



0025
23

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“APLICACIÓN DE LA IMAGEN TOTAL EN UN ESPECTÁCULO ESCÉNICO
MULTIMEDIOS
DENOMINADO EXCALIBUR,
A través de la interacción
de imágenes reales (teatro) y virtuales (video)”**

Tesis

Que para obtener el título de:
Licenciado en Artes Visuales

Presentan:

*Acompañado de dos discos
compactos, audio y video*

José Mauricio Nieto López



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.

Jesús Iberri Rosales

Director de Tesis: Lic. Manuel López Monroy

Asesor de Tesis: Prof. Armando Durán Aviles

México, D. F. 2003

1.1



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 esta 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.

**TESIS CON
FALLA DE
ORIGEN**

PAGINACION DISCONTINUA

PROYECTO DE TITULACIÓN

TEMA: La imagen virtual como elemento de un espectáculo escénico completo.

TÍTULO: APLICACIÓN DE LA IMAGEN TOTAL EN UN ESPECTÁCULO ESCÉNICO MULTIMEDIOS DENOMINADO EXCALIBUR,
A través de la interacción de imágenes reales (teatro) y virtuales (video).

OBJETIVO GENERAL: Investigar cómo se integran los valores comunicativos de las imágenes reales y virtuales para lograr mejores condiciones de percepción en el espectador.

OBJETIVOS PARTICULARES: A) Buscar una metodología o una posible forma de trabajo que nos ayude a integrar dos lenguajes artísticos (teatro y video) tomando en cuenta las características principales en torno a la imagen B) Que la integración de estos lenguajes sea lo más equilibrada posible para que no se supedite uno al otro C) Poner en práctica esta teoría mediante un ejemplo concreto llamado "Excalibur" el cual permitiría conocer los alcances de dicha investigación.

ÍNDICE CAPITULAR:

	Pagina:
_ Introducción	1
_ Capítulo 1: La imagen virtual y real, como forma principal de expresión artística.	
1.1 La imagen en el arte	4
1.2 Imagen real e imagen virtual	10
_ Capítulo 2: Video y Teatro, características en torno a la imagen	
2.1 Incursión del video en el teatro	14
2.2 Análisis comparativo de ambos lenguajes	19
2.3 Imagen total, integración de la imagen virtual e imagen real.	29
_ Capítulo 3: Excalibur aplicación de la imagen total.	
3.1 ¿Qué es Excalibur?	37
3.2 Del cuento literario al guión dramático	39
3.3 Dispositivo visual	42
_ Conclusión	56
_ Apéndice	60
_ Bibliografía	96

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Introducción

Los media: últimas tendencias comunicativas

Es el crepúsculo, un homínido corvado esboza figuras en un muro dentro de una caverna, intentando aprehender el espíritu del animal que intentará cazar al día siguiente. Son las épocas del animismo y la magia.

Miles de años después, “el mismo hombre” un tanto más evolucionado, se encuentra recostado cara arriba sobre un andamio, y recrea magistralmente escenas del Génesis en el techo de una capilla. Son los tiempos del dogma y de la religión.

Algunos cientos de años más tarde, un hombre de pelo rubio, con el rostro cicatrizado por el acné, proyecta sobre un lienzo, la imagen tomada del periódico de un accidente aéreo, y se dispone a copiar los trazos con pintura acrílica. Es la era de la información.

¿En dónde se encuentra hoy éste, curioso, sensible, alentador y creador hombre de su tiempo, acaso sentado frente al televisor con un refresco de dieta en la mano? ¿Serán los tiempos de la negligencia indolente o los tiempos de la era *ligh*?¹

Quizá la respuesta a estas preguntas sea, que ese hombre, sí se encuentra frente o detrás de un aparato relacionado a la generación y transmisión de mensajes de manera electrónica, pero no será un televisor, sino una computadora o una cámara de vídeo. Los artistas, gracias a su formación, han sido a lo largo del tiempo los más convenientemente provistos; cognitiva, sensorial y emotivamente para vivir en su tiempo y para comunicar los conocimientos y los valores propios de su época, e intuir los de otras eras. Generalmente las sociedades viven de acuerdo a los preceptos filosóficos, sociológicos y estéticos del siglo que les precede, hoy pensamos de acuerdo a las doctrinas modernistas de inicios de la centuria pasada. Sin embargo, los literatos, los poetas, los creadores plásticos y artistas de otras disciplinas han avanzado hasta el discurso pos-moderno, y quizá en algunos ámbitos de la creación, éste haya sido superado, llegando en el plano teórico e imaginativo más allá de lo hecho hasta el momento por la ciencia y la tecnología.

“Vivir en su tiempo” significa, no simplemente darse cuenta de los avances tecnológicos, sino analizar los cambios que dichos avances generarán en el campo perceptual del hombre; de esta manera, el artista utiliza estos adelantos para la creación de nuevos lenguajes que dan como resultado nuevas formas de relación entre la humanidad y la tecnología.

En las últimas tendencias artísticas podemos encontrar un fin común, la búsqueda del rompimiento de las barreras entre lo visual, lo gestual y lo sonoro. Son muchos los ejemplos que podemos encontrar que manifiestan una interrelación de diversos lenguajes representativos y expresivos (happenning, performance, body-art, arte sociológico, ambiental y de acción, conceptualismo, videoarte, etc.) La búsqueda de la transdisciplinariedad se ha convertido en un objetivo perseguido por un número cada vez mayor de creadores. El análisis exhaustivo de estos tópicos, sus especificidades, convergencias, divergencias, así como las influencias directas e indirectas sobre el público y sobre sí mismo, se convierten en parte de los elementos a tomar en cuenta para la realización de su obra. Por tanto, el estudio sobre la comunicación, los lenguajes y los medios se convierte en una necesidad, casi una obligación.

En estos tiempos las mutaciones en las formas y modelos comunicativos son demasiado vertiginosas, lo cual da pie a ciertas confusiones e inexactitudes, pero también a una serie de interpretaciones más libres con respecto a sus propios neologismos técnicos, como serían: *transmedia*, *multimedia*, *intermedia*, etc., conceptos que ya no son tan recientes, pero aún se encuentran en proceso de aceptación en el entendimiento común, por lo que adquieren un sentido polisémico sobre la base de su utilización. En tal caso ¿por qué hablar de comunicación, con relación al arte? ¿Qué es un medio y en donde queda la expresión?. En un sentido muy estricto de su definición, comunicación se puede resumir como “la transmisión de ideas, informaciones y actitudes de una persona a otra.”² Con el paso del tiempo la palabra comunicación es aplicada también a la forma de unión entre dos localidades (canales fluviales o carreteras); los avances tecnológicos dados por el progreso y la investigación dan como resultado nuevas formas de transmisión de ideas: la imprenta, la fotografía, el telégrafo, la radio, la televisión, etc., son hoy llamados

medios de comunicación. Los medios se entienden como los sistemas, elementos y aparatos técnicos que permiten la difusión de la información. Estos medios, al contar con mayores posibilidades de propagación se convierten en medios masivos de comunicación, conocidos como *massmedia*, sin ser necesaria una cobertura específica, para determinar la cantidad que los convierta en masivos. Así entonces la expresión que acompaña a ese mensaje, que ha podido ampliar o extender sus límites, crece con éste convirtiéndose en un recurso con más fuerza, para que los artistas, visionarios de esta evolución, se ocupen en explotar las nuevas formas de transmitir ideas dentro del arte.

“La fulgurante aparición y expansión de nuevos fenómenos de comunicación y de tecnologías de información en nuestros días, han permitido sin duda el resurgimiento y el uso creciente de antiguos conceptos comunicativos que se presentan actualmente como fruto de ésta innovada realidad.

Así, una vez más de empleo reciente, el concepto *multimedia* es un término convertido en objeto o producto por los dictados de la moda, éste ha comenzado de nuevo a aparecer y a ser utilizado nuevamente en los medios especializados y profesionales, tanto dentro de las tecnologías audiovisuales y computacionales como en las nuevas estrategias industriales y comerciales de la comunicación.

Es evidente que hoy en día el concepto *multimedia* se encuentra en el contexto diferencial entre las técnicas básicas o tradicionales y las nuevas tecnologías que centran su naturaleza, por un lado, en la integración de los medios de comunicación, llamados *medias*, y por el otro, en el manejo simultáneo de información visual, sonora o alfanumérica de carácter analógico o digital”³

“Sin embargo, él término *multimedia* también puede entenderse como la integración programada de diversos materiales, expresiones o mensajes de distintos y clásicos medios de comunicación (impresos, audiofónicos o audiovisuales, como prensa, radio, televisión o cine, etcétera), donde lo importante es lograr una multiplicación de la eficacia de cada medio. Está demostrado que un medio de comunicación que es eficaz para una determinada función comunicativa no lo es para cualquier otro. La mayoría de las veces se recurre a más de un medio para superar estas deficiencias. Por ello, la utilización conjunta de diferentes medios de comunicación también se llama *multimedia*.”⁴

Si el medio es el mensaje, como lo manifestó Marshall McLuhan; la obra de arte pasa a tener un papel preponderante, como medio de expresión y de comunicación según la disciplina en que se produzca, pero esto no quiere decir, que dentro de las muy variadas disciplinas artísticas, pudieran existir diferentes niveles de superioridad o importancia, aquí la idea radica en que la propia disciplina, como medio que es, lleva en sí misma una carga de comunicación que perturba al mismo mensaje.

El, “cómo te lo digo”, que hace algún tiempo fungió, como el motor creativo de muchos artistas, se ha convertido en “con qué te lo digo,” gracias a que ese medio se ha transformado en el principal relator del mensaje. Algunos artistas han ido un tanto más lejos, llevando este “con qué” a los albores de la transdisciplinariedad, en la búsqueda de mejores métodos de comunicación (expresión), se ha recurrido a “con cuántos medios te lo digo,” apareciendo infinidad de espectáculos, con diversas concepciones plásticas y estéticas.

“¿Por qué los artistas deberían utilizar las nuevas tecnologías, o por qué quieren hacerlo? En la década de los sesenta tuvieron lugar acalorados debates sobre preguntas de esta naturaleza a la vez que las artes se esforzaban por utilizar los nuevos medios para liberarse de lo que era considerado el “encorsetado” contexto de la cultura burguesa. Actualmente, a la luz de la omnipresencia de los medios electrónicos, esta pregunta debería formularse al contrario: ¿por qué los artistas no habrían de trabajar con los nuevos medios, al igual que cualquiera de los demás profesionales? ¿Hasta cuándo es razonablemente posible que los artistas se resistan a la revolución digital? A diferencia de los debates políticos y estéticos de los sesenta, hoy en día estas preguntas fundamentales raramente se plantean, sumidos como estamos en una fiebre mediática dominada por la tecnología y la industria. En general, las posturas de los años sesenta han demostrado ser, en gran parte, utópicas: los mecanismos esenciales del mundo del arte y del mercado del arte han sobrevivido ilesos durante los últimos treinta años. Apenas puede notarse rastro de la sustitución de las herramientas artísticas tradicionales por los nuevos medios, como predijeran desde McLuhan hasta

Nam June Paik; esta esperada transformación apenas ha logrado definir una nueva función para el arte en la sociedad.”⁵

“Concibo la oportunidad de la que disponen el arte y la cultura de los medios audiovisuales contemporáneos, sobre todo como un compromiso por parte de los mismos artistas y creadores de textos, imágenes y sonidos: estableciendo una alianza con productores independientes podrían conseguir aportarle una vigorosa heterogeneidad a la in diferenciación del panorama mediático. Lo que equivale a decir: reforzar las diferentes formas de expresión en su autonomía, al igual que poner en práctica de forma arriesgada sus posibles vinculaciones. La interdisciplinariedad solo tiene sentido si, al tiempo que cooperan, los distintos campos disponen también de la posibilidad de ser fuertes y de fortalecerse aún más.”⁶

Ir más allá de una disciplina, no significa la simple reunión de elementos o conceptos de forma azarosa. Más bien es la búsqueda de puntos de unión y fusión que pudieran existir entre los diversos lenguajes. Profundizar en el conocimiento de los conceptos específicos de cada disciplina, así como los juicios y modelos que prevalecen en el entorno interdisciplinario, analizando los elementos que conforman el amplio mundo de la comunicación humana, particularmente de los medios, y provocar que la colectividad creativa participante, interactúe sobre un mismo objetivo, ésta puede ser la mejor manera de conseguir verdaderos resultados.

¹ Paráfrasis a Mario Acha, artículo “E la nave va” pag. 36 revista Origina Mayo 1996; año 3 # 37.

² Diccionario Aristos, edit. Sopena, Barcelona 1974.

³ El video en México Ávila, Emilio. et. al. capítulo II pag 49. Colección Multimedia, México 1995.

⁴ Ibídem pag. 51

⁵ Dieter Daniels, 1999, Arte y nuevas tecnologías, ¿por qué? Preguntas de los años setenta y respuestas de los años noventa. <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero2/art1.htm>

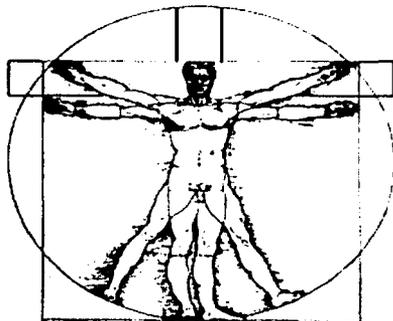
⁶ Siegfried Zielinski, 1997, Maquinas buenas y malas, Alegato por una heterogeneidad vivaz en las artes audiovisuales <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/zielinski.htm>

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 1

La imagen virtual y real, como forma principal de expresión artística

1.1 La imagen en el arte



“Hecho a *imagen* y semejanza de Dios” el hombre, se dice así mismo, que así ha sido creado. Al aludir a esta frase, lo hacemos porque es una frase que invita a reflexionar, sobre la necesidad del ser humano, en darle forma a aquello que no podemos percibir, una forma que la mayoría de las veces es visual y que tal vez por la manía de algunos escépticos de no creer hasta no ver, o del mismo modo por la necesidad de otros en tener una forma físicamente visible o palpable a quien adorar, así como por una practicidad de quienes se dedican a la evangelización, es necesario en el individuo, dar forma a aquello que no la tiene. Lo cierto es que la *imagen* tiene una inefable importancia como conector de todo individuo con su realidad física y emocional. Ya que cualquier imagen que éste registre será el resultado del encuentro de su interior con su exterior,

es decir, como ser vivo que es, con sentidos que detectan y perciben su entorno a manera de espacio, rodeado de todo tipo de estímulos físicos, como la luz que inquieta nuestra retina ocular, o químicos como los olores que perturban el olfato. Ya sean naturales o provocados, los estímulos que recibe cada individuo le llegarán a través de sus sentidos, hasta su cerebro que los procesa y registra como imágenes, y así se forma un archivo (memoria) que puede hacer combinaciones entre sí y los nuevos estímulos, provocando uno de los grandes talentos del ser humano, la imaginación. Pudiendo agregar con algo de razón a esta reflexión; “Dios, hecho por semejante *imaginación* del hombre”.

Todo aquel individuo, que se encuentre relacionado con la creación artística ya sea de cualquier tipo, debe estar obligado al estudio o análisis de las diferentes formas de percepción humana, y si hablamos de las artes plásticas por ejemplo, la imagen visual es casi siempre el primordial elemento que funciona como medio de expresión, su estudio a la fecha nos ha llevado a muy variadas formas de analizarla. Tenemos como muestra distintiva, las tesis gestálticas, en donde, Arnheim le da un lugar privilegiado entre todos nuestros sentidos, al de la visión, dándole el grado de ser el sentido más intelectual o más cercano al pensamiento y buena parte de sus reflexiones sobre la imagen descansan en la idea del pensamiento visual. son diversos los puntos de vista, que engloban el estudio sobre las teorías de la percepción, pero algo en común que les caracteriza, es recurrir en la gran mayoría de los casos, a la utilización del arte como objeto de estudio, por ser un medio en el que se llevan estas teorías a la práctica, convirtiéndose en un ejemplo muy explícito en muchos casos. Pero la imagen en general, es un concepto universalmente empleado y estudiado que puede provocar diversos enfoques, pues sus cualidades se van particularizando encaminadas para ser funcionales en la rama que la demande, mientras una top-model por ejemplo, se dedica a trabajar sobre su propia imagen manteniéndose en los estándares de moda, el fotógrafo que la toma, aplica sus teorías para lograr una imagen grafica de calidad, que mostrara no sólo su concepción de la imagen, pues también compartirá el punto de vista del diseñador de imagen de la modelo, y aunque la finalidad de los tres será brindar una imagen al consumidor de esta, cada uno de ellos fundamentara su propia visión del concepto de imagen justificando el trabajo personal; así un medico tendrá prioridad en la salud y el buen funcionamiento del órgano que percibe imágenes, mientras un comunicólogo dará prioridad al mensaje y los medios que permitirán la transmisión de la imagen que recibirán las masas, y un artista visual buscara la composición estética y expresiva a través de imágenes según su trabajo. Pero todos estos conciben una propia idea del concepto de imagen que fundamenta dentro de su trabajo en mayor o menor grado su utilización.

Daremos un ejemplo de lo antes citado, con una nota sobre una obra pictórica de Andy Warhol, escrita por el teórico de arte Klaus Honnef, ello nos permitirá clarificar el porque de los diferentes enfoques sobre el concepto de imagen, aunque esta nota no diserte directamente con el termino imagen, si es un análisis

que este teórico realiza, sobre la imagen representada en el cuadro pictórico, que a sido tomada de los medios de comunicación, (fotografía de un accidente aéreo en el periódico):

“En el cuadro 129 DIE, Andy Warhol no representa la realidad ni directa, ni espontáneamente, sino que se sirve de un vehículo intermedio entre la realidad y el observador: una fotografía de prensa sobre el desastre que ha ocurrido de hecho. La realidad plasmada en esta pintura no es la realidad verdadera, ni tan siquiera un aspecto de ella; es la realidad de un instrumento ilustrativo que por su parte, se muestra como un fragmento de la realidad. Mediante su aparición por millones se ha apartado de la realidad visible y experimentable, manipulando la observación.”¹ Klaus Honnef, llama a esto una realidad de segunda mano o la realidad de los mass media, para Klaus esta imagen representa sólo parte de un suceso, con nuevas cargas relacionadas al medio que la presenta, desmeritando la información del hecho real. Pero este análisis puede tener otra dirección ya que el espectador que contempla al cuadro, tiene ahora frente a él una nueva realidad de primera mano, la imagen que observa es ahora la que él interpretará, porque para él es una pintura hecha por Warhol. Las connotaciones que ésta le provoca son primordialmente con relación a la imagen pictórica

real allí presentada y plasmada, no tanto con la imagen que dio motivo a la representación dentro del cuadro, pues dicha representación podrá tener diferentes enfoques o niveles de percepción, por las analogías de los espectadores que los diversos objetos que allí se presenten les puedan provocar, pero estos niveles no serán superiores al de la propia imagen presente (cuadro pictórico de Warhol), ya que, el conocimiento sobre el artista, así como las nociones que se tenga de pintura, son motivos que provocan influencias sobre su percepción, podría decirse, que material y tema junto con lo anterior pasa a ser la propia imagen, y que sencillamente sólo será necesario contemplarla; tan sólo hay que mirarla para percibirla. Esto no puede suceder en todas las disciplinas artísticas, como la poesía o la música que también son productoras de imágenes, solamente que en estos casos; la poesía por ejemplo, por muy a rigor que literalmente escrita esté, pasará a ser una descripción metafórica de imágenes, que conforma ideas o representaciones mentales en el que percibe según las analogías y la forma muy particular de relacionar lo que conoce, y la música que provoca connotaciones ligadas a los sonidos que con anterioridad hubiésemos escuchado, o que tienen algún parecido con ellos provocando el recuerdo de imágenes abstractas ligadas a todos los sentidos. Cabe mencionar que percibir el mensaje, no implica haberlo entendido.

