

Referencias

¹ Regini, Horacio C. (1996). Los caminos de la palabra. Ediciones Galápagos, Bs.As, pp. 202-203.

Bibliografía

Reggini, Horacio C. (1996). Los caminos de la palabra. Buenos Aires: Ediciones Galápagos.
 Eliot, T.S. (1951). Select Essays. London: Faber and Faber.
 Licklinder, J.C:R. (1965). Libraries of the Future. Cambridge: M:I:T. Press.
 Gaskins, Irene; Elliot, Thorne. Cómo enseñar estrategias cognitivas en la escuela. Buenos Aires: Paidós.

Preguntas como guías.

Marcelo Escobar

En la materia Introducción al Discurso Audiovisual el estudiante debería conseguir dejar en claro, entre otras cosas, qué es lo que debe o quiere aprender a lo largo de su carrera. Las profesiones que enseñamos son netamente reflexivas. El discurso audiovisual, esa lengua sin lenguaje, impone desde su naturaleza la necesidad de reflexionar. Aunque como en cualquier arte, la emoción y el instinto son las fuerzas generadoras más importantes; el intelecto es la guía necesaria para organizar la gran cantidad y variedad de elementos que se necesitan conjugar para llegar a la expresión deseada. Incluso las técnicas que enseñamos; desde las estructuras narrativas hasta el manejo de herramientas, sirven para manejar ideas y debe pensarse sobre ellas para aprovechar todo su potencial creativo.

Creo que una de las misiones más importantes de mi materia, Introducción al Discurso Audiovisual, es lograr que ya empiecen esa reflexión. Y lo mejor es reflexionar sobre su carrera universitaria, sobre qué quieren aprender, en qué partes deben bucear y todo esto en función de, en quién se quieren convertir o qué es lo que quieren hacer.

¿Cómo lograrlo?

Cuando inicio las clases les entrego a los alumnos una serie de preguntas que ellos deben ir respondiendo, para su propio control, a lo largo de la cursada. Se refieren a la parte más concreta y fácil del programa. Estas preguntas, complementando los prácticos, sirven para asegurar algún concepto básico y fijar parte del lenguaje con el que se moverán en el resto de la carrera. Pero creo que sobre todo sirven para darle al estudiante un poco de control sobre su proceso de aprendizaje y por ende cierta responsabilidad de impulsarlo.

¿Pero qué pasa con los conceptos más altos, las ideas más complejas?

En el tiempo de un cuatrimestre y dentro del marco del programa podemos enseñarles qué es un Story Board, hacérselos usar una o dos veces pero la eficiencia en manejarlo como herramienta de creación y comunicación con el equipo debe quedar para otra materia. Podemos hacerles escribir un guión, cumplimentando todas sus etapas y sus formalidades, y luego corregirles todas las fallas estructurales o pobreza narrativas que puedan tener, pero la posibilidad del enriquecimiento que ellos puedan hacer quedará para el futuro.

¿Entonces qué es lo que se llevan los alumnos de esta materia más que algunos «datos sueltos» y un vocabulario? Pienso que deben llevarse una gran cantidad de preguntas.

Quiero decir que todo el desarrollo de la materia es una gran reflexión sobre los temas básicos de la creación audiovisual. A través de todo lo que se enseña y se practica y se discute en la clase, el profesor trata de instalar la reflexión. Para esto debe interesarse por las ideas de los alumnos, lograr que las expresen en clase (aquí también a través de preguntas), que las discutan y luego trabajar sobre ellas relacionando todos los temas con sus usos expresivos o narrativos. Además, mostrarle al alumno sus propias reflexiones y dejar en claro que hay otras opiniones y mucho más para aprender sobre cada cosa.

Pero son tantos los temas, es tan amplio el espectro que cada alumno, según su mayor o menor capacidad e interés, podría perderse lo relevante o limitarse a escuchar lo que otros reflexionan en la clase y olvidarlo después del examen. Entonces lo que importa es que se instale lo que inicia cualquier reflexión, o sea, preguntas. Pero en este caso preguntas hechas por ellos mismos y que esta vez tendrán toda su carrera universitaria (y con suerte la profesional también) para responder.

Y estas preguntas serán elaboradas por el alumno para que reflejen sus intereses y pueden estar guiadas por el profesor para que no pierdan el foco. Preguntas que traten desde los grandes temas hasta las pequeñas inquietudes: ¿Qué puedo saber de luces?, ¿Qué software me conviene manejar?, ¿Qué materia electiva me sirve para mis objetivos?, ¿Qué tipo de imagen es la más adecuada para mi expresión?

Y ojalá que no falten las dos más importantes ¿Quién quiero ser? ¿Qué quiero hacer?

El rol de la documentación en la dirección de arte audiovisual.

