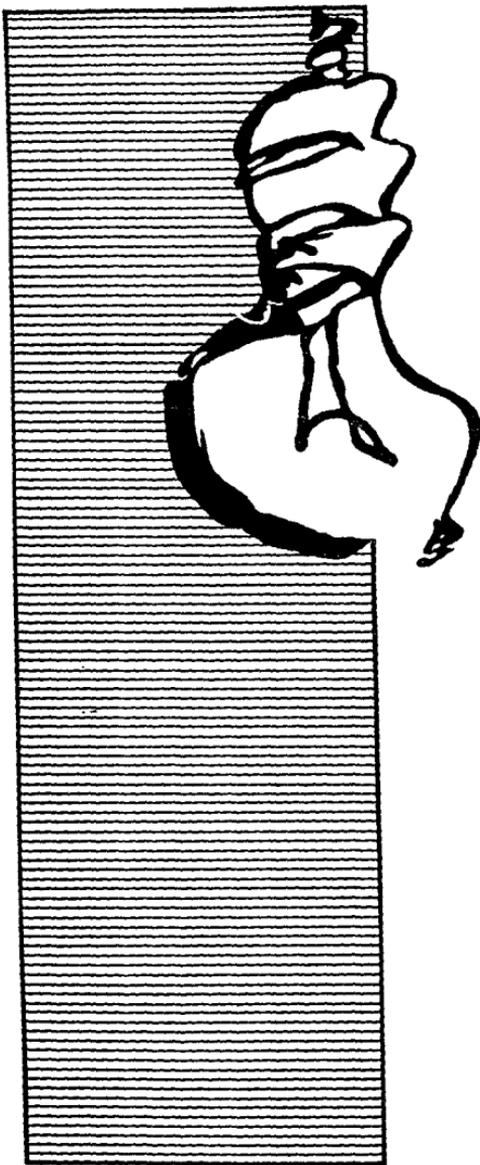
Pavis Patrice define al gesto en relación con el teatro, como un movimiento corporal muy a menudo voluntario y controlado por el actor, orientado a una significación.

3.8 EL ESPECTADOR

Al espectador se le puede definir como el "elemento" que contempla, y a quien está destinado todo el trabajo escénico. De éste no se puede esperar una reacción determinada (en el mejor de los casos se puede prever). Sin embargo es importante para el realizador conocer a fondo a su público, para que de esta manera pueda asegurarse la plena comprensión de los mensajes. Hay que recordar que el espectador es uno de los elementos constantes del arte escénico. Este último, como cualquier signo o sistema de signos justifica su existencia en la medida en que es percibido y comprendido por alguien.

El espectador puede ser considerado desde un punto de vista "pasivo", como un observador en la oscuridad que presen-

cia un suceso (como se espera se comporte en los espectáculos teatrales tradicionales, donde los límites entre espectador e intérprete están bien definidos), o desde un punto de vista "activo", como un elemento más que participa en el desarrollo del espectáculo. Esta actitud se ha fomentado principalmente a partir del surgimiento, en la década de los sesenta, de grupos de teatro experimental como el Living Theater de Julian Beck, el Bread and Puppet de Peter Schumann (1963) y por formas, también experimentales de arte visual, como el performance y el happening.



CAPITULO 4

USO DE MEDIOS TECNICOS AUDIOVISUALES EN LAS ARTES ESCENICAS

....lo que constituye una obra de arte no son un tipo de materiales como la palabra o el mármol, o de proceso técnico, como la composición musical o el dibujo, es un tipo de efectividad lograda en la integración de unos medios

Gabriel Zald

C A P I T U L O 4

USO DE MEDIOS TECNICOS AUDIOVISUALES EN LAS
ARTES ESCENICAS4.1 ANTECEDENTES DEL USO DE MEDIOS TECNICOS AUDIOVISUALES EN
LAS ARTES ESCENICAS

Una vez presentadas las principales características de los medios técnicos audiovisuales y de las artes escénicas, pasaremos a exponer el punto donde estos medios convergen.

Este capítulo está elaborado con la intención de presentar los antecedentes más importantes de la forma en que se han utilizado, el cinematógrafo, el video y el diaporama dentro de las tres disciplinas escénicas que hemos venido contemplando. Abordaremos también brevemente el tema del performance, ya que dentro de esta corriente de arte se han realizado eventos reuniendo bailarines y proyecciones.

En esta exposición sólo atendemos y comentamos aquellos aspectos que, como comunicadores gráficos puedan interesarnos, sobre todo el aspecto visual y particularmente el de las imágenes producidas por medios técnicos audiovisuales, sin preten--

der abarcar en ningún momento temas específicos de las artes - escénicas (como la actuación, la dirección, la técnica de baile, etc.).

En el capítulo anterior anotamos que uno de los fenómenos indispensables de todo arte escénico es la relación luz - oscuridad. También anotamos que desde el tiempo de los rituales primitivos el hombre ha sabido aprovechar las formas que - la luz (manipulada o no) es capaz de crear dentro del lugar es cénico. La tendencia a utilizar medios técnicos de proyección de imágenes dentro de la escena tiene su origen en esa relación luz-oscuridad y más particularmente en la tendencia a - - crear sombras, fantasmas y otro tipo de apariciones en el esce nario. Citemos como ejemplo el fantasma del rey Hamlet en la - obra de Shakespeare.

Otro antecedente importante y que se presenta un poco - más cercano a las modernas proyecciones de cinematógrafo y dia porama es el teatro de sombras polinesio, en el cual se utilizan las sombras que generan sobre una pantalla blanca unas marionetas planas de cartón u otros materiales.

Un hecho que contribuyó aun más a la utilización de la - luz (la iluminación) como un material significativo dentro del arte escénico, fue la aparición (aproximadamente en 1895) de - los proyectores de luz eléctrica que vinieron a sustituir a - las candilejas.

Por otra parte, la cada vez más frecuente introducción - de medios técnicos audiovisuales en espectáculos escénicos se puede explicar "lógicamente" si tomamos en consideración dos - características que son propias del teatro (y por extensión de todo arte escénico). La primera de ellas se relaciona con la - concepción que actualmente se tiene de él como "lugar de reu- - nión o la síntesis de todas las artes". (Sánchez: 369). Concep - ción que fue particularmente alentada a partir del siglo pasa - do, sobre todo por los postulados del espectáculo total de - - Richard Wagner. En este sentido, el arte escénico fue de los - primeros campos que mostraron indicios de la influencia que co - menzaba a ejercer la aparición de un nuevo arte: el cine. Este fue uno de los factores que contribuyeron a la transformación del teatro, tanto en su estructura narrativa (influencia del - lenguaje cinematográfico) como en el diseño de los dispositi- - vos escenográficos, donde precisamente se destaca el uso de - proyecciones de imágenes con cinematógrafo en el escenario.

La segunda característica a la cual nos referimos, y que está estrechamente ligada a la primera, es la condición del - teatro como un arte que siempre ha de representar y va a estar determinado por el contexto social en el que se produce. El es - pectáculo teatral pronto comenzó a representar las "nuevas" - condiciones de vida del hombre de este siglo que precisamente se caracteriza por la omnipresencia de las máquinas y la tecno - logía. Y el arte escénico dejó entrever esta nueva situación - en varios sentidos: declarándola abiertamente como uno de sus

temas o en el mismo proceder de la puesta en escena, cuando - los realizadores se inclinaron por utilizar los más diversos - mecanismos en el diseño de sus dispositivos escenográficos. - Por ejemplo, el ruso A.V. Meyerhold, muy a tono con el movi- - miento constructivista, introdujo las grandes estructuras, las plataformas elevadizas y los escenarios giratorios. Pero por - otra parte los avances tecnológicos que pronto comenzaron a - ser utilizados fueron los complejos sistemas de iluminación y de proyección de imágenes fijas o en movimiento, lo que defini- tivamente vino a apoyar los ideales del espectáculo total que pretendía considerar al dispositivo escenográfico como un elemento igual de importante que la actuación o el texto litera- - rio.

En la actualidad, y debido a la capacidad narrativa y a la amplia gama de efectos que se puede lograr con los medios - técnicos audiovisuales, éstos han dejado de ser (dentro del es- pectáculo escénico) sólo un material escenográfico más. En muchos casos se han convertido en el único elemento del dispositi- vo escenográfico, y como afirma Corvin Michel "...Más que de decoración o iluminación se trata de una nueva modalidad escéni- ca..." (Michel: 148). Así lo demuestran los más recientes es- pectáculos multimedia.

El concepto de multimedia surgió a finales de los años - cincuenta para designar los trabajos de realizadores como Josep Svoboda y coreógrafos como Merce Cunningham y Alwin Nikolais.

Aunque puede aplicarse este término a cualquier forma de expresión que involucre a más de un medio o disciplina, éste generalmente se utiliza para referirse a las obras de arte escénico que incluyen en sus representaciones medios técnicos audiovisuales. (Fig. 13)



Fig. 13

Finalmente, como también vimos en el capítulo tres, las artes escénicas han sido siempre "artes colectivas", es decir, disciplinas que requieren de la intervención de varios especialistas (iluminador, actores, escenógrafo, etc.). Sin lugar a dudas las nuevas condiciones de representación multimedia han

venido a ampliar el campo de acción de los especialistas y en particular el de artistas visuales y diseñadores gráficos. Ya no se requiere tan sólo de quien se encargue de la elaboración de un telón de fondo o de la disposición de algunos objetos para la escenografía, sino que ahora es necesario diseñar imágenes o secuencias completas de sonidos e imágenes (figurativas o abstractas) que por momentos o durante toda la evolución de un espectáculo deben ambientar y/o representar la acción en escena.

4.2 EL USO DE MEDIOS TECNICOS AUDIOVISUALES EN LA OPERA

Sin duda alguna los modernos espectáculos multimedia encuentran uno de sus más caros antecedentes en los ideales de la Gesamtkunstwerk del compositor alemán Richard Wagner, quien concebía una obra de arte global (o total) "... que sea una síntesis de la música, la literatura, la pintura, la escultura, la arquitectura, la plástica, etc. (Patrice: 238), en un conjunto coherente. Wagner trabajó (o desarrolló este concepto) - bajo la influencia del movimiento simbolista que pretendía terminar con el arte realista e imitativo y que por el contrario trataba de buscar en la imaginación por medio de un lenguaje puramente visual los elementos de expresión del artista.

En una obra de arte total las diferentes manifestaciones se tienen que sincronizar pero conservando al mismo tiempo sus características propias, "si hay un efecto de fusión, no es en

el nivel de producción (...) sino en el de su recepción en el espectador. Al armonizar y sincronizar su impacto en el público, producimos un efecto de fusión en la medida en que el espectador es inundado por impresiones convergentes que parecen pasar de una a otra con facilidad". (Patrice: 238). Esto determina el que siempre en un espectáculo de este tipo, tenga que existir una disciplina que sirva como "columna vertebral" a la que se integran las otras disciplinas del conjunto. Por ejemplo: en el espectáculo operístico de Wagner esa función la cumple la música; en el teatro total de la Bauhaus será la arquitectura; para la mayoría de los primeros performances será el objeto plástico, y en los espectáculos de Alwin Nicolais o - - Merce Cunningham será la danza.

En este sentido, y anticipándonos un poco a la descripción de nuestro proyecto, podemos decir que en éste, el medio que servirá como base será el diaporama.

4.2.1 Robert Wilson

Uno de los realizadores que en la actualidad se distingue por el uso frecuente que hace de diversos medios, y particularmente de medios técnicos dentro del escenario, es el norteamericano Robert Wilson. Las ideas de sus espectáculos surgieron dentro del contexto de los performances de los años sesenta. Pero bajo sus conceptos personales se fue creando un proyecto más ambicioso que se valía lo mismo del film que de -

la pintura, la escultura y la danza, y donde siempre predomina lo visual por encima de cualquier otra cosa. Su interés principal era influir en el espectador por medio de la imagen. Y esa diversidad de medios dió origen a trabajos espectaculares que algunos autores como Moles consideran como el real Gesamtkunstwerk soñado por Wagner:

La aparición de Robert Wilson en la escena mundial fue generalmente interpretada desde una óptica unívoca y limitada, la de la imagen.

Wilson aparecía como el representante de - un teatro cuyo lema pudiera formularse: - "todo para mirar". (Revista Artes Escénicas: 51)

Una de las características más evidentes de los trabajos de Wilson es el tiempo tan largo en el que transcurren. Einstein on the beach al igual que Die, destruction and Detroit du ran cinco horas, mientras que Overture dura veinticuatro horas.

Sus obras no son elaboradas convencionalmente de forma - discursiva, es decir, no narran una historia de principio a - fin, sino que se presentan fragmentos que pasan de uno a otro sin relación aparente "...una serie de declamaciones oníricas y de asociación libre, danzas, tableaux (pantallas) y sonido. Los que pueden tener su propio tema breve, pero que no necesariamente relatan al siguiente". (revista Artes Escénicas: 51). En cuanto a sonorización, éstos presentan diálogos (en escena y grabados), transmisiones de radio y sonidos naturales.

Sus óperas más importantes son, entre otras, A letter - for Queen Victoria (1974) y Einstein on the beach (1976): - - (Fig. 14) Esta última está sonorizada por Philip Glass y con coreografías de la bailarina Lucinda Childs (de quien hablaremos más adelante) y Andrew de Groat.



(F i g u r a 14)

4.2.2 La ópera rock

Otro tipo de espectáculo escénico-musical que debemos tener muy en cuenta también por su constante introducción de medios técnicos, son los de la llamada corriente de la "Opera - rock" o rock teatral que se inició en los años sesentas con las obras Hair u Jesucristo Superestrella y que durante los últimos veinte años han venido produciendo cantantes como Alice Cooper, David Bowie, Frank Zappa y grupos como The Who, Jetro Tull, y Pink Floyd, este último quizá el más sobresaliente en este género.

Resulta interesante fijar la atención sobre los espectáculos de rock, ya que los músicos de esta corriente, en su interés por hacer cada vez más espectaculares sus presentaciones y gracias también a los enormes presupuestos de producción con que cuentan, son probablemente los que en la actualidad están utilizando en sus espectáculos la maquinaria escénica más sofisticada. Dos ejemplos ilustrativos de esto son las iluminaciones con equipo láser y las escenografías (ahora muy comunes) que se diseñan utilizando un gran número de monitores de video, donde cada monitor es capaz de presentar al mismo tiempo una imagen distinta, o la sección de una imagen más grande que se conforma "como un mosaico" con todo el conjunto de monitores.

4.3 EL USO DE MEDIOS TECNICOS AUDIOVISUALES EN EL TEATRO

La tendencia a introducir proyecciones de imágenes dentro del teatro tiene también uno de sus antecedentes principales en los ideales del espectáculo total de Wagner. El hombre que se ocupó en retomar estos principios para aplicarlos al teatro fue el director escénico suizo Adolphe Appia, quien en 1895 "sienta las bases para una revolución en el diseño y la escenografía al publicar La puesta en escena en el drama wagneriano". (Moles: 117, 1977). Una de las ideas principales de este libro era la de sustituir el telón de fondo y las escenografías naturalistas por "practicables" (decorado o elemento de decoración fácilmente modificable), lo cual ahorraría espacio y por consiguiente dejaría una mayor libertad de movimientos al intérprete. Nos conviene hacer notar aquí que la pantalla cinematográfica o de proyección de diapositivas representa por mucho "el practicable ideal" de los postulados de Appia, por la gran facilidad con que puede cambiarse de una imagen a otra. A propósito, Patrice anota que "gracias al empleo de materiales ligeros y muy movibles la escena se utiliza como instrumento y prolongación del actor. La luz y el registro de proyectores esculpen cualquier lugar o atmósfera". (Patrice: 145)

Los trabajos de Appia, junto con los de otro importante teórico, E. Gordon Craig, tuvieron gran influencia sobre el teatro de los primeros decenios de este siglo. De esta forma Meyerhold, Piscator y Oscar Schemmer (de la Bauhaus), así como los movimientos Dada y del teatro del absurdo, reclamaron la

necesidad de un teatro más visual y menos apegado al texto. En síntesis, un "teatro total".

Los objetivos del teatro total son, en esencia, los mismos que los de la Gesamtkunstwerk alemana: "utilizar todos los medios artísticos disponibles para producir un espectáculo que apele a todos los sentidos..." (Patrice: 492). Solamente conviene a nuestro propósito anotar una afirmación que a este respecto hace Patrice: "Todos los medios mecánicos (...) y de la tecnología audiovisual están a disposición de este teatro". - (Patrice: 492)

Fueron muchos los realizadores que optaron por introducir la proyección de imágenes como el medio para llegar a un teatro total: Meyerhold, Tairov, Reinhart Sorge y Paul Claudel, entre otros. Pero fueron los alemanes Edwin Piscator (Fig. 15) y Bertod Brecht (Fig. 16) quienes más se ocuparon en utilizar el cinematógrafo y la proyección de imágenes fijas dentro de su llamado "teatro épico" o documental, durante los años veinte.

El teatro de Piscator y Brecht (este último influenciado por las ideas del primero) era fundamentalmente un teatro político. Y con base en esas pretensiones ellos utilizaron los medios técnicos para hacer más expresivas sus ideas, al mismo tiempo que enfrentaban a los espectadores con el realismo de las imágenes proyectadas.

Mientras Piscator utilizaba el realismo del cinematógrafo para exaltar o elevar su mensaje político, Brecht lo utilizaba más como una forma documental o didáctica que como una experiencia estética. G. Riley Kernodle, anota:

hemos visto frecuentemente que el teatro épico usa proyecciones para agrandar la esfera de acción de las escenas principales, usando ahora slogans, títulos, citas; ahora cuadros de gentes, edificios o eventos para recordar a la audiencia, fuera del rabillo del ojo, otras ideas y gentes relacionadas de manera directa o a veces irónica, con el tema central. - (Kernodle: 305)



Fig. 15



Fig. 16

Otro de los más importantes realizadores que continuaron y "perfeccionaron" el uso de proyecciones en la escena fue el checoslovaco Josep Svoboda, quien en 1948 y en colaboración - con Alfred Radok fundó La linterna mágica de Praga. Por mucho tiempo los trabajos de La linterna mágica han sido considerados como los más creativos y mejor logrados de este proceder - escénico. Ya que Svoboda logró "combinar y sincronizar, el teatro y el cine, escena, pantalla, interpretación viva, canto, - danza, reunión de fenómenos visuales distintos". (Michel: 147). Sobre todo, La linterna mágica demostró que tanto el espacio - como el dispositivo escenográfico son partes fundamentales de la expresión escénica, y como lo afirma Michel a propósito del mismo Svoboda, "no se trata ya de utilizar las disposiciones - escénicas (...) con un propósito de comodidad técnica, sino de convertirlas en explotación dramática". (Patrice: 116)

La linterna mágica de Praga adquirió efectos fascinantes al mostrar actores vivos al frente del escenario que parecían moverse en la pantalla; e imágenes en la pantalla que súbitamente tomaban forma tridimensional mientras el mismo actor se movía en relación a las imágenes - de la película en la pantalla. (Kernodle: 305)

Durante la revolución cultural de los años sesenta, en los Estados Unidos surgieron numerosos artistas y grupos que experimentaron con los medios técnicos audiovisuales. Muchos de esos artistas se formaron dentro del contexto del performance

y el happening, donde, por cierto, comenzó a ser utilizada la pantalla de video como elemento escenográfico. Un artista que ejemplifica claramente lo anterior es Robert Whitman, quien paulatinamente fue haciendo más teatrales sus trabajos. Así lo demuestra en Prune Flat (1963), en la que Whitman decidió proyectar imágenes cinematográficas en varios sentidos del escenario. (Fig. 17).