Como individuos, pertenecientes a una generación que se desarrolló, acostumbrada a la imagen televisiva, pudimos percatarnos de las diferencias que existen entre nuestra generación, y aquellas otras que crecieron con la radio, o con el cine; tres generaciones que en este momento compartimos el mundo visual que nos rodea, pero que tenemos enormes diferencias en la manera de percibirlo. Si bien “la televisión se ha convertido en lo real, en la esfera primaria de la experiencia”.² Para estas diferentes generaciones (abuelos, padres e hijos) esa realidad que nos ofrece la televisión es diferente. Los abuelos acostumbrados en su juventud, a producir imágenes mentales totalmente descriptivas gracias a las palabras y sonidos provenientes de la radio; los padres, que crecieron con la imagen pre-filmada que les proporcionaba el cine, y para nuestros días que ya es posible una transmisión simultánea, que permite presenciar los sucesos en el



Si sabemos de antemano que las manchas negras en esta figura representan a una persona montando a caballo, cambia nuestra percepción de ella.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

momento mismo en que suceden, estamos viviendo un tiempo tan acelerado, que muchas veces las transmisiones diferidas, ya son repeticiones vistas. También se tiene la posibilidad de diversos: enfoques, visiones e intereses, en la presentación de algunos sucesos, como los conflictos internacionales, en donde los involucrados presentan su propia versión, y el espectador decide con cuál se identifica. Lo más interesante de este desarrollo tecnológico y perceptivo, es que todos estos medios, siguen vigentes, y que se les han unido otros más, provocando que las nuevas generaciones, se desenvuelvan con la presencia de todos ellos.

McLuhan manifestó atinadamente, que así como la imprenta había traído un cierto acomodamiento de la realidad, forzando al ser humano a comprender en forma lineal, uniforme, concatenada y continua, y que la era mecánica trajo consigo la posibilidad de prolongar su cuerpo en el espacio modificando su noción del tiempo, y del espacio mismo; de igual manera la televisión y en especial la era eléctrica, de la cual hoy todas las nuevas tecnologías son herederas, tendrían por consecuencia la prolongación de nuestro propio sistema nervioso central y por lo tanto, y de nueva cuenta, **una manera distinta de percibir el mundo.**



No hay suficientes senales en este patrón que nos permitan distinguir con facilidad la figura del perro Dálmata del fondo

De qué manera percibirá la imagen, una nueva generación que nació con la tecnología del video y la computadora al alcance de sus manos, y que desde temprana edad pudo contar con la posibilidad de manejar una cámara videográfica, consiguiendo ver su propia imagen reproducida en un monitor, o pantalla, la cual le representa un gigantesco mundo de imágenes reales y virtuales que se confunden entre sí.

Todos estos avances tecnológicos y de comunicación, no solamente provocaron que se transformara la forma de percibir o entender las imágenes, simultáneamente evoluciona la propia imagen, en calidad de complejidad y muy importante en cantidad, gracias a la facilidad de manipulación al momento de producirla.

Actualmente, que la tecnología se presenta en el uso cotidiano de la mayoría de las personas, no es posible saber quién lleva la vanguardia o cuál provoca más influencia para que ésta se pueda dar, entre la percepción, la producción, o las herramientas; que ayudan a producir la imagen. El hecho es, que la transformación o la evolución, se sigue dando de manera acelerada y constante en estas características que determinan las cualidades de la imagen.

“El desarrollo de la ciencia y la tecnología ha producido cambios no sólo en el modo de producción, sino en la naturaleza del arte y en los niveles de percepción. Y en el teatro, ese mundo del misterio y la magia, la técnica también ha acompañado su evolución. Los cambios tecnológicos han transformado radicalmente nuestra capacidad de construir, preservar y comunicar imágenes, así como nuestra capacidad de representar la realidad; cambios que afectan no sólo a los creadores, sino también a los espectadores. Somos una totalidad y es necesario acabar con la división tajante entre arte y técnica.”³

En el comentario anterior escrito por Josefina Alcázar, se hace mención a otra característica importante que define las cualidades de la imagen, ésta es, la capacidad de comunicar dichas imágenes. Pero aquí es necesario resaltar, que para Alcázar, parece ser que la manera de comunicar estas imágenes, tiene que ver con la tecnología a utilizar, y no con la manera, cómo se decide comunicar dichas imágenes, éste es un concepto McLuhano del cual no diferimos. Sin embargo, en el estudio y aplicación de esta investigación, se determina la necesidad de prever, para no caer por la fascinación, en el error de supeditarse al uso de la tecnología, ya que nos apoyamos en la opinión de que difiere mucho, el recurso con que se comunica, de la forma cómo se comunica, esto se debe a que la forma de expresarse en el arte, es la característica principal que define e identifica al artista, y aunque también se reconozca su trabajo por los materiales y herramientas que utilice, la manera de expresarse de éste sigue siendo la fuerza que apoya la intención del mensaje. Esto así lo consideramos, sin debatir la teoría de Marshall McLuhan, sobre el medio es el mensaje, porque, “el cómo lo digo y con qué lo digo”, ambas son características que forman parte importante en la transmisión del mensaje en lo que se refiere al mundo de la comunicación, pero como creadores plásticos, juzgamos más conveniente que el arte debe de ser un asunto, más relacionado con la

intención de expresarse que con la de comunicarse, y aunque la expresión pueda ser englobada como una característica de la comunicación, si estamos tratando de transmitir un mensaje por medio de imágenes en forma artística, convenimos, en que: la comunicación se puede entender, pero la expresión se puede sentir.

Esto ni remotamente quiere decir que el espectador de la obra, deberá de entrar en un estado de sensibilización y olvidarse del razonamiento, ya que conceptualizar sobre la obra, es fundamental para una percepción más precisa del mensaje. Este fenómeno de la percepción conceptualizada de la obra, se encuentra presente en algunos artistas, que de forma consciente tratan de tomar el papel de espectador, al momento de presenciar el trabajo de otro artista; cuando éste se da cuenta, que su percepción puede estar cargada de prejuicios, debido a su necesidad de calificar, aprender, entender, etc. el trabajo de otro artista que se le presenta, en ocasiones para compensar un mal juicio, le basta con confiar en su estéticamente educada sensibilidad, y cualificar de primera intención con un simple, me gusta o no me gusta. Volviendo al comentario de Alcázar, no logramos comprender del todo, en qué consiste la división tajante entre arte y técnica, puesto que ambas se han servido mutuamente para su desarrollo, y son ineludibles entre sí.

“Así como los dibujos muchas veces transforman información en percepción mejor que las palabras, también se puede hacer mediante la manipulación de objetos una mejor transmisión de intereses subverbales o «curiosidades» que más adelante pueden ser diseminados o trasladados en un modelo. La posibilidad de abarcar y manipular imágenes de conceptos que antes no podíamos representar visualmente nos podría proporcionar ideas geniales mejoradas gráficamente con la ayuda de una computadora y emocionar incluso al más sosegado.”⁴ Es cierto que como creadores artísticos, nos encontramos atraídos, motivados e interesados, en la aplicación de los avances tecnológicos y la utilización de nuevas herramientas que permitan expandir las posibilidades de nuestro trabajo, pero ya hemos mencionado que es posible prever esa fascinación para no caer en el uso injustificado de la tecnología. Trataremos de ser más específicos en la explicación de esta postura, mencionando en forma concreta, cómo fue el desarrollo práctico propio de esta investigación:

Teniendo un motivo temático, llega a nosotros la inquietud de expresar nuestra opinión, y debido a nuestra preparación como artistas visuales, la manera como sabríamos desempeñarlo, es a través de las imágenes; aunado al objetivo de lograr mejoras en la percepción del espectador, decidimos, que por medio de dos disciplinas artísticas diferentes interactuando entre sí, teatro y video, serían el medio más apropiado, para los fines expresivos, así comenzó el desarrollo para la creación y la presentación de un espectáculo escénico multidisciplinario. Esto innegablemente demanda el conocimiento de los últimos avances y aplicaciones tecnológicas, relacionadas con estas disciplinas, pero estos avances se encaminaron al objetivo de investigar cómo se integran los valores comunicativos, de las imágenes reales y virtuales (ver capítulo 1.2 imagen real e imagen virtual) resultantes de ambas disciplinas, y así establecer mejores condiciones de representar la imagen, para una mejor percepción en el espectador. Este objetivo conceptual se encontró presente durante toda la creación del espectáculo, y el uso de la tecnología siempre fungió como apoyo, para poder lograrlo.

“Hoy en día, los artistas plásticos utilizan con toda naturalidad tanto las formas de arte tradicionales como los nuevos medios; Los video artistas, simplemente, han ampliado su actividad artística para incluir instalaciones y proyectos interactivos, (...) En la primera época del videoarte, los artistas se esforzaron por explorar las características propias del medio. En los años ochenta, la era del video pop abandono la investigación a favor de una exploración mas despreocupada de los recursos visuales de este medio. El videoarte al fin de siglo, sin embargo, opera a un nivel mas sutil, manipulando imágenes, personas y objetos y jugando con la idea de la globalización y de la representación de una subjetividad perdida o recuperada. Ciertamente, en la actualidad los artistas parecen estar más interesados en averiguar qué caracteriza exactamente a una imagen de la era electrónica, y en establecer el contexto en el cual una imagen se vuelve visible.”⁵ Convenientemente Frieling, en un punto de vista análogo al nuestro, describe parte del propósito que pretendemos alcanzar en esta investigación, la representación de una manera propia de pensar o sentir y no del objeto en sí mismo, creando el entorno para que la imagen sea tanto mejor perceptible.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Aunque para algunos teóricos, es el movimiento o es el tiempo, lo que caracterizaría a una imagen de la era electrónica, encontramos poco posible, que consiga describirse con exactitud lo que realmente la definiría, si bien sabiendo cuándo y cómo comenzó esta era, ello tampoco es cualidad relevante que precise a este tipo de imagen, existen otras características más interesantes, como: la propiedad de poder capturarla, o de reproducirla diferida o simultáneamente, de manipularla en color, forma, luz o movimiento, logrando crear nuevas imágenes, y aun mas, que estas posibilidades evolucionan tan aceleradamente como la tecnología se lo permite incrementando las cualidades de definición creación presentación y consumo. Todo este acelerado desarrollo hace imposible una exacta definición de la imagen creada electrónicamente, pero provoca que las condiciones naturales, sociales y culturales en las que se sitúa, sea un amplio campo de disertación para los estudiosos de su percepción.

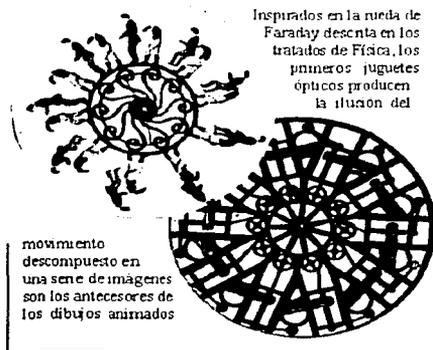
--Se diría que, precisamente, el más grande "acontecimiento" que en la órbita de lo visual, de la imagen, caracteriza a nuestra época es, precisamente, el del surgimiento de una imagen-movimiento de una imagen-tiempo (para utilizar la expresión acuñada por Gilles Deleuze.) Habría que decir, además, que se trata de un gran "acontecimiento", en el sentido más preciso y riguroso del término -es decir, en el sentido metafísico. Un acontecimiento que lo es también en el sentido de que se refiere precisamente al comenzar a darse de la imagen, de la representación, como un acontecer, como un transcurrir, como el diferirse mismo de la diferencia, no como algo definitiva y estáticamente dado, siempre idéntico a sí mismo.

Es preciso, para valorar la importancia de ese hecho, ser consciente de que esta aparición de la imagen-tiempo es algo absolutamente inédito, y que supone una gran novedad para la historia de la representación, es decir, a la postre, para la historia misma del hombre. Hasta la llegada del cine, y de esa clave mencionada por Broodthaers que es "la persistencia retiniana del veinticuatro-habo de segundo", hasta ese momento el hombre no había podido ni siquiera concebir el tiempo de la representación. O, digamos con más precisión, no había podido concebir el tiempo de la representación sino como pura estaticidad. Para la representación, el diferir en el tiempo, el transcurrir de las cosas y su continuo cambiar, el durar, era justamente lo irrepresentable. Henri Bergson, a propósito del cine:

"La primera vez que ví el cine comprendí que aportaba algo absolutamente nuevo a la filosofía. Nos proporcionaba la capacidad de entender nuestra forma de conocer: de hecho podríamos incluso decir que el cine es, en sí mismo, un modelo de la conciencia. Ir al cine es, por tanto, una auténtica experiencia filosófica"

No es extraño, que tantos de los artistas contemporáneos más interesantes hayan asumido tratar en su obra sobre esa problemática -que afecta de modo radical a la forma en que la propia naturaleza ontológica de la representación es concebida. Ni tampoco el que para hacerlo hayan recurrido a la imagen técnicamente producida y reproducida: Sólo a la imagen técnicamente producida y capturada en efecto, le es dado producir esa expansión interna de un tiempo propio, en el ámbito de la representación. Fuera de su ámbito, fuera del ámbito de la imagen técnica como tal, carecería en efecto de sentido hablar de un "time based art", de un arte basado en el tiempo -referido a lo plástico, a lo visual--⁶.

Son demasiadas las atribuciones que se le dan al tiempo, en la llamada, imagen de la era electrónica, que es necesario hacer una ponderación de sus principales cualidades, ya que su importancia o relevancia radica más en los efectos que provoco la evolucionada facilidad de producirla, reproducirla o presentarla, y no tanto en el manejo del tiempo representativo de dicha imagen. Tal vez lo que sí pudiese ser considerado como relevante con relación al tiempo, es el acelerado perfeccionamiento que ha sufrido esa primera imagen visual de dos dimensiones con aparente movimiento, que gracias a una natural persistencia retiniana, dio su aparición en forma mecánica, en los primeros juguetes ópticos inspirados en la rueda de Faraday, y que antes de la era electrónica ya producían imágenes gráficas bidimensionales en movimiento aparente, así



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

la utilización de este efecto visual que progresó enormemente con el desarrollo tecnológico, ha dado como resultado primeramente la aparición del cine y posteriormente el video. De los cuales sólo el video a sido considerado en su momento, como productor de imágenes electrónicas. "La imagen electrónica: constituye una de las más grandes revoluciones técnicas de los audiovisuales; es el resultado de traducir a términos de impulsos eléctricos las intensidades luminosas de los elementos de una imagen. Estas imágenes, susceptibles de ser registradas en bandas magnéticas y proyectadas luego en pantallas electrónicas (tipo televisión), compiten con las de las técnicas cinematográficas. El perfeccionamiento del video ¿dará origen a obras revolucionarias? Más bien cabe pensar que producirá un arte y una industria diferentes, junto a las cuales el cine proseguirá siempre su propia aventura."⁷

Si bien, aunque una peculiaridad de imagen-tiempo, ya existía en las representaciones teatrales o dancísticas antes que en el cine y el video, en estos medios no fue catalogada de gran importancia, pues el tiempo que allí se desarrolla, fue considerado como parte cualitativa del movimiento, algo más lógico o natural, y no como fenómeno visual, aquí lo que se supuso mas importante fue el movimiento.

La imagen estática o en movimiento, representada en dos dimensiones; tiene otra cualidad de enorme relevancia: para el espectador es más sencilla de ser percibida que una imagen patente de tres dimensiones, aun cuando esta representación sea de un espacio u objeto con aparente tercera dimensión, es decir, con volumen y relieve ilusorio provocado por el contraste entre luces y sombras, o una perspectiva, porque para el espectador resulta más sencillo, que su vista recorra dos dimensiones (alto y ancho) enfocadas en una muy corta profundidad de campo, que las tres que necesita un espacio tridimensional. De las tres dimensiones de la imagen, que el ojo humano es capaz de percibir, dos son más fáciles de captar: el alto y el ancho, porque la vista del espectador sólo tiene que apuntar en la dirección con la ayuda del movimiento giratorio de los ojos y la cabeza, y hacer un censillo enfoque por la corta profundidad de campo. Pero para lograr captar la profundidad, resulta más complicado, ya que después de apuntar la mirada se tiene que volver a enfocar para poder percibir la distancia del objeto con relación a los otros objetos o a sí mismo. Éste es uno de los motivos, que han provocado la necesaria aceleración en la producción de escenas de acción, representándose en vertiginosos fragmentos, para cubrir la atención del espectador, que conjuntamente a la consecuente transformación en su manera de percibir, demanda que la imagen movimiento, se acelere cada vez más y más.

Otro motivo un tanto indirecto que también ayuda a la fácil percepción de la imagen movimiento, es la manera tan cómoda de participación de los espectadores, toda su atención puede estar bien enfocada hacia la pantalla, cuando éste se encuentra cómodamente sentado en una butaca de sala cinematográfica o en un sillón frente al monitor y todo lo que le rodee con excepción de la pantalla se encuentre en penumbra, si aunado a esto, hay una buena calidad en la cinta, éste estará predispuerto a no perder detalle.

¹ Klaus Honnef, ANDY WARHOL 1928-1982 El arte como negocio, Ed. Benedikt Taschen, Pág. 46

² Josefina Alcázar, La cuarta dimensión del teatro, Tiempo, espacio y video en la escena moderna, 1998, CONACULTA, INBA, CITRU, p. 73.

³ Josefina Alcázar, La cuarta dimensión del teatro, Tiempo, espacio y video en la escena moderna, 1998, CONACULTA, INBA, CITRU, p. 9

⁴ L. Casey Larjani, Realidad Virtual, Ed. McGraw-Hill, 1994.

⁵ Rudolf Frieling, 1997, El video en el contexto de los años noventa, <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero2/art2.htm>

⁶ José Luis Brea, Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcine, postmedia, <http://www.accpa.org/numero5/imagen.htm>

⁷ Le Grand Quid Illuétré, Editions Robert Laffont, S. A. 1983, Vol. 4

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 1

La imagen virtual y real, como forma principal de expresión artística

1.2. Imagen real e imagen virtual

Ya habiendo mencionado en el capítulo anterior, algunas de las principales características de la imagen visual con relación al arte, ahora consideraremos los principales motivos por los cuales una imagen puede ser catalogada como imagen: Real, Virtual o de Realidad Virtual. Tomaremos en cuenta una observación obtenida según la definición del término, sus aplicaciones en distintas disciplinas y principalmente, las atribuciones por los cuales es un término funcional para definir el trabajo que desarrollamos en Excalibur.

Imagen Real: "imagen visible directamente sobre una pantalla"¹ en esta definición de diccionario, se vislumbra un delimitado significado del concepto, al referirse simplemente a una pantalla como soporte de esa imagen, pero debemos considerar que para esta definición, el término es utilizado técnicamente, en el orbe de los audiovisuales. Podríamos extender la significación de este vocablo, al concebir como: realidad, el mundo y todo lo que exista en él, aunque esta realidad podría dejar de lado algunos conceptos subjetivos de los cuales no sea posible comprobar su existencia física o concreta, inclusive cuando su representación o ideograma de algún modo sí exista. Así al tratar de especificar, qué es lo que haría que una imagen sea considerada como real, nos podríamos encontrar con algunas aplicaciones del concepto fuera de los audiovisuales puesto que, la utilización del término **realidad**: "cosa que existe y no es imaginaria o ilusoria"² se amplía al hacer conexos con el término, **Imagen**: "Idea o representación mental de lo que se percibe por los sentidos // Reproducción de la figura de un objeto, en el ojo o en una superficie cualquiera, por la combinación de los rayos de la luz // Representación artística de un objeto o de una figura // Figura estilística en la que se emplea un término o expresión que sugiere un sentido distinto al que tiene propiamente: *el poema esta lleno de imágenes surrealistas*"³

Son diversas las formas de concebir las cualidades de una imagen y para poder nominarlas se han creado terminologías como: suprarrealismo, hiperrealismo, superrealismo, surrealismo, doble realidad, realismo mágico, entorno real, reality show, etc. casi siempre estas terminologías servían para enaltecer, exaltar, relacionar o comparar, algunas condiciones de la realidad. Entre estos términos existe uno que parece confrontar una paradoja: Realidad-Virtual, puesto que al definir **Virtual**: "Que no se concreta en la realidad aunque reúne las condiciones para ello // Que tiene existencia aparente y no real."⁴ Descubrimos una rotunda contradicción. Si consideramos el hacer, una reflexión lógica dentro de esta terminología, encontraremos que los conceptos de realidad y virtualidad son antónimos, y que el convenir dos verbos antagónicos en perífrasis, para denominar una cualidad, sería como calificar a un comentario de ser falso pero verdadero. Analizando otro argumento lógico dentro de esta reflexión, asumimos que existen algunas mentiras, con apariencia de ser verdad, y que en el caso de la imagen sucede algo parecido. Al existir imágenes falsas o creadas artificialmente, tan parecidas a las imágenes consideradas como realmente verdaderas, éstas pueden ser tomadas como una aparente realidad o una falsa realidad, o tal vez el mejor calificativo para éstas sea: realidad virtual. La herramienta que hasta hoy día, ha permitido crear las mejores falsas imágenes es la computadora, en la cual es aplicado principalmente este término de **Realidad Virtual**: "Un sistema RV está compuesto de muchos sistemas. Apoyados en un fundamento básico de hardware, software y electrónica, se trata de sistemas independientes desarrollados para producir efectos visuales, auditivos y táctiles que son utilizados en entornos visuales."⁵

Realidad Virtual: "Conjunto de imágenes cuyos puntos se encuentran en la prolongación de los rayos luminosos y que permite la construcción de un espacio simulado en el que una persona puede tener la sensación de ocuparlo y desenvolverse en él."⁶ Con estas definiciones queda entendido, que el término de realidad-virtual es implícito de las disciplinas computacionales, y no es un término que pueda aplicarse a una imagen bidimensional. Éste necesariamente es un concepto espacial que se aplica a todo el dispositivo en conjunto que permite la creación y visualización de entornos simulados, y la imagen aún hecha por computadora sin todo este dispositivo sólo podría calificarse como real, ó virtual.