Alejandra Espector

«Hay que saber todo lo que se sabe para inventarse lo que no se sabe». «La documentación es un diamante en bruto que hay que pulir». Félix Murcia. Director de arte ¹

El trabajo de documentación puede considerarse en un sentido general como una labor consustancial a todo tipo de actividad que requiera previamente a su desarrollo del «conocimiento de».

En la dirección de arte, en el diseño escenográfico y en el diseño de vestuario de toda producción audiovisual, la documentación ocupa un lugar muy importante dentro del proceso creativo.

Es la actividad que realiza cada artista en una primera instancia, nutriéndose de toda la información accesible sobre el tema que le ocupa. Esta adquisición de información va a constituirse en la materia prima para la elaboración y desarrollo posterior de los conceptos visuales pertinentes a la obra en sí.

Sin embargo, respecto al uso y función que se le da a la documentación, muchas veces nos encontramos ante dos posturas extremas: el diseño intuitivo, tomado idealmente como el puro ejercicio de la imaginación a partir del guión mismo, donde la documentación cumple simplemente un rol ficticio; o bien, el diseño «inflacionista» como reproducción directa en escena del documento encontrado sin más variante que alguna pequeña modificación de índole estética o puramente decorativa, donde también la documentación se

convierte en comodín.

Si bien es cierto que el primero y más directo documento que se posee en la dirección de arte es el propio texto sobre el que va a trabajar, la principal función de la documentación en general, es la de aportarle verosimilitud y coherencia a la historia de manera tal, que cada elemento visual diseñado interactúe diegética y dramáticamente.

¿Cuál es entonces el lugar que ocupa la documentación en el proceso de visualización de un concepto para que éste responda a las necesidades dramáticas de la puesta en escena y a su vez, se constituya en el argumento sólido que sostenga la verosimilitud de lo narrado?

¿Cuál es el punto de equilibrio entre el trabajo de la documentación y la intuición que se necesita para transformar el texto en imágenes?

¿Es el documento sólo un instrumento de consulta y verificación?

Ese lugar de la labor documental dependerá en gran medida no sólo de las necesidades propias emergentes de cada tipo de proyecto sino también de la mirada y actitud hacia ese pasado que se quiere transmitir.

Cuando se trabaja sobre una época, un espacio, una manera de pensar, de hacer y de comportarse diferente a la nuestra, es importante remitirse a fuentes que nos informen de todo aquello que necesitamos conocer; pero no para copiar, para imitar, sino para resignificar a nuestra forma de ver y de hacer.

Lo antiguo no se constituye entonces como objeto de imitación, ni como modelo.

Esta resignificación no es tan sólo una licencia poética, sino que, parafraseando a William Blake, toda poética, en tanto que intencionalidad artística, constituye necesariamente una resignificación. En la mera reproducción, como mimesis realista, el pasado transmite al espectador la inconsistencia y la rigidez de las cosas muertas.

El riesgo de caer en el inflacionismo documental consiste entonces, en que conduce de hecho a la reconstrucción, y consecuentemente, a la destrucción de toda posibilidad creadora.

La recuperación visual del pasado en función de la puesta en escena, considerándola puesta en signo, no actualiza lo antiguo sino que lo investiga e interpreta en una forma distinta de la utilizada por la investigación meramente histórica. El proceso consiste en revivir el documento haciéndolo significativo en el contexto dramático de la historia a ser narrada.

La verosimilitud no implica realidad, la mirada arqueológica no sirve. Paradójicamente el intento de lograr la máxima verosimilitud a través de la reconstrucción y la veracidad o fidelidad histórica provoca en el espectador una sensación de distanciamiento y efecto contrario al que supuestamente se busca. Se ve real y sin embargo no se cree en ella.

No es indispensable que el personaje esté «vestido» desde un verismo arqueológico, lo verdaderamente importante es que el personaje «histórico» lleve un «vestido histórico» que funcione dramáticamente y no anecdóticamente. El traje que evoca mejor una época no es necesariamente el que mejor imita al original, sino el que mejor ofrece esa ilusión al espectador. Para ofrecer esa ilusión y hacerla verosímil es necesario sostenerla a partir de la documentación; no se puede dar esa ilusión sin un sentido y sin un concepto que la sostenga; pero sin caer en el error común de la copia, de la reconstrucción superficial.

Los hechos han de poseer simultáneamente un carácter ficticio y creíble, siendo la credibilidad el resorte secreto de toda ficción. Se concibe y se muestra el contexto histórico de un modo artístico y dramático, no ilustrativo o meramente descriptivo.

No se trata de reconstruir fielmente con rigor, al fin y al cabo el cine es un artificio, es todo ficción. Las películas, incluso aquellas basadas en hechos reales, son siempre ficción. El diseñador hace creer al espectador que el artificio que está viendo es absolutamente real a través de la información necesaria para reforzar esa ilusión.