La gran mayoría de las producciones de esta época en las que se intentaba fusionar al teatro y los medios técnicos, se realizaron bajo la premisa de incorporar la tecnología al arte, o como mejor lo expresa Douglas Davis, usar "la tecnología como fuerza creativa". (Davis: 130). No se trata ya de facilitar, mediante el uso de proyecciones, el desenvolvimiento del actor, sino de hacer más patente las posibilidades estéticas (visuales y auditivas) que ofrecía el uso de la tecnología audiovisual. Uno de los grupos importantes de este periodo fue USCO - (siglas en inglés de "La compañía de los Estados Unidos"), - quienes influenciados por las ideas de Marshal Mc Luhan veían en los medios técnicos de comunicación una vía por la cual era posible lograr una nueva comunicación entre la gente. Por ello USCO mezclaba en sus representaciones filmes, diapositivas, y juegos de luces.

En 1966, gracias a la organización del pintor Robert - - Rauschenberg y del ingeniero suizo Bill Klüver se llevó a cabo una especie de pequeño festival de arte tecnológico que en su versión norteamericana (también se realizó uno en Suiza) se -

llamó Nine evenings (nueve anocheceres). El cual fue concebido como una jornada de teatro y tecnología, que durante nueve - - días presentó los trabajos que artistas como Allan Kaprow, bai- larines como Lucinda Childs, y Merce Cunningham (Fig. 18) y mú- sicos como John Cage realizaron en colaboración con los inge- nieros de los laboratorios Bell. En varios de los trabajos que se presentaron en Nine evenings se hizo uso (además de compli- cada tecnología de televisión infrarroja y decodificadores) de proyecciones cinematográficas y pantallas de video, como lo de- muestra el trabajo presentado por Alex Hay, quien colocó una - enorme pantalla de televisión que proyectaba su propia imagen en Grass field (Fig. 19).



Fig. 17

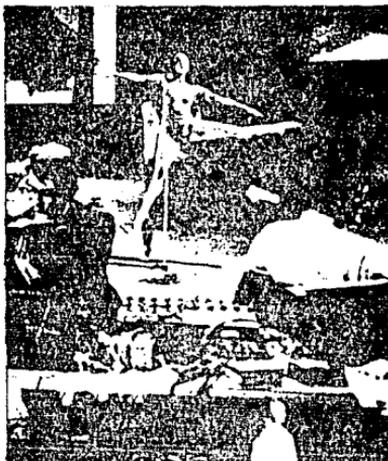


Fig. 18



Fig. 19

4.4. EL USO DE MEDIOS TECNICOS AUDIOVISUALES EN LA DANZA

Para iniciar este apartado debemos anotar dos consideraciones que Dallal hace a propósito de la danza y que de cierta forma justifican el uso de medios técnicos audiovisuales en -- los espectáculos de danza contemporánea (además hay que tomar en cuenta las ideas que ya expusimos en la introducción de -- este capítulo). En primer lugar, Dallal anota que la danza ha sobrevivido y se ha desarrollado gracias "a su capacidad para penetrar en otro tipo de acciones y actividades". (Dallal: 5, 1975). Esta facultad es la que ha permitido asimilar en sus -- espectáculos las más diversas formas de expresión y medios tecnológicos. Así lo demuestra el hecho de que en ciertas formas de arte moderno, como el performance y el happening, algunos de los realizadores muestran un profundo interés por incorporar o hacer sus trabajos con bailarines como Lucinda Childs -- (con Robert Wilson) y Merce Cunningham (con Robert Rauschenberg). Un ejemplo más cercano lo podemos apreciar en nuestra escuela, cuando al pedir a los estudiantes (o ellos mismos lo hacen) experimentar con disciplinas escénicas para poner en práctica el diseño de escenografías y ambientaciones, enseguida se manifiesta cierta tendencia a bailar dentro de los ambientes que -- crean. En este sentido, la danza, por los pocos recursos de -- los que se vale (el sólo movimiento del cuerpo), se presenta -- como un medio ideal para la experimentación visual y la creación de ambientes.

Por otra parte, Dallal afirma que "La apropiación directa de los medios más expresivos, más sencillos, directos y actuales ha hecho de la danza moderna (...) el medio más idóneo para expresar no sólo la problemática sino la filosofía (visión del mundo)... de la sociedad actual, incluyendo naturalmente, a los ingredientes e integrantes más avanzados". (Dallal: 6, 1975). Los trabajos realizados por coreógrafos como Alwin Nikolais, en los que se aprecia cierta deshumanización y robotización de los bailarines, comprueban esta última afirmación. (Fig. 20).

Los antecedentes del trabajo con sistemas de proyección dentro de la danza se encuentran en el surgimiento de la danza moderna, a principios de siglo. Cuando la bailarina norteamericana Louie Fuller logró una gran cantidad de efectos visuales y de movimiento utilizando la iluminación de color que proyectaba sobre su propio cuerpo. Los más famosos efectos logrados por esta artista fueron los conocidos como "La serpentina" y "La mariposa". En éste último prolongaba sus brazos con bastones que cubría con una tela que caía hasta el suelo. Sin embargo Adolfo Salazar opina que las evoluciones de Louie Fuller no pasaron de ser simples "Trucos de iluminación" (Salazar: 227); que pronto fueron olvidados y que no llegaron a formar "escuela".

El uso de sistemas de proyección de imágenes sólo se presentó cuando previamente se comenzó a manifestar una cierta --preocupación --como en el teatro-- por lograr un espectáculo más

completo. Y esta inquietud se dejó entrever primeramente en los trabajos de la bailarina norteamericana Martha Graham, -- quien a partir de 1929, al utilizar las más diversas técnicas en escena "desborda el marco de la danza misma y las integra -- en un espectáculo total" (Dallal: 14, 1975). Y esta transformación no sólo la realizó en lo referente al aspecto visual -- del espectáculo, sino también al sonoro, puesto que ella fue -- también la primera en introducir en sus danzas, gritos, zumbidos y toda clase de exclamaciones verbales, lo que a su vez se presenta como el antecedente de las coreografías con música -- concreta que posteriormente realizó Merce Cunningham con el músico John Cage y Alwin Nikolais.

La preocupación por lograr un espectáculo total dentro -- de la danza fue después manifestada por el coreógrafo francés Maurice Bejart, quien en 1955 exclamaba que la estética contemporánea exigía una compenetración de las distintas artes:

Entre los años cincuenta y sesenta la danza va a conocer una segunda revolución que concluye con la aparición de una -- nueva corriente, la danza contemporánea o avante garde. Son muchas las características que distinguen a la danza moderna de la contemporánea, pero la que ahora se presenta como la más importante para nosotros es que dentro de ésta última se mani--fiesta una creciente "tecnologización del escenario". (Dallal: 85, 1988). Donde naturalmente se va a destacar el uso de me--dios técnicos audiovisuales.

4.4.1 Alwin Nikolais

Uno de los principales y quizá el más importante coreógrafo que ha utilizado los medios técnicos dentro de la danza es el norteamericano Alwin Nikolais, quien representa un caso muy particular, ya que manifiesta y desarrolla un concepto marcadamente audio-visual de la danza en busca del espectáculo total. "El mundo es algo cacofónico, y para llevarlo al público un sólo sentido es insuficiente. Teníamos que crear un acto - que lo bombardeara (...) todo ello con la intención de abarcar una experiencia sensorial más completa (...) creo que ésto es lo que dió nacimiento a los 'multi-media' ". (Nuevos rumbos - del teatro: 77). Entre 1950 y 1952 Nikolais comienza a darle mayor importancia al color y la iluminación, proyectando patrones permanentes de luz, de película y diapositiva (Fig. 20). La luz en los trabajos de Nikolais tiene tanta importancia -- como el movimiento corporal de los bailarines. Dallal, haciendo alusión a la relación luz-obscuridad de la que hablabamos -- al principio, opina: "Alwin Nikolais se las ingenia con el juego de luz-obscuridad para hacer que los bailarines de su compañía pierdan su apariencia "humana" y aparezcan en el escenario como entes impresionantes: robots, monstruos, mecanismos...". (Dallal: 40, 1988). Sus espectáculos no intentaban narrar o expresar, sino sólo mostrar.

Por otra parte, Nikolais renunció pronto al acompañamiento musical tradicional y experimentó con música concreta. A este respecto alguna vez comentó: "la música concreta ayudaba

mejor a la danza que la música sinfónica, la cual cuenta su -
propia historia y limita continuamente la inspiración, obligando
al bailarín a seguir una historia que no es la suya propia".
(Moles: 117, 1917).



Fig. 20



Fig. 21

4.4.2 Merce Cunningham

Como en el caso de Nikolais, a finales de los años cincuentas, Cunningham comienza a experimentar tanto en la coreografía como en dispositivo escénico. Consciente de actividades que se desarrollan en otros ámbitos culturales, adhirió a sus trabajos materiales de estas nuevas tendencias, lo que provocaría un lenguaje innovador con otro tipo de dimensiones en la -

danza. Lo que hace que Cunningham sea diferente de los demás coreógrafos o directores de escena, es su falta de respeto, - pero no a la danza, sino a los convencionalismos que se habían establecido en ella.

Otro acierto de Cunningham, fue el de rodearse de especialistas, como pintores, músicos, escritores, entre otros, que - aportaron y completaron las propuestas audaces de la escenificación. A esta gente le gustaba participar con él, porque -- contaban con una libertad absoluta de expresión para solucionar el objetivo. Podemos citar al músico John Cage como uno de sus más fieles colaboradores.

Es un orquestador que ha enriquecido la danza con su fusión con otras artes, pero que sobre todo con los medios técnicos audiovisuales (Fig. 21) aprovecha la tecnología y el desarrollo de los medios como herramienta de la época. Ha trabajado con proyecciones de cine y diapositiva, rayos láser luminosos y sonoros, video, música electrónica, concreta, o definitivamente sin música. A Cunningham se le podría definir en una palabra: experimentación.



Fig. 22

4.4.3 Lucinda Childs

En sus inicios integrante de la compañía de Cunningham e influenciada por éste, más tarde Childs lograría conformar su estilo propio con base en los eventos de acción y llevando como lenguaje principal a la danza. Desde un principio ella ha encontrado cierta fascinación por los medios técnicos audiovisuales y sus trabajos constantemente han utilizado estos medios de expresión. Desde la presentación y participación de su Vehicule (Fig. 22) en el evento de Nine evenings, muestra científica y de arte, se la consideró una coreógrafa (o ejecutadora) notable. Su trabajo aportó formas audiovisuales no usuales en danza, iluminación basada en rayos luminosos que poseían celdas electrónicas sonoras y escenografía totalmente

abstrakta. Lucinda CHilds es de las artistas que mejor ha comprendido y manejado los medios técnicos, grabaciones de televisión y radio, proyecciones lumínicas, video y diapositivas, complementándolas en varias ocasiones con monólogos de ella. - Al igual que Cunningham, experimentó que los medios técnicos audiovisuales son parte del desarrollo de la cultura de nuestro tiempo y que es importante saber emplearlos para provocar formas expresivas y de comunicación diferentes a las que nos - hemos acostumbrado.

Otro coreógrafo norteamericano que se ha caracterizado - por la introducción de medios técnicos es Kenneth King. El -- utiliza para explicar esta relación el término "transmedia" - del cual opina: "seriamente quizá prefiera el mundo del transmedia porque es un movimiento que conecta y existe cualquier cosa que nosotros vemos y sabemos". (Kreemer: 149). King -como muchos otros artistas contemporáneos- apoya sus trabajos en los conceptos del teórico de la comunicación Marshal Mc -- Luhan.

4.5 EL PERFORMANCE

Por la cercanía e influencia que el performance ha tenido sobre el arte escénico contemporáneo y sobre todo por su constante experimentación con tecnología audiovisual, consideramos que es importante revisar en éste último apartado algu--nas de sus características.

El concepto de performance (palabra inglesa que puede - traducirse como acción o evento) designa una forma de arte que contempla "acciones" que pueden ser realizadas con los más diversos medios. El performance puede ser definido como: "la -- ejecución de una o varias acciones que se desarrollan sin una estructura narrativa o dramática predeterminada (o muy rigurosa). Estas acciones se avocan a la búsqueda de la interacción entre el ejecutante(s) y el objeto o ambiente, y en otras acciones busca también la participación del público". (La mecánica del concepto, Roberto Escobar. Rock 101 FM).

Como consecuencia de una serie de corrientes artísticas de los años sesenta muy semejantes en su forma como el body -- art, el arte conceptual y el happening (estos a su vez originados por conceptos surgidos del dadaísmo y la Bauhaus), el performance surge como tal a finales de esta década y principios de los setenta. El carácter anticomercial y rebelde de los -- primeros artistas y grupos que produjeron performances (algunos tan radicales como el grupo Viena que incluso llegaban a -- la automutilación) dió origen a propuestas visuales y escénicas, y a la creación de ambientes y estructuras narrativas que difícilmente pudieron haber sido desarrollados dentro del arte escénico tradicional. Y fue precisamente dentro de este contexto en el que se comenzó a utilizar de manera más frecuente y consciente la tecnología audiovisual (particularmente la más sofisticada) como elemento escénico. Igualmente, dentro de -- este contexto la música y el ámbito sonoro en general cobraron un mayor interés, en tanto que una buena parte de los tra-

bajos fueron realizados por músicos (concretos, minimalistas) como Terry Riley, John Cage y Giuseppe Chiari, entre otros, - quienes partían o tomaban como punto de partida una pista sonora para desarrollar sus acciones.

A la mitad de la década de los setenta se fue conformando una nueva corriente en torno al performance, liderada por - Robert Wilson y Richard Foreman. Surge la idea de realizar -- trabajos de una larga duración apoyados en los elementos del - arte escénico tradicional, pero manteniendo el carácter experimental típico del performance.

De esta corriente surgieron los trabajos más insólitos y de superproducción como los de Robert Wilson (siempre preocupado por lo visual), que trabajaba la mayoría de sus guiones junto con un joven autista, Chris Knowles, quien le auxilió a -- crear textos poco usuales para sus obras (diálogos entrecortados o sin narración lógica). Además, incorporó a sus piezas un carácter minimalista de lentitud increíblemente expresivo. -- En Einstein on the beach, Lucinda Childs tarda en cruzar el escenario diagonalmente media hora, Philip Glass compone ciertas partes con un solo de violín y coros que se repiten por tiempos muy largos. Wilson demostró que se puede ser igual de rebelde o anticomercial sin tener que recurrir a la representación de la violencia.

Los trabajos de Wilson y Foreman, aunados a las propuestas de los músicos de rock (post-punk) marcaron la puerta de - entrada para la producción audiovisual de los años ochenta, y

un escalón muy importante en el desarrollo del evento multimedia y total. Entre los realizadores más destacados de estos últimos años encontramos a Laurie Anderson, quien asombró por su carácter conceptual basado en la tecnología para producir sus obras, en las que utiliza instrumentos clásicos y electrónicos, voces deformadas similares a las de los robots, y ambientes ficticios formados por medio del video y otro tipo de proyecciones. Otro ejemplo interesante es el del director -- Wolf Vostell, quien se mantenía escéptico en cuanto a la fusión de la tecnología y el arte escénico, hasta que tuvo oportunidad de experimentar. El resultado fue una novedosa y sorprendente puesta en escena de Hamlet, enmarcada por una escenografía de monitores de video que transmitían acciones en circuito cerrado. (Fig. 23).

Por otra parte hay que anotar que la interacción del video con el arte escénico ha dado origen a la creación de las nuevas corrientes del llamado "video arte" (video danza, video teatro, etc.) de las que se puede decir, que ya se trata de una auténtica fusión de disciplinas.

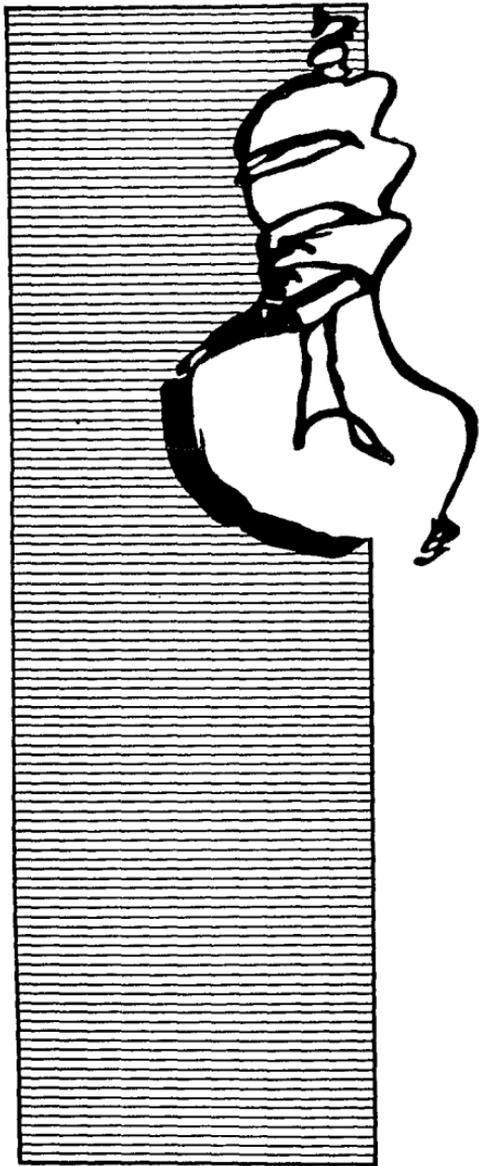
Para finalizar, es necesario hacer una observación sobre todo lo expuesto en este capítulo. Después de realizar la investigación y poder conocer por medio de fotografías, videos y películas algunos de los trabajos que citamos, es evidente -- para nosotros que una gran mayoría de los mensajes audiovisuales que en la actualidad se transmiten por los medios de comunicación masiva (video-clips, anuncios comerciales, etc.) tie

nen su origen o son muy semejantes a los experimentos que con anterioridad ya se habían realizado dentro del contexto del performance y el arte escénico. Un ejemplo muy ilustrativo de esto es la propuesta de anuncio comercial que hace Cristian Dior para la propaganda de su perfume Fahrenheit, el cual muy bien puede ser catalogado como un producto de video arte.

Por otra parte, y para finalizar, es necesario pensar en las extensiones del multimedia a otros campos, como el de la educación. Ya algunos autores hablan de un lenguaje total para la didáctica, como Francisco Gutiérrez. (Lenguaje total, Ed. Humanitas).



Fig. 23



CAPITULO 5
PROYECTO DE ESCENIFICACION

No hay movimiento
no hay luz
no hay respiros en la casa de mi hermana.

C A P I T U L O 5

PROYECTO DE ESCENIFICACION

5.1 PROYECTO DE ESCENIFICACION

En el presente capítulo se describe el proyecto de escenificación que proponemos para ejemplificar la fusión de los medios técnicos audiovisuales con las artes escénicas.

Conforme se desarrolle el capítulo se irán retomando los más importantes enunciados teóricos expuestos en los anteriores capítulos, con el fin de sustentar las diferentes partes que conforman al proyecto.

El objetivo principal del proyecto es representar el ambiente y la relación de los personajes que se describen en un texto literario, utilizando y relacionando un medio técnico audiovisual y una disciplina escénica, para así conformar un evento multimedia.

El texto literario que se usó como punto de partida para la escenificación es el poema titulado "La casa de mi hermana" escrito colectivamente por los mismos autores de esta tesis.

Los medios que se utilizarán en esta escenificación son el diaporama —en representación de los medios técnicos audiovisuales— y la danza —en representación de las artes escénicas—.