Es coherente que el término: virtual, si puede ser utilizado como adjetivo calificativo de algunas imágenes, ya que por simple oposición a la imagen real, deberá existir una imagen irreal, sólo que hablar de irrealidad sería un mundo demasiado extenso, que puede abarcar desde lo inexistente, o ilusorio, hasta

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

lo fingido o alucinado. Pero en el caso de la virtualidad de la imagen, existe un requisito indispensable. Que esta imagen sea un producto de la fantasía o la imaginación, un producto falso o aparente inducido por el hombre.

Imagen virtual: “la que sólo puede verse mediante un aparato óptico.”⁷ Estas definiciones seguirán teniendo sus bemoles, como lo veremos a continuación; Si nos evocamos, en el entendido, que un conjunto de órganos de un ser vivo coordinados para realizar una función determinada; como la visión, es un aparato. este aparato óptico puede ser el sentido de la vista y por lo tanto todo lo que vemos es imagen virtual, pero si acaso el aparato al que esta definición hace referencia fuese tecnológico, pondría ponerse como ejemplo un microscopio, aparato óptico que al permitir agrandar una imagen cientos de veces, a mi parecer nos da una mejor visión de la realidad,

La creación de un vocabulario, por medio de la reutilización o la búsqueda de nuevos términos, siempre a sido una necesidad para aquellos que han tratado de explicar alguna investigación o trabajo, que no contaba con un léxico, que pudiese definir algunos contenidos o significados, parecería ser más fácil inventar un nuevo nombre para un objeto que no existía, que para tratar de explicar un concepto o aplicación práctica de una teoría. Así decidimos la reutilización de los vocablos: imagen real e imagen virtual, para identificar de forma conceptual⁸ y no física, las escenificaciones realizadas en vivo a diferencia de las presentadas en video. Y la razón de no identificar en forma física con nuevos neologismos, a las escenificaciones teatrales en vivo y en directo o a las actuaciones video grabadas para una posterior proyección, es como se puede apreciar, por el hecho de que ya existen maneras de poder nombrar a cada una de éstas.

Cuando se escudriña en la utilización de determinados vocablos que ya han sido aceptados en alguna especialidad, y que muchas veces apenas empiezan a ser aceptados en el uso común, se puede encontrar que los propios especialistas de la disciplina, continúan con la búsqueda necesaria de otros neologismos que determinen más específicamente lo descrito con anterioridad, así apareció el concepto de la “doble realidad perceptiva de las imágenes o doble realidad”⁹ que no es otra cosa que referirse a trabajos elaborados en dos dimensiones (2-D), en donde gracias a la perspectiva puede apreciarse una aparente profundidad, más adelante apareció la tercera dimensión, y empezó a ser del entendimiento común, después llegó la realidad virtual, que continúa evolucionando aceleradamente también en el perfeccionamiento de su terminología; “Transformar datos en objetos visualizables que puedan ser manipulados se llama *realización* y nos referimos a los objetos como objetos «virtuales». La realización también se denomina *virtualización*. Ambos términos también se refieren a un mundo formado por dichos objetos; en otra palabra, el mundo virtual o entorno virtual.

La realización puede ser considerada una entrega de imágenes que se encuentra en un escalón más alto que la visualización. La visualización interpretativa de la información pretende confundir la línea entre la máquina y el pensador fuera de ella. Una presentación de realidad virtual (una realización) intenta eliminar la barrera introduciendo al usuario en un papel activo y participativo en un mundo creado por la máquina. Incorpora la forma que debería tener la información, representándola en términos de fronteras, superficies, transparencia, colores y otras características de imagen y geometría”¹⁰.

El análisis descrito hasta ahora, podría llegar a ser mal considerado, porque parece más una investigación relacionada con el uso del vocabulario, que con la aplicación de la imagen en las artes visuales; no obstante habría que recordar, que trabajamos con nuevos conceptos relacionados a la percepción de la imagen artística, y esto implica teorizar con justificación, no sólo en el objeto mismo de la obra presentada, sino lidiar con teorías similares ya existentes, en la búsqueda del mejor lenguaje aplicada a las nuevas formas de imagen artística.

Hablemos de otra palabra que siempre a formado parte del glosario en las artes; del mismo diccionario tenemos; **imaginación:** “Facultad para representar en la mente imágenes de cosas reales o ideales.. Imagen formada en la mente con apariencia real.”¹¹ Esta palabra por lo general, se aplica para describir una de las cualidades que debe o tiene el artista, pues se considera que su creatividad, es el resultado de la gran imaginación que posee, y ésta ha de manifestarse en su propio trabajo; pero casi nunca se escucha, de una imaginación en el espectador al momento de asimilar ese trabajo, se cree que éste sólo debe de apreciar la

obra y tratar de entenderla o degustarla, ya que imaginar sería trabajo del artista. Tratando de especificar cómo se presenta generalmente el proceso imaginativo en el entorno artístico, lo diremos así: La imaginación, es el proceso de manipulación de imágenes en la mente del artista, que primeramente necesitó de imágenes para poder manipularlas como ideas, estas ideas se representan como nuevas imágenes por medio de la obra, y son nuevamente percibidas por el espectador, quien también las procesa o manipula con ayuda de su imaginación. Es fundamental la disposición del espectador para involucrarse con el desarrollo e identificarse con los recursos empleados en la presentación de la obra "Como cualquier arte visual, las gráficas inmersivas se basan en el deseo de creer del usuario. De cualquier forma, es un arte en el cual una persona puede sentirse inmersa. Como los aficionados a la Ópera (quienes, ocupados en grandes partituras y magníficos escenarios, en seguida disculpan argumentos que no tienen ningún sentido) los usuarios capturados por los gráficos inteligentes y la interactividad de los mundos virtuales disculpan sus realizaciones más bien primitivas de la realidad y sus argumentos."¹²

Ya hemos justificado de forma gramatical, el porqué decidimos diferenciar, llamándoles virtual y real a las imágenes de teatro y video que se emplearon en Excalibur, y aunque estas razones de vocabulario forman parte de las razones conceptuales, ahora hablaremos detallando estos conceptos.

Lo que el espectador percibe en el teatro tiene un enorme y lógico grado de ficción, la simulación del actor al ser otro individuo en la representación, y la ambientación escénica como falsedad, están siempre presentes en el espectador. Sin embargo, la presencia en vivo de los actores hace del momento una realidad innegable, que no se da en el caso del video, en él, esto dependerá del enfoque que se le dé a la presentación y su momento o tiempo es relativo; Pues si se concibe, como una documentación o como transmisión de una realidad, los hechos que se muestren, tendrán una fuerte carga de credibilidad, convirtiendo a los eventos presentados en algo que realmente sucedió; por otra parte, la generación de imágenes con dispositivos electrónicos, separa las imágenes de una realidad visualmente directa, ésta se considera una realidad fabricada o actuada, y aun más, con el empleo de recursos, que posibiliten la manipulación de la imagen, reafirmaría la apariencia de que son totalmente ficticias o fantasiosas, es decir, imágenes virtuales.

Estas diferencias de concepción de la imagen en el teatro y el video, se aprovecharon para justificar la presencia de las imágenes que deberían aparecer para cada disciplina, se procuró dar preferencia para teatro, a las acciones que según la trama sucedían en tiempo presente, y sucesos que en la historia formaban parte del pasado, los sueños, imaginaciones, o alucinaciones, se optaban para video. Si bien, no se pretendía que esto fuese una regla infrangible, el papel principal del teatro, fue reafirmar la realidad presentada, mientras que para video todo lo opuesto a esa realidad.

Si alguna vez se creyó, que copiar la realidad lo más fielmente posible era la meta del pintor, hoy sucede algo parecido entre ciertos creadores de imágenes virtuales "Hay una gentil controversia entre los investigadores en ambos extremos de la batalla entre «parece» y «se mueve». En un extremo se encuentran aquellos que creen que la perfección de las imágenes es la forma de reforzar la credibilidad. En el otro están aquellos que creen que la fluidez del movimiento es el factor crucial, por muy elemental que la presentación pueda perecer."¹³ Pero mientras los expertos en realidad virtual trabajan en la búsqueda de esa fidelidad de la imagen, otros aprovechamos lo ya existente, creyendo que lo primordial, es hacer una valoración de todos los elementos que ayudan a una mejor percepción y apreciación de la idea general y principalmente el mensaje, también juzgamos que es necesario hacer un manejo controlado de la imagen visual, pues se considera, que por sí sola puede decir más que mil palabras, haciendo que el mensaje resulte más confuso en lugar de más preciso.

"Para que sean conquistadas nuevas posiciones en la ilustración de la realidad. Para que los temas descubiertos por nuestras investigaciones artísticas como necesarias y de valor puedan ser transmitidas al público de una manera moderna y eficaz; para que pueda nacer una realidad artística en la cual cada revelación responde plenamente a su significado, en la cual aparecería con todos los otros en correlación causal y no solamente una coherencia accidental. Es indispensable romper el naturalismo de la vida, descomponer su lógica insuficientemente intencional, la composición ocasional de sus relaciones, la

indigencia de sus leyes, separar los diferentes aspectos, pesar el verdadero propósito y transponerlas en una concepción conforme al propósito de la obra”¹⁴

“Sería muy bonito que los entornos virtuales pudieran ser creados con los mismos efectos fotorrealistas de las películas de cine. En cualquier caso, los avances en cinematografía no pueden ser transferidos directamente, y la adaptación de los medios existentes a aplicaciones RV es un gran desafío para la investigación. La alta resolución de la fotografía de cine no concuerda con las tecnologías de exhibición por computadora. En esencia, lo que ocurre es que la película y los movimientos de los actores en la misma deben ser descompuestos como imágenes de menos resolución exhibidas por computadora.”¹⁵

¹ LAROUSSE, Multimedia, Gran Diccionario de la Lengua Española

² LAROUSSE, Multimedia, Gran Diccionario de la Lengua Española

³ LAROUSSE, Multimedia, Gran Diccionario de la Lengua Española

⁴ LAROUSSE, Multimedia, Gran Diccionario de la Lengua Española

⁵ L. Casey Larijani, Realidad Virtual, Ed. McGraw-Hill, 1994.

⁶ LAROUSSE, Multimedia, Gran Diccionario de la Lengua Española

⁷ LAROUSSE, Multimedia, Gran Diccionario de la Lengua Española

⁸ Nota: La fusión de imagen-real con imagen-virtual, da como resultado el concepto de imagen-total. (ver cap. 2.3)

⁹ Jacques Aumont, La Imagen, Ed. Paidós, Pág. 65

¹⁰ L. Casey Larijani, Realidad Virtual, Ed. McGraw-Hill, 1994.

¹¹ LAROUSSE, Multimedia, Gran Diccionario de la Lengua Española

¹² L. Casey Larijani, Realidad Virtual, Ed. McGraw-Hill, 1994.

¹³ L. Casey Larijani, Realidad Virtual, Ed. McGraw-Hill, 1994.

¹⁴ SCENOGRAPHIE le theatre en Tchecoslovaquie núm. 39 Editado por el Instituto de teatro de Praga PRAGA 1962.

¹⁵ L. Casey Larijani, Realidad Virtual, 1994, Ed. McGraw-Hill, Pag. 120

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 2

Video y Teatro, características en torno a la imagen

2.1 Incursión del video en el teatro

Hasta nuestros días, se han presentado gran cantidad de espectáculos teatrales, en donde se recurrió a la utilización de proyecciones lumínicas, ya sean de imagen fija con diapositivas, o de imagen en movimiento como el cine o video, de hecho existen productores y directores escénicos, que gozan de reconocimiento a nivel mundial, gracias a la utilización de estos dispositivos. No es nuestro objetivo para este capítulo, enlistar de forma histórica o biográfica, cuántos y cuáles son estos personajes, sino plantear algunas de las razones teóricas que los llevaron a dicha utilización, con la finalidad de aprovechar los resultados que otros ya obtuvieron y saber cual ha sido, el cometido del video en el teatro..

Existe una necesidad natural en el artista, de innovar, experimentar, y permanecer en la búsqueda de nuevos: mecanismos, materiales, o formas de presentar su trabajo. En el caso del teatro esta necesidad se ha exteriorizado tanto en directores como en escenógrafos, algunos, fascinados por los avances de la tecnología, recurrieron a la utilización de ésta, empleando dispositivos de proyección para apoyar o sustituir a la escenografía, y en algunos casos se le ha dado la importancia de elemento dramático.

Más allá de la mecánica aplicada a la escena, a través de poleas, grúas, escenarios giratorios etc. es importante señalar la revolución que a finales del siglo XIX provocó el uso de la luz eléctrica en el teatro. Adolphe Appia, Fuchs y Gordon Graig , principalmente, sustituyen la ilusión de realidad "pintada" de los telones de fondo por la ilusión de espacio tridimensional creado por el uso expresivo de la luz eléctrica. "La iluminación es en sí un elemento cuyos efectos son ilimitados y una vez que se libera, llega a ser lo que la paleta es para el pintor. Todas las combinaciones de colores se vuelven posibles. Mediante reflectores sencillos o complejos, estacionarios o móviles, mediante obstrucciones parciales o mediante diferentes grados de transparencia, etc., podemos lograr modulaciones infinitas. De esta manera, la iluminación nos da los medios para exteriorizar la mayor parte de los colores y formas pintadas libremente en los lienzos y distribuirlos dinámicamente en el espacio. El actor ya no camina enfrente de las luces y sombras pintadas; se sumerge en una atmósfera que está destinada para él."¹ Si la utilización de reflectores, como simples planos de color, es capaz de producir una atmósfera dentro del escenario, la proyección de imagen móvil ha ido mucho más lejos, permitiendo crear la sensación de una dimensión espacio-temporal, que antes no era posible para el teatro; En la búsqueda de innovadoras formas de representación teatral, principalmente por una necesidad de enriquecer la imagen e incrementar la rapidez de desarrollo en las acciones, se ha recurrido al apoyo, de recursos tecnológicos capaces de producir imágenes visuales altamente complicadas como el video, y esto a dado motivo, para que conjuntamente a esta nueva forma de presentar teatro, se desarrolle una nueva manera de percibir, en el espectador.

Esta transformación en la manera de percibir de los espectadores, se dio en gran medida, como una consecuencia natural de los avances tecnológicos de todos los medios de comunicación, y podría decirse que se ha presentado en forma pasiva,² pues los espectadores consumen de esta tecnología, casi siempre sólo el resultado, sin que sea necesario recurrir al conocimiento profundo, en el manejo de dicha tecnología, es decir, para percibir una imagen filmica dentro de un espectáculo escénico, no es necesario conocer las posibilidades técnicas o de manejo, de alguno de los aparatos que se necesitaron, para capturar, producir, reproducir o presentar la imagen, este espectador simplemente consume el producto que se le presenta, él sólo conocerá el resultado final, y sus apreciaciones sobre la calidad del trabajo se harán en base a este resultado final.

Aunque actualmente el video se ha convertido en una tecnología popular, y se conocen sus posibilidades de interacción con otros medios, esto simplemente a permitido por parte de los videoaficionados, comprender en cierta medida, el trabajo de los profesionales, así como el aficionado en Pintura, que al tener acceso a pinceles y óleos para embarrar color en un lienzo no se convierte en un pintor, pero le da noción de las dificultades de pintar, el espectador que ha manejado una cámara de video por afición, apreciará de manera distinta el trabajo de los profesionales del video, que un espectador que desconozca en su totalidad el manejo de esta tecnología.

El teatro como medio artístico de expresión y de comunicación, conlleva su propia parte de transformación o de evolucionar en la manera de presentarse, y en este caso ha sido una necesidad de los propios creativos que no se ha dado de forma pasiva, pues la búsqueda de nuevas formas que mantengan el trabajo a la vanguardia, lo ha llevado a participar en compañía de muy diversas disciplinas, unir mas de una disciplina artística requiere de un pesado proceso de investigación y casi siempre de una costosa infraestructura.

La antigüedad del teatro con relación al video, así como los espacios de exhibición y la gente que produce teatro, que por lo general es la que invita al video a participar en teatro, han provocado que exista una hegemonía del teatro sobre el video, cuando ambas disciplinas interactúan en el mismo espectáculo; este predominio lo reitera el espectador, quien frecuentemente califica al espectáculo, como teatro con video, incluso al presentarse como trabajo multidisciplinario o interdisciplinario.

Tanto para video como para teatro, ya existen varios caminos de producción comprendidos en géneros, y entre estas disciplinas se hallan conexiones en ambas direcciones, por ejemplo, se ha denominado como Teatro de Imagen, cuando se presenta cualquier método de proyección en teatro, y a la documentación escénica como nueva forma de exhibición se le conoce como Videoteatro. Pero estos caminos se determinan a sí mismos definiendo sus fronteras y sus alcances, según parámetros de sus propios creadores, y no siempre se llega a los mismos términos aunque se trabaje en la misma dirección, "al decir videoasta nos referimos a un término muy ambiguo. Para mí es un artista que utiliza el video como un instrumento de su creatividad y como un medio, no como un fin. Es un artista que lo mismo se expresaría, si tuviera los recursos, en el cine o en el teatro.

De hecho, todas las manifestaciones que ahora vemos y oímos provienen del teatro. El teatro es el papá de todos los géneros. El cine los recrea, la televisión los imita y con el video juegan todos ellos, porque el video es sumamente manejable y con él se reinventan los géneros. El video es una invención hecha para la televisión, de ahí han salido todos estos pequeños bracitos, como por ejemplo el videoarte... Quizá haya elementos que lo hagan diferente, pero la finalidad del video es con la televisión, y sin ella no es nada".³ (Rigurosa aseerción, en un mundo de convergencias y divergencias, no creen).

Los géneros teatrales por motivos de tradición, se encuentran un poco más definidos que los géneros de video, los más conocidos para video son: ficción, documental, videoarte o experimental, publicitario, institucional y videoclip. Sin embargo existen confusiones con las características o semejanzas que dieron motivo para agrupar cada género, porque rebasan sus parámetros haciéndose indefinibles o dando jerarquías entre los géneros, por ejemplo, los videoclip casi siempre son un videoarte y los institucional podrían ser experimental y documental a la vez, para Sarah Minter videoasta mexicana, "Los géneros, medios y formatos se están transformando y con ello se pierde la rigidez de las fronteras. En el caso del video ficción mucha gente está tratando de contar una historia a la manera del cine, en muchos casos del cine convencional, pero hay quienes buscan una nueva forma de acercarse a la narración. También estamos en una época de rompimiento de la narración lineal, y a este rompimiento están contribuyendo todos los nuevos aparatos digitales y la nueva manera de guardar la información y de obtener la información guardada. Se está acabando la linealidad porque ha surgido otra manera de ver las cosas, otra forma de archivar las cosas, otra manera de contar las historias y otra manera de leer las historias".⁴ Ya sea que en video se reinventen, revienten o existan confusiones entre los géneros, algo cierto es que existe una acelerada transformación, en todos los niveles de producción.

Precisaremos que en este análisis no es nuestra intención, simplemente incursionar en otras disciplinas o instaurar algún tipo de género, pues nos apoyamos en las investigaciones que descansan sobre la teoría de una transformación en la manera de percibir y producir la IMAGEN VISUAL. Ocupamos la interacción de estas dos disciplinas, que consideramos ideales para formar un nuevo medio por el cual expresarse de forma más eficaz por la riqueza de sus posibilidades visuales.