Hay muchas cosas que hay que crear porque lo real no es cinematográfico y muchas veces la ilusión está sostenida por el mismo anacronismo. Pensemos tan sólo por un momento en el peso que el referente visual, la fuerza que el ícono cultural, ejerce sobre espectador; teniendo en cuenta que la mayor parte de las veces ese mismo referente resulta en sí mismo un anacronismo o es una mirada mediatizada a través de una visión pseudo-histórica, o corresponde a un imaginario colectivo construido sobre determinadas épocas históricas. Porque de lo que se trata es de evocar y sugerir a través del artificio, de la ilusión; de crear una atmósfera emotiva y dramática más que de reconstruir fielmente una arquitectura o un contexto global, de transformar al elemento visual en un elemento signifiante que actúe por sí mismo y no en un medio de representación ilustrativa.

Un autor escribe: «La acción transcurre en Venecia en el siglo XVIII» e inmediatamente se asocia a la imagen de un palacio veneciano majestuoso al borde de un canal al que ningún arquitecto opondría reparos. Sin embargo la historia transcurre en una Venecia imaginaria que no preexiste al drama como lugar real sino que surge y cobra existencia a partir del mismo drama. La Venecia documental y realista del siglo XVIII se transforma en el motor generador de la Venecia ficticia que refleja y proyecta la estructura dramática de la historia a través de la arquitectura, el espacio, la línea, el color, el volumen, etc.

«El artista trata de interpretar determinado período y al mismo tiempo no puede sino reflejar su propia época, produciendo así una imagen doble» Peter Brook

Esa imagen doble se constituye mediante la acumulación y combinación de características particulares y significativas que sustituyen la historicidad pasada por la historia presente. No se pretende restaurar o recuperar el pasado, sino configurar lo pasado como algo que, aún conservando las líneas generales de su época, ocurre en el presente.

No tiene ningún sentido reconstruir con documentada exactitud las circunstancias y el contexto en las que se narran los hechos que constituyen el objeto de la historia. Esta acontece en la imaginación del artista, siendo necesario, para que lo narrado sea aceptado como histórico, situarlo en una dimensión o en un aura histórica para cuya determinación hemos de recurrir a determinadas convenciones y a ciertos signos que destaquen la historicidad de lo narrado, pero a su vez empapándola de historia presente, anteponiendo una interpretación conceptual a una reproducción literal y una visión dramática a una visión anecdótica.

En conclusión, si bien la documentación, al tener valor por sí sola y siendo autónoma de cualquier contenido poético, sirve como instrumento de consulta y de verificación para otorgarle verosimilitud y coherencia a la ficción, su verdadera dimensión estará determinada por el hecho de que al ser utilizada como medio para crear dramáticamente, deja de

ser un simple testimonio de las manifestaciones de una época para transformarse en una verdadera herramienta conceptual y dinámica al servicio de la imaginación creadora.

Referencias

¹ Félix Murcia, director de arte español cuenta que para la película de Imanol Uribe, «El rey pasmado», basado en la novela de Torrente Ballester, tuvo una entrevista personal con el autor para que simplemente le contara un poco en qué se había inspirado y qué documentos había manejado para situar la obra en un ambiente del siglo XVII y que transcurre completamente en el Alcázar de Madrid. Este ya no existe puesto que se quemó y no existe nada más que documentación literaria y cuatro grabados. El escritor tiene que textualizar el ambiente, pero el director de arte lo tiene que visualizar, que es mucho más complejo. Entonces, hablando con Torrente, éste le dio una visión muy personal del Alcázar. Pero no bastó esa información y Félix Murcia consultó a otros historiadores que hablaban del Alcázar de Madrid. Empezó por Mesonero Romanos, pero le pareció demasiado confuso y tampoco le aclaraba nada. Entonces consultó a una historiadora francesa que hablaba de la vida de Palacio, de cómo el Alcázar había evolucionado. Pero como no tenía mucho que ver con Torrente Ballester, consultó a un historiador inglés, que aunque tenía un libro que no estaba traducido al español, sabía exactamente con planos de la decoración, hasta qué cuadros había en cada sala. A Murcia le interesaba el período desde 1621, cuando fue proclamado rey Felipe IV, hasta diez años después, que es cuando transcurre la historia. Se trataba de configurar un espacio inexistente pero con referencias arquitectónicas, decorativas, etc. La realidad no tenía nada que ver con la realidad cinematográfica. Entonces, configuró una visión propia del Alcázar, rodándose algunos planos en El Escorial, otros en el Museo de Santa Cruz de Toledo, otros en estudio, de manera tal que todo parece un mismo lugar respondiendo dramáticamente a la historia sin ajustarse a la realidad histórica.

Rupturas y continuidades en la mirada documental argentina después de diciembre 2001.

Jorge Falcone

«El sentido está antes de cualquier producción discursiva». Algirdas Julien Greimas.