Ahora, aunque el audio se considera siempre implícito a

los medios que hemos enumerado (diaporama-danza), no se debe perder de vista su valor como forma de expresión. En este trabajo el diseño de la pista sonora se cuidará lo mismo que el diseño de las imágenes diapositivas y la coreografía. Visto desde este punto, tenemos que acentuar que este proyecto multimedia se llevará a cabo con tres medios: diaporama, sonido y danza.

La razón por la cual se eligió trabajar con el diaporama, es porque en él se utilizan sólo los elementos básicos de la comunicación audiovisual por medios técnicos (del código --fílmico).

Por otra parte, el diaporama permite proyectar imágenes prácticamente en cualquier tamaño, ángulo y superficie, lo cual representa una ventaja desde el punto de vista escenográfico, puesto que esta flexibilidad de proyección permite disponer las imágenes proyectadas según la necesidad del trabajo, a tal punto que las diapositivas (imágenes proyectadas) pueden constituir sólo una parte o todo el aspecto visual del dispositivo escenográfico. (Figs. 24 y 25).



Fig. 24



Fig. 25

La elección de la danza como segundo medio de representación se hizo por idénticos motivos que los del diaporama, puesto que también la danza es la síntesis de los elementos del arte escénico. Como anotamos en el capítulo tercero, esta disciplina sólo requiere, materialmente hablando (además, claro, -- del lugar escénico y el público), de la presencia y el movimiento del cuerpo adiestrado de un bailarín.

Naturalmente, al hacer la elección de la danza para nuestro trabajo, tomamos muy en cuenta la firmación que hace Dallal (Capítulo 3) en el sentido de que la danza es una disciplina - que fácilmente se integra a otras actividades.

El diseño coreográfico lo realizó la coreógrafa Cynthia Aguirre y la ejecución estuvo a cargo de los bailarines María Eugenia Acevedo y Angel Rosas, todos ellos estudiantes del Centro de Investigaciones Coreográficas.

La representación está destinada a un público compuesto por estudiantes universitarios y principalmente a los alumnos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Esta se llevó a cabo el 23 de mayo de 1991 en el Auditorio "Francisco Goitia" de la misma escuela.

Este auditorio presenta un escenario de vista frontal, - aunque con algunas características que lo hacen un tanto diferente al escenario de "vista frontal" típico antes descrito.

A continuación mostramos un plano de planta del escenario (Fig. 26) y enseguida enumeramos sus características más importantes.

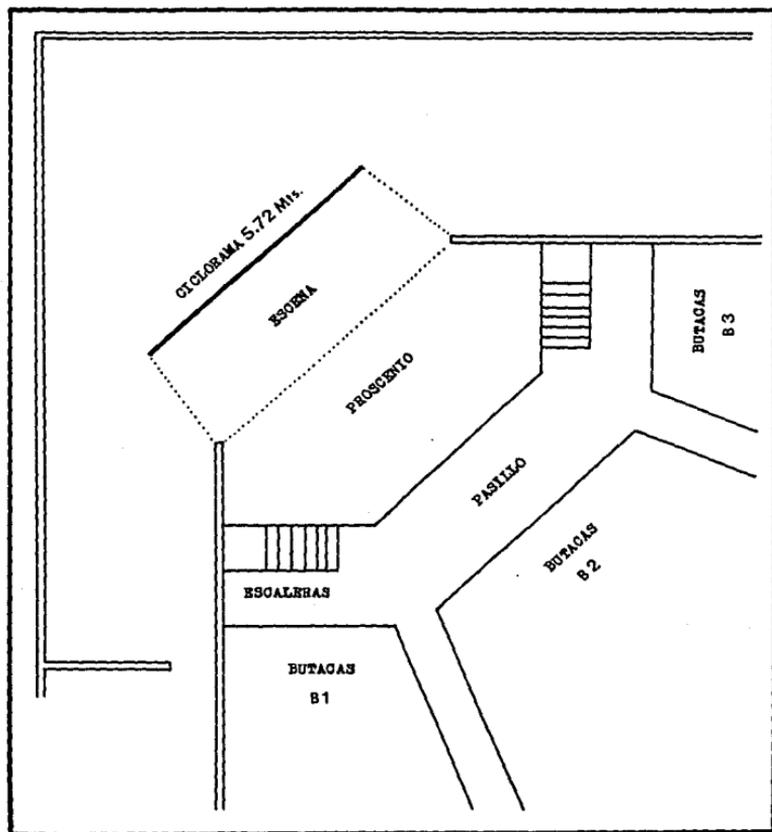


Fig. 26

- 1) La escena (área destinada a la actuación) es mucho más pequeña que el área de proscenio que tiene 4.04 mts. de profundidad, mientras que aquélla sólo presenta 2.02 mts. (Fig. 26).
- 2) El escenario no presenta un arco de boca escena típico (generalmente representado por un rectángulo). Este está configurado en su parte superior por dos figuras triangulares con la "punta" hacia abajo. - (Fig. 27).
- 3) Una de las características más sobresalientes de este escenario es que presenta tres frentes al público, uno hacia cada sección de butacas. El único -- punto donde coinciden las miradas de todos los espectadores es el centro de la escena. (Fig. 28). - Lo cual determina que los únicos espectadores que pueden tener una visión completa de la escena son los que se sitúan en la segunda sección de butacas (centro). Mientras que para los espectadores que se coloquen en las butacas de los extremos (B1, B2) quedará fuera de su campo de visión una parte de la escena (EØ) (Fig. 28).

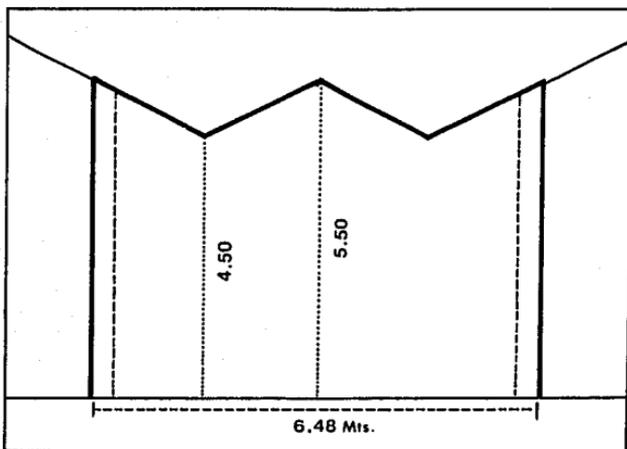


Fig. 27 Arco de boca escena

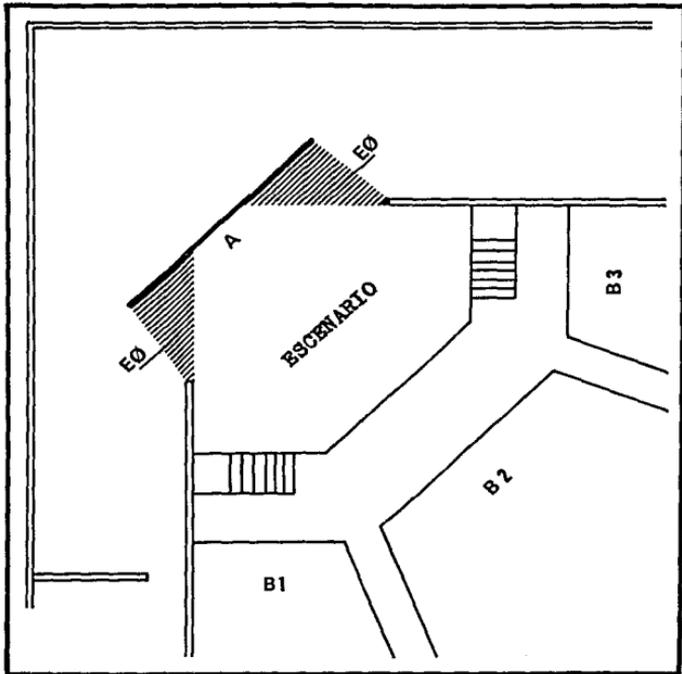


Fig. 28

5.2 PRESENTACION DEL POEMA

-LA CASA DE MI HERMANA-

En la casa de mi hermana
nos levantábamos junto con los aparatos eléctricos
corría la luz por los filamentos de los focos
por las esquinas de los cuartos

Ella deshojaba las sábanas
la pistola de aire soplabá caricias en su pelo
mientras yo espiaba tras de los rechinidos
de las puertas

El silencio era ultrajado
por las voces errantes de la televisión

Comíamos frente a la televisión
mordíamos cucharas
había manteles blancos
ollas sudando en la estufa caliente
se arrastraba el polvo por debajo de la mesa

Era la casa de mi hermana
en una fotografía hipocrita
nos abrazábamos dulcemente

Yo sólo podía mirarla de reojo
ella arqueaba la indiferencia en su cuarto
su voz sumergía al teléfono en dunas de suave aliento

Mi deseo en la cruz

Ella era una diosa
todo lo sabía
todos le rendíamos homenaje en las reuniones
con luces de color
con pláticas y risas

Los segundos observaban
lo felices y estúpidos que éramos
Ella despedía a los invitados como Marylin en la puerta
alumbrada por faros de autos cansados
La soledad de la cocina fluía por el fregadero
gotas en mi rostro
¿Por qué no tirar orquídeas en sus pasos?

Mi mente estaba confundida
arrastraba la desesperación de la calle
Buscaba palabras ensordecedoras
que hablaran de amigos

Mientras la radio le hace una canción
ella cuenta los cumpleaños en el calendario
yo apunto con una pistola a su hermoso cuerpo
agazapado entre la puerta y un anuncio de radio

No hay movimiento
no hay luz
no hay respiros en la casa de mi hermana.

Texto Colectivo
(Martín M. Ernesto O. Noé S.)

5.2.1 La relación entre el poema y la puesta en escena

El poema "La casa de mi hermana" mantiene una doble relación con la puesta en escena. Por un lado es el punto de partida, el motivo que da origen a la escenificación y en él está contenido todo el conjunto de ideas a representar (más o menos en el mismo sentido de un guión literario).

Por otra parte, tomando en cuenta que el objetivo del -- trabajo era representar (comunicar) ambientes, sentimientos, - caracteres psicológicos (sugeridos por el poema) con tres me-- dios (danza, música, diaporama) que tienen como común denomina-- dor el ser sumamente objetivos y polisémicos, el mismo poema - en su condición de mensaje verbal (en cierto grado más objeti-- vo) sirve como un parámetro para comprobar o "medir" la efec-- tividad de la comunicación con el medio audiovisual.

Siendo así, el día de la representación en el auditorio "Francisco Goitia" se dió lectura al poema momentos antes de - la representación, para que de esta forma el público pudiera - contar con el apoyo de este parámetro para juzgar la efectivi-- dad comunicativa de la puesta en escena.

5.3 LA ADAPTACION

La forma de proceder para adaptar, para transcribir a -- elementos escénicos (coreografías, imágenes y sonidos) el poema fue eligiendo y concentrándonos en aquellos aspectos que -- más nos interesaban y que considerábamos los más importantes.-- Estos fueron esencialmente tres:

- 1) El ambiente doméstico.
- 2) La psicología o el carácter de los personajes.
- 3) La relación entre los personajes.

Una vez hecha esta selección se pasó a estructurar el -- guión de la obra, siempre tratando de definir qué medio sería el más adecuado para representar cada uno de estos aspectos.-- Aunque no se quería limitar las funciones de cada uno de los -- medios dentro de la obra (de esto hablamos más adelante), era evidente que ciertos aspectos tendrían que ser representados -- la mayor parte del tiempo por alguno de los elementos escéni--cos: los personajes y su relación, caracterizados por la bailarina, el ambiente recreado por fotografías, dibujos, etc.

Ahora bien, la puesta en escena de "La casa de mi hermana" no es una representación literal del poema; por el contrario, es una versión diferente del mismo motivo (el poema) con características propias. El hecho mismo de hacer una transcripción de un lenguaje a otro, genera la aparición de otras circuns

tancias, símbolos y acciones dentro de la historia representada.

5.3.1 Los guiones

Como anotamos en el capítulo anterior, todo evento multimedia tiene siempre como "columna vertebral", como hilo narrativo a uno de los medios que se utilizan (Capítulo 4). En el caso de este proyecto el medio que sirve de base es el diaporama. Esto explica de antemano por qué una buena parte de este proyecto está estructurado como tal.

Sin embargo, es necesario recordar que este proyecto no es estrictamente un diaporama o un espectáculo de danza, sino el resultado de una fusión de medios, o como lo define Corvin Michel (Capítulo 4), "una nueva forma de proceder escénico".

La estructura narrativa de este trabajo se desarrolló de la misma forma en que se planean los mensajes audiovisuales para medios técnicos (televisión, cine, etc.), con base en guiones (literario, técnico, ilustrado, etc.) y, por supuesto, apoyándonos en algunos de los elementos del código filmico como - por ejemplo, planos y secuencias.

Generalmente el argumento y las acciones de los espectáculos de danza se desarrollan sólo en forma literaria. Tomando en cuenta esto y además que la coreógrafa y los bailarines

no están acostumbrados a "leer" los guiones técnicos e ilustrados, fue necesario elaborar un guión literario (aparte del poema) y una descripción de los personajes, para así describir y dejar claro para ellos el tema y el argumento de la obra.

Queremos anotar aquí que la solución final de todos los aspectos de la puesta en escena (diapositivas, pista sonora y coreografía) no son de ninguna manera la única opción que se consideró para resolver tal o cual aspecto. El trabajo final que se presentó a la comunidad de la ENAP (del cual aquí presentamos los guiones y el video) fue el resultado de un proceso de diseño que se desarrolló en estrecha comunicación con la coreógrafa, los bailarines y los asesores de la tesis.

El proyecto quedó conformado de la siguiente manera:

Los personajes estuvieron interpretados por dos bailarines: un hombre (el hermano) y una mujer (la hermana).

Apoyándonos en las características del escenario se dispusieron simétricamente tres pantallas (Fig. 29) para proyectar sobre ellas imágenes diapositivas con seis proyectores, -- dos por cada pantalla, para lograr el efecto de disolvencia.

Sobre la pantalla del centro (2), que es el ciclorama del escenario, se proyectó un formato horizontal. Las pantallas de los extremos (P1, P3) se dispusieron en formato vertical y se colocaron contra los muros (m) del escenario, pero más de frente. Ya que estos muros quedan fuera del campo de visión --

de una parte del público situado en las secciones de butacas - de los extremos. (B1, B3).

5.3.2 Descripción de los personajes

La acción de la puesta en escena se desarrolla por completo dentro de una casa, la cual presenta las características (mueblería, aparatos, objetos) típicas de las casas de la clase media urbana de México.

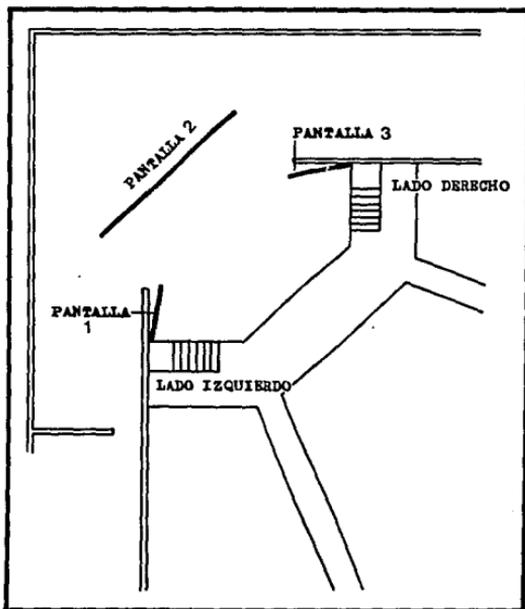


Fig. 29

Los personajes son dos hermanos, también característicos de la clase media mexicana. Uno de ellos es un joven de aproximadamente 18 años de edad, de carácter retraído, sombrío y con algunas actitudes neuróticas.

El segundo personaje es una mujer, igualmente joven, sólo un poco mayor que su hermano (aproximadamente 20 años); ella es de carácter más alegre y se distingue por su frecuente actividad y por una cierta superficialidad y altivez que le provoca el saberse admirada.

La relación entre ambos personajes es de una constante tensión, provocada principalmente por la diferencia de caracteres. El hermano parece estar continuamente en desacuerdo con los desplantes y aparente conformidad que demuestra la hermana. Y por otra parte, él experimenta cierta admiración y cariño por ella. Este último particularmente derivado del recuerdo de la infancia que vivieron juntos.

Esta contradicción de sentimientos, aunada a la monotonía del hogar y a la marcada indiferencia que demuestra la hermana, provocan la frustración de él, frustración que pronto se convierte en deseo de lastimar (asesinar) a la joven.

5.3.3 Guión literario

Está amaneciendo y dentro de la casa se inicia el movi--

miento, los hermanos desarrollan sus diferentes actividades ma tutinas (asearse, vestirse, etc.) a un ritmo acelerado. En su deseo de estar a tiempo en sus respectivas obligaciones, ambos salen de forma mecánica y rutinaria.

La calle muestra un ambiente diferente al que se desaro lla en la casa, dando una apariencia desproporcionadamente - - grande.

La casa, al ser abandonada por los hermanos presenta un aspecto de vacío, donde los sonidos (zumbidos, rechinidos) de los aparatos y objetos, se acentúan y subrayan el aspecto de - soledad.

El regreso de los hermanos trae una moderada agitación - que rompe el silencio. Ellos entran precipitadamente realizan do actividades cotidianas y ocupados en preparar la comida. - Al momento de sentarse a la mesa se presenta una aparente calma que se ve transtornada por los sonidos y las imágenes de la televisión, repetitivas y estentóreas. Ellos sólo se quedan - ensimismados e ingiriendo sus alimentos al ritmo apresurado -- que les imponen las voces del televisor. Repentinamente suena el teléfono, la hermana se incorpora de la mesa bruscamente pa ra atenderlo, dejando en la mesa solo a su hermano, quien profundamente decepcionado por la incomunicación se incorpora y - comienza a deambular por la casa, y por primera vez siente el deseo de asesinar a su hermana.

En otro cuarto, se pasea frente a una ventana por donde puede observar la ciudad, que se presenta en ese momento como algo impresionante. En ese momento es cuando más se acentúa su depresión. Dentro de un libro encuentra una fotografía en la que se ve a los dos hermanos abrazados cuando eran niños y su relación era más estrecha. Entonces la idea del asesinato vuelve a surgir en su mente.

El curso de sus pensamientos se rompe por un murmullo de gente que comienza a crecer dentro de la casa. Inesperadamente se ve envuelto por un ambiente de fiesta. La música rítmica transforma el lugar, donde aparece un sinnúmero de gente bebiendo y conversando alegremente. El se encuentra abstraído observando el comportamiento de su hermana, quien es el centro de todo y se muestra desenvuelta, a un grado en que pierde la espontaneidad. El joven, con una enorme pesadumbre, decide -- abandonar el lugar. La hermana sigue con su baile, y al terminar despide calurosamente a los invitados. Al momento de cerrar la puerta vuelve a aparecer el hermano. El ambiente se pone tenso, él la invita a sentarse. Quiere enfrentarla y tratar de reconciliarse con ella para recobrar algo de la armonía perdida, pero al estar frente a frente, la hermana con su indiferencia y pasividad impide el acercamiento. Y ante esta actitud, él imagina el asesinato de su hermana.

5.3.4 Guión técnico

Las imágenes proyectadas (transparencias) se elaboraron en tres diferentes técnicas:

Diapositivas en blanco y negro (●) para lo que representa el punto de vista del hermano.