Alfred Radok comenta: "Gracias a nuestras experiencias anteriores en las puestas en escena y gracias a los que, combinando teatro y cine, nos han precedido, hemos podido mostrar hasta qué punto es posible mezclar distintos géneros artísticos. Cómo es posible sincronizarlos, darles un ritmo preciso mediante relaciones del sujeto y de la forma y de los contrastes aparentes,"⁵ en este comentario, Radok

menciona, a dos disciplinas artísticas diferentes, teatro y cine, aunque se refiere a estas disciplinas como géneros, lo substancial aquí es, cómo este reconocido artista que perteneció a la Linterna Mágica, busco la sincronización y el ajuste de un ritmo dentro de sus trabajos, pues cuando la intención es interactuar en armonía, no es de relevancia, la mezcolanza de géneros, pues estos se relacionan fácilmente, tampoco es de importancia qué disciplina incursiona o invita a otra a participar, sino la fusión equilibrada y el híbrido resultante. Consideramos que por el momento, la manera correcta de denominar este híbrido sería Espectáculo Escénico Multidisciplinario, pero la forma que ha funcionado comercialmente es Espectáculo Multimedia, pues el uso de la computadora ha puesto de moda antiguos neologismos, que hoy suenan muy de vanguardia, y de igual forma nos estamos valiendo de diferentes medios, como de diferentes disciplinas.



El juego de las sombras y de la luz es tan viejo como el mundo, el de las sombras chinecas constituye uno de los pimerísimos espectáculos de proyección

Un progreso: la linterna mágica proyecta imágenes dibujadas en placas de vidrio

La Linterna Mágica

“Su misión primitiva era hacer una serie de pequeñas escenas que, intencionalmente, por la palabra, la imagen, la música y la danza, darían información sobre la vida cultural en Checoslovaquia; pero se dieron cuenta muy pronto que la Linterna Mágica significaba algo más. Su sustancia descansaba sobre la combinación perfecta del teatro y del cine en donde uno de los componentes servía simplemente para complementar al otro Eran parejas equivalentes, - y de su diálogo nació algo diferente, una tercera: la formación escénica que, con la ayuda de escenas más modernas, las técnicas de sonido y de la proyección, debían de operar con el tiempo y el espacio, ver la realidad bajo distintos ángulos simultáneamente y con las combinaciones de actores y las proyecciones filmadas, obtener efectos de los cuales no eran capaces ni los montajes del cine, ni el teatro solo.”⁶ Estas observaciones, que hemos considerado como esenciales en la combinación del teatro y el video, en las que suponemos, que los efectos obtenidos en la Linterna Mágica se vinculan enormemente,

con nuestra proposición de equilibrar en una imagen total, pues las equivalencias de las que aquí se habla, parecen ser connotadas con una unión química de dos elementos, para formar una verdadera combinación. Aunque no encontramos especificaciones concretas, de los efectos obtenidos, nuestra intención, navega por similar rumbo, complementando equitativamente los componentes, pero dando la misma importancia a cada uno de ellos, para equilibrar en armonía.

Creador de la Linterna Mágica, Josef Svoboda, expone: “Mientras que el cine no hace mas que copiar, nosotros, en el teatro, siempre tenemos la impresión de un espacio que podemos acrecentar por distintos medios. Nosotros lo podemos hacer con la ayuda del cine; es por esto que el teatro es el arte más sintético. Es este arte que buscamos en la Linterna mágica: cine y teatro, proyección de escena y escena en el escenario; intérpretes de carne y hueso y proyección de cuadros sobre una superficie plana ligados en un principio único, fundado técnicamente sobre dos elementos: proyección y escena mecanizada.”⁷ Esperando, no malentender el comentario de Svoboda, cuando hace referencia a lo sintético del teatro, lo cual se entiende, si hacemos alusión a su naturaleza, como una imitación muy falsa de la realidad, y que permite ser apoyada de cualquier medio para lograr su cometido, para él, el cine se ha convertido a través de pantallas, en el medio copartícipe que expandiera las fronteras de su medio, el teatro. Más adelante reitera que lo principal de su trabajo, lo descansa en lo que denomina, un principio único y que Grossman lo define así: “Svoboda está enteramente del lado del teatro técnico moderno, - y su interés se concentra hoy en día sobre todo al teatro cinematográfico y la luz, da a esta última técnica un valor muy especial. A pesar de ello, la técnica no es un propósito, será siempre solamente el medio.”⁸ En otro comentario describiendo la evolución del trabajo de Svoboda relata: “Las proyecciones luminosas y los filmes pronto

no sirvieron para crear una atmósfera y no eran usados tampoco para suplir las decoraciones pintadas en plástico, pero se volvieron el soporte de la acción y fueron parte directamente de ello.”⁹

Es importante mencionar, que por motivos de época, la Linterna Mágica desarrolla sus trabajos con la utilización de imagen filmica dada por cine y no por video, más la incursión del video dentro del teatro, podría ser considerada, como una estafeta pasada del cine, a manera de aparente predecesor, pues las bases que dieron motivo a la utilización del cine se heredaron por igual en el video, y éste toma su turno, por ser una tecnología que ya se tenía disponible, con las particularidades básicas del cine.

Es característico en el manejo de cualquier tecnología, tratar de permanecer a la vanguardia, y los avances que ha logrado la producción y presentación de video, facilitan de manera significativa, su manejo y empleo, dentro del teatro. Muchas ideas aplicadas con anterioridad, buscan ser actualizadas, y otras renacen como si se tratase de su primera aplicación,

Los artistas de la Linterna M., no fueron la excepción, con las necesidades evolutivas que su trabajo les demandaba, Alfred Radok nos dice: “Las épocas anteriores únicamente se quedaban en la realidad que reproducían fielmente al teatro; tal “método” de trabajo artístico ya no nos basta.”¹⁰ Mientras que Josef Svoboda deja testimonio de sus investigaciones, concluyendo en postulados aplicables o debatibles, pero sin duda de enorme interés, para quienes decidimos como él, cuestionando el propio trabajo, incursionar en el manejo de proyecciones luminosas dentro del teatro. Hoy nosotros manejaremos la concepción de la pantalla móvil, y la sincronía de una sola imagen panorámica en tres pantallas, Svoboda trabajó entre otras muchas cosas, con: “La polipantalla, como elemento escénico de una obra dramática está considerada como un instrumento de arte teatral. Con él, se puede fácilmente transponer la realidad del poema y hacer de un poema una realidad. La imagen, por el creado es dinámica; puede ser borrada por el tiempo o bien por la imagen creada por el actor. Puede mostrar y crear el espacio por la acción y así comunicar, tanto por el actor, la imagen de los quehaceres humanos. Esta imagen puede desaparecer cuando sea necesario. Puede actuar por eso mismo, existe, cuando la obra dramática lo exige y no cuando no es indispensable a una representación ulterior. Ella es lo que es, y aún más convincente, porque es más teatral que todas las pinturas y arquitecturas escénicas, y, además algo diferente. Pensamos que tal procedimiento siempre será empleado en una obra dramática, siempre cuando se presentara la dramaturgia,- como medio de expresión indispensable.”¹¹

Todavía hoy en día, los efectos visuales que puedan generarse en un espacio escénico, por medio de proyección de video, continúan siendo fuentes de innovación, tanto para los espectadores, como para los creadores. Una sencilla documentación visual, que se presente en escena, mediante una pantalla estática y con un formato habitual de tela blanca, para muchos es algo inusual, que amerita ser explotado. Para otros muy pocos, la utilización reiterada de este recurso, los motiva a buscar nuevas y mejores opciones de aplicación, explorando en todas direcciones y actualizando los conocimientos técnicos, de las recientes generaciones de equipo; mientras que estos dispositivos técnicos son modernizados, en las empresas que les produce, la adecuación al modo de utilizarlos, desborda el ingenio de quienes los aprovechan, justificando de diversas maneras su utilización en las artes. Uno de los componentes de éste equipo, en donde ha podido intervenir manufacturando directamente el artista, es la pantalla, construyendo, ensamblando y aprovechando infinidad de formatos y materiales, sin embargo, hasta hoy no ha sido del todo posible, romper con la pauta que nos ofrece, la necesidad de una superficie lisa y clara.

Al incursionar, en el manejo de estos medios, es casi imposible pasar por alto, el preguntarse la viabilidad de las propias investigaciones o propuestas planteadas, o especular con posibilidades futuras que nos esperan, como lo aquí expuesto por Svoboda, “Durante experimentos de laboratorio que van a la par con el trabajo concreto de la puesta en escena, hemos logrado descubrir nuevas cualidades y nuevos modos técnicos que, en el futuro permitirán trabajar con la luz como elemento de base del teatro. Además, hemos perfeccionado la técnica de la proyección en tal medida que es posible aumentar la intensidad general, suficientemente para rendir en el escenario la atmósfera de la luz de día.”¹²

Desde otro punto de vista Casey Larjani, también involucrado con la tecnología y sus aplicaciones, pero en la rama computacional, y en lo concerniente a la realidad virtual, presenta las posibilidades de un teatro del futuro, que cabe mencionar:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

“Aunque los proyectos actuales parecen dirigidos a proporcionar lugares de reunión mas de tipo de juegos en grupo que de experiencias teatrales verdaderas, los que proponen las artes teatrales virtuales confían en ver el desarrollo de un teatro dramático virtual. Entre las posibilidades futuras están:

- Conjuntos de escenarios realizados por computadora, en los que los intérpretes interaccionan o son adornados en tiempo real con gráficos en 3-D;
- Interpretaciones parcialmente interactivas, por medio de actores entre los espectadores, en espacios virtuales compartidos;
- Interpretaciones de figuras animadas entre los actores de la audiencia, en espacios virtuales compartidos y parcialmente interactivos;
- Producciones de teleconferencias parcialmente interactivas, donde las mesas redondas son aumentadas con segmentos relevantes sonoros, de texto, gráficos y de video;
- Dramática clásica interactiva.”¹³

Con un futuro tan promisorio y emocionante como el que presagia Casey, deseamos sin duda participar parcialmente, al poderlo presenciar, y también poder participar enteramente en la creación de un evento así.

¹ Adolphe Appia "Luz, espacio y tiempo" en *Principios de la Dirección Escénica*, Edgar Ceballos, p. 190

² NOTA (la interactividad buscada en algunos medios, tiene dentro de sus propósitos romper con esta pasividad del espectador)

³ Emilio Ávila Jiménez, "El video en México", Ed. Interlíneas, SEP, CETE.

⁴ /Testimonio de: Fernando Sáenz de Miera, *CON EL VIDEO SE REINVENTAN LOS GÉNEROS*, pag. 185

⁴ Emilio Ávila Jiménez, "El video en México", Ed. Interlíneas, SEP, CETE.

⁴ /Testimonio de: Sarah Minter, *EL VIDEO ROMPE GÉNEROS*, pag. 173

⁵ SCENOGRAPHIE le theatre en Tchechoslovaquie núm. 39 Editado por el Instituto de teatro de Praga PRAGA 1962.

Comenta: Alfred Radok

⁶ SCENOGRAPHIE le theatre en Tchechoslovaquie núm. 39 Editado por el Instituto de teatro de Praga PRAGA 1962.

Comenta: Jean Grossman.

⁷ SCENOGRAPHIE le theatre en Tchechoslovaquie núm. 39 Editado por el Instituto de teatro de Praga PRAGA 1962.

Comenta: Josef Svoboda

⁸ SCENOGRAPHIE le theatre en Tchechoslovaquie núm. 39 Editado por el Instituto de teatro de Praga PRAGA 1962.

Comenta: Jean Grossman.

⁹ SCENOGRAPHIE le theatre en Tchechoslovaquie núm. 39 Editado por el Instituto de teatro de Praga PRAGA 1962.

Comenta: Jean Grossman.

¹⁰ SCENOGRAPHIE le theatre en Tchechoslovaquie núm. 39 Editado por el Instituto de teatro de Praga PRAGA 1962.

Comenta: Alfred Radok

¹¹ SCENOGRAPHIE le theatre en Tchechoslovaquie núm. 39 Editado por el Instituto de teatro de Praga PRAGA 1962.

Comenta: Josef Svoboda

¹² SCENOGRAPHIE le theatre en Tchechoslovaquie núm. 39 Editado por el Instituto de teatro de Praga PRAGA 1962.

Comenta: Josef Svoboda

¹³ L. Casey Larjani, *Realidad Virtual*, 1994, Ed. McGraw-Hill, Pag. 126

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 2

Video y Teatro, características en torno a la imagen

2.2 Análisis comparativo de ambos lenguajes

Principales elementos de expresión	Conflicto, presencia y palabra	Imagen en movimiento
Recursos	Espacio escénico, actores, escenografía, vestuario, maquillaje, libreto, música, utilería, iluminación, etc.	Cámara (encuadres, desplazamientos etc.) actores y/u objetos, vestuario, maquillaje, guión, música, sonidos ambientales, escenografía natural o de estudio, iluminación, etc.
Tipo de signos	convencionales	concretos
Visibilidad del público	La totalidad, aunque guiada por la puesta en escena	La que impone la cámara
Visión del mundo	Generalmente, búsqueda de comprensión de conceptos e ideas no siempre realistas, usando convenciones teatrales	Generalmente, búsqueda de aparente veracidad (uso de elementos de la realidad) para crear una realidad cinematográfica
Presencia de las unidades aristotélicas	Se presentan con cierta regularidad (al menos una de ellas)	No se presentan con regularidad
Juegos de tiempo	Relativamente frecuentes	Muy frecuentes
Producto al público	Modificable (efímero)	Inmodificable (permanente)
Respuesta del público	Directa	Indirecta
Elementos imprevistos y/o fuera de control	Accidentes de escena y respuesta del público	Casi ninguno
Procesos de producción	Elaboración de puestas en escena (trabajo de mesa, montaje, ensayos técnicos) estreno y (a veces) ensayos de corrección	Pre-producción, producción y post-producción
Relación director - técnicos	Más corta e inconstante	Estrecha y constante
Relación director - actor	Estrecha y constante	Más corta e inconstante
Trabajo del actor	Sólo se modifica por medio de la dirección del actor o director, respuesta del público o accidentes de escena	Modificable por el montaje y el doblaje
Tipo de actuación	Múltiple: con gestos grandes y trabajo interno	Más bien naturalista, con gestos pequeños y mucho trabajo interno
Presencia del actor	Imprescindible	Importante pero prescindible
Relación actor - personaje	Existe la posibilidad de un desarrollo progresivo, ya que se sigue con normalidad la línea de acción dramática y por lo tanto, la del desarrollo del personaje	La relación es compleja, ya que no hay una continuidad lógica para el actor al hacer su trabajo y por lo tanto es más difícil lograr una buena construcción de personaje
CUADRO SINÓPTICO - COMPARATIVO DE TEATRO Y CINE		

Cuadro elaborado por Mónica Villaseñor Martínez en su proyecto de titulación: *TEATRO Y CINE: relación entre dos lenguajes diferentes (una posible aventura para el director teatral)*, Cap. IV UNAM 1992

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CARACTERÍSTICAS	TEATRO	VIDEO
Principales medios de expresión (Característica principal dentro del lenguaje)	Presencia actoral del personaje, voz, ambientación sonora y visual, (ejecución de la dramatización)	Imagen en movimiento, música, diálogo y sonidos ambientales (ejecución de la acción)
Recursos y dispositivos	Espacio escénico, actores, palabra, escenografía, vestuario, maquillaje, libreto, audio, utilería, iluminación, etc.	Cámara (encuadres, desplazamientos etc.) actores y actantes, vestuario, maquillaje, guión, audio, escenografía natural o de estudio, iluminación, dispositivo de presentación (monitor, proyección), en ocasiones en tiempo y espacio reales con circuito cerrado etc.
Tipo de signos	Convencionales y naturales (reconocidos por tradición teatral)	Convencionales y naturales (heredados de cinematografía y TV)
Presencia de las UNIDADES aristotélicas	Predomina la acción sobre el lugar y el tiempo	Lugar y tiempo adquieren la importancia de la acción
Ritmo	Ligeramente diferente para cada función	Queda registrado en la cinta y al reproducirla siempre es igual
Visibilidad del público	Punto de vista del espectador, Recorrido visual de tres dimensiones	Punto de vista de la cámara, Recorrido visual de dos dimensiones en el espectador
Producto al público	Modificable (efímero)	Inmodificable (permanente)
Respuesta del público	Directa	Indirecta
Circunstancias imprevistas o fuera de control	Accidentes de escena y respuesta del público	Casi ninguno
Procesos de producción	Planeación, Producción, Estreno.	Preproducción, Producción, Post-producción.
Relación director - técnicos	Más corta e inconstante	Estrecha y constante
Relación director actor	Estrecha y constante	Más corta e inconstante
Trabajo del actor	Sólo se modifica por medio de la dirección del actor o director, respuesta del público o accidentes de escena	Modificable por el montaje y el doblaje
Tipo de actuación	Múltiple: con gestos grandes y trabajo interno	Más bien naturalista, con gestos pequeños y mucho trabajo interno
Presencia del actor	Imprescindible	Importante pero (prescindible)
Relación actor personaje	Existe la posibilidad de un desarrollo progresivo, ya que se sigue con normalidad la línea de acción dramática y por lo tanto, la del desarrollo del personaje	La relación es compleja, ya que no hay una continuidad lógica para el actor al hacer su trabajo y por lo tanto es más difícil lograr una buena construcción de personaje

CUADRO SINÓPTICO – COMPARATIVO DE TEATRO Y VIDEO

Los parámetros a comparar se desarrollaron primordialmente, con relación a la percepción de la imagen, desde el punto de vista de los elementos que mejor caracterizan a cada disciplina.

<p align="center"> TESIS CON FALLA DE ORIGEN </p>
--

CARACTERÍSTICAS

Para este capítulo nos es de gran ayuda recurrir a la investigación que sobre teatro y cinematografía ha desarrollado de manera práctica y sencilla: Mónica Villaseñor, quien en su investigación para titulación nos presenta un cuadro sinóptico donde compara al teatro con el cine desde el punto de vista del lenguaje de dos manifestaciones artísticas diferentes.

Es cierto, que la comparación que a nuestra investigación corresponde, es sobre: teatro con video y está enfocada hacia la imagen, mas la enorme similitud que existe entre video y cine nos facilita una actual comparación mediante la creación de un nuevo cuadro, y así ayudados con otras investigaciones sobre video y algunos comentarios que consideramos pertinentes, con relación a los conceptos aplicados en el cuadro que nos propone Villaseñor.

Para poder hablar de las diferencias de actuación entre una disciplina y otra, tenemos que hacer un análisis de los medios (para Villaseñor llamados elementos) que utiliza cada uno de los lenguajes.

También hay que tomar en cuenta, que el video tiene diferentes maneras de exhibirse, y ha tenido diversas formas de relacionarse con otras disciplinas.

Debe entenderse que tanto el teatro como el video, han llegado a ser considerados por sí solos, como medios de comunicación, mas su carácter de disciplina artística da prioridad a la expresión. Aquí dejaremos abierta la incógnita, de si toda expresión es comunicación.

Principales medios de expresión

En el Teatro el medio principal de expresión es la ejecución de la dramatización, que se da a través de la presencia de un actor en el escenario, que expone un conflicto mediante el acto dramático de representar emociones internas y externas, por medio de la voz y el recurso de la palabra y por medio de su cuerpo con el recurso del movimiento, por tales motivos en esta disciplina el medio principal para expresarse es la presencia del trabajo actoral, que es el centro de atención y la guía de la dramatización.

En el video al igual que en cine, el medio principal de expresión es la imagen en movimiento. Esta imagen puede ser considerada como la "materia prima." Y ya no depende tanto del actor, sino de los movimientos de acercamiento encuadres desplazamientos etc. que gracias a los dispositivos y recursos con los que se cuenta, podrán ser logrados, la cámara por ejemplo que es el principal de ellos, registra todas las imágenes con las que se construirá posteriormente en la edición, el discurso.