«El cine como instrumento y medio de expresión estética es, por supuesto, un lenguaje; y cada lengua tiene su gramática. Pero primero es necesario el ejercicio espontáneo y a la vez trabajado de la expresión para que finalmente puedan detectarse los códigos, las constantes, las reglas. Sería una verdadera monstruosidad que lo que esté por venir, antes de poder expresarse, tuviera que someterse a todos esos códigos y reglas». Fernando «Pino» Solanas.

Lenguaje y lenguas: cine y cinematografías

El hombre, tomado en un determinado momento de su propia historia encuentra a su mundo circundante constituido como un universo de signos. En virtud de la función derivada de su facultad semiótica, resulta natural para el hombre significar cuanto le rodea, o sea, transformar a su universo externo e interno en signos. Mediante esta modificación de su entorno (al cual el animal, utilizando otra vía, se adaptaría), lo transforma en objeto de conocimiento y, así, su intervención consiste en la elaboración de una específica artificialidad. La práctica de su humanidad en el mundo consiste en elaborar esas veladuras de lo real, mediante las que se aliena definitivamente de lo natural y genera un ámbito específico a su naturaleza: el ámbito de la significación. El

hombre, mediante esta actividad de transformar a lo natural en signos, resulta ser naturalmente artificial. Desde hace 108 años, el cine figura entre los principales instrumentos de producción de conocimiento creados por el hombre. Podría decirse que su lenguaje fue gestándose accidentalmente: La osadía de Proemio -corresponsal de los hermanos Lumière- montó tempranamente su cámara sobre una góndola en Venecia, y así, inadvertidamente, descubrió uno de los movimientos más bellos y descriptivos del «séptimo arte»: El travelling. Cuenta la leyenda que a Georges Méliès se le trabó la manivela de su cámara en una avenida parisina mientras registraba el tránsito vehicular. Las cosas sucedieron de tal suerte que, cuando logró solucionar el desperfecto, a continuación de la carroza nupcial que filmara imprimió otra, pero fúnebre. Cuál no fue su sorpresa cuando, revelado el filme, se produjo la mágica y siniestra sustitución. Las ataduras al último paradigma del espectáculo, el teatro, mantuvieron a estos pioneros en una infancia de la mirada cinematográfica. Al lenguaje en cuestión lo enriquecieron los curiosos y los audaces. Con aquel primigenio travelling de Proemio Orson Welles exploraría luego la más verosímil de las tomas: el plano-secuencia. Y, con la yuxtaposición accidental producida por El Mago de Montréuil, Eisenstein desarrollaría más tarde su teoría sobre el Montaje de Choque. Luego, hacia los revulsivos 70s, en esta remota latitud que nos tocó en suerte, el brasileño Ruy Guerra sostendría que acaso el plano secuencia sea el recurso expresivo que mejor representa el timing cultural de los latinoamericanos. Y hace muy poco tiempo, apelando a los incontables recursos que hoy ofrece la post producción digital, nuestro Fernando «Pino» Solanas renovaría los planteos eisensteinianos construyendo las tragicómicas e inolvidables secuencias de los parlamentarios «levantabrazos» y los gremialistas «besuqueiros», en su «Memoria del saqueo».

Diciembre 2001: documental y barricadas

Cuando miramos develamos o desvelamos: quitamos los velos o el sueño. Ser objeto de mirada es como andar desnudo. Cuando alguien nos mira ejecuta en nosotros una expropiación. De alguna manera, a eso se dedica el documental cinematográfico, género de sólida tradición en nuestro país, donde la crisis del modelo neoliberal produce -hacia fines del año 2001- un significativo levantamiento popular y su consiguiente cuota de represión. Ya nada volverá a ser igual en la cultura de los argentinos: Si el Nunca Más al genocidio había conquistado importante terreno en la conciencia de las mayorías, desde entonces comenzaría a tomar forma el Nunca Más al saqueo. Una nueva generación de cineastas y estudiantes formados en la era de las nuevas tecnologías recurriría a su mayor funcionalidad y accesible costo y -motorizada por la violenta reaparición de la política y la historia en la escena nacional- se sumaría a las camadas ya experimentadas registrando un sinnúmero de versiones de lo acontecido por aquellos días. Para entonces, en el mundo entero el documental apela a múltiples formatos y estrategias discursivas. Acaso «Bowling for Columbine», de Michael Moore, con sus pasajes de comedia, videoclip, o dibujo animado, sea un buen ejemplo contemporáneo de la superación de la falsa dicotomía fundante Lumière-Méliès; fenómeno que en nuestro medio acaso expresan trabajos como «La sangre y el tiempo», de Alejandra Almirón, que recurre al fotomontaje y la animación digital de grafismos infantiles para construir uno de los mosaicos vivenciales más originales