Diapositivas en color (○) para el punto de vista de la hermana. Estas imágenes se re-copiaron de la pantalla de un televisor, por lo que presentan la textura de líneas del cinescopio.

Las imágenes que presentan el interior de la casa son dibujos (□) elaborados en tinta negra con un trazo gestual. Estos dibujos se planearon de tal forma que al momento de ser proyectados en el escenario se vieran desproporcionadamente grandes en relación con los bailarines. Algunas áreas de estos dibujos se iluminaron de azul.

Los lados izquierdo y derecho del escenario están determinados por los lados izquierdo y derecho del espectador.

(Fig. 29)

CUADRO 1 T.P. 18" T.T. 18"

Interior. Durante 10" se mantiene oscuridad total en el escenario. Pasado este tiempo, en la pantalla 2 (centro) aparece la imagen dibujada de un foco sobre un fondo azul oscuro que se va aclarando lentamente.

CUADRO 2 T.P. 1:19 T.T. 1:37

Interior. Desaparece el foco. La -- pantalla 2 queda iluminada en azul -- claro (mica gelatina azul 421). En -- la pantalla 3 (derecha) aparece la silueta (□) de una mujer que se está peinando con una pistola de aire.

En la pantalla 1 (izquierda) se ve la silueta (□) del hermano mientras se baña.

Posteriormente en la pantalla 1 aparece el dibujo de una puerta cerrada -- (□). Por el lado derecho del escenario sale la bailarina dirigiéndose con movimientos rápidos hacia la puer

AUDIO

- Pieza de música - electrónica suave.
- "1983" 1:14.

AUDIO

- Con "1983 de fondo entra un ruido de pistola de aire 7"
- Ruido de regaderas 7"
- Sigue "1983"

ta. En el momento en el que está más cerca de la pantalla, la imagen de la puerta cambia por la de una puerta -- abierta, (□) por la que se alcanza a ver una parte de un edificio, re- - suelta en color(0). La bailarina sale de escena por detrás de la pantalla.

Vuelve a aparecer la puerta cerrada - (□) por el lado derecho del escenario. Entra él y hace lo mismo que la bailarina. Cruza el escenario y sale con la proyección de una puerta abierta. Esta puerta deja entrever la misma sección del edificio, pero en blanco y negro.

CUADRO 3	T.P. 28"	T.T. 2:05
----------	----------	-----------

Int. En las tres pantallas se ve una secuencia de dibujos (□) que representan objetos, muebles y aparatos característicos de una casa. La secuencia está compuesta por 9 imágenes (3 por pantalla). Estas diapositivas -- tienen un tono azul parecido (mica 421).

- Ruido de calle 10"

- Silencio 10"

- Ruido de calle 8"

- Silencio 5"

Ruido de tic-tac
de reloj 23"

CUADRO 4	T.P. 3:21	T.T. 5:26
----------	-----------	-----------

Int. En las pantallas 1 y 3 se proyectan las puertas abiertas ($\frac{\square}{\circ}$). Por ambos lados del escenario aparecen los bailarines con movimientos rápidos y desplazándose de un lado a otro del escenario. En la pantalla 2 se proyecta un fondo azul claro, sólo con una línea negra que cruza todo el formato horizontalmente en la parte superior.

Desaparecen las puertas de las pantallas 1 y 3. En la pantalla 3 se ve otra puerta por la que se alcanza a ver una parte de la cocina (estufa, licuadora, refrigerador) dibujada (\square). Las pantallas 1 y 3 quedan en azul. Con la misma precipitación del principio los bailarines simulan preparar una comida. Ambos acercan unos bancos al centro del escenario y continúan.

Los bailarines se sientan en los bancos quedando frente a frente y hacia

- Pieza de música -
minimalista y concreta.

I_n C 35"

- Por 32" se van alternando en primer plano, los ruidos de una licuadora y unos cubiertos sobre el fondo de "In C".

- Silencio 4"

do ademanes como si estuvieran ingiriendo alimentos.

En las 3 pantallas se proyecta la imagen de una televisión (0) con estática (4" cada imagen). Inmediatamente estas imágenes cambian por -- las de la misma pantalla de televisión, en la que se ve a un comentarista de noticiario (12"). Estas -- imágenes vuelven a cambiar por imágenes de guerra que se ven en el televisor.

Durante todo este tiempo los bailarines continúan con movimientos, como si estuvieran comiendo al ritmo acelerado de las voces que se escuchan en audio.

En el audio se escucha el timbre de un teléfono. Al tercer llamado la bailarina se levanta del banco precipitadamente. El bailarín hace -- ademán de quererla detener, pero -- ella sale por el lado izquierdo del escenario.

- Pieza de música - -
"Mea culpa" 40"
En obstinato.

- Tres timbres de telé
fono al final de la
pieza en obstinato.

Desaparecen las imágenes de la televisión. En las 3 pantallas se proyecta la pantalla azul claro con la línea - en la parte superior. El bailarín se incorpora del banco y comienza a deambular tristemente por el escenario. - Rápidamente (flash) aparece la imagen de una mano que empuña una pistola.

CUADRO 5	T.P. 1:56	T.T. 7:22
----------	-----------	-----------

En la pantalla 2 aparece la imagen de una ventana dibujada (□) a través - de la cual se alcanza a ver la ciudad (plano general) en fotografía blanco y negro.

En la pantalla 1 se ve la imagen dibujada sobre fondo azul de una parte de una nube. Esta nube dibujada recorre las pantallas 1 y 3 en una secuencia de 8 diapositivas (cuatro por pantalla) 12" cada imagen.

Sobre este fondo el bailarín realiza una danza apoyándose en uno de los -- bancos que están al centro del escenario.

- Voz de mujer que - se escucha a lo lejos conversando por el teléfono.

46"

- Música experimental (efecto de viento).

"The angry Angakok"

El bailarín sigue su danza sobre el banco, pero ahora sentado y haciendo ademán de sostener algo entre las dos manos que mece a lo alto. En este momento aparece en la pantalla 2 una secuencia de tres imágenes que presentan diversas partes de una fotografía donde se alcanza a ver a dos niños que se están abrazando. Antes de la tercera imagen de la secuencia, se ve una vez más rápidamente (flash) la diapositiva que muestra una mano empuñando una pistola.

CUADRO 6	T.P. 2:18	T.T. 9:10
----------	-----------	-----------

A partir de la segunda imagen de la secuencia anterior aparecen en las pantallas 1 y 3 (10") una textura rayada de estática de televisión. Cuando termina la secuencia de los niños, esta misma imagen se ve en la pantalla 2. De las pantallas 1 y 3 desaparecen la imagen de estática, en la 2 continúa por 8" más. A partir de aquí, en las tres pantallas se ve una

- Pieza de música --
Punk
"Mother"

- Pieza de música --
electrónica
"Confession" 2:18"

secuencia de fotografías a color (O), cinco por pantalla. Presentan personas en una fiesta riendo y bebiendo - (rostros, manos, ropa, vasos, etc.).- La secuencia comienza con primeros -- planos que se van cerrando hasta mostrar primerísimos primeros planos - - (imágenes abstractas).

Desde el principio de este cuadro la bailarina entra por el lado izquierdo del escenario bailando "alegremente" con movimientos amplios. El bailarín la mira con asombro por algunos momentos y después sale muy lentamente por el lado izquierdo del escenario dejando a la bailarina, que hace una danza cada vez más sensual.

CUADRO 7	T.P. 2:44	T.T. 12:24
----------	-----------	------------

Desaparecen las imágenes de la gente. La bailarina, con un último giro queda frente a la pantalla 3 donde se -- proyecta la imagen de una puerta - -- abierta, (O) por donde se ve sólo obs

- Silencio 1:25

curidad con unos puntos rojos que simulan los faros de un auto. La bailarina se queda inmóvil con el ademán - de quien se despide de lejos (el brazo levantado con la palma abierta).

Al mismo tiempo en la pantalla 1 aparece la imagen de una puerta que tiene una escalera (□) y una secuencia de tres diapositivas (5" cada imagen) se ve a un personaje (masculino) dibujado que va bajando la escalera. Al llegar al pie de ésta, la pantalla se pone toda azul (mica) y en ese momento sale el bailarín bajando las escaleras del escenario. Cruza por abajo de proscenio hasta el otro extremo y vuelve a subir a escena por las escaleras de ese lado (derecho). Observa a la bailarina desde un extremo de la pantalla 3 y luego la atraviesa tratando de alcanzarla al tiempo que ella pretende retirarse con pasos rápidos. En el momento en que se cruza el bailarín frente a la pantalla 3, - la imagen de la puerta abierta cambia por la de una puerta cerrada (□).

El bailarín alcanza a la mujer hasta el otro extremo del escenario (izquierda), y después de un forcejeo (sin contacto físico) la lleva a sentarse a los bancos que siguen al centro del escenario. Todas las pantallas están en azul claro. Sentados frente a frente los bailarines permanecen inmóviles, sólo mirándose fijamente.

En la pantalla 2 aparece una secuencia de cuatro imágenes (Ø) (3" cada una) que muestran primeros planos de la bailarina desde el punto de vista que en ese momento tiene el bailarín, con la misma posición y ropa.

En el momento en que termina esta secuencia, el bailarín intenta tocar a la bailarina con una mano, pero vuelve a quedar inmóvil con la mano levantada hacia la cara de la bailarina. En esta posición se quedan hasta el final.

En la pantalla 2 aparece una fotografía (Ø) del bailarín (plano completo)

- Pieza de música --
minimalista.
"Prophecies"

- Pieza de música --
electrónica lenta
"1983" 18"

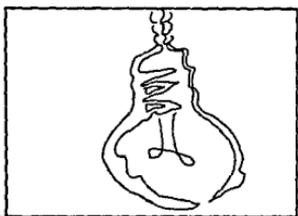
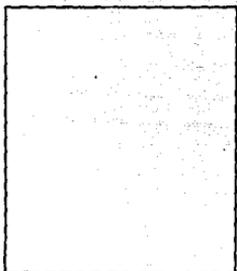
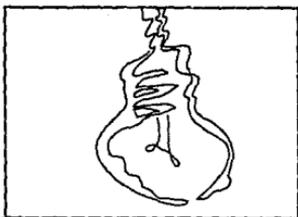
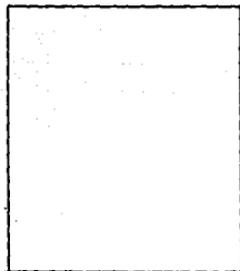
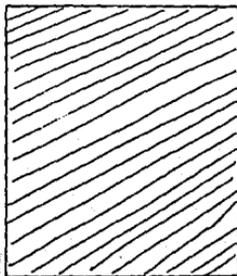
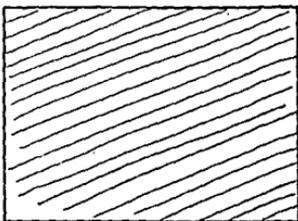
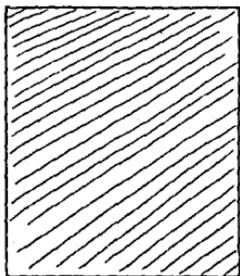
(3"), sentado en un banco y empuñando una pistola. Enseguida se ve un acercamiento a la mano que empuña el arma (6").

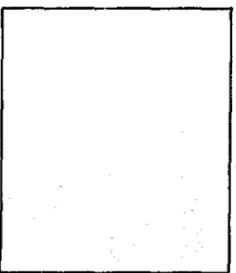
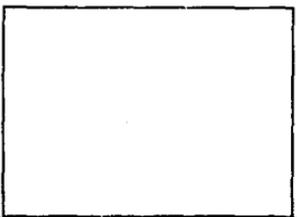
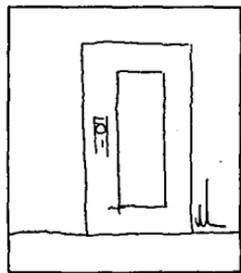
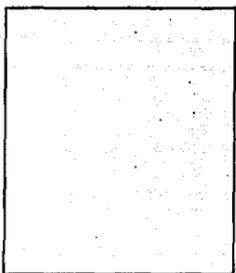
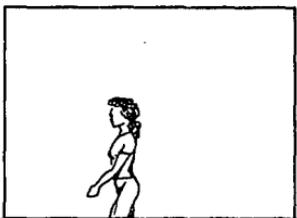
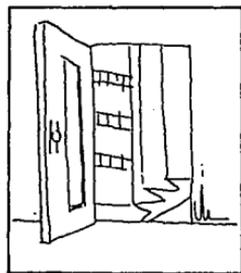
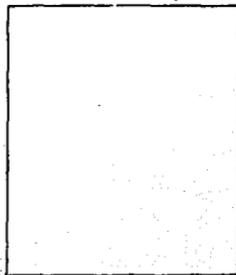
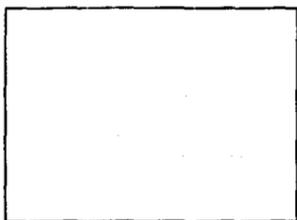
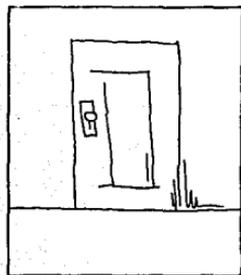
La secuencia final es una serie de -- cuatro fotografías (4) (10" cada imagen), donde se ve a la bailarina en primer plano cayendo hacia atrás como si hubiera recibido un balazo.

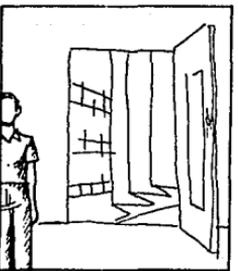
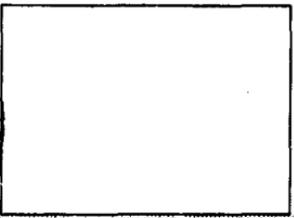
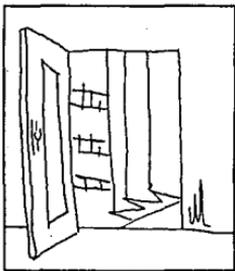
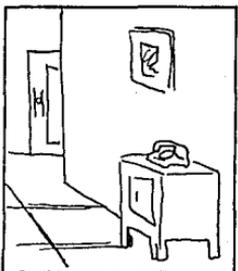
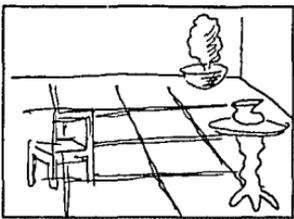
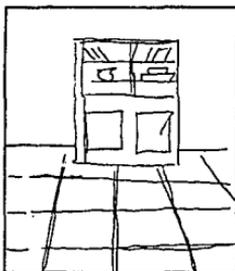
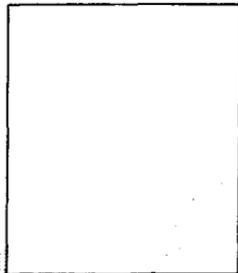
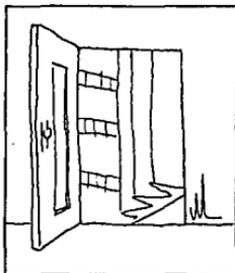
CREDITOS

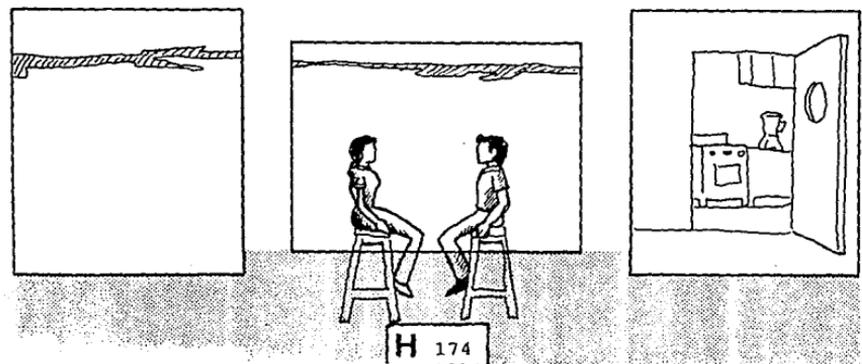
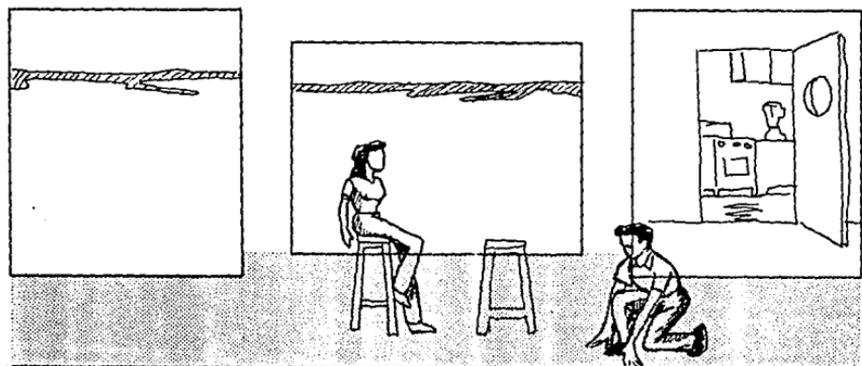
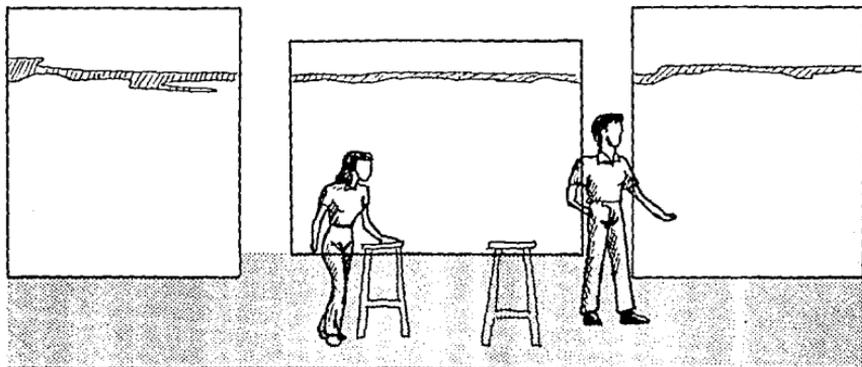
OBSCURIDAD TOTAL

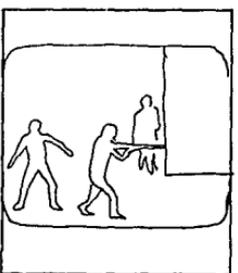
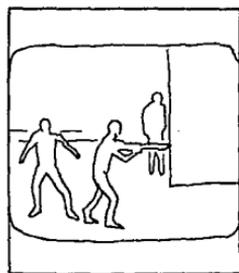
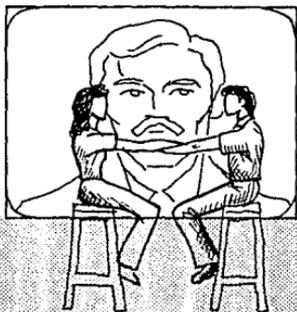
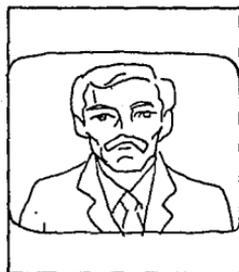
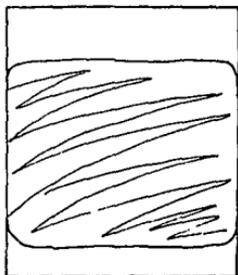
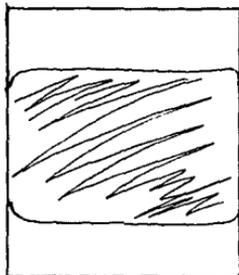
- Nota aguda de sintetizador prolongada hasta el final.