"Así como en la unidad del espectáculo teatral la imagen del personaje en la plenitud de su contenido está *producida* por la acción recíproca de todas las fuerzas que están en juego en la representación escénica; en el cinematógrafo los trozos filmados de la labor del actor estarán fusionados en una imagen cuya unidad y dirección serán determinadas no sólo por la unidad hallada por el actor y el personaje, sino también por la mutua acción de los trozos que contienen sucesos sin la presencia del actor"¹

Este comentario de Pudovkin, evoca sin intención directa, la importancia que tiene la imagen del personaje en el ámbito teatral y de las fuerzas que interactúan para darle origen a su existencia, la fuerza principal podría ser sin duda el propio actor seguido de la palabra, pero para cine, nos habla de una imagen que ya no es propia del personaje sino de sucesos a los que brinda igual importancia.

Recursos y dispositivos

Existe un problema al definir la terminología de esta característica, ya que para algunos realizadores de video y teatro los "signos" (de los cuales hablaremos en el siguiente punto) son a los que denomina, recursos del lenguaje, pero hemos considerando más prudente el empleo del termino: Recurso, para referirnos al conjunto de cosas materiales: herramientas y equipo en general del cual se dispone para resolver una necesidad, así como llamar dispositivo a la aplicación o uso de estos recursos para realizar una cosa determinada y al mecanismo, aparato o máquina que está preparado para producir una acción prevista. Como ejemplo de esto podemos entender que un dispositivo visual es la videoproyección y que un recurso para poder lograrlo es el aparato, videoprojector.

"La imagen de video es a la vez impresa y proyectada, pero ni es impresa como la imagen fotográfica, ni proyectada como la imagen cinematográfica [] En resumen, la imagen de video aparece casi como un dispositivo de tercer tipo"²

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Si comparásemos la dimensión de los recursos necesarios, para la producción de una obra de teatro, película de cine, o cinta de video. Sin tener que hablar de una obra específica, el cine es, el que por lo general requiere en mayor grado de dichos recursos, pero aquí si se encuentra una marcada diferencia con el video, que de hecho para algunos, es considerado como una forma económica de producir cine, dentro de estos recursos podemos localizar uno de enorme importancia, el humano que requiere de una especialización en conocimiento y manejo de equipo tecnológico.

En realidad la economía que puede ofrecer el video, infortunadamente también se encuentra en la calidad de la proyección, éste es uno de los motivos, que han provocado que el formato de pantalla sea más pequeño cuando se trata de videoproyección, y los trabajos, en su gran mayoría, tienden a ser mas cortos. No obstante, que los recursos para video sean menores, el video profesional conlleva un trabajo de equipo extenso, muy parecido al de cine, si bien de menor escala, los conceptos a aplicar, pueden ser tan complicados como en el cine,

Tipo de signos

Pasemos ahora a la comparación en el tipo de signos, en donde la aplicación que nos presenta Villaseñor, no queda del todo clara: "Como todo lenguaje requiere de signos, teatro y cine no son la excepción. En el teatro hablamos de signos convencionales -no en el sentido peyorativo de la palabra-, sino en el hecho de que desde siempre, el teatro ha necesitado que tanto creadores como espectadores "convengan o acuerden" en qué signo u otro, hagan las veces de aquel que se encuentra en la realidad, puesto que resulta imposible introducir al signo real concreto dentro del espacio teatral. Por ejemplo, en un espacio teatral tradicional es imposible introducir el mar, la luz solar, un rascacielos, un asesinato, etc. El cine en este sentido ofrece mayor flexibilidad y por lo mismo sus signos son concretos (que no reales). Esto, porque la cámara da la posibilidad de filmar un paisaje con mar, vegetación y luz solar natural; aunque es evidente que en un film de ficción no habrá un asesinato real, sino una simulación del mismo, usando elementos que lo hagan parecer muy próximo a la realidad. El cine requiere de un campo que se vea y parezca campo, un árbol que sea árbol, un rascacielos que sea rascacielos, etc."³

Ella hace referencia a dos tipos de signos: convencionales y concretos, de los cuales primeramente nos da a entender, que los convencionales son aquellos que no son reales pero aparentan serlo, al hacer las veces de aquel que está en la realidad, y los concretos que sí son reales, y por tal no entran en teatro, sólo en cine. Pero se contradice, cuando se lo designa al cine: "sus signos son concretos (que no reales)".

Ahora explicaremos el modo en que consideramos prudente, poder distinguir las características de los signos dentro de nuestra investigación, ya que estamos totalmente de acuerdo, en que todo lenguaje requiere de éstos:

Es un signo aquella: cosa, fenómeno o acción; gracias al cual se puede adivinar o deducir algo, y los lenguajes de teatro y video recurren a estos pudiendo utilizarlos de manera convencional o natural. Para poder explicar de modo sencillo en qué consisten estas dos maneras, y cómo tienen una relación entre sí, recurriremos a un ejemplo en forma de suposición: imaginemos que nos encontramos presenciando una función teatral y el escenario se encuentra en total oscuridad, lentamente se empieza a iluminar hasta tomar la apariencia de luz de día, en este lapso se escucha el quiquiriquí de un gallo, es muy probable que la gran mayoría de los individuos que presenciaran esta escena, llegarán a deducir que se trata de un amanecer. En este ejemplo podemos encontrar dos signos, reforzando la misma intención, uno es visual mediante la iluminación, y el otro sonoro dado por el canto del gallo, esta misma aplicación puede darse tanto en cine como en video.

Pero en qué radica la correlación entre convencional y natural. El signo natural es aquello que da a entender una cosa, por la analogía o por la dependencia que tiene de ella, y con el uso frecuente y común puede convertirse en un símbolo, también puede ser parangonado, como la parte del significante en la lingüística. Por ejemplo: la luz roja del semáforo significa que no se puede pasar. Y así, el semáforo en rojo puede ser utilizado como un signo natural dentro de una función teatral o en una producción de video, ya que puede simbolizarse. Pero este signo natural se concibe como un signo convencional, para los automovilistas o peatones dentro de una ciudad, por ser de uso común y aceptado ya como algo tradicional o cotidiano. Puede decirse que de este significante (semáforo en rojo) se obtendrá un significado (no se puede pasar), que será convencional dentro de la ciudad y natural dentro del teatro.

Esto quiere decir que tanto teatro como video, también cuentan con sus propios signos convencionales, signos que obviamente serán característicos de cada disciplina y que pueden ser ya de utilización común para quienes los aplican.

Por mencionar un ejemplo más de signo, ahora en video, uno más de los muchos que habrán de existir; ya que de ninguna manera es posible enlistarlos o ordenarlos, ni siquiera tener el conocimiento de cuántos y cuáles puedan ser, y no-sólo en teatro o video sino en cualquier disciplina, que intente lograrse, este signo convencional, es utilizado con regularidad tanto en cine como en video: Para hacer creer al espectador, que el punto de vista que él visualiza en ese momento, es el mismo que también visualiza y tiene, uno de los personajes; se desplaza la cámara a la altura promedio, de la vista del personaje, y se le mueve un tanto exagerado, según los movimientos que tendría la cabeza de éste, en ocasiones el movimiento es apoyado, con el choque de la cámara con los obstáculos que podrían obstruir su caminar, o con la visión de la sombra que proyectaría delante de sí el propio personaje. Para este ejemplo podría existir la duda, de si en verdad debe ser llamado un signo o solamente un recurso para aparentar algo, no olvidemos que la finalidad del signo es darnos a entender por medio de deducción, alguna cosa.

Presencia de las UNIDADES aristotélicas

Las unidades Aristotélicas (acción, lugar, tiempo) muy recurridas y conocidas por los creadores teatrales, (dramaturgos) siguen siendo de cierta importancia y se han adaptado a la evolución que de forma natural a sufrido el teatro, su funcionalidad en esencia, sigue siendo para apoyar la trama, y así el espectador pueda tener mayores referencias al poder hilar la historia, ya que si se pretende una mejor comprensión es necesario saber qué es lo que sucede, identificar el lugar dónde sucede y saber cuándo sucede, también es cierto que dicha evolución, es tan grande que seguir denominándoles *Aristotélicas* podría ser un gran error. El tiempo, lugar y acción, de las obras contemporáneas, deja mucho que desear, en comparación con las obras clásicas, de rígida aplicación de estas unidades, ya no es necesario que todo transcurra en veinticuatro horas ni que exista linealidad en el tiempo.

"Hay un cierto maleficio en los sistemas de enseñanza que permite la perpetuación y difusión de los errores, todos hemos crecido oyendo que al infeliz Aristóteles se le atribuyen dogmas insensatos, como la obligatoriedad de las tres unidades en cualquier circunstancia, especialmente la del lapso solar, y también el que la tragedia corresponde a los reyes y la comedia a los plebeyos. O sea, los mandatarios tendrían el monopolio de las virtudes y excelencias, empeñadas tan solo por un error y por la fuerza del destino; para el pueblo quedaría ejercer los vicios y ser criticado por ellos. Falso todo esto, horrible cadena empujada con los latinos, continuada con los teóricos de Renacimiento y perpetuada por el necio y letal neoclasicismo francés."⁴

Si Villaseñor decidió por cualquier razón, seguir denominando unidades aristotélicas, a los estándares de acción, lugar y tiempo, nosotros lo haremos por honrar la poética de Aristóteles.

De estas tres unidades aristotélicas, la acción es la que tiene mayor importancia, pues de ésta pueden ser derivadas las unidades de lugar y tiempo, esto funciona tanto para teatro como para video, ya que necesariamente tiene que suceder algo, porque si no es así no tendremos historia, lo curioso de esta acción es que puede ser demasiado sencilla y aun así funcionar, un ejemplo de esto para video es el recorrido de la cámara a través de una zona o espacio, esta simple y única acción formará un sinnúmero de sugerencias en el espectador, quien identificará el lugar por las analogías de los objetos que allí se presenten, y esto sigue funcionando aun en el caso de ser un espacio virtual o no reconocido, ya que si los objetos no son identificados la analogía sobre estos será con relación a conceptos, al mismo tiempo valga redundar, la velocidad con la que se desplace la cámara será parte para la noción del tiempo.

Aquí cabe hacer un paréntesis con relación al tiempo, éste tiene diferentes niveles de aplicación, con relación a otras características, como pueden ser: la época, y el ritmo, y en el caso de las unidades dicho tiempo se refiere solamente al transcurrir de la acción, en un orden cronológico que permita entender la trama. "Como hemos observado en varias ocasiones, la representación del espacio y la del tiempo en la imagen están ampliamente determinadas por el hecho de que ésta, la mayoría de las veces, representa un suceso, situado a su vez en el espacio y el tiempo. La imagen representativa es, pues, con mucha frecuencia una imagen narrativa, aunque el acontecimiento contado sea de poca amplitud. Puesto

que se quiere ahora prestar interés a lo que representa la imagen, es lógico, pues, empezar planteando su relación con la narratividad en general."⁵ El lugar o espacio donde transcurre la acción, casi continuamente toma el papel de fondo, con la única finalidad de apoyar la trama, y en pocas ocasiones forma parte concreta de la misma. Las posibilidades técnicas para la elaboración y manipulación de imágenes en video permiten que las unidades de lugar y tiempo, adquieran mayor grado de utilización en éste.

En cine y video las historias pueden ser fraccionadas en forma cronológica discontinua, el tiempo puede ser detenido, acelerado, o pausado, y se puede cambiar de un lugar a otro, a través del tiempo o espacio. Resulta claro que el responsable de aplicar, directa o indirectamente las unidades, es el dramaturgo o guionista, y hacemos referencia a una aplicación indirecta, es porque siempre estará presente por lo menos una de ellas, pero no todos las aplican denominándoles, unidades aristotélicas.

Ritmo

Haciendo una comparación con el teatro, V.I. Pudovkin dice: "En el teatro existe un concepto claro y límpido: el del *complejo* artístico; en la creación de ése complejo trabajan no solamente el director sino también el mismo actor que crea su papel en continua y directa conexión con todo el espectáculo. En el cine esa exigencia llega casi siempre a la precisión técnica: la claridad y el rigor de la composición rítmica en el film, que comprende en sí la interpretación del actor, puede ser llevada hasta la exactitud y la precisión de la composición musical".⁶

Existe otra unidad de tiempo dentro de la ejecución teatral, y la reproducción de cine o video. Esta unidad ya no interviene con lo sucedido dentro de la historia, sino con la ejecución dentro del escenario al correr la puesta en escena, o la reproducción de la cinta para cine y video, y su función es la de dar valor al ritmo. Éste ritmo es entendido, como el modo más o menos armonioso de combinarse los tiempos entre una acción y otra con la totalidad de la obra y lo establece o determina el director de esta. En teatro este ritmo es ligeramente diferente para cada función, ya que el hecho de tener personajes en vivo ejecutando una acción, da motivos, muchas veces necesarios de improvisación por cualquier situación no planificada, en cambio la cinta cinematográfica debe correr a un tiempo predeterminado que siempre es igual, y así el ritmo que ésta tenga se repetirá idéntico con cada presentación, el caso de video es igual que en cine, sólo se requiere reproducir la cinta y su ritmo se repetirá con ella, pero cuando el video comparte presentación con otra disciplina, en una obra multi o interdisciplinaria depende de la aplicación que se haga de este para que su ritmo deba ser ajustado de modo funcional (ver cap. 2.3 Imagen Total). El teatro contemporáneo a logrado hacer juegos mas dinámicos de fragmentación en el tiempo, gracias a la interdisciplinarietà con el apoyo de nuevos recursos tecnológicos, como el propio video.

Visibilidad del público

Existen dos parámetros de importancia que determinan la condición en la visibilidad del público, uno que es el punto de vista del espectador (butaca o lugar desde el cual mira) y otro la posición del objeto a mirar (escenario, pantalla o monitor) Cuando el objeto que se mira, es un espacio con tres dimensiones y tiene otros objetos dentro de este, el punto de vista adquiere preeminencia sobre el objeto y pasa lo contrario si dicho objeto es de sólo dos dimensiones, por eso es conveniente que la pantalla sobre la cual se proyecta, se encuentre lo más perpendicular posible a la vista del espectador y que los objetos escenográficos o de utilería se distribuyan en el espacio escénico, procurando que puedan ser vistos desde cualquier butaca.

En el caso del cine y video la cámara es la que establece el punto de vista y así el espectador recorre los focos de atención predeterminados, de manera más sencilla en la pantalla que en el teatro, esto ha dado motivo, para que la acción pueda adquirir un ritmo más acelerado, lo cual ya es habitual y aceptado, o tal vez, es hasta necesario para el espectador contemporáneo.

El foco de atención es parte primordial en la composición de la imagen, y los conceptos formales para lograrlo son muy parecidos tanto en teatro, como para video y los principales son: la iluminación, el color, el movimiento, y la forma.

Producto al público

La cinta cinematográfica o de video considerada como un producto terminado, tiene la cualidad de poder ser copiada o reproducida en forma idéntica cuantas veces se desee, y sin contar el deterioro físico

del producto, puede ser considerada permanente. Por el contrario cada función teatral es irreplicable al ser una representación en vivo, esta representación viva, es la cualidad más importante del teatro y ha sido considerada por algunos teóricos, como la fuerza que ha logrado, que permanezca la presencia de éste en el ámbito artístico, mas es obvio que el público es quien da la pauta para esta consideración. Hoy día existen medios para poder evidenciar mediante el registro filmico la presentación de una obra teatral, pero la documentación de una obra por medios electrónicos, da como resultado un producto cinematográfico o de video sólo como film para archivo y no la misma obra en esencia, ni otra diferente obra artística, relacionada con el cine o el video.

Actualmente el sitio representativo, para presenciar cine o teatro es muy parecido, de hecho existen salas que funcionan para ambos casos, sin embargo, el teatro a través del tiempo cuenta con muy diferentes áreas o espacios alternos en donde poder presenciarse, y curiosamente lo mismo le esta sucediendo al video, el cual no depende solamente de las salas para su presentación.

Respuesta del público

La reacción del público es muy diferente cuando se encuentra en una sala cinematográfica que cuando está en una teatral, éste sabe que su comportamiento no tiene ingerencia sobre la cinta, y que por el contrario, en la sala de teatro tiene frente de sí a actores en vivo, que independientemente de su profesionalismo, pueden llegar a perturbar los resultados de una presentación por la intervención del público, esto podría verse como una desventaja para el teatro, pero lo cierto está en que es todo lo contrario, puesto que la respuesta directa del publico sobre algunos errores, puede aportar la visualización de estos, para posteriormente corregirlos, lógicamente en el caso de que sean pequeños. Para video y cine, la respuesta es indirecta ya que la cinta se considera como un producto terminado, que sólo tiene que exhibirse, y si esos errores pequeños son demasiados, con algunas exhibiciones la cinta quedará desacreditada y se catalogará como mala en una respuesta posterior del público.

Circunstancias imprevistas o fuera de control

Existen demasiados factores que intervienen para el desarrollo de una puesta en escena al momento de la ejecución, y la mayoría de estos son controlados o manejados con la intervención conjunta de diferentes personas: actores, técnicos, tramoyistas etc. Estos trabajan al unisono desempeñando su respectiva labor, esta situación provoca el surgimiento de algunos imprevistos técnicos o fallas humanas, que se controlan gracias a improvisaciones diversas, aunque es necesaria una circunstancia grave para que la frase: "la función debe continuar" no llegue a consumarse, todos estos imprevistos alteran de alguna manera el desarrollo de cada función, por consiguiente, es de esperar que será imposible presentar funciones idénticas.

En el video como en el cine sucede lo contrario, en el momento de la presentación, como la cinta ya está terminada y sólo tiene que reproducirse, el riesgo de errores es muy bajo, y en el caso de su producción la posibilidad de repetir la toma ayuda enormemente a depurarla, corrigiendo las veces que el director considere necesarias. Pero también hay que tomar en cuenta que en la producción de esa toma intervienen mucho más elementos que ponen en riesgo su perfección, Esta ventaja que nos permite la filmación está sólo presente en el momento de la presentación y aun así, podría ser detectado algún error de seguimiento dentro de la cinta.

El video ha evolucionado en su manera de presentación, algunas veces es parte de una instalación, otras invita a participar al espectador mediante interactivos, o es un medio que interactúa con otros dentro de una obra multidisciplinaria, dependiendo de su función y participación, serán las posibilidades imprevistas o fuera de control.

Procesos de producción

El curso que sigue la elaboración de una obra teatral o "puesta en escena"; Que para algunos significa la totalidad de la obra pero para otros sólo parte del desarrollo, se percibe algo confuso, debido a la polisemia de su terminología, pero para la mayoría de los creadores escénicos se encuentra básicamente flexionado en tres etapas: Planeación, Producción y Estreno. En planeación se idea todo el desarrollo bajo un trabajo de mesa, y puede ir desde la selección, adaptación o en ocasiones la creación del texto, hasta la conformación de un equipo creativo "compañía": Con elenco de actores, productor, director y en ocasiones se integran desde esta etapa el escenógrafo el iluminador y el músico, que también hacen trabajo

de mesa. La producción radica en llevar a la práctica, todo lo planeado, cada uno de los integrantes del equipo creativo, se ocupa en desempeñar la parte que le corresponde por medio de: ensayos, confección de vestuario, montaje escenográfico, fabricación de utilería, elaboración de la música y disposición de la iluminación. Toda esta etapa de producción culmina en el ensayo general, para dar principio con el estreno; a una temporada, después para cada función, podrán detectarse algunos detalles, que en caso de decidirse así, serán corregidos.

El proceso para la creación artística de una cinta videográfica, también se encuentra ideado en tres etapas y éstas son de fácil tipificación: preproducción, producción y postproducción.

Al igual que en teatro, es necesario el trabajo de mesa, así se planifica, teoriza y plantea en la preproducción todo el proceso requerido. Para poner a funcionar ese proceso entra la etapa de producción, que también se conoce como rodaje o filmación, esta etapa es de arduo trabajo acelerado y su propósito primordial es el de llevar las imágenes, a la cinta, que posteriormente en la postproducción, mediante un prolongado proceso de edición, se selecciona, manipula, enlaza, sonoriza, etc. para obtener una película terminada.

Relación director - técnicos

Como todo trabajo, que necesita de la participación conjunta para poder producirse, y que cuenta con un responsable de dirigir las diferentes participaciones, tenemos el caso de teatro y video, con un director que debe relacionarse con un grupo de técnicos. En teatro esta relación puede considerarse corta, ya que el personal técnico es necesitado, hasta que se trabaja dentro del teatro en los ensayos, y el director casi sólo se dirige al jefe o encargado correspondiente, solicitando las necesidades requeridas, según posibilidades y cualidades del espacio con relación a la obra. Para video dependiendo de la dimensión de la obra, será necesaria la participación de determinada cantidad de personal técnico, aquí la relación que se establece entre el director y los técnicos es estrecha y constante, ya que el manejo continuo y especializado de dispositivos electrónicos, así lo requiere. El equipo de trabajo es tan grande, que lo usual es tener más de un director, para cubrir cada área; así participan: el director de escena, director de cámara, director de fotografía, entre otros.

Relación director - actor

Curiosamente pasa, que la relación que tiene el director con los actores, es a la inversa que con los técnicos, aquí: Es más estrecha y constante en teatro, y corta e inconstante para video. Esto es debido a que en teatro, debe quedar demasiado claro y memorizado, el personaje que representara cada actor, ya que tendrá que ser repetido para cada función, logrando representar en vivo lo mejor posible cada una de las acciones que desea el director. Para video, existen demasiados elementos ajenos al actor que funcionan para apoyar la caracterización, como: repetir toma hasta lograr la mejor posible, o buscar el mejor punto de vista para la cámara; éstos son utilizados por el director, provocando en consecuencia lógica, un desahogo para el recurso actoral y, por consiguiente, una relación más estrecha e inconstante con los actores.

Trabajo del actor

Con anterioridad a este punto es necesario introducir un comentario con relación a los diferentes discernimientos que se tienen sobre el trabajo actoral, el motivo de esto es haber notado que los puntos de vista del actor, el director, o el teórico, pueden tener disímil enfoque, porque las necesidades y apreciaciones estéticas de cada uno son diferentes, "Los actores de teatro afirman estar obligados, a trabajar en el film, a representar su papel de la manera más abstracta posible, limitándose cada prueba a una lectura superficial del libreto, o viceversa, a someterse ellos mismos a disposición del director y sus asistentes, haciéndose esclavos privados de voluntad, constreñidos a obedecer las rígidas órdenes del director que determinan una labor mecánica e incomprensible. Los actores agregan que pierden toda posibilidad de sentirse así mismos seres vivientes durante la filmación, porque hoy se les pide que representen el final, mañana el principio...; todas las tomas están confusamente mezcladas y horriblemente cortas... La parte creada por el actor, fraccionada en pequeñísimas tomas, solamente editada, entrará a formar un todo. Y, para colmo, este proceso de reunión de tomas no lo hace el actor sino el director quien la mayoría de las veces no admite... ni siquiera la más simple forma de participación del actor sobre su propia labor. Éstas, en líneas generales son las protestas del actor de teatro que ha tenido

que ver con el cine."⁷

Curiosamente en este comentario de Pudovkin, se nota la participación tal vez errónea, por parte de algunos actores, en utilizar las particularidades de un medio como es el teatro, con otro muy diferente como es el cine, y algo aun más grave, podría ser el no tener claro cuales son los limites de su labor, al querer tomar participación en un proceso, que no podría ser entendido si no se tienen todos los pormenores. Creemos como artistas visuales, que el verdadero trabajo actoral, se encuentra en una relación simbiótica entre el actor y su personaje, y el responsable de calificar, y aceptar esta relación es el director.

Tipo de actuación

Es cierto que para quienes se dedican a la actuación profesional, el estudio de los métodos y las formas, así como los tipos de actuación, estarán dentro de su conocimiento, algunos los llaman: estilos, elementos o tonos. Pero fuesen cualesquiera los términos que se empleen, y que el actor es quien los deberá manejar, la razón de un tipo de actuación específico, se debe a necesidades y posibilidades propias de la disciplina artística a representar.

Tenemos como ejemplo para teatro, que es necesario levantar la voz, con la finalidad, de que todo el público escuche, o exagerar algunos gestos y movimientos, que a la distancia pasarían desapercibidos, y una posibilidad de continuidad, podría ser, el alargar o acortar una pausa, como respuesta a la actitud del público. Para video es necesaria una actuación muy natural, es decir, sin exageraciones visuales o auditivas, ya que las posibilidades de la cámara permiten, acercar, recorrer, adentrar, etc. y así reafirmar las intenciones expresivas del actor.

Presencia del actor

Importante pero prescindible ha concluido Villaseñor, sobre la presencia del actor en cine e indispensable para teatro. Antes de debatir sobre la certeza de esta conclusión, es necesario mencionar que hasta ahora se ha hablado de una persona y no de un objeto o animal el cual se desempeñe, como actor, y que en ocasiones los objetos u otros seres vivos pueden tomar esta función; Cuando son manipulados, animados o adiestrados, y puede decirse, que ésta es otra forma de dirigir a dicho actor. Pero realmente, están o no están actuando. Tal vez no conozcan ni ocupen todos los conocimientos o métodos que un actor tendría, pero si se finge exactamente el papel de un actor, ante el espectador; este lo distinguirá comparativamente como tal. Tenemos el ejemplo del teatro guiñol; una representación teatral con muñecos movidos con las manos que, interpretan su papel correspondiente, y para el público estos muñecos son los actores. Existe otro papel, que también desempeñan algunos objetos inertes, Juan Acha menciona a estos personajes que son objetos o cosas sin actividad propia, como: actantes, y lo ejemplifica, con: la manzana, que es un objeto primordial en el desarrollo de la historia en la obra de: La Bella Durmiente.

La fulgurante utilización de una herramienta que permite: capturar, archivar y manipular imágenes en movimiento, ha hecho de ésta un recurso multi-funcional, y es lógico que no todo el que manipule una cámara de cine o video, lo hace con fines artísticos, esto da motivo a entender, que tampoco todo lo que se pretenda filmar, tendría que contar con la presencia de un actor.

Los artistas fueron pioneros en la explotación de esta herramienta, por ese motivo, existe una fuerte connotación, entre arte e imagen filmica, así como otra asociación con lo imaginativo, que obliga a creer en el espectador, que todo lo que mira en un filme artistico, es ficticio o actuado.

Una cosa es clara, la imagen movimiento, es la base para la creación filmica, y si se prescinde o no del actor, de todas maneras se encontrará algo, que de algún modo lo sustituya, por una analogía que hace el espectador. Y para teatro la base es la actuación, por tal no hay más que decir.

Relación actor personaje

Mientras que en teatro hay una continuidad que le permite al actor desarrollar su personaje de manera más natural y de cierto modo con una linealidad conocida, en cine se requiere de una mayor capacidad de construcción y coherencia, puesto que la acción se lleva a cabo de manera discontinua, y con una linealidad conocida a grosso modo, esto no permite que el actor pueda desarrollar su personaje en forma cronológicamente lineal y mucho menos cuando gran parte de los espacios y acciones, son posteriormente creados en la edición en forme virtual.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La presentación repetida de funciones en una larga temporada teatral, puede ayuda a que el actor llegue a una identificación total con el personaje.

"La subdivisión del espectáculo teatral en actos, escenas, episodios y aún más las continuas interrupciones de la labor del actor durante la filmación, constituyen una serie de obstáculos contra los cuales toda la colectividad que coopera en la creación del espectáculo debe oponer la unidad orgánica de la creación [...] La inevitable interrupción de la interpretación se convierte en una dificultad para el mantenimiento de la imagen unitaria por parte del actor. el actúa a intervalos; Durante estos intervalos, entre una aparición y otra... continúa viviendo efectivamente como un hombre, o sea, sin interpretar."⁸

¹ Pudovkin, V.I. *El actor en el film*. Pag. 186

² Jacques Aumont, *La Imagen*, Ed. Paidós, Pág. 187

³ Villaseñor Martínez Mónica, *TEATRO Y CINE Relación entre dos lenguajes diferentes (una posible aventura para el director teatral)*, Pág. 52, UNAM, Tesis, 1992

⁴ Bacca García, Versión de, *LA POÉTICA ARISTÓTELES*, ed. Mexicanos unidos, Introducción de Emilio Carballido, pag. 5

⁵ Jacques Aumont, *La Imagen*, Ed. Paidós, Pág. 257

⁶ Pudovkin, V.I. *El actor en el film*, p187.

⁷ Pudovkin, V.I., *El actor en el film*, p183.

⁸ *Ibid*, p180.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 2 video y teatro, características en torno a la imagen

2.3 Imagen total. Integración de la imagen virtual e imagen real.

Percepción de la imagen total, interacción de ambas disciplinas.

características	Teatro + video
Principales medios de expresión, (característica principal dentro del lenguaje)	Presencia actoral del personaje, (ejecución de la dramatización en vivo) interactuando con imágenes en movimiento, (ejecución de la acción por medio de videoproyecciones)
Recursos y dispositivos	Espacio escénico, iluminación y audio, escenografía natural o de estudio dada por video, actores, vestuario, maquillaje, utilería, cámara, guión y libreto juntos, etc.
Tipo de signos	Convencionales y naturales (reconocidos por tradición teatral y heredados de cinematografía y TV) haciendo intercambio de aplicación
Presencia de las unidades aristotélicas	Lugar, tiempo y acción adquieren relevancia, e equilibran su importancia
ritmo	El teatro se ejecuta a las necesidades de tiempo del video en función, previo equilibrio rítmico planeado (video se frena teatro se acelera)
Visibilidad del público	Punto de vista del espectador y la cámara, recorrido visual de tres y dos dimensiones simultáneamente en el espectador
Producto al público	Espectáculo escénico interdisciplinario inmodificable (efímero)
Respuesta del público	Directa e indirecta (suavizada por desconcierto)
Circunstancias imprevistas o fuera de control	Demasiadas por la complejidad del producto (principalmente de logística y producción)
Procesos de producción	Planeación, preproducción, producción, post-producción y estreno
Relación director - técnicos	constante
Relación director - actor	Estrecha y constante
Trabajo de actor	Arduo trabajo, altamente modificable por el montaje, el doblaje y la adaptación a dos medios
Tipo de actuación	Naturalista y múltiple, ajustados en un término medio
Presencia del actor	imprescindible
Relación actor - personaje	Existe la posibilidad de un desarrollo progresivo, ya que se sigue con normalidad la línea de acción dramática y por lo tanto, la del desarrollo del personaje, la relación es compleja ya que no existe una continuidad lógica para el actor al hacer su trabajo y por lo tanto es más difícil lograr una buena construcción del personaje

Este cuadro fusiona las características de ambas disciplinas, según las necesidades y características, que se necesitaron en la creación de Excalibur.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gracias a los avances tecnológicos, y a la aplicación de éstos, en las diversas formas de expresión artística, en la actualidad se ha hecho posible la creación de espectáculos, en los cuales es permisible que una parte del elenco se encuentre físicamente en un lugar y otra se encuentre separada al otro extremo del planeta y así ambas partes interactúan en tiempo real a través de un sistema similar al de una video conferencia, en donde la escenografía es un espacio virtual creado por video-imágenes u hologramas que se proyectan en densas capas de humo o en pantallas móviles de diversos materiales, cuyo mecanismo podría ser activado de forma automatizada, dando la posibilidad de realizar maniobras con gran precisión. También se ha podido lograr un ambiente sonoro, con efectos y simulación que recorren en 360° al espectador, por medio de un sistema de sonido tipo surround. Y tal vez el mejor de los logros ha sido, la posibilidad de crear una puesta en escena en donde, la historia que se relata no está dominada por la linealidad narrativa, y en el cual, el drama “no es ya un drama de personajes actuantes, que pueden ser motivados psicológicamente, socialmente o según otro criterio dado de verosimilitud. El drama es situado en los sistemas signicos que generan personajes, espacio tiempo y continuo de acción; convirtiéndose en el drama de la deconstrucción de los elementos constituyentes dramáticos”¹.

“Interaccionar con personajes virtuales en una producción teatral virtual no es una experiencia tan directa como examinar científicamente una molécula virtual, por ejemplo. Esta última tiene propiedades específicas conocidas y un rango limitado de variantes.

Sin embargo, el trato con los personajes de una composición virtual es semejante a la sumersión en un flujo dinámico de personajes, tramas y emociones variables complejas que a su vez dependen de otras. Si nos introducimos en sus relevantes bases de datos, que están continuamente creciendo para incluir matices de las debilidades humanas, las posibilidades de alterar el argumento son infinitas y difíciles de manejar. La introducción de la tecnología en el arte, en las dosis adecuadas y en el momento justo, es crítico.”²

CARACTERÍSTICAS

La creación de un espectáculo, en donde se pretende que dos disciplinas diferentes interactúen entre sí, cuenta con muy diversas formas, a elegir en el momento de su desarrollo, para tratar que dicha interacción se logre. Estas formas pueden ser sencillas, ya que la interacción consigue darse a diferentes niveles y en ocasiones se logra adquirir por el simple hecho de que dichas disciplinas se presentan juntas, una forma común es cuando una disciplina toma la función de apoyar a otra con la finalidad de complementar sus cualidades, así por ejemplo la utilización de un sistema de circuito cerrado, permite ensalzar los detalles dentro de una presentación teatral y aquí la interacción se logra de manera natural o lógica.

Un reto mayor es pretendido en esta investigación, que la relación lograda entre el teatro y el video no sólo sea para interactuar, además deberá lograrse en lo más posible, que esta interacción sea equilibrada y armónica en el momento de la presentación.

Con la ayuda de un nuevo cuadro sinóptico, que surge de fusionar las características principales en torno a la imagen del teatro con el video presentadas en el anterior capítulo, podremos planificar los principales conceptos que nos permitirán lograr este reto, a la aplicación en escena de esta fusión es a la que hemos denominado Imagen Total, puesto que se planea que dicha imagen sea una sola, al fusionarse las características afines de cada una de ellas.

Principales medios de expresión

Si hemos mencionado, que la presencia actoral dentro del escenario, es el medio principal que da motivo al desarrollo teatral, y que la acción temporalizada por medio de imágenes en movimiento determina la cualidad principal del video, tendrá que darse una relación afín y de forma imprescindible en estas características; ya que al ser las principales características de cada medio, se encontrarán presentes de forma obligada, sencillamente esto quiere decir, que tendremos dentro del escenario, aunque no necesariamente en todo momento, por lo menos un actor en vivo, e igualmente imágenes videadas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Es de primordial importancia, calcular el tiempo de ejecución necesario, cuando se presente cada disciplina por separado, tratando que sea lo más equitativo posible, puesto que la acción teatral y la videada trabajan a diferentes ritmos, y esto provocara una descompensación que podría aparentar que una disciplina estuvo presente mucho más tiempo, desequilibrando la idea de una imagen total.

Así como nivelar las fuerzas que provocan la atención visual cuando las disciplinas se presentan simultáneamente, esto no quiere decir que cada disciplina deberá estabilizarse en determinados parámetros, ni menguar las intensidades que la acción presente, sólo se tienen que equilibrar las cantidades presentadas en tiempo de ambas disciplinas.

Recursos y dispositivos

Los recursos y dispositivos de ambas disciplinas, sufren una gran transformación en su aplicación generalmente utilizada, el video toma la función de escenografía, gracias a pantallas móviles, y el teatro acondiciona la iluminación con la finalidad de no alterar la imagen proyectada, también los dispositivos de audio se ajustan con el propósito de unificar un ambiente entre las voces pregrabadas y las producidas en vivo.

El hecho de que el video funja como escenografía, no lo condiciona como un simple auxiliar del teatro ni podría provocar que éste pareciera ser menos importante entre ambas disciplinas, éste cuenta con elementos propios que dan fuerza a su presencia, y es hasta necesario menguarlos, para que no predomine sobre el teatro, en la atención del público.

Es necesario aclarar la falta de presencia, de un dispositivo muy recurrido y conocido en este tipo de trabajos con video, es: la utilización de un sistema de circuito cerrado, que permitiría ensalzar los gestos o detalles de la escena en vivo, pero uno de los planteamientos conceptuales que se decidieron, consistía en evitar la presencia de imágenes, que en la realidad no se podrían ver duplicadas, esto no fue motivo, para la ausencia de imágenes en close up, puesto que éstas representaron la imaginación los sueños, recuerdos etc. que en la realidad también pueden ser representados como se desee.

Tipo de signos

Hay que recordar, que los tipos de signo al que se hace referencia, han sido descritos en el anterior capítulo, y son aquellos que asumen la finalidad de darnos a entender por medio de deducción alguna cosa, también se mencionó que éstos se denominan naturales o convencionales, y que podría existir desacuerdo por parte de algunos teóricos, sobre el empleo de esta terminología para describir esta característica. En la interacción del teatro con video, la utilización de cualquier tipo de estos signos sigue teniendo la misma eficacia para cada medio, incluso existen signos funcionales para ambas disciplinas, aunque sean característicos de la otra, un ejemplo específico de esto será utilizado en una escena de Excalibur: la cámara lenta que permite la imagen videográfica, se simulará con actores en vivo presentes en el escenario, estos actores aparentarán que el movimiento que realizan está sincronizado con las imágenes de video que se proyectan, y se tendrá la sensación que: La rápida y fuerte acción que está sucediendo, tuvo que ser pausada para poderse percibir.

Ha transcurrido ya el suficiente tiempo, desde la aparición del video, y esto ha dado motivo para que cuente con infinidad de signos que ya son convencionales dentro de este medio, muchos de estos signos fueron heredados de su antecesor el cine, y por ese motivo la mayoría de la gente que ha tenido contacto con el cine o el video ya identifica los más usuales,

Presencia de las UNIDADES aristotélicas

Ya habiendo aclarado con anterioridad, el porqué en la decisión de seguir llamando a los conceptos formales de lugar, tiempo y acción, Unidades Aristotélicas, proseguiremos a dar explicación al desempeño que llevarán éstos al momento de la interacción, no pasemos por alto que el responsable de llevar a cabo la aplicación de estas unidades es el escritor, ya que en donde se percibe la aplicación de estos conceptos, es en la dramaturgia o narración a seguir. La historia que en esta investigación se decidió trabajar, es un cuento de José de la Colina, denominado Excalibur y tuvo que ser adaptado de una forma inusual, ya que tiene que ser funcional para dos disciplinas diferentes en un solo guión (ver Cap. 3.2 Del cuento literario al guión dramático.)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Dentro de las ventajas, que conlleva el manejo de video para este espectáculo, existe una que compete a la parte encargada, de la producción del guión, y ésta es la que permite o ayuda, a realizar fragmentaciones de tiempo dentro del desarrollo de la historia. Si este tiempo consigue ser manipulado para presentarse fraccionado en cualquier orden dentro de sus parámetros conocidos como: Pasado, presente o futuro, y que la presentación de estos parámetros puede lograrse de forma inmediata, esto permitirá de manera consecuyente que las unidades de lugar y acción, incrementen las posibilidades que les caracterizan, teniendo la facilidad de ejecutar cambios de escenografía (video) en el instante que se requiera, de igual manera interrumpir la acción, para después regresar y continuarla cuantas veces se necesite.

Ritmo

Se hallan grandes diferencias en la manera como se determina el ritmo para el teatro y el video, el teatro se va ajustando poco a poco en cada ensayo y es un tanto flexible, porque en cada función es posible hacer pequeños ajustes si éstos son necesarios pero para video es necesario ocuparse de ajustar el ritmo en el momento de la edición, y cuando está terminada ya no es posible hacer modificaciones. También, el hecho de tener que ejecutar acciones en vivo, como desplazarse, cambiar vestuario y escenografía o mover objetos en el escenario, consume tiempo en el desarrollo de la acción, haciendo que la escena presente un ritmo comparativamente con el video, más lento.

Hay otra característica que determina al ritmo, y ésta viene de la observación del público, con relación a las cualidades visuales de cada medio. Habíamos mencionado que, resulta más sencillo para el espectador percibir una imagen de dos dimensiones, que de tres, y que para compensar esta sencillez, la imagen filmica consigue acelerar su acción, provocando consecutivamente un ritmo más rápido, que el teatro.

Por este motivo va a ser necesario desacelerar el ritmo en el video, y acelerarlo en teatro buscando homogeneidad o un punto intermedio.