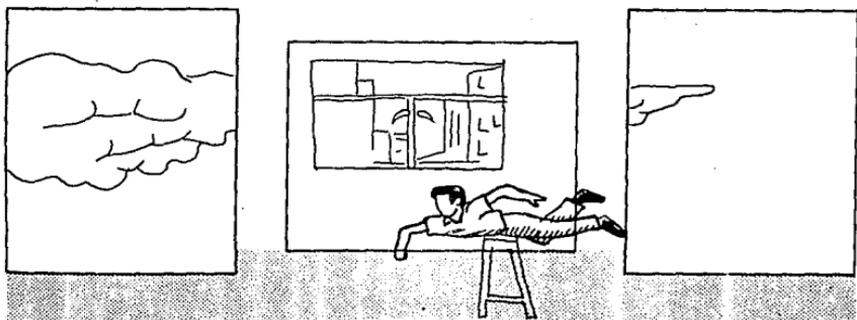
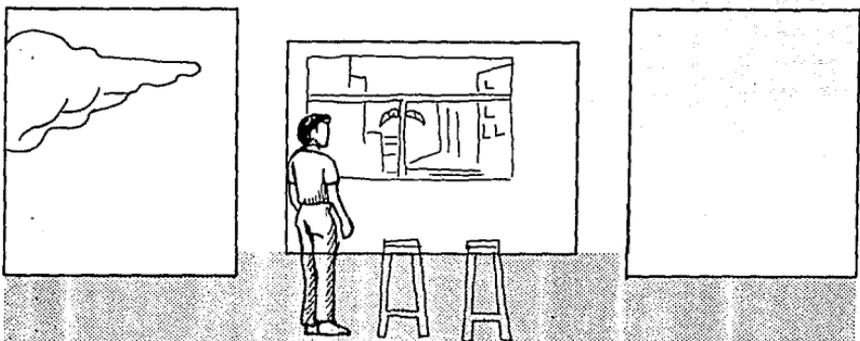
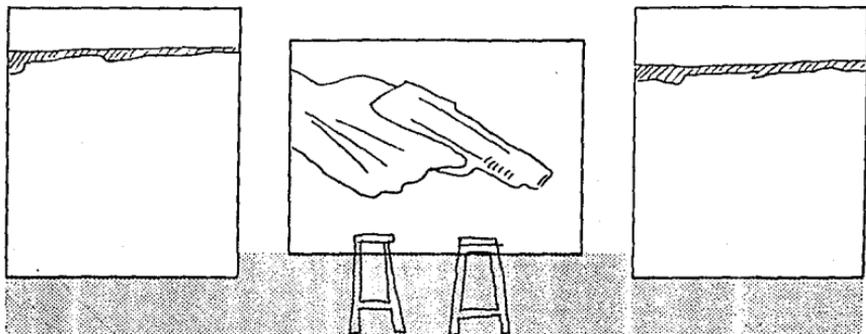




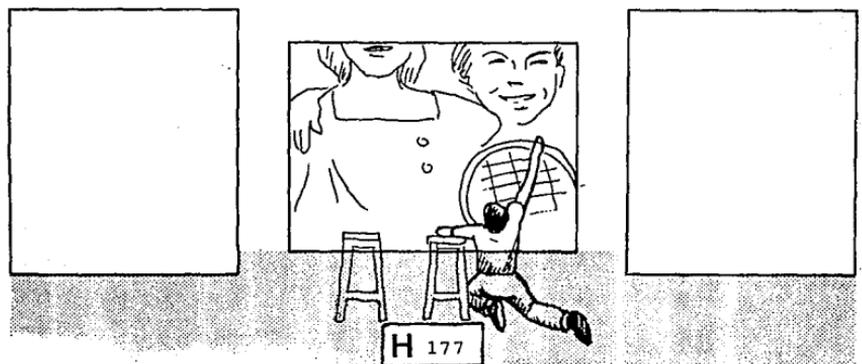
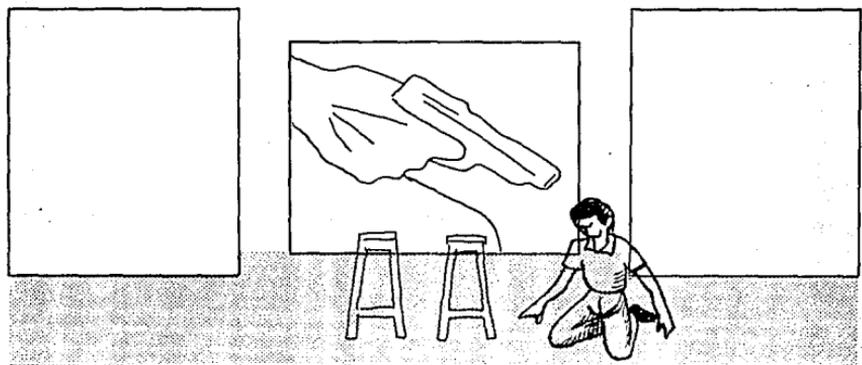
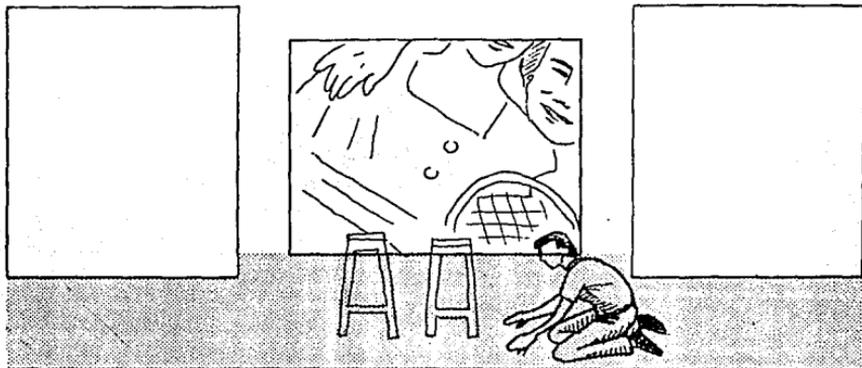


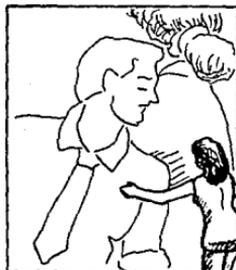
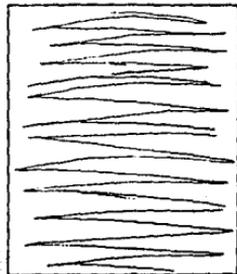


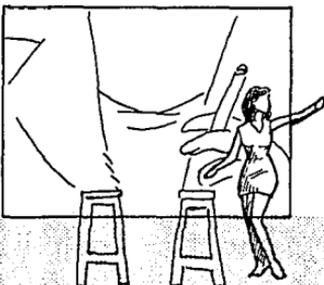
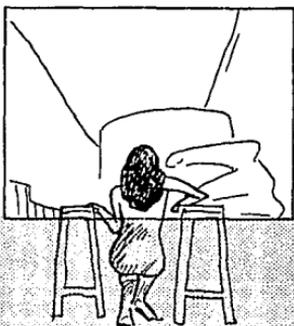
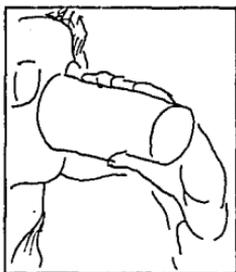
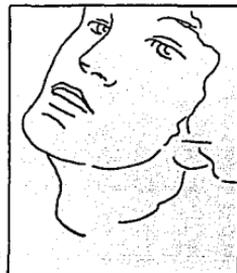


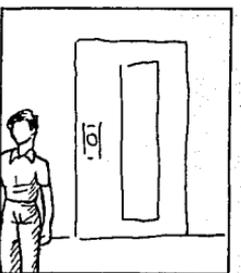
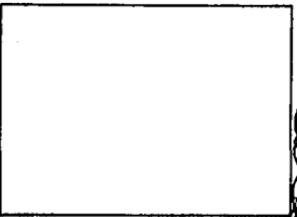
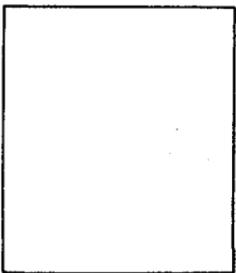
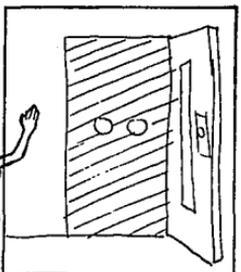
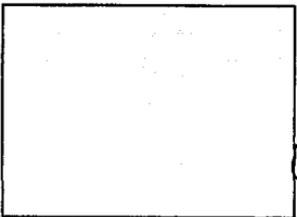
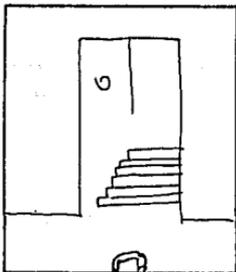
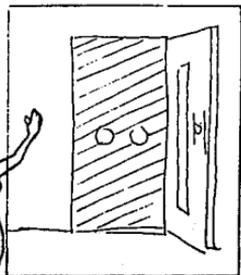
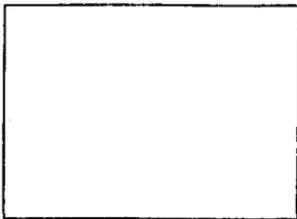


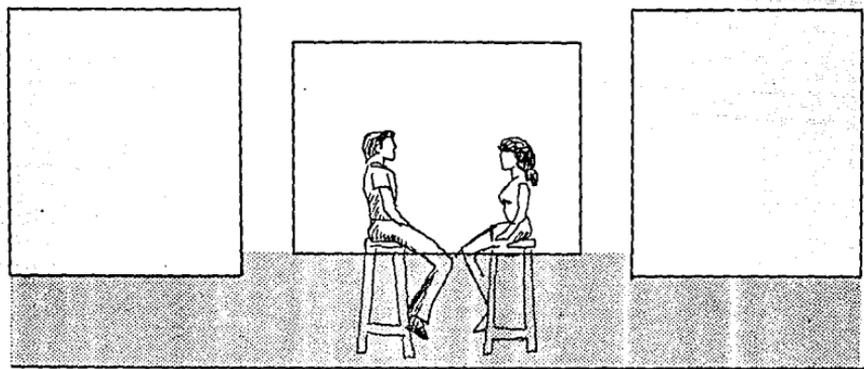
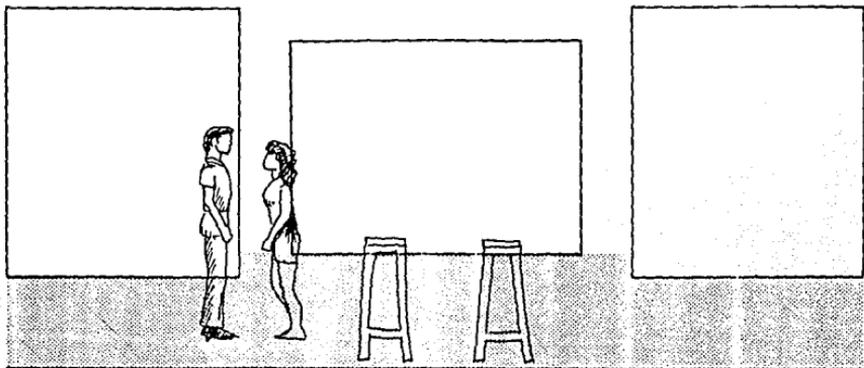
H 176



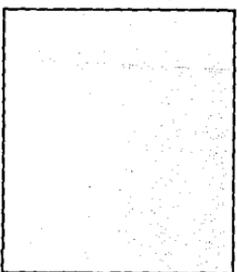
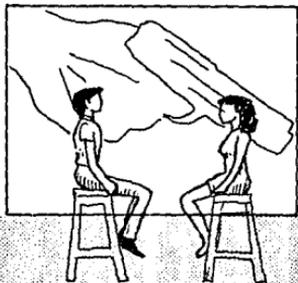
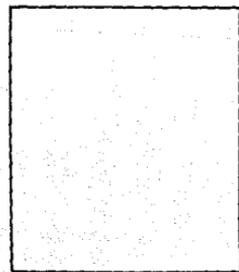
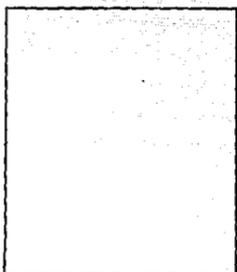
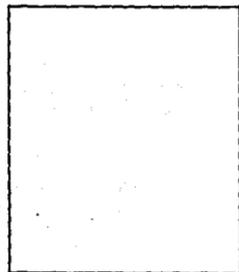
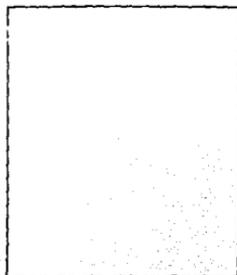
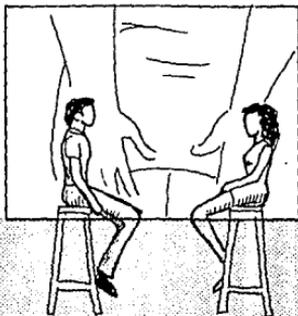
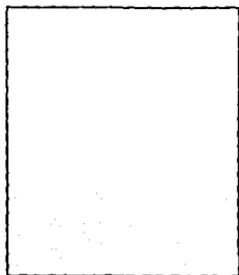


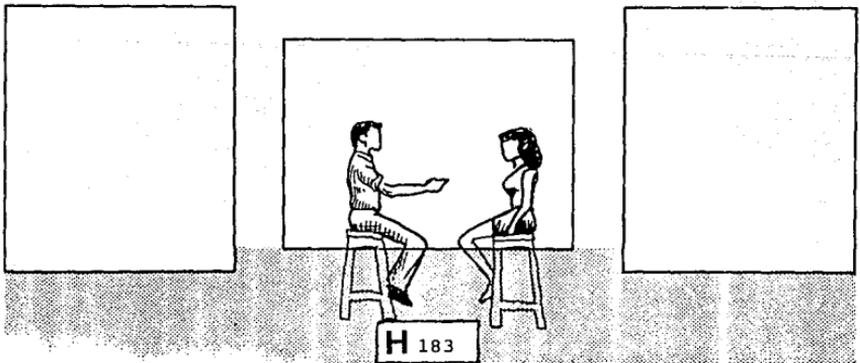
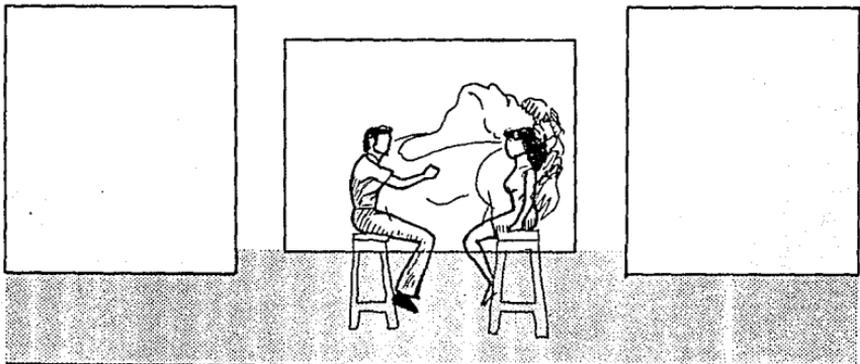
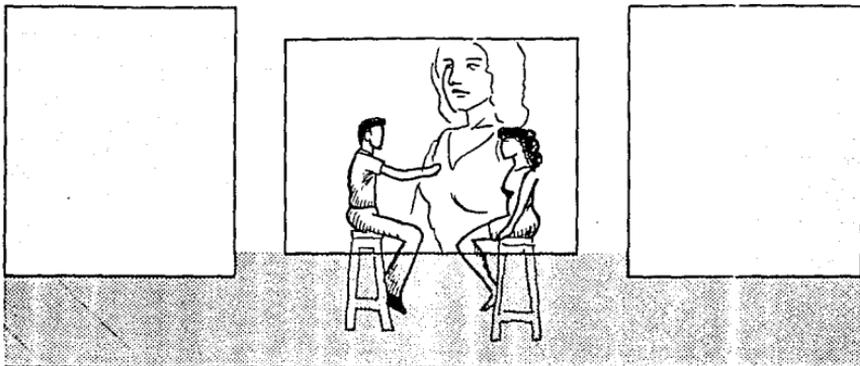






H 181





5.4 JUSTIFICACION

Con el fin de revisar y justificar cada uno de los elementos (sistemas) de la puesta en escena, nos apoyamos en el modelo audiovisual Cebrian-Moles que describimos en el capítulo 2.

5.4.1 El sistema narrativo

Jimdrick Honzl anota que en el arte escénico "cualquier acción o gesto puede ser ejecutado por cualquiera de los elementos escénicos: por un elemento del decorado, por el actor o por la música". (Helbo: 15). Esta idea de Honzl fue uno de los presupuestos más importantes con los que desarrollamos la estructura de la obra. No queríamos "encasillar" a ninguno de los medios en alguna función específica. Por ejemplo, a las diapositivas sólo como escenografía, a la danza sólo como "hilo" de acción, o al audio sólo como fondo.

Contrariamente a esto, lo que se hizo fue propiciar que los tres medios cumplieran diversas funciones en el desarrollo de la obra: unas veces representando la acción (función representativa), otras comentándola o sirviendo de fondo (función comentadora), para que de esta manera pudiéramos valernos de la capacidad expresiva de cada uno de los lenguajes.

Particularmente la idea que más nos interesaba era la de lograr que durante algún momento de la obra, cada medio tuviera una función discursiva (narrativa).

Es así que las acciones de esta puesta en escena no están representadas sólo por los bailarines, sino también por las imágenes y el audio.

A lo largo del trabajo se presentan varios ejemplos de imágenes diapositivas que representan un momento de la acción: como el cuadro 2 de la casa vacía, o al iniciar el cuadro 7, cuando el personaje masculino desciende por la escalera. Pero quizá la más importante de las acciones representadas por diapositivas es la parte final del cuadro 7, puesto que en este momento los bailarines se quedan inmóviles y dejan que la acción del asesinato sea totalmente descrita por las imágenes.

Más difíciles de planear fueron las acciones narradas sólo por audio. Sin embargo, se logró un buen ejemplo de ello en el cuadro 4, cuando los personajes preparan la comida. El montaje de ruidos característicos de objetos de cocina (licuadora y cubiertos) permitió representar el acto de preparar una comida, contando con el apoyo de la danza que en función comentadora enfatizaba la acción.

Otro momento en el que el audio tiene una función representativa es el cuadro 1, cuando se escucha el ruido de la regadera y la pistola de aire. En este cuadro comparte dicha --

función con las imágenes diapositivas. Cabe anotar que en algunos cuadros resulta complicado distinguir en qué función está operando cada uno de los medios.

Si se representa gráficamente, cuadro por cuadro (diagrama 1), toda la obra, se puede apreciar globalmente la función que cumplieron los tres medios en los diversos cuadros de acción.

Analizando este diagrama encontramos un hecho interesante: éste es, que en algunos cuadros hubo hasta dos medios operando en la misma función. Y por otra parte, también se da el caso de que un solo medio estuvo operando en las dos funciones. Por ejemplo, el diaporama, en la secuencia de la ventana y las nubes. Esto fue posible gracias a que se trabajó con tres pantallas, y mientras unas mostraban imágenes representadoras, otras mostraban imágenes comentadoras.