“En su manifiesto el teatro futurista sintético (1915) Marinetti, Settimelli y Corra señalaban que por la fuerza de la brevedad podrian alcanzar un teatro completamente nuevo en sintonia con la veloz sensibilidad futurista. Las escenas podrian durar, incluso, unos pocos segundos, con situaciones interconectadas, caóticas, tales como dinámicas sinfonías fragmentarias de gestos, palabras, luces y sonidos: el objetivo era alcanzar una brevedad esencial y sintética en el teatro para poder competir con el cine.”³

Infortunadamente la necesidad de aletargar el ritmo, provocara que en cierto modo la presentación sea algo pesada, o la acción parezca lenta, para compensar esto, las partes dramáticas que pertenecen al teatro serán concretas, y con poco texto, otro inconveniente que se presenta, es la poca posibilidad de hacer ajustes de tiempo dentro del desarrollo de la obra, porque la cinta de video se encuentra corriendo, casi toda la función, y habrá que respetar obligadamente su ritmo, para Excalibur no se cuenta con división de partes o de actos que ayudarían a hacer ajustes, pero se han programado a intervalos prudentes, dos pausas de video en donde solamente se presentara teatro, por si existe la necesidad de corregir imprevistos.

Visibilidad del público

Uno de los mayores retos que se tienen en el momento de presentar video con una puesta en escena, es el diseño de iluminación, es sumamente necesario que la iluminación se encuentre lo más tenue posible y que nunca se dirija a las pantallas, esto obviamente dificulta una buena visión en el espectador, ya que el mayor tiempo de la presentación parecerá estar en penumbra, también es necesario que la disposición de las luces en gran parte se distribuya en forma cenital y esto provocará que los rostros de los actores se vean con facciones muy duras.

Gran parte de la presentación, requiere que la proporción de los personajes que aparecen en video, sea igual que cuando están en vivo, esto provoca que en ese momento los pequeños gestos que no es posible ver en un actor teatral, tampoco se perciban a la distancia en pantalla, para solucionar esta desventaja, se dramatizará un tanto exagerado, tal como se hace en teatro.

Otro recurso que compensará la pérdida de luminosidad en la imagen proyectada, por no existir un oscuro total, es el dar lo más posible un contraste tonal, y saturar de color al momento de grabar así como al momento de proyectar.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Producto al público

Generalmente el público ante un espectáculo que se presenta en un espacio escénico, tiene la fuerte convicción de que lo que está presenciando es teatro y tendrá las características o preceptos por todos conocidos sobre el teatro, ésta es una gran desventaja cuando la intención fue fusionar el teatro con el video para presentar un espectáculo con carácter netamente interdisciplinario, pues desgraciadamente el espectáculo ya viene etiquetado como un trabajo escénico, por el simple hecho de que se presentará en un espacio teatral, otra desventaja que considera el público es, que puede distinguirse fácilmente la diferencia de calidad entre la imagen de video y cine, por el simple hecho de estar ya acostumbrado a presenciar ése tipo de espectáculo, es muy probable que se piense que es de muy mala calidad la producción o la proyección de la cinta, pero si infortunadamente la calidad del video no a alcanzado a la del cine, por lo menos el costo lo aventaja en mucho siendo este la mejor opción.

Curiosamente, las principales características del teatro y del video, que se relacionan con el producto terminado que será presentado al público, y que definen las diferencias entre cada una de estas disciplinas que intentamos hacer interactuar, se fusionan en una especie de enlace covalente, que se pudiera representar así:

Teatro-Modificable (efímero) + *Video-Inmodificable* (permanente), dan como resultado Espectáculo escénico interdisciplinario Inmodificable (efímero)

Para explicar esta extraña fórmula, retomaremos particularidades de cada disciplina de las que ya hemos hablado. Mientras que el teatro puede ser modificado en cualquier momento, haciendo cambios de actores, o alterando escenas que lo necesiten, el video cuando ha sido considerado como un producto terminado, ya no puede tener modificaciones. También se ha hecho mención, referente a lo efímero del teatro, por sus características de ser un producto que se conforma de ejecutantes en vivo, y que al video, lo caracterizaba como un producto permanente la posibilidad de perpetuar la imagen,

Tal vez, la desventaja más grande que se tiene, en un espectáculo con las características de Excalibur es que rápidamente pasa a ser un producto al público obsoleto: con un elevado costo económico, un desgastante trabajo y la imposibilidad de hacer cambios de repertorio cuando el video ya ha sido terminado, infortunadamente es posible sólo una mediana temporada sin opción de repetirse a largo plazo, a menos que se produzca nuevamente en su totalidad. Esto se debe a transcurrir el tiempo, que inevitablemente envejece a los actores, y que en caso de ser menores de edad, como el personaje principal de nuestra obra, crecen y cambian el tono de su voz, en muy corto plazo, y la imagen de estos actores que pudo ser perpetuada en video, ya se ha vuelto efímera para teatro.

Respuesta del público

Desconcierto podría decirse, que es la principal respuesta del público. Aunque ya hace algún tiempo que pueden presenciarse este tipo de espectáculos, el público en general, aun no se a familiarizado con ellos, y su presentación causa desconcierto, el manejo de modernos efectos visuales, que pueden lograrse gracias a avanzados dispositivos tecnológicos sorprende a la gran mayoría, y desgraciadamente esto también es causante de que algunos espectáculos hayan sido creados como simples presentaciones efectistas, o por el simple hecho de ocupar tecnología que se tiene a la mano, (el anterior comentario es con relación a trabajos realizados en países con alta infraestructura tecnológica, en el caso de México, difícilmente puede decirse que ésta se tiene a la mano.) De las características de cada disciplina vistas en el anterior capítulo, relacionadas con la respuesta directa o indirecta del público, ésta sigue teniendo la misma aplicación, sólo que ahora combinada por la interacción de ambas disciplinas y disminuida en su intención por la misma reacción de desconcierto.

Dentro de las respuestas del público, existe una que tendría que ser de gran validez, ésta es: la de la crítica especializada, sin embargo, evaluar un trabajo por lo que no se hizo en vez de por lo que se presento, no lo podemos considerar especializado ni de validez.

“En el siglo de la super-especialización científica y tecnológica las artes se han rebelado, rompiendo los límites definitorios entre un lenguaje específico y otro, estrechando sus lazos entre sí y obligando a críticos y estudiosos a crear nuevos conceptos que los expliquen. En ellos también, la incertidumbre de los límites del lenguaje específico es uno de sus atributos principales; la identidad de cualquiera de esas ramas

del arte queda en entre dicho, obligando al espectador a salir de los límites cómodos de las fórmulas, exponiéndose precisamente a la falta de referentes acerca de lo que se percibe.”⁴

Circunstancias imprevistas o fuera de control

Enormes son las circunstancias, que se encuentran sin posibilidad de ser previstas en una disciplina, cuando ésta se presenta como un producto de grandes dimensiones, y todo se duplica en proporción, cuando son dos las disciplinas que comparten dicha presentación. Mientras más complejo sea el sistema que controle el funcionamiento, de cualquier operación, más probabilidades de causas imprevistas le acompañan, en Excalibur intervienen al momento de presentación: Once técnicos, para el movimiento de tres pantallas con proyección continua, siete actores que duplican su intervención por presentarse tanto en vivo como en video, un técnico que controla la proyección de cuatro salidas de video sincronizadas por cuadros, sin contar, tramoyistas, técnicos de iluminación y audio, maquillista apuntador, y la parte de producción del video, que consta de tres grabaciones de 95 min. Aprox. c/u sincronizadas en tiempo e imagen.

Aun con toda esta complejidad, la logística no es el procedimiento en el que se presentan las más significativas circunstancias fuera de control, la parte más afectada en el caso de Excalibur ha sido la adquisición de recursos para la producción, tal vez aquí es preferible decir, circunstancias fuera de posibilidad económica. Teniendo conocimiento de la existencia y del manejo de dispositivos tecnológicos así como de materiales más adecuados, ha sido necesaria la sustitución de infinidad de cosas por motivos de economía, esto dio motivo a soluciones extremadamente prácticas, que requerían de arduo mantenimiento para cada función.

Procesos de producción

Cinco arduas etapas de trabajo que se requieren para la creación de un espectáculo multidisciplinario como Excalibur. Las cuales para ser sinceros, tuvieron que ser alteradas en la gran mayoría de sus fases, por la sencilla razón de ser un trabajo que dependía en gran medida del apoyo de diversas instituciones: privadas, gubernamentales y educativas. La sola gestión del proyecto daría material para otro trabajo semejante a esta tesis.

1°)-Planeación:

Conformar equipo de creativos, trabajo de mesa sobre conceptos estéticos, elección y adaptación del guión, conformar equipo técnico.

2°)-Preproducción:

Gestión de recursos primera etapa, elección de elenco, trabajo de mesa sobre problemas y soluciones técnicas, diseño y fabricación sistema de captura de imagen tripe para tres cámaras, búsqueda de locaciones, diseño de pantallas.

3°)-Producción:

Ensayos para video, confección de vestuario, fabricación de utilería, filmación, ensayos para teatro, gestión de recursos segunda etapa, manufactura de pantallas provisionales.

4°)-Post-producción:

Edición de video, elaboración de la música y disposición de la iluminación ensayos generalizados, manufactura de pantallas, montaje escenográfico con todos los dispositivos,

5°)-Estreno:

Temporada de 24 funciones en el Teatro de las Artes, del Centro Nacional de las Artes, (Otra de las necesidades, paralelas a la creación de Excalibur, fue la conformación de un grupo, que respaldara como productor el trabajo, ya que, a las instituciones que se les solicitaba patrocinio o apoyo institucional, no les conformaba los nombres de tres desconocidos, así se creo Transdisciplinaria Escénica© quien tuvo que adquirir cierto prestigio, para ser apoyada. -ver cap. 3.1 Qué es Excalibur-)

Relación director – técnicos

Ambas disciplinas tienen dentro de sus características, el empleo de un director como responsable principal de la parte creativa, y sería ideal que en el caso de un trabajo conjunto la dirección fuese

compartida, no creemos que pudiese existir conflicto alguno sobre las decisiones a efectuarse, ya que cada uno de estos directores desempeña un trabajo específico del cual es el mejor capacitado, esta clase de trabajo compartido es común en diferentes ramas del quehacer humano y en el caso de gente profesional funcionan sin conflicto. Un director general es otra buena opción, se encomienda de conducir las decisiones principales, en Excalibur se requirió de un solo director encargado de las dos disciplinas, y aunque todas las decisiones eran tomadas a puerta cerrada por un equipo de tres personas, siempre se llegaba a un consenso en pro del proyecto y la decisión se encomendaba, la presencia de un solo director fue lo más conveniente por motivos de funcionalidad.

El principal beneficio al requerir de una sola persona que se encontrase a la cabeza del proyecto, es evitar confusiones, sobre a quien recurrir, para precisar responsabilidades de trabajo, si bien no toda solución recaía en la dirección, puesto que existen niveles escalonados de jerarquías en responsabilidades, y participan también los asistentes que funcionan como la mano derecha de cada responsable. Estando bien determinado el escalafón y estipulada la labor de cada miembro del equipo, la relación del personal técnico con el director funcionaba de manera cordial y respetuosa, siempre se tenía en mente que se estaba trabajando, con gente profesional.

Relación director – actor

Un trabajo no acostumbrado, es el que afrontaron los actores de Excalibur, dos diferentes maneras de actuar, dos distintas formas de ser dirigidos, en un proyecto que no les era posible tener del todo claro, esto acrecentó el tiempo de trabajo conjunto entre el director y los actores, teniendo que ser más estrecho y constante que de costumbre, el tiempo de ensayo dentro del escenario y con los dispositivos técnicos que se utilizaran, tiene que ser acrecentado, porque es un trabajo que requiere de extremada precisión y existen escenas videadas, que solo se entenderán hasta ver la proyección,

Trabajo del actor

Una de las cualidades más importantes de un trabajo interdisciplinario, es entender que por más especializado que te encuentres en la parte artística que te corresponde, se tiene la obligación de ceder, para amoldar el trabajo propio, a una razón conjunta, y que muchas veces se trabaja al tiempo que se experimenta, sobre los conceptos teóricos planteados, extrañamente planteamos con anterioridad, que el buen desempeño profesional en la parte que le corresponde a cada miembro del equipo, provocaría un cordial y exitoso trabajo, pues en el caso de la interdiscipliniedad esto no basta, existen cientos de cosas que no le competen a nadie en especial, y si estos miembros del equipo no están dispuestos a intervenir para solucionarlas, el trabajo se vendrá abajo,

En este punto queremos hacer un reconocimiento a los siete actores, que intervinieron en Excalibur, si ellos no hubiesen estado dispuestos a ceder mucho mas tiempo y trabajo, de lo que requiere una obra común, el espectáculo no habría sido posible, mil gracias.

Tipo de actuación

De los dos tipos de actuación, naturalista para video y múltiple para teatro, fue necesario ajustar sus características, con la finalidad de encontrar un término medio funcional para ambas disciplinas, que no cayera en la exageración de movimientos y gestos para video, ni en la pasividad de rasgos para teatro. Este ajuste en el tipo de actuación tuvo que ser regulado de forma experimental, y estipulado a criterio del director, porque no existen métodos que controlen de manera específica la dramatización,

Presencia del actor

Existen infinidad de opciones dentro de los trabajos multidisciplinarios, en los cuales pueda excluirse la presencia de actores, pero si una de las disciplinas participantes, es teatro, de ninguna manera es posible prescindir de él, la presencia del actor es la característica principal que define al teatro, y en este proyecto se requiere la presencia de siete de ellos, los cuales aparecen en escena, en video y teatro, a estos se suman una treintena, más un perro que sólo se presentan en video.

“La gran carencia de propuestas dramáticas abstractas ha obligado al director y los actores interesados en transitar este camino a asumir, ellos, la responsabilidad que normalmente le corresponde al dramaturgo. Este hecho, además, le ha devuelto al actor su carácter de imprescindible en el hecho escénico, rescatándolo del escalafón último al que había estado confinado dentro de las jerarquías teatrales, como

herramienta maleable a disposición del director. Difícilmente podrá volver a decirse que el actor contemporáneo *se debe a su público*, ya que ese público al que alude la frase suele asistir al teatro a ver lo que ya conoce y espera. El actor contemporáneo se ha convertido, ahora, en un creador propositivo que le ofrece al espectador la posibilidad de lo desconocido.”⁵

Relación actor personaje

La linealidad no es característica de este espectáculo, pero existe la pauta para que pueda darse un desarrollo progresivo, ya que se sigue de manera referencial la línea de acción dramática implementada por la imagen del video y por lo tanto, la del desarrollo del personaje, pero tomar la imagen proyectada del video como punto referencial, podría ser contraproducente, provoca que la relación actor personaje sea demasiado compleja, porque no hay una continuidad lógica para ningún actor al hacer su trabajo, no solamente existe discontinuidad, también parecen faltar escenas, porque éstas se presentan en video, y rompen con la concentración del actor haciendo más difícil lograr una buena construcción del personaje.

“La nuestra es una época para cruzar barreras, para borrar antiguas categorías... para exploraciones. Cuando se equilibran con imaginación dos elementos aparentemente contradictorios, cuando se los opone en formas nuevas y singulares, de ello resultan a menudo sorprendentes descubrimientos.”⁶

¹ Pudovkin, V.I. El actor en el film, p187.

² L. Casey Larijani, REALIDAD VIRTUAL, 1994, Ed. McGraw-Hill, Pag. 129

³ Josefina Alcázar, La cuarta dimensión del teatro, Tiempo, espacio y video en la escena moderna, 1998, CONACULTA, INBA, CITRU, p. 35

⁴ Pablo Mandoki, La representación en el teatro y en el performance. Puntos de encuentro y de diferencia, pag. 23 Arte Acción, Ciclo de mesas redondas y exposición de fotografía de acciones, Compilación Andrea Ferreyra

⁵ *Ibidem* pag. 24

⁶ Marshall McLuhan, El medio es el mensaje, un inventario de efectos, ed. Paidós Studio

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 3 Excalibur aplicación de la imagen total.

3.1 ¿Qué es Excalibur?

Ya hace algún tiempo, que en la creación de un espectáculo escénico, se ha tenido la inquietud, de intentar unir de forma equitativa a dos o más disciplinas artísticas, con la finalidad de ampliar las cualidades y la calidad en los recursos con que se cuenta, para que el proceso de transmisión del mensaje se efectúe de forma más efectiva, tratando de acrecentar las posibilidades perceptivas en el espectador. Sin embargo, hasta hoy no se han tenido resultados del todo satisfactorios, y esto, no es debido al mayor o menor grado del dominio, en el manejo de las distintas disciplinas utilizadas por cada uno de los artistas participantes o creativos que conformaban los diversos equipos de trabajo en cuestión, sino por la dificultad que representa integrar a cada una de estas disciplinas, sin que se corra el riesgo de que una se someta a la otra, puesto que cada una tiene un lenguaje específico que le caracteriza y muchas veces este se acrecienta solamente en una de ellas, por el apoyo que la otra u otras disciplinas le ofrece.

Esa misma inquietud de encontrar métodos más completos y eficaces de comunicación escénica, según las características de la percepción en la imagen movimiento, motivo a tres jóvenes artistas: Mauricio Nieto L., Gabriel Figueroa P. y Jesús Ibarri; A realizar una investigación, sobre la posibilidad de integración de los lenguajes característicos de dos disciplinas, Teatro y Video, apoyados en el uso de las recientes aplicaciones tecnológicas para la videoproyección de imágenes pre-filmadas y con sustento de algunas teorías sobre la percepción de la imagen, el objetivo principal de esta investigación, reside en poder fundamentar algunas bases teóricas, que nos permitan de cierto modo, en la creación de un espectáculo multidisciplinario, la ampliación del campo perceptible del espectador, y lograr un mejor entendimiento del mensaje implícito en la obra.

Sabemos que la pantalla cinematográfica, se encuentra muy lejos de capturar la intimidad y cercanía de la realidad lograda en las producciones teatrales; asimismo, el teatro se encuentra limitado al espacio físico en que se desarrolla la acción, además de no contar con la versatilidad de puntos de vista o encuadres que permiten los movimientos de cámara, y mucho menos con los efectos con que cuenta el video, en el proceso de edición.

Excalibur consiste, en la puesta en escena de un espectáculo multimedia, basado en un cuento de José de la Colina, en el que el autor nos plantea las construcciones imaginarias de un adolescente para poder sobrevivir en un mundo que considera hostil e incomprensible, perteneciente a los adultos.

En Excalibur retomamos la historia, haciendo una adaptación para hablar no sólo de algunos problemas en la adolescencia (inseguridad, complejos, fobias, falta de identidad), hablamos también de sus orígenes, es decir, de la infancia; de esos primeros años del individuo en donde la relación que se establece con su familia determina, en gran medida, las posibilidades de su desarrollo como ser humano.

Planteamos, en esta adaptación, la necesidad de una nueva forma de relación entre padres e hijos, en donde se cubran las necesidades afectivas del niño, y se comprenda respetando su visión de "estar en este mundo", para que pueda existir una posibilidad de cambio real para el ser humano, y una verdadera posibilidad para ser mejores.

Lo anterior pudo ser llevado a escena, mediante el juego de integración, de imágenes virtuales (proyección y retro-proyección de video), e imágenes reales (generadas por los actores en concordancia con los objetos físicamente presentes dentro del escenario), a través de una integración e interacción equilibrada y armónica, dando como resultado entre otras cosas, la ilusión en el espectador, de un hiperespacio, que permite el rompimiento de los límites físicos del escenario mediante la apariencia de continuidad y lejanía, es decir, que a partir de las relaciones de proporción y perspectiva entre: lo real y lo virtual, es posible, dar cabida a la ilusión visual de: una ciudad, un desierto, o al mismo universo, en noventa metros cuadrados de escenario.

También se planteó lograr la combinación y concordancia de los tiempos de ejecución escénica y de los tiempos de acción filmica en una relación más dinámica, manejando: presente y pasado, realidad cotidiana e imaginación. Esto sólo podría conseguirse con la utilización de diversos dispositivos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

tecnológicos para proyectar imagen en movimiento; tres videoproyectores que trabajaron simultáneamente y de manera sincronizada, teniendo la posibilidad de cambios inmediatos de entorno, sin caer en los recursos obvios ya conocidos, que nos permite la sola presentación del teatro. Además, lograr la relación dramática, entre actores corporalmente presentes y personajes electrónicamente creados, obteniendo vínculos dramáticos por medio de secuencias de video, previamente grabadas de dichos personajes, que participan simultáneamente en el escenario por medio de retro-proyecciones. Así se alcanzó la posibilidad de manejar a los actores en ambas instancias, y de multiplicar o repetir su imagen cuantas veces se requiera.