Este hecho es quizá una de las características formales del multimedia, en comparación con los medios audiovisuales tradicionales (cine, teatro, video, etc.) en los que se destina un solo medio para cada función.

AUDIO	////
DANZA	_____
DIAPORAMA	-----

CUADRO	1	2	3	4		
FUNCION	Despertar	Salida	Casa sola	Llegada	Comida	Televisión
F. REPRESENTATIVA	////	-----	-----		////	-----
F. COMENTADORA	////	////	////	////	-----	////

CUADRO	5		6	7	
	Ventana	Recuerdo	Fiesta	Final fiesta	Final
F. REPRESENTATIVA	-----	-----	-----	-----	-----
F. COMENTADORA	////	////	////	////	////

Diagrama 1

5.4.2 Planos, secuencias, cuadros

Como anotamos arriba, el sistema narrativo de la puesta en escena se planeó como se hace con los mensajes para medios técnicos audiovisuales. Por consiguiente, nos apoyamos en algunos de los elementos básicos del código filmico (Capítulo 2). De estos elementos principalmente retomamos el plano y la secuencia.

El plano se utilizó, naturalmente, para resolver todas las transparencias, tanto gráficas (dibujos) como fotográficas. La mayor parte de los dibujos se resolvieron con planos generales y planos completos ya que generalmente representaban partes de una casa (cuartos, puertas, ventanas, etc.). Estas imágenes de los interiores de la casa tuvieron en el mayor de los casos una función escenográfica. En cuanto a las imágenes fotográficas se procedió con un criterio más selectivo, ya que se tuvo que cuidar que el tipo de plano de cada imagen ayudara a crear o acentuar el ambiente de cada cuadro de acción, y esto particularmente se cuidó en la secuencia de la fiesta y al final de la obra.

A propósito del elemento de secuencia, debemos decir que se utilizó en dos sentidos. Primeramente, para resolver series de imágenes que describían por sí mismas algún momento de la acción, como ya ejemplificamos en los cuadros 3, 6 y la parte final del cuadro 7. Por otra parte, nos apoyamos en el con

cepto de secuencia para estructurar todo el hilo de acción (el argumento) de la obra. Incluyendo, claro, el desenvolvimiento de los bailarines en el escenario. En este sentido, lo que se hizo fue visualizar pequeños cuadros de acción (escenas), como se hace en un guión para cine o video, a partir de las ideas - principales del poema. Posteriormente se elaboró un "montaje" con estos cuadros representados en papel a manera de guión - - ilustrado. Sobre estos guiones se desarrolló toda la obra, au mentando, descartando o cambiando de posición los cuadros de - acción.

5.4.3 La estructura dramática

La estructura dramática se elaboró apoyándonos en el esquema tradicional (Scribe-Sardou) que se utiliza en teatro, y que de cierta forma está siempre presente en toda forma de narración (literaria, teatral, cinematográfica, etc.). Este esquema exige básicamente los siguientes puntos:

- Una exposición de la situación de los personajes.
- Un desarrollo de la acción
- Momento decisivo o punto crítico
- Clímax
- Desenlace o conclusión.

Debemos anotar que en una obra no es necesario seguir el orden en el que exponemos estos puntos. Ya que pueden ser pre sentados según los intereses del realizador.

Al aplicar este esquema a "La casa de mi hermana" guiándonos por los cuadros en los que se ha dividido la obra, encontramos que la exposición de la situación de los personajes corresponde a los tres primeros cuadros (despertar, salida y casa sola). En ellos queda establecido el lugar (ambiente doméstico) en el que se va a desarrollar todo el trabajo. También aparecen por primera vez los personajes dibujados y en vivo -- (bailarines). De la misma manera, en estos cuadros se presentan por primera vez (salida) las técnicas fotográficas que representan el modo de ver de cada uno de los personajes: edificio en color para la hermana y blanco y negro para el hermano. Este punto quedará más patente en cuadros posteriores.

Al cuadro 4 que es relativamente largo, corresponde lo que podríamos llamar el desarrollo de la acción. En este cuadro lo que se buscó principalmente fue describir el carácter de los personajes y también desarrollar el ambiente doméstico monótono y de incomunicación en el que conviven. Ello se logró representando acciones muy comunes, como preparar una comida o ver televisión.

El clímax de la obra se sitúa entre el cuadro 5 y el inicio del cuadro 6. Aquí hablamos de un clímax en dos sentidos. Por una parte, la descripción de los personajes queda completamente definida y su incomunicación llega al máximo. En el cuadro 5, el personaje masculino se queda solo después de haber sido abandonado en la mesa. Frente a una ventana desarrolla -

una danza dramática (sobre un banco) en la que imita volar. - Inmediatamente se hace una especie de flash back donde el personaje mira una fotografía en la que se encuentra abrazando a su hermana en la infancia. A la mitad de esta remembranza se le vuelve a ocurrir la idea de asesinarla. En el cuadro 6, re pentinamente todo el ambiente se torna de fiesta. El rompi- - miento es inminente. El sale de escena tristemente mientras - ella baila festiva y sensual.

Por otra parte, nos referimos a un climax, a un punto -- emocional máximo ofrecido por los medios. Aquí cada uno de -- ellos presenta mensajes sumamente emotivos: El cuadro 5 está compuesto casi en su totalidad por imágenes en blanco y negro que presentan primero una ventana por la que pueda verse la -- ciudad, unas nubes enormes que cruzan el escenario y posterior^u mente una secuencia de fotografías de niños que se abrazan.

En esta secuencia se intercala por segunda vez la toma - de la mano que empuña el arma, como un mensaje repetitivo que comienza a dejar entrever el final de la obra. En el cuadro 6 las tres pantallas presentan una secuencia de imágenes en colo^{res} saturados de diversos aspectos de una fiesta, donde los -- personajes de las fotos se ven desproporcionadamente grandes - en relación con los bailarines. La misma secuencia termina -- con planos detalle de la fiesta, formando imágenes abstractas sobre las que la bailarina desarrolla su danza sensual con movimientos más "amplios" y aprovechando todo el espacio escéni- - co.

El punto crítico y el desenlace de la obra quedaron in--
cluidos dentro del último cuadro (7), que también es largo, --
con la diferencia de que en él hay un número menor de acciones
tanto de bailarines como de imágenes. Se puede decir que el -
punto crítico se sitúa al final de la fiesta. En esta parte,-
el personaje masculino entra nuevamente a escena y enfrenta a
la hermana, y sobre pantallas azules como única iluminación, -
los bailarines realizan una especie de forcejeo en el que el -
hermano intenta contener a la mujer, que al verlo entrar trata
de retirarse. Todo esto bajo un largo silencio (1:20), que --
acentúa la tensión del momento. Una vez que se encuentran sen
tados frente a frente a mitad del escenario, la tensión se rompe
sólo parcialmente con una música lenta que parece un canto
religioso, prolongando la tensión. En la pantalla central se
proyectan imágenes en blanco y negro de primeros planos de la
bailarina, representando y ampliando a la vez el punto de vis-
ta que en ese momento tiene el bailarín. Estas últimas imáge-
nes sugieren un ambiente dramático que anuncia el desenlace de
la obra.

El desenlace se sitúa hacia la parte final del cuadro 7
y de la obra misma. Los personajes continúan sentados inmóvi-
les y mirándose fijamente. El hermano intenta tocar la cara -
de la bailarina con la mano, pero se detiene a la mitad del ca
mino, quedando otra vez inmóvil con la mano levantada. En la
pantalla central se ven imágenes en blanco y negro, primero de
él sosteniendo una pistola y enseguida de la hermana cayendo -

hacia atrás, como quien recibe un impacto de bala.

Como puede apreciarse, la acción del asesinato es sólo -sugerida, ya que los bailarines siguen sentados e inmóviles en escena hasta la obscuridad total. Esta contradicción de acciones (los bailarines inmóviles en escena y el asesinato en la -pantalla) se planeó con la intención de dejar un final abierto al espectador. La idea de la muerte sólo se acentuó con una -nota aguda de sintetizador prolongada hasta el final (obscuridad total) imitando así el ruido que hace un aparato clínico -cuando el corazón deja de latir.

Al momento de planear esta escena final se presentaban -para nosotros dos opciones. Una de ellas era realizar un final más "violento", con sonidos fuertes en audio o acciones --igualmente violentas de los bailarines. Por lo tanto, un final más encaminado a afectar la emotividad del espectador. La segunda opción era proyectar un final menos violento y más subjetivo, donde la idea de la muerte fuera sólo sugerida. Como ya se vió, nos inclinamos por este último, puesto que lo consideramos más acorde a la totalidad del trabajo y, por otro lado, invitaba a la inteligencia o a la imaginación del espectador a configurar su propia conclusión.

5.4.4 Serie informativa sonora

Tomando como punto de partida lo expuesto en el Capítulo

2, uno de los objetivos más importantes a cubrir al momento de estructurar la puesta en escena, era diseñar la pista de audio con los tres sistemas de expresión sonora: música, ruido y silencio, con el fin de enriquecer y tener diversas posibilidades en el mensaje sonoro.

La base de la pista fue principalmente la música. Las piezas que conformaron parte de la sonorización tienen la constante de ser piezas minimalistas y de repetición (obstinato), lo cual permitió crear la atmósfera de monotonía y enajenación que exigía la obra.

Otra razón por la que se consideró trabajar con este tipo de música, es que permite una codificación (interpretación) casi inmediata, reduciendo la distracción o la competitividad con algunas secuencias de imágenes o de movimiento de los bailarines.

La razón por la cual se utilizaron ruidos en la banda sonora fue sobre todo para destacar y aprovechar al mismo tiempo el valor de significación de los ruidos cotidianos que se generan dentro de la actividad hogareña (ruido de reloj, licuadora, regadera, etc.). Al emplear éstos en la "puesta", por lo regular se acompañaron con imágenes diapositivas o con danza. Cabe aclarar que algunas piezas musicales están compuestas por ruidos estilizados que remiten al lenguaje de estos últimos más que al musical. Lo cual facilitó la fusión música-ruido.

El silencio se empleó en dos ocasiones determinantes: - la primera para subrayar el estado sintomático del personaje masculino (cuadro 2) y posteriormente para contribuir con la atmósfera de tensión y dramatismo en el cuadro final (fin de fiesta), diferenciándose así del resto de la obra.

Los cortes musicales elegidos fueron seleccionados dentro de un material variado. A manera de borrador se elaboraron varias pistas de audio para así poder determinar el material idóneo a utilizar en la grabación definitiva.

Todas las grabaciones se realizaron en la cabina de la ENAP. A continuación se describen secuencia por secuencia, los juicios de selección y de estructuración de la banda sonora.

CUADRO 1. Despertar

Se empleó el inicio de la pieza musical "1983" de Robert Fripp, obra minimalista basada en sonidos electrónicos, principalmente sintetizadores y guitarra eléctrica. Se eligió para connotar el estrecho contacto que existe con los aparatos eléctricos dentro del hogar, prácticamente desde el principio del día. Más adelante, con "1983" de fondo, se introdujeron efectos que simulaban el ruido de una pistola de aire y la regadera. El primero fue grabado directamente en cabina y el segundo fue extraído de un disco de efectos. La intención de dejar la pieza musical como fondo, fue para evitar el simplismo o la

"crudeza" del ruido solo y por otra parte, para establecer la relación ruido-música desde el inicio de la obra.

CUADRO 2. La salida

Se conformó con los tres sistemas: música ("1983"), ruido de calle (grabación de disco) y un silencio. "1983" sirve de presentación de la bailarina al salir a escena. Cesa la música con el ruido de la calle. Después viene un lapso de silencio en el cual sale el bailarín a escena y vuelve a escucharse el ruido de la calle.

CUADRO 3. Casa sola

La introducción de esta secuencia es un silencio de 4 segundos, y a continuación se escucha el tic-tac de un reloj, grabación de disco que presentó el problema de ser más corta de lo que se necesitaba (28"), por lo que se tuvo que unir dos veces. La decisión de mantener esta grabación se debió a que su compás era el mismo que tenía la siguiente pieza musical con la que abre la secuencia 4. El tic-tac de reloj se utilizó para comentar una serie de imágenes de la casa vacía.

CUADRO 4. La comida

Con el fin de crear la atmósfera de monotonía y automa--

tismo de la obra, se empleó en este cuadro música compuesta -- por repeticiones y elementos mínimos. Este último es el caso de la primera pieza del cuadro 4 "In C" de Terry Ryley, obra de percusiones repetitivas que sirvió como fondo al ruido de una lavadora y de unos cubiertos (grabados directamente). Para cerrar este cuadro se empleó el principio de la pista "Mea Culpa" de David Byrne y Brian Eno. En la parte que se tomó, se escucha la voz de un hombre hablando rápidamente. Esta parte se grabó varias veces para así poder formar un obstinado -- que sirvió de comentario a las imágenes de televisión que en ese momento se proyectaban en escena.

CUADRO 5. La ventana

Se conformó con cuatro cortes. El primero fue la grabación de una mujer conversando por teléfono (grabación directa). A éste se le estilizó con un efecto de eco. Conforme la conversación seguía la voz se deformaba. Como fondo se designó a "Music # 1", del Grupo Tuxedomoon, que también sirvió para mezclar la siguiente pieza. "Music # 1" asemeja mucho el timbre del teléfono y la intención es prolongar este efecto, pero adquiriendo un carácter angustiante. El tercer corte es la parte final de "The Angry", de The Residents, una estilización del sonido de viento con diferentes intensidades, que se usó para la danza sobre el banco del bailarín. La última parte de la secuencia es el sonido sumamente lento de una caja de músi-

ca y notas de guitarra eléctrica con distorsionador, que generaron un ambiente infantil y de desolación, la pista es "Mother" de Siouxsie & The Banshees.

CUADRO 6. La fiesta

Se empleó una sola pieza de música electrónica (Thecno), "Confession" del dueto Chris & Cosey. La parte sonora más "rítmica" de todo el trabajo está compuesta por series de ritmos repetitivos, y sirvió de motivo y fondo para la danza sensual de la bailarina. El final de esta misma pista que presenta risas distorsionadas que se alejan, se utilizó también para sugerir el final de la fiesta.

CUADRO 7. Final

Básicamente esta secuencia se integró con un silencio y dos pistas musicales. El principio es el silencio con una duración de 1:20 minutos, conjugado con la acción de los bailarines se buscó crear tensión y provocar un contraste sonoro con el cuadro anterior. Después continúa "Prophecies" de Philip Glass, obra minimalista, mística, ejecutada con órgano y una voz grave masculina. La pieza prolonga la tensión y prepara al espectador para el final de la obra. La última pieza es la misma con la que se inició el trabajo "1983" y se usó con la intención de cerrar el círculo narrativo. Al final sólo se --

añadió por medio de un sintetizador una nota aguda sostenida - semejante a las últimas notas de "1983". El sonido del sintetizador se fue disolviendo lentamente.

5.4.5 Serie informativa visual

Una gran parte de la escenificación se centró en el aspecto visual, tanto en el espacio bidimensional como en las -- imágenes tridimensionales (bailarines, decorado, etc.). Con -- ello se constata la afirmación de que "el arte escénico es fun -- damentalmente un arte visual".

Si continuamos con el orden de ideas impuesto por el modelo audiovisual Cebrian-Moles para analizar el proyecto, encontramos que en la escenificación de "La casa de mi hermana" -- se utilizaron casi todos los sistemas de la serie informativa visual: sistema de la realidad visual, donde podemos incluir a los bailarines, la coreografía, el vestuario y la iluminación. Sistema de la realidad visual mediada, fotografía, sistema gráfico, dibujos.

5.4.5.1 Sistema gráfico y de realidad visual mediada

Como ya se refirió previamente, el juego de imágenes dia -- positivas se resolvió en tres diferentes técnicas: dibujo, fo -- tografía a color y fotografía en blanco y negro. Esta opción

de utilizar varias técnicas en lugar de una sola (como podría parecer lo más indicado), tiene su fundamento en consideraciones de tipo formal, narrativo y dramático. A lo largo del capítulo se ha venido hablando de la función narrativa y dramática que cumplieron las imágenes diapositivas. Sólo hace falta agregar algunos comentarios a este respecto y abordar el aspecto formal y técnico.

Puesto que se tendrían que representar ambientes, estados de ánimo y caracteres psicológicos en un lapso de tiempo - relativamente corto sin el apoyo de la palabra en la narración, lo que consideramos más adecuado era representar los más importantes de aquellos puntos con técnicas iconográficas que por sí mismas sugirieran un ambiente o un estado de ánimo determinado. Naturalmente contábamos con la danza, el tipo de plano y la actuación de los personajes en la fotografía para lograr esos estados. ¿Pero quién puede negar el carácter serio o dramático que sugiere la fotografía blanco y negro o la viveza de la fotografía a color?

En este orden de ideas la proyección de dibujos se utilizó como un material escenográfico sobre el cual se desenvolvían los bailarines. Y sin aparecer durante toda la obra, dejaban configurado en la mente del espectador el lugar y el ambiente donde "habitan" los personajes. En cierto sentido los dibujos representan un punto de vista neutral (del público). - Tales imágenes presentan en su mayor parte diversos aspectos -

del interior de una casa: muebles, puertas, ventanas, aparatos, etc.

Otro tipo de imagen gráfica fue la que mostraba una línea horizontal que atravesaba todo el formato de las pantallas en su parte superior. Esta línea se utilizó con el fin de sugerir el interior de la casa sin la necesidad de representar objetos o muebles, lo que sirvió a la vez para que en esos momentos (cuadros 4 y 5) los bailarines fueran el centro de la acción, sin el apoyo de imágenes, y por otra parte para otorgar un descanso visual al espectador.

Todos estos dibujos se solucionaron al alto contraste -- con un trazo gestual hecho con tinta china negra sobre papel -- fabriano y coloreados en pequeñas zonas con colores pastel. -- (Fig. 30).

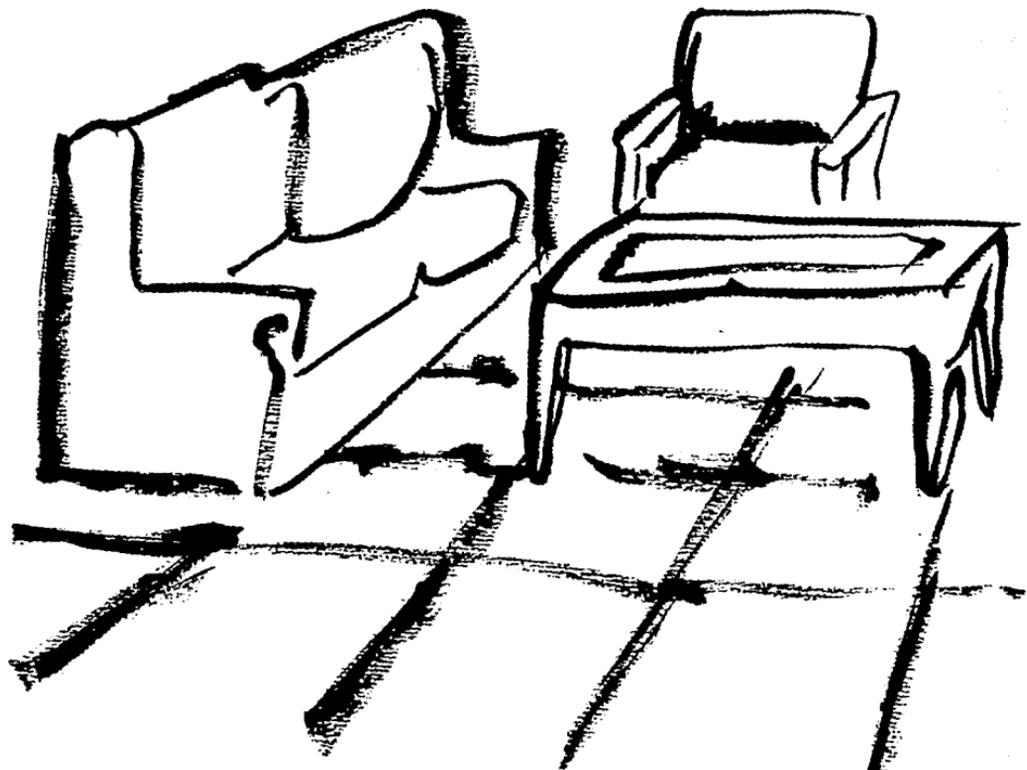


Fig. 30

Para ejecutar el trazo con tinta china, previamente se hicieron "dibujos base" correctamente proporcionados, sobre los que se realizaron varias pruebas de trazo gestual para cada dibujo. De ellas se eligieron los dibujos que por el carácter y la expresividad del trazo resultaran más adecuados. (Fig. 31).

La nube que aparece en el cuadro 5 también es un dibujo. Pero como éste tendría que aparecer dentro del ámbito del personaje masculino, se resolvió con medios tonos y con características más realistas, mediante la técnica de lápiz graso (prismacolor) sobre papel fabriano. (Fig. 32).

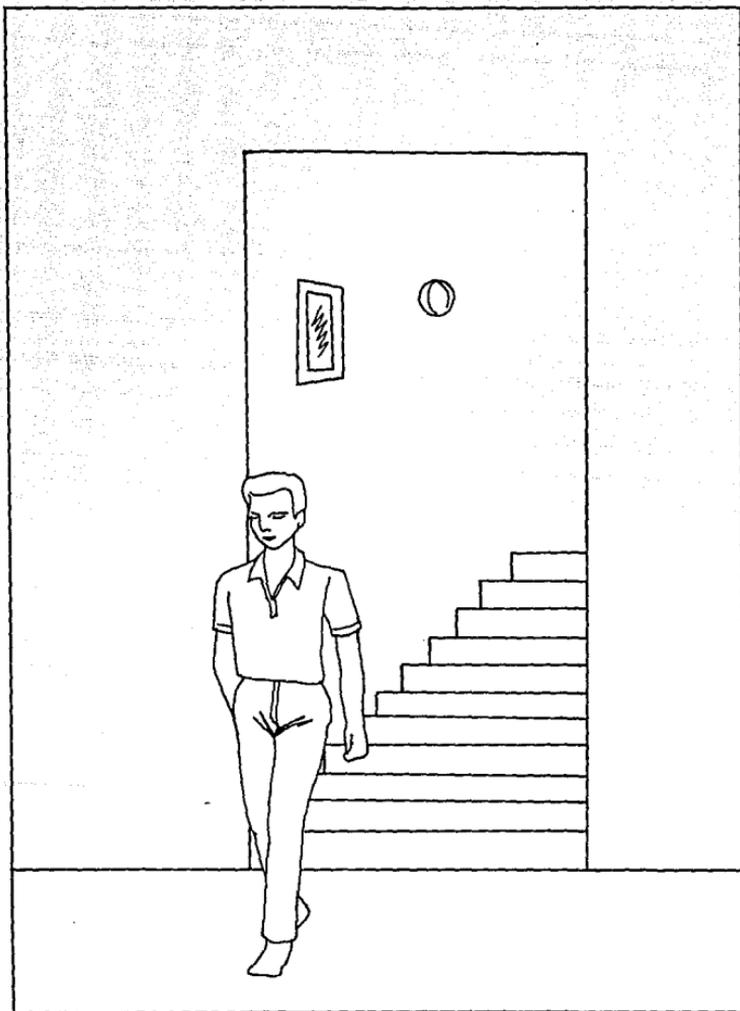


Fig. 31A Dibujo base

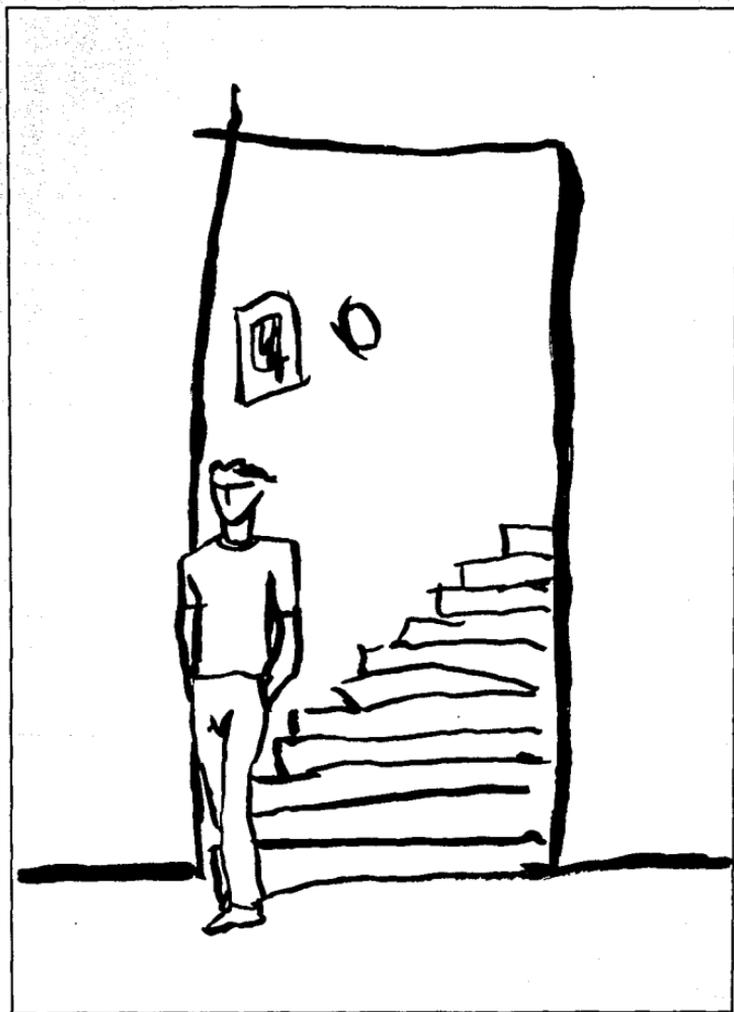


Fig. 31B Boceto



Fig. 31C Dibujo Final

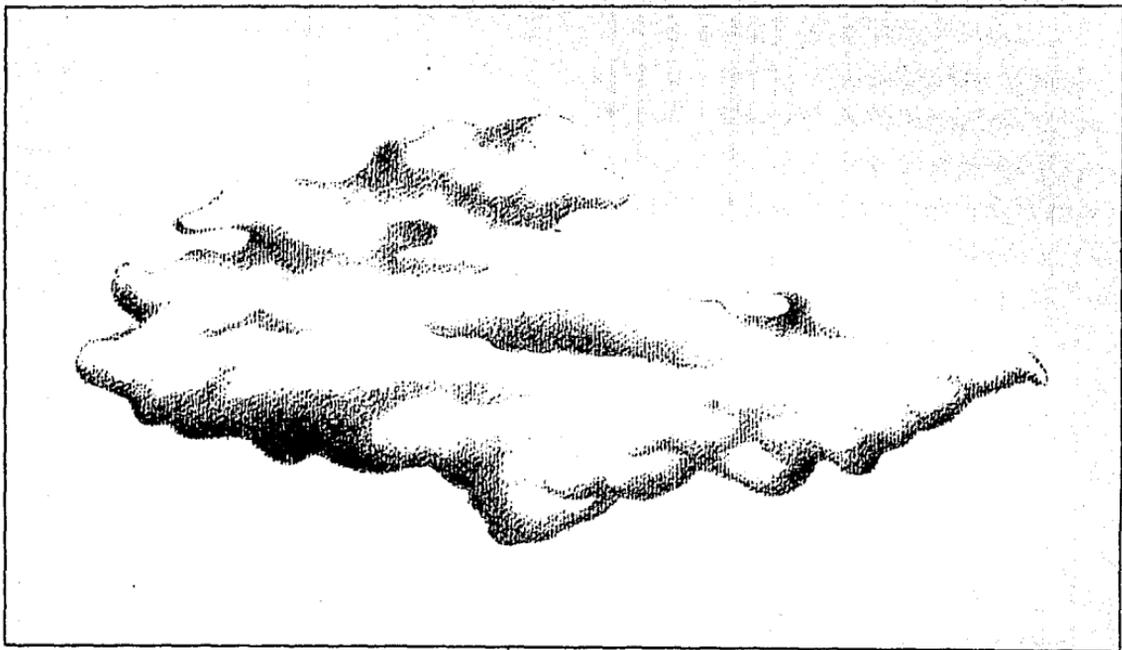


Fig. 32

5.4.5.2 Fotografía

Las transparencias en color y en blanco y negro presentan las cosas (personajes y objetos) desde el punto de vista, carácter y psicología de los personajes. Las diapositivas en color representando el carácter más superficial y desenvuelto de la hermana, muestran aspectos más mundanos, los personajes y objetos de la fiesta, la televisión y el edificio del cuadro 2 (que se proyecta para los dos bailarines).

Todas estas diapositivas se copiaron de la pantalla de un televisor, por lo que en ellas aparece el colorido y la textura de líneas del cinescopio. Esta técnica se usó con la intención de otorgarle un ambiente irreal a la escena de la fiesta.

Antes de copiar en diapositivas este material, la videograbación de la fiesta que originalmente estaba en cinta -- formato de 8 milímetros, se transfirió a una cinta vieja y usada de formato Beta con la intención de que los colores se empastaran y los personajes se hicieran amorfos. Finalmente esta copia se reprodujo en una televisión a color y de ahí se hizo el recopiado con película Fujichrome. En total se realizaron 50 tomas de recopiado entre planos medios, primeros planos, primerísimos primeros planos y planos detalle, de las que solamente se proyectaron 15. La selección de diapositivas se hizo tomando como parámetro el colorido y las zonas de luz y obscu-

ridad que se proyectan sobre la bailarina. Finalmente, las -- imágenes del comentarista de televisión y de guerra se copia-- ron de la programación habitual de un noticiario.

Por otra parte, con la técnica de blanco y negro se re-- presentó el punto de vista sombrío y dramático del hermano. - Las transparencias resueltas con esta técnica aparecen casi a lo largo de todo el trabajo y son, básicamente: primeros pla-- nos de la bailarina, tomas en contrapicada de la ciudad, las - cuales siempre se ven a través de una puerta o una ventana y - planos del bailarín empuñando una pistola. A propósito de la función narrativa de estas imágenes, sólo falta acentuar que - el plano de la mano con el arma se presentó en diversas partes de la narración (cuadros 4, 5 y 7), como un elemento que en -- función de flash forward va anticipando al espectador el desen-- lace de la obra. (Fig. 33)

Para elaborar el juego de transparencias en blanco y ne-- gro, previamente se hicieron ampliaciones en papel, las que - posteriormente se copiaron (al igual que el resto de las imá-- genes) con película diapositiva Fujichrome RPD de 100 ASA.



Fig. 33

5.4.7 La coreografía

Al iniciar el proyecto de la puesta en escena, la danza era el medio más condicionado a la solución previa de los -- otros (diaporama y audio). Anotamos esto porque cuando nos -- acercamos a los alumnos del Centro de Investigaciones Coreográficas, se tenía ya estructurada toda la obra incluyendo el desenvolvimiento de los bailarines en escena, los sentimientos -- que tenían que representar e incluso una grabación en borrador de la pista de audio. Situación que de ninguna forma es la -- ideal para planear una coreografía.

Afortunadamente, después de revisar parte por parte los pasos y objetivos del proyecto, la coreógrafa nos señaló todos los errores y transgresiones que se habían cometido al indicar el movimiento de los bailarines, al planear el audio sin -- considerar más seriamente su relación con la danza y en la estructura dramática.

Aprovechando la experiencia escénica de los compañeros -- de danza, se decidió reestructurar la puesta en escena. Particularmente, el desenvolvimiento de los bailarines y la pista -- de audio, siempre respetando la idea original del proyecto contenida en aquel primer guión ilustrado. Todo esto con el fin de crear para la obra "La casa de mi hermana" una estructura -- orgánica en la que cada medio cumpliera una función de apoyo -- (comentadora) en el momento en el que los otros tuvieran la -- función discursiva.

Convenido esto, el plan de trabajo fue que mientras nosotros elaborábamos el material de transparencias, ellos irían desarrollando el diseño coreográfico.

Para iniciar los ensayos de la coreografía en el Auditorio Francisco Goitia, todas las imágenes que tendrían que resolverse en diapositivas se dibujaron sobre papel herculene recortado al tamaño y formato de una transparencia de 35 milímetros y se proyectaron utilizando sólo tres proyectores, dirigiendo cada uno hacia el punto del escenario donde habrían de instalarse las pantallas. Todo esto se hizo con el fin de indicar con estas transparencias provisionales cada momento de la obra, con ello desde el primer ensayo tuvimos un panorama general de la puesta en escena (un borrador en vivo).

Partiendo del hecho de que la mayor parte de las acciones de los bailarines ya habían quedado asentadas al momento de reelaborar el guión, el trabajo de la coreografía se centró principalmente en "estilizar" y otorgar sentido (intención) a tales acciones. Esto se logró, dicho en palabras de la coreógrafa, "por medio de improvisaciones" corporales hasta llegar al movimiento o gesto que se adecuará al momento.

El diseño coreográfico estuvo condicionado en cierto modo por el tipo de proyección de las transparencias (frontal), puesto que habría que cuidar que los bailarines no se perdieran o se mimetizaran demasiado con las imágenes. Pero, por otra parte, de esta circunstancia surgieron dos hallazgos vi-

suales muy interesantes. El primero de ellos fue que alguna de las cualidades de las transparencias, como el color y la -- textura, se proyectaban sobre el cuerpo de los bailarines, -- quienes vistieron con ropa blanca durante toda la obra, precisamente con la intención de rescatar este juego visual de la -- imagen sobre el cuerpo. Además, si tomamos en cuenta el movimiento, el aspecto visual de la obra se enriqueció aún más por que de un momento a otro y de una imagen a otra, cambiaba el -- colorido del vestuario y en general todo el carácter de los -- bailarines.

La otra posibilidad que surgió a partir de la proyección frontal, fue que los bailarines proyectaban a su vez sombras -- negras muy bien definidas sobre las pantallas, principalmente sobre la central. Estas sombras se hacían más grandes o pequeñas, según la zona del escenario donde estuvieran situados los bailarines: más grandes cuando estaban en proscenio y más pequeñas cuando estaban cerca del ciclorama (pantalla 2).

Este juego de sombras influyó de forma determinante en -- el diseño de la coreografía, puesto que en algunos pasajes las sombras eran tan grandes que llamaban más la atención que los bailarines mismos. Esto particularmente se hizo presente en -- los cuadros donde se sentaban los bailarines sobre los bancos (comida y final). Por tal motivo se optó por "manipular" o -- controlar esas sombras y hacerlas parte del diseño.

Si un factor de la puesta en escena contribuyó más a darle un carácter "polivalente" a la obra, fue precisamente este juego de sombras, ya que para cada espectador el trabajo fue diferente en relación con el lugar que ocuparan en el auditorio. Por ejemplo, para quienes observaron la obra desde las butacas de los extremos, tuvieron mayor relevancia las sombras que los bailarines, a diferencia de lo que ocurrió con los que se sentaron en la sección central de butacas.

5.5 SOPORTES, MATERIALES Y EQUIPO TECNICO

En el capítulo uno se habló de la importancia que tienen los soportes dentro del proceso de comunicación, obviamente en este tipo de trabajos multimedia los soportes se incrementan. A continuación se enumeran los materiales y el equipo técnico que se utilizó para concretizar el concepto audiovisual de "La casa de mi hermana" en una puesta en escena.

Como quedó asentado al iniciar el capítulo, una de las características del foro es que presenta una mayor área de proscenio que de escena. Esta última está limitada al fondo por un ciclorama de 3.50 metros de alto por 5.72 metros de largo. El mismo se utilizó como pantalla (—2— central). Flanqueando los lados del proscenio hay dos paredes en las que se instalaron dos pantallas (una por lado) de tela blanca gruesa colgadas de un tubo a manera de cortina, a una altura de 3.70

metros y con un ancho de 2.50 metros, para dar el formato de una transparencia, dispuestas verticalmente. Estas mismas pantallas se hicieron ligeramente hacia adelante (en relación con la pared) para mejorar la visibilidad del público.

Para la proyección de las transparencias se utilizaron seis proyectores de carrusel (Kodak Ektagraphic) destinando dos a cada pantalla. Y para lograr un efecto de disolvencia entre imagen e imagen, se utilizó un aparato de disolvencias con seis salidas (seis proyectores). Los proyectores de los extremos operaron con sus lentes originales, zoom. Pero a los dos proyectores del centro hubo que cambiarles los lentes por lentes angulares de 2.5 pulgadas, para así cubrir el tamaño de proyección que se requería (casi la totalidad del ciclorama).

El tipo de proyección fue frontal a unos 3.50 metros del proscenio, y a una altura poco mayor que la del tablado (1.20 metros aproximadamente). Esta decisión de proyectar a la altura del entarimado fue con el fin de evitar que el haz de luz de los proyectores cortara los pies de los bailarines cuando éstos se desplazaban hacia el frente del escenario.

Por último, el número de transparencias que conformaron todo el trabajo fue de 92: entre dibujos, fotografías y micas azules, que sirvieron como iluminación. Todas colocadas en monturas West con protección de vidrio. La pista de audio que dó grabada en una cinta magnética de cromo estándar (4 milímetros y el quipo de sonido que se empleó fue, un deck, amplifi-

gador, dos bafles, micrófono y consola de cuatro canales. --
(Fig. 34).

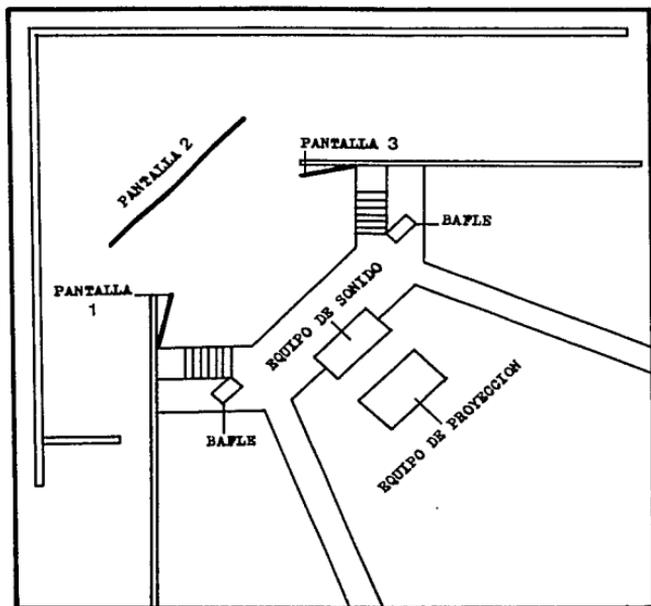
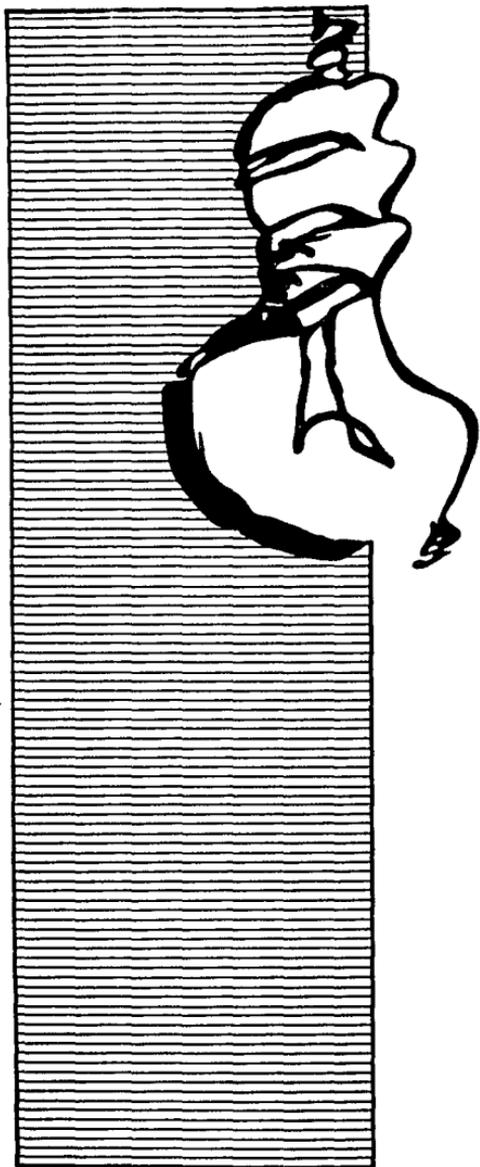


Fig. 34



CONCLUSIONES

C O N C L U S I O N E S

Al quedar finalizado el proyecto de tesis, debemos reflexionar y dar respuesta a algunas preguntas a manera de conclusión. Entre estas preguntas se presentan como las más importantes, las siguientes:

¿Qué resultados y conocimientos generaron, tanto la investigación teórica como el trabajo práctico?

¿Qué importancia tiene para la carrera de Comunicación Gráfica el multimedia (concretamente la fusión de las artes escénicas con los medios técnicos audiovisuales)?

¿Son los comunicadores gráficos los indicados para elaborar este tipo de trabajos? Y de ser así, ¿en qué medida pueden participar?

¿Cuáles son las perspectivas del multimedia?

A continuación iremos dando respuestas a cada una de estas preguntas más o menos en el orden en el que aparecen arriba. Seguramente surgirán otras interrogantes, pero éstas serán tratadas conforme se vaya haciendo necesario expresarlas.

Como se viene haciendo patente a través de los cinco capítulos anteriores, todo el proyecto de tesis se desarrolló -- desde el punto de vista de la comunicación audiovisual. Gracias a ello se logró una estrecha integración entre la investi

gación teórica y el trabajo práctico, de tal forma que la teoría aportó elementos para estructurar la escenificación y a su vez la escenificación comprueba o pone en práctica algunas de las ideas vertidas a través de la investigación.

La teoría nos condujo principalmente a conocer y comprender tres aspectos claves:

En primer lugar, las formas expresivas (los códigos o lenguajes) que pueden constituir la comunicación audiovisual y el multimedia. En segundo lugar, los elementos y los materiales del arte escénico, los cuales al iniciar el proyecto nos eran casi totalmente desconocidos. En tercer lugar, la que consideramos la más importante de las aportaciones del cuerpo teórico: el estudio de los elementos fundamentales del código fílmico para su posterior aplicación en la puesta en escena del poema. En este sentido fue muy interesante descubrir que algunos de los postulados (conceptos) de la teoría de la comunicación, y en particular con los que se ha estudiado al cine, comienzan a ser aplicados en el estudio del arte escénico por autores como Andre Helbo, Gianfranco Bettetini y George Mounin. Por otra parte, también descubrimos que algunos realizadores de eventos multimedia, como el grupo USCO y el coreógrafo Kenneth King, han desarrollado su trabajo con base en las ideas de Marshall McLuhan.

En resumen, se puede afirmar que todo el trabajo teórico

fue una gran plataforma sin la que hubiera sido imposible concebir la propuesta final de la puesta en escena. Aquella información influyó de buena manera en la estructura narrativa, en el aspecto formal, así como en el conjunto de ideas que se pretendió comunicar; dicho de otra forma, es la estructuración y manipulación del medio y el mensaje.

La evaluación de la puesta en escena se apoya principalmente en la recabación y análisis de los comentarios que se generaron entre el público que asistió a presenciar el trabajo en el Auditorio Francisco Goitia.

La representación se llevó a cabo dos veces el mismo día, una en el turno matutino y la segunda en el vespertino. Las condiciones entre una y otra representación fueron diferentes, por lo que los resultados y los comentarios también lo fueron.

En la primera representación (turno matutino), por problemas técnicos no fue posible disponer de un micrófono, lo que provocó que la introducción del trabajo y la lectura del poema no fueran clara y totalmente escuchados por el público. Esto propició a su vez que (al no tener los antecedentes de la introducción), la puesta en escena no fuera apreciada en su verdadera dimensión, como un trabajo multimedia (de integración de medios). Contrariamente a esto, la representación de "La casa de mi hermana" fue juzgada como un ejercicio de diárama o de escenografía experimental. Del mismo modo, al no --

ser escuchado el poema, el público no contó con el parámetro - del que hablábamos en el capítulo quinto para evaluar más objetivamente en qué medida se había logrado comunicar o no con la representación. A pesar de todo eso, la obra en sí, el mensaje general, el ambiente y la relación de los personajes fueron comprendidos.

En el capítulo cinco se comentó que uno de los objetivos del trabajo práctico era lograr una fusión del movimiento en - escena de los bailarines con la proyección de imágenes en la pantalla, tanto en un nivel solo formal (visual) como narrativo. A propósito del aspecto visual, este punto fue muy controvertido. Una parte del público aceptó de buen modo la coreografía y el efecto de las imágenes proyectadas sobre los bailarines; por el contrario, también hubo espectadores para quienes el número de imágenes proyectadas fue exagerado y en ocasiones con falta de integración entre ellas. Otro aspecto controvertido de la obra fue el final, el cual para algunos espectadores no fue claro y careció de fuerza.

En la segunda función se contó con un micrófono que permitió la adecuada introducción al trabajo y también una clara lectura del poema. En consecuencia, los objetivos generales - y particulares del trabajo pudieron ser mejor evaluados por el público. El problema del final de la obra, que en la representación matutina causó la confusión de algunos espectadores, -- fue superado dilatando el tiempo de proyección de las últimas

cuatro imágenes (el asesinato). En resumen, la opinión general acerca de esta segunda función estuvo integrada por puntos de vista más favorables, y muchas de las observaciones fueron hechas con el fin de mejorar el trabajo. Incluso se emitieron comentarios particularmente por personas relacionadas con la danza en el sentido de que a la puesta en escena de "La casa de mi hermana" no le era indispensable la lectura previa del poema, ya que por sí misma tenía un contenido sumamente rico y comprensible. El único inconveniente que se presentó en esta segunda representación fue que el público se lamentó de no tener acceso al poema (impreso en un programa de mano por ejemplo), una vez que pasó la obra, para así poder dar una opinión mejor sustentada.

Un último dato interesante a propósito de la puesta en escena es que en ninguna de las dos funciones se hizo un solo comentario acerca del audio.

Analizando a distancia los comentarios recabados en las dos funciones presentamos algunas conclusiones.

En términos generales se cumplieron los principales objetivos del trabajo práctico: la fusión del diaporama y la danza en los planos formal y narrativo, y el objetivo de comunicar mediante estos medios la versión escénica del poema "La casa de mi hermana".

Los problemas o comentarios adversos que hubo contra es-

tos objetivos en realidad sólo fueron experimentados por unos pocos espectadores.

El equipo de trabajo no considera que el número de transparencias que conformaron el trabajo fuera muy elevado. Tampoco que haya existido una gran diferencia entre ellas, puesto - que estos fueron dos aspectos que se cuidaron especialmente en la estructuración de la obra. Por ello pensamos que la sensación de saturación que experimentaron algunos espectadores pudo haber sido provocada por algunos momentos en los que no se logró una plena integración entre las acciones en escena y las imágenes en las pantallas o definitivamente por una falta de intuición por parte del público, que no se percató del juego - del hilo narrativo entre lo proyectado y las acciones de los - bailarines, por lo que apreciaron las proyecciones sólo como - una escenografía saturada. Apoyamos esta última aseveración - en el hecho de que el público que asistió a las representaciones (particularmente el del turno matutino) mostró un total -- desconocimiento sobre este tipo de trabajos.

A propósito del audio, como ya anotamos arriba, no se -- recibió un solo comentario. Y este hecho resulta inquietante para los integrantes del equipo, ya que si el trabajo careció de algo (hablando de cuestiones técnicas) fue de una buena grabación de audio. La pista sonora de "La casa de mi hermana" - presentaba notables diferencias en la calidad de grabación, -- propiciadas en el mayor de los casos por las fuentes (discos y

cassettes de las que se extrajo el material. Sin embargo nadie hizo alusión a esto. Tal situación es para reflexionar, ya que, siendo un trabajo de danza y diaporama (medios en los que el sonido es fundamental), esperábamos que se hicieran observaciones sobre la música o los efectos de sonido. Esta falta de interés por el aspecto auditivo pudo haber sido propiciada por el mayor porcentaje y la expresividad de los elementos visuales (transparencias y danza); pero también es muy probable que se deba a un cierto desconocimiento por parte del alumnado, de la importancia y la capacidad semántica de la información sonora en la actividad audiovisual.

En cuanto al final de la obra, que causó "incomodidad" - en una parte del público matutino y al cual algunos juzgaron - con falta de fuerza, podemos decir que efectivamente hizo falta marcarlo un poco más, pero sin llegar a presentar un final demasiado emotivo o violento, o "más convencional", como quizá lo esperaba la mayor parte del público. Como afirmamos en el capítulo cinco, un final como éste no entraba en la estructura general del trabajo. El cual optamos por desarrollarlo con acciones sugeridas.

La realización de este proyecto de tesis nos ha ampliado el panorama en varios temas relativos a la comunicación audiovisual. Esto nos permite a la vez hacer algunas reflexiones - sobre la enseñanza audiovisual que se imparte en la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

En primer lugar, para los integrantes del equipo, la falta de comentarios sobre audio resulta un tanto alarmante. En el capítulo segundo afirmamos que en la actualidad estamos viviendo una cultura prominentemente audiovisual.

La Escuela requiere, además de todo el cuerpo de teoría y práctica sobre cuestiones visuales, fomentar una cultura auditiva en el alumnado. Esta quizá podría conseguirse incluyendo en los programas de estudio una o varias materias sobre la música (lenguaje, historia, etc.), el sonido y todos los aspectos generales de la audición.

El campo del audiovisual se muestra como un terreno amplio para la aplicación y propagación de conocimientos desde la óptica del comunicador gráfico e incluso del diseñador y el artista visual.

Pero no se puede hablar de una cultura audiovisual cuando se conoce todo acerca de la gráfica, color, composición, -- etc., pero se desconoce por completo el valor semántico del -- ruido y la música. Si bien todos esos significados los conocemos por la experiencia, ha llegado el momento de hacerlos más conscientes para aplicarlos a la comunicación.

En este mismo sentido podemos hablar sobre la enseñanza de los códigos fílmico y cinematográfico. Una vez más nos remitimos al auge de la comunicación audiovisual para sustentar la necesidad de una enseñanza más profunda de estos códigos. -

Definitivamente, el lenguaje que genera la imagen audiovisual (en movimiento) es el lenguaje cinematográfico, el cual, como ya explicamos, no es exclusivo del cine sino también de otros medios como el video, la televisión y, en otro orden (códigos fílmicos), del comic, del teatro, etc.

Es casi seguro que, sin importar hasta donde lleguen los avances tecnológicos en materia de comunicación audiovisual, - estos códigos seguirán siendo los que se utilicen en la elaboración de los mensajes. Visto así, es necesario que los maestros de las materias de video, cine y técnicas audiovisuales - enseñen y exijan a los alumnos utilizar en toda su dimensión - los elementos de estos códigos para llegar a desarrollar realmente una narrativa visual o audiovisual.

Por otra parte, volviendo a nuestro tema (el multimedia), consideramos que es necesario también formar conciencia sobre el trabajo interdisciplinario. Y para lograr esto quizá debemos procurarnos un panorama general sobre los elementos y materiales de trabajo de otras disciplinas, como la danza, el teatro, la escenografía, etc., y de tal forma estar en un contacto continuo con las posibilidades de expresión plástico-corporal, del espacio tridimensional y escénico. Estos conocimientos, además de ayudarnos a fomentar una integración de esas -- disciplinas con nuestra especialidad, nos serían de mucha utilidad para resolver los propios problemas de comunicación visual. Por ejemplo, cuánto podrían ayudar algunos conocimien--

tos sobre espacio escénico y escenografía al momento de diseñar un aparador, un display e incluso una museografía u organizar una conferencia.

De todo esto podemos sacar como resultado que la escuela además de enseñar y propiciar la educación visual, debe brindar una cultura más global que ayude a que el educando tenga una noción más completa del hombre y sus formas de comunicación. De tal forma que no se tenga siempre que resolver un problema de este orden desde la óptica exclusiva de una especialidad (la fotografía, el dibujo, el diseño, etc.), sino desde un punto de vista más amplio, donde se puede definir si realmente existe una necesidad de comunicación visual o de otro orden. Quizá sólo de esta manera se puede devolver a la comunicación y el diseño gráfico su carácter funcional.

Ahora bien, ¿en qué medida el comunicador gráfico puede participar en trabajos multimedia relacionados con las artes escénicas? Esto dependerá mucho del medio que sirva de base a los multimedia, y si se sustenta en el aspecto visual la participación del comunicador gráfico será sumamente importante, no sólo como colaborador, sino incluso en un nivel de realizador. Como se anotó en el Capítulo 4, un gran número de las personas que están desarrollando esta clase de trabajo en otros países son individuos con una formación francamente visual.

Un punto favorable que vemos en este proyecto, es que -- puede sentar las bases sobre las que posteriormente se pueda - estructurar proyectos más específicos, tanto a nivel teórico - como práctico, y así proseguir dentro y fuera de la escuela, - con la idea de la fusión de los medios con la que puedan encontrarse resultados propositivos, propios y auténticos, aplica-- bles a nuestra particular situación de estudiantes y profesio-- nales de la comunicación. Los resultados que genere una expe-- rimentación en este sentido marcarán otra etapa en el desarro-- llo de los medios audiovisuales. Sobre el futuro del multime-- dia ya se ha dicho algo considerable en el Capítulo 4. Su pa-- norma se muestra promisorio, su lenguaje influye a los otros - medios audiovisuales y a la vez se deja influir por éstos.

La mayoría de las veces el multimedia se ha utilizado como un vehículo de arte y entretenimiento; pero debemos acen-- tuar que su capacidad de comunicación puede ser utilizada en - otras áreas. Actualmente en la publicidad se utiliza en pre-- sentaciones espectaculares de productos (automóviles, cosméti-- cos, etc.) con buenos resultados. Pero es en la educación, -- áreas donde prácticamente es desconocido, donde quizá pueda resultar más provechoso: en la capacitación, en la organización de conferencias, en los cursos normales e inclusive en la pe-- dagogía.

B I B L I O G R A F I A

- AVILA, Raúl La lengua y los hablantes
México, Ed. Trillas-Anuies, 1979.
- BALAZS, Bela El film, evolución y esencia de un arte
nuevo
Barcelona, Ed. G. Gili, 1978.
- BAZIN, German Historia del arte
Barcelona, Ed. Omega, 1968.
- BERLO, David K. El proceso de comunicación
Buenos Aires, Ed. Ateneo, 1969.
- DALLAL, Alberto La danza moderna
México, Ed. F.C.E. 1975.
- DALLAL, Alberto Cómo acercarse a la danza
México, Ed. Plaza y Valdez-SEP, 1988.
- DAVIS, Douglas Art and future
E.U.A. Ed. Prager Publishere, 1973.
- DAVIS, Flora La comunicación no verbal
Madrid, Ed. Alianza, 1980.
- DESUCHE, Jacques La técnica teatral de Bertold Brecht
Barcelona, Ed. Oikos-Tau, 1968.

- DOELKER, Cristian La realidad manipulada
Barcelona, Ed. G. Gili, 1982.
- DORFLES, Gillo El devenir de las artes
México, Ed. F.C.E. 1986.
- ECO, Umberto La estructura ausente
Barcelona, Ed. Lumen, 1975.
- FAGES, J.B. et.al. Diccionario de los medios de comunicación
Madrid, Ed. Fernando Torres, 1975.
- GALVAN, Netzahualcóyotl El espacio escénico
México, Ed. ENAP/UNAM, 1990.
- GELDARD, Frank A. Fundamentos de psicología
México, Ed. Trillas, 1980.
- HEFFNER, Hubert C. Técnica teatral moderna
Buenos Aires, Ed. Eudeba, 1968.
- HELBO, André et.al. Semiología de la representación
Barcelona, Ed. Gili, 1978.
- HUMPHREY, Doris La composición en la danza
México, Ed. UNAM, 1981.
- KATZ CHAIM, S. et.al. Diccionario básico de comunicación
Buenos Aires, Ed. Nueva Imagen, 1977.
- KREEMER, Connie Further steps 15 coreographers
E.U.A. 1980, Ed. Harper & Row
- KERNODLE, G. Riley Invitation to the theater
E.U.A., Harcourt Brace Jovanovich, 1978.

- MARTIN M., Aurora La enseñanza audiovisual
México, Ed. Anaya, 1975.
- Mc LUHAN, Marshal El medio es el mensaje
Barcelona, Ed. Paidós, 1987.
- MICHEL, Corvin El teatro nuevo
Barcelona, Ed. Mini Tau, 1973.
- MOLES, Abraham Diccionario de los medios masivos
Bilbao, Ed. Mensajero, 1975.
- MOLES, Abraham La comunicación y los -mass media-
Bilbao, Ed. Mensajero, 1975.
- MOLES, Abraham Las artes (diccionario)
Bilbao, Ed. Mensajero, 1977.
- MOLES, Abraham Teoría de la información y percepción
estética
España, Ed. Jucar, 1975.
- MONROY, Manuel E. Algunas consideraciones sobre el
lenguaje audiovisual
México, Tesis ENAP/UNAM, 1980.
- OSBORNE, Charles Cómo disfrutar de la ópera
México, Ed. Gedisa, 1988.
- PAOLI, Antonio et.al. Comunicación (recopilación)
México, Ed. Edicol, 1977.
- PATRICE, Pavis Diccionario del teatro
Barcelona, Ed. Paidós, 1980.

- PIGNATARI, Decio Información, lenguaje y comunicación
Barcelona, Ed. G. Gili, 1980.
- SALAZAR, Adolfo Introducción a la danza y el ballet
México, F.C.E., 1988.
- SANCHEZ V., Adolfo Textos de estética y teoría del arte
México, Ed. UNAM, 1982.
- SHAKESPEARE, William Hamlet
Madrid, Ed. Bruguera, 1975.
- VANDEL, A., et.al. Los procesos de hominización
México, Ed. Juan Grijalbo, 1975.

COPYTYPE

Tiempo en 24 horas

**LIBROS, FOLLETOS Y MECANOGRAFIA EN IBM
MAQUILA EN COPYTYPE, MASTERS
CALIDAD CUMPLIMIENTO Y PRECIO**

Aguatín Quijano Pérez

**Cuba 99 Desp. 22
México, D. F. 06010**

Tel. 518-40-38