La aplicación mesurada y justificada, de algunas teorías sobre la comunicación; en especial los diferentes niveles comunicativos: semántico, sintáctico y pragmático (qué se dice, cómo se dice y con qué se dice), apoyaron de forma categórica esta investigación, haciendo un equilibrio indispensable en el manejo de los distintos dispositivos, y puso de manifiesto en Excalibur, las ventajas que trae consigo el empleo de recursos tecnológicos de vanguardia, que combinados con las tradicionales técnicas y métodos conocidos, enriquecen la intención expresiva de la obra. Tal fue el caso de la computadora, que se convirtió en nuestra herramienta primordial para el momento de editar video, y de los videoproyectores, equipo indispensable en la presentación de la imagen filmica, sin tener que prescindir de los recursos comunes para teatro, como son: la iluminación, tramoya, utilería, etc.

El primer paso, a grosso modo para la creación de Excalibur, fue como en casi todo proyecto; contar con un plan general de elaboración, gracias al cual, lograr desarrollar organizadamente las tareas concretas a seguir.

En segunda instancia, fue necesaria, la adaptación de un guión que pudiese aplicarse tanto en teatro como en video (ver capítulo 3.2 del cuento literario al guión dramático) dentro de la misma adaptación; posterior al guión, la generación de un story board que permitiera prever, el manejo de las variantes de grado (escalas), entre los diversos planos que tendría el video para con el teatro. Conjuntamente se genera un control de necesidades de producción, locaciones, encuadres y requerimientos específicos dentro de las grabaciones y se gestiona lo necesario para conseguirse.

Además, se pone en marcha, la creación de imágenes con fotografías, de algunas escenas que permitan pre-visualizar las relaciones dramáticas que tendrán lugar en el escenario, con el fin de mostrar gráficamente, lo que pretendíamos presentar.

Algo indispensable para poder gestionar los recursos económicos de un proyecto tan costoso, es el apoyo de diversas instituciones, tanto privadas como gubernamentales, para esto fue obligado, la conformación de un grupo artístico, que pudiera fungir como productor del trabajo, respaldando con representación y prestigio, ya que, a las instituciones que se les solicitaba patrocinio o apoyo institucional, no les conformaba los nombres de tres jóvenes desconocidos tratando de realizar un sueño, así en junio del 95 se conformo el grupo Transdisciplinaria Escénica ☉, él cual tuvo que realizar una serie de trabajos escénico plásticos previos a Excalibur, para adquirir ese reconocimiento y algo de solvencia económica. Para solicitar apoyo de todo tipo, se elaboraron y repartieron una serie de carpetas, que incluían: justificación, descripción del proyecto, sinopsis, planta del dispositivo, diseño de pantalla móvil, libreto con imágenes, elenco probable, lista de creativos, currículas, constancia de apoyos ya obtenidos y presupuesto. La descripción técnica de los apoyos obtenidos y sus créditos, pueden consultarse en el programa de mano, que se ha anexado en el apéndice.

Así pues, Excalibur puede definirse para esta tesis, como: el resultado al poner en práctica una investigación de campo, que nos permitiría evaluar los alcances logrados, de un estudio previo sobre las características principales de la imagen virtual e imagen real, aplicadas al teatro y el video. Mediante el empleo de recursos tecnológicos de vanguardia como herramienta, en un dispositivo estructurado, con la finalidad de lograr su integración dentro de un espectáculo escénico multimedia, para que ambas imágenes interactúen de manera lo más equilibrada y armónicamente posible, dando como resultado la imagen total.

Después de tan ardua labor, y tomando en consideración a aquellos que pudieron presenciar Excalibur, discurrimos que los resultados obtenidos, han sido en su mayoría satisfactorios, dando pauta a reflexiones que jamás imaginamos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 3

Excalibur aplicación de la imagen total.

3.2 Del cuento literario al guión dramático

Existen infinidad de razones o de circunstancias que determinarán y harán decidir, que tipo de guión llevará a escena algún productor o director, a veces lo primordial será el contenido del mensaje que se transmitirá en forma temática dentro de la trama, otras la ejecución o expresión estética propia del medio, también podría ser simple moda a explotar, o tomar el reto de dar su propia visión y adaptación de algún clásico. Pero fuese cualquiera el motivo para producir dicha obra, casi siempre que ya se ha elegido o creado el guión, existe alguna referencia que ayudará para lograr su adaptación, es decir, alguien ya ha trabajado o desarrollado algo similar, o el propio director ya tiene un método de trabajo y experiencia que lo caracteriza, facilitándole los nuevos desafíos en su obra. Pero cuando se trata de un trabajo, el cual no tiene precedente, o similares en nuestro país, forzosamente se tiene que innovar. Éste fue el primer desafío que asumió Excalibur; al tener que adaptar el guión, de una forma inusual, por que se pretendía que fuera funcional para dos disciplinas diferentes en un sólo texto. Puesto que a través de la imagen visual, se daría la principal emisión del mensaje en todo momento de la obra, la mayoría de las escenas contaban deliberadamente, con el mínimo diálogo entre personajes, formado a base de concretas frases, y que obligarían al espectador a hacer conexión con lo visual; pero en el guión resultaba difícil hacer una descripción del espacio, para que los actores se percataran del entorno que les correspondería, pues más que describir el lugar, habría que explicar el desarrollo técnico de todo el dispositivo visual. Una de las opciones que ayudaron a la mejor comprensión del guión, es haberlo acompañado de imágenes que permitieron a los actores tener una mejor visión de lo que se pretendía realizar (ver cap. 3.3 Dispositivo visual), ya que lo complejo de las escenas, por ser muy escuetas en diálogo y estar fragmentada toda la trama en acciones de desarrollo anacrónico, provocaba una muy difícil comprensión, no sólo de la estructura del guión, sino también de lo que se pretendía en general con la obra, por este motivo fueron considerados los siguientes fundamentos como parte medular de la estructuración del guión.

Los actores de cine y video, se encuentran acostumbrados a trabajar de modo entrecortado con relación a la continuidad de la trama, o sea, sin un plan argumental completo con todas sus escenas y diálogos en una correlación definitiva y adecuada, pues en el momento de la filmación, ellos trabajan en gran parte basándose en conjeturas, sobre el desarrollo de las secuencias, que al fragmentarse en tiempos por requerimiento de la trama y por el ahorro de movimientos a locaciones, cambios de vestuario, maquillaje, etc. se convierte en un desbarajuste cronológico que muy pocos ubican. Otra causa de esta caótica diacronía que sufren los actores, es el trabajo con personajes objetos o espacios que se crearan en el momento de la edición, así su labor de interpretar pudiese ser más pesada, al tener que concentrarse para poseionar a su personaje en un supuesto entorno que no puede precisar, (si este personaje y actor, tiene que subir una escalera con características específicas, sería más fácil, si la escalera en cuestión está presente). Para el actor de teatro también existen pequeñas desventajas, causadas por el entorno que le rodea, ya que generalmente toda escenografía es una falsedad con un lado aparente, y el actor conoce las partes que se le ocultan al público, éste deberá concentrarse en cada función, no sólo para asumir su papel del personaje, también tendrá que introducirse en un ambiente que continuamente le recuerde su falsedad. Aunque él si suba la escalera que habría de subir en el escenario, sabe que ésta es provisional y se acompaña de un entorno totalmente ficticio, manejado desde atrás por un gran número de efectos y recursos técnicos.

¿Y qué pasará con los actores, cuando se desempeñan tanto para teatro como para video, en un mismo espectáculo escénico? Siendo natural, que las pequeñas desventajas ya antes mencionadas en cada disciplina, sigan presentes al combinarse éstas, los actores, deberán avenirse en una total dirección de escena, a veces trabajando con la mínima información requerida, para que se filme su actuación, y se adecue mediante la edición, que después sirva en la continuación de su trabajo en el teatro, allí en el teatro, deberá trabajar en las mismas condiciones de poca información, pues no sería posible detallar todos los pormenores, de las secuencias, y éstas se irán concibiendo hasta los ensayos finales. Curiosamente en

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Excalibur, algunos actores comentaron, que ¡les había caído el veinte! Del porqué el formato de guión con el cual habían trabajado, se estructuró así.

Descripción esquematizada del formato dado al Guión (Ver Guión en el apéndice)

Acotaciones representadas:

- a) **SECUENCIA 1:** b) **ENLACE 1** c) **Imagen:** d) **(Ver lámina 1)** e) **NOTA:** f) **LUIS:** Diálogos
DESCRIPCIÓN:

- a) Secuencias: representadas del 1 al 29, con opción de **a** y **b** en las sec. **5** y **12**, por ser éstas más extensas. Las secuencias son la principal acotación utilizada dentro de la estructura del guión. Y funcionan para separar y resaltar, las acciones dramáticas, para trabajar con un orden más entendible como si se tratase de pequeños actos consecutivos, sin que exista la facultad de cerrar el telón, pues la obra se desarrolla en un sólo acto, y el telón se sierra al termino. A cada secuencia, aparte de su número se le asigna un título descriptivo, que pudiese recordarse con facilidad en los ensayos.
- b) Enlaces: representados del 1 al 16, los enlaces se emplean, como un tipo de interludio para dar tiempo al movimiento de pantallas, así como al cambio de vestuario de los actores en escenas continuas donde debían reaparecer, estos enlaces consisten en una pequeña acción, que puede considerarse como otra escena, dentro de la trama, sin que fuese un simple pretexto para dicha transición. Y que ejecuta otro personaje en pantalla o en vivo; por este motivo, dentro del guión, sólo se anuncia como acotación, delante de: Imagen, secuencia o diálogos de personajes, según se requiriera. Algunos enlaces también contaron con título descriptivo.
- c) Imagen: representa que en esa parte se proyecta imagen de video, y se describe la escena presentada, a continuación de la acotación con la fuente de letra en *cursiva* y tabulada a tres espacios.
- d) (Ver lámina x) Se hace referencia entre paréntesis, a las 27 láminas disponibles que se anexaron al final del guión, las cuales fueron prediseñadas considerando las escenas más representativas, que pudieran explicar visualmente el momento de la acción. (Ver los ejemplos en el capítulo 3.3 Dispositivo Visual)
- e) Sólo se dio esta nota, al principio del guión “**NOTA:** El presente texto contiene, además de las características propias de un guión dramático, las indicaciones para su puesta en escena, haciendo énfasis en la distribución de la acción dramática entre los planos bi-dimensionales (video) y los tri-dimensionales (teatro) y la forma en que estos últimos interactuarán. Si bien en esta presentación aparecen de modo lineal y consecutivo, los planos transcurren de modo simultáneo la mayoría de las veces”.
- f) Los diálogos o entradas, de cada personaje se acotaron de la forma tradicional resaltando en negrillas, los nombres que señalan el turno de la voz entrante para cada actor según su personaje, esto se presenta por igual cuando se tratase de teatro o video; **LUIS, LUIS (de 5 años), PADRE, MADRE, MAESTRA, PATRICIA, MUCHACHO 1, MUCHACHO 2, MUJER GROTESCA, GORDO, PROF., CABALLERO, SARGENTO.**

Otras acotaciones indicadas, puesto que el diálogo fue escueto son, la utilización de los nombres de cada personaje, con las acciones de gestos, movimientos y ademanes que se realizarían; éstas anotaciones se presentaban dentro del guión en una estrofa, tabulada a dos espacios. Y la representación de los momentos sonoros, **EN OFF** cuando se tratase de audio circunstancial, que entra reforzando una imagen visualmente no presente, pero sí haciendo conjeturas alusivas a otras escenas.

“Lo que tienen en común una obra no escrita, el escenario vacío de la obra y un mundo virtual vacío es que mientras no ocurra nada, todo es posible. Cuando un dramaturgo construye una trama define los escenarios y habita su mundo, lo mismo pueden hacer los creadores de un mundo virtual dramático, diseñando sus componentes y habitantes. [...] Las escenas virtuales creadas deben acomodar el flujo del argumento y exhibir una continuidad que los participantes (los espectadores) puedan comprender. También, debido a la limitación de los recursos, el hecho de dar peso a las formas de crear los puntos dramáticos es necesario para asegurar la consistencia a lo largo de la aplicación completa. Por ejemplo, si

la exhibición de decorado es muy compleja el diseñador sólo dispone de recursos mínimos para obtener efectos de expresión, de movimiento o de connotación. Si es relativamente simple, consume sólo una pequeña parte de los recursos y el diseñador puede verse tentado a recargar los matices. Si un usuario percibe estas inconsistencias, su credibilidad se ve seriamente amenazada.”¹

Con la estructuración del guión no ha concluido la labor del adaptador, este aún se obligó a trabajar sobre dos requerimientos fundamentales, primeramente que ese guión habría de ser funcional con los recursos que se emplearon, es decir, que tuvo que adaptar las posibilidades de las escenas, no simplemente a las posibilidades teatrales y de video que él conocía, sino a la realidad de lo que se consiguió tener disponible, en equipo, personal y habilidades de desempeño, para ese específico trabajo; por otra parte, su guión que estuvo lleno de acotaciones, tendría que ser explicado personalmente a todo el equipo de trabajo, para no tener que adjuntar otras anotaciones, ni separar las partes que le correspondiese como tareas específicas a cada departamento.

Como sucede en la mayoría de las adaptaciones, durante el proceso de su aplicación se requirió de una pequeña readaptación, para reajustar por necesidades diversas, en mejoras de última hora; esto ya no cambió el formato que se le otorgó al guión, pero sí reorganizó algunos cambios en: movimientos, diálogos, e imágenes de video, que ya no fue necesario asentarlos dentro del guión, porque los ensayos corrían con estas mismas necesidades.

Y cómo se dio, el comienzo de esta adaptación: Basándose en un pequeño cuento de José de la Colina, en el que el autor nos plantea las construcciones imaginarias de un adolescente para poder sobrevivir, en un mundo hostil e incomprensido de los adultos que le rodean. Se creó un guión homónimo “Excalibur”. Retomando sólo parte de la historia, se trabajó una nueva versión, expandiendo el contenido temático al hablar de algunos problemas en la adolescencia, que trataba de forma indirecta el cuento original, como: inseguridad, complejos, fobias y falta de identidad, en esta versión se expandió la historia para hablar también de los orígenes, que dan motivo a ese comportamiento y actitud en el protagonista principal. Luis un adolescente que se comporta en forma retraída por vivir fantasiosamente, que finalmente al confrontar sus miedos, se libera de ese mundo imaginario y se enfrenta a su padre, el principal causante de sus males anímicos desde su niñez, en una historia que se repitió con su abuelo.

Independientemente de la belleza del cuento original, la historia se prestaba, por la enorme carga de imágenes fantasiosas que el protagonista principal aportaba, al tener una gran imaginación, así podría desarrollarse en una obra que trabajaría con dos disciplinas, como si fuesen dos realidades diferentes, un mundo real representado por el teatro y un mundo imaginario por video, que se confundían como si fuesen uno sólo.

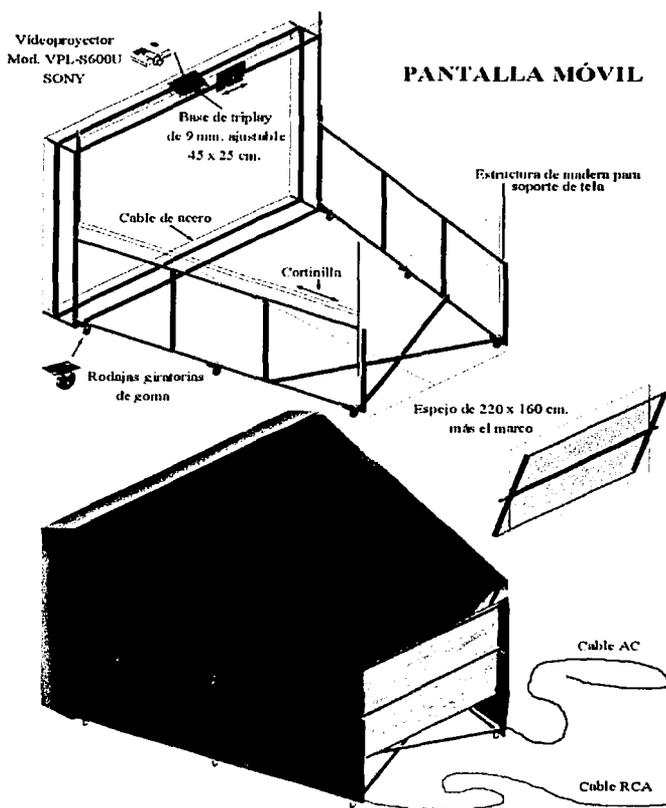
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹ L. Casey Larjani, REALIDAD VIRTUAL, 1994, Ed. McGraw-Hill, Pag. 127

3.3 Dispositivo visual

A todos los recursos y aplicaciones técnicas que se necesitaron para la creación y presentación de la imagen en general, se les ha englobado en una sola peculiaridad que denominaremos: "dispositivo visual", y a su vez este dispositivo fue dividido en dos distintas fases o funciones, que son, la captura y edición de la imagen videográfica, y la presentación o proyección de ésta.

La planificación de estas dos fases, se fue desarrollando en diversas etapas, según los alcances o posibilidades de lo previsto, pues una propuesta radicaba en poder presentar imágenes pregrabadas con proporciones equilibradas, de personajes y objetos en medidas ergonómicas, o igual que en la realidad; Y otra propuesta residía en la posibilidad de sincronizar, capturar y proyectar las diferentes tomas, cuando se precisaba de la suma de estas en una sola imagen general, que pudiese presentarse en las tres pantallas móviles. Aunque la proyección es sucesiva a la video grabación, la concepción de esta, requirió ser planificada de forma inversa, elaborando algunas pruebas que determinarían los encuadres, tiempos, enfoques, y manipulaciones que podría tener la imagen, ya que las necesidades de presentación de la imagen dieron la pauta de cómo deberá ser capturada y editada, por esta razón, empezaremos con la descripción del dispositivo para la proyección.



Pantalla móvil

Es el componente principal de todo el espectáculo, y cumple la función en forma indirecta¹ de apoyar lo que correspondería a la escenografía, puesto que permite la creación de diferentes ambientes y espacios, según necesidades de la trama, pero al mismo tiempo el desarrollo de la acción, por medio de personajes que allí se presentan.

Fue necesario ocupar tres pantallas móviles, buscando la dimensión más conveniente para poder cubrir todo el escenario y para tener la facilidad de movimiento entre ellas, así como para equilibrar la proporción con los actores en vivo, la superficie de cada pantalla en la parte frontal fue de 3 x 4 mts. de imagen limpia (sin marco), con la posibilidad de alinearse entre sí para formar una sola imagen de 3 x 12 mts. por la dimensión y el peso de cada pantalla, se requirió de tres técnicos de tramoya para conseguir desplazarse en determinadas posiciones, las cuales se planificaron para poder repetirse en forma lo más práctica posible y que los movimientos resultasen sencillos de realizar y en corto tiempo; en ocasiones las tres pantallas se acoplaban en línea para moverlas como una sola pantalla de 3 x 12 mts. Uno de estos tres tramoyistas dirigía el movimiento, y a su vez era coordinando por medio de intercomunicador en el movimiento con las otras pantallas; con la ayuda de dos personas más,

encargadas de mover los cables AC y RCA de las tres pantallas, el desplazamiento fue sincronizado como una coreografía en tiempo y ritmo.

Otro factor elemental que intervino en el diseño de las pantallas móviles, son las características del videoprojector a utilizar. Por que, si para cada pantalla los modelos o marcas eran distintos, las características de proyección también lo serian, variando las cualidades de la imagen, ya que algunos proyectores no disponen de sistema de retroproyección, ni posición en el techo, o la abertura de imagen con relación a la distancia de proyección no es funcional, esto dio motivos necesarios para ocupar los tres videoproyectores de la misma marca y modelo.

Se consiguieron tres proyectores VPL-S600U de SONY, uno para cada pantalla móvil y un INFOCUS para la pantalla frontal. La distancia mínima que permiten los proyectores SONY, para obtener una abertura de 3x4 mts. es de 8.40 mts. Demasiada para proyectar directamente en una pantalla que se movería junto con el proyector. Con la imposibilidad económica de adquirir el accesorio que permitiera acortar distancia², se recurrió al rebote de proyección mediante un espejo de 220x160 cm. Fijado en la parte posterior de la pantalla, esto requirió trabajar el diseño con enorme precisión, ya que una ligera distorsión o falla en el espejo, se incrementaba varias veces en la imagen proyectada.

Para evitar reflejos y ocultar toda la estructura de la pantalla, ésta fue cubierta con tela opaca de color negra, se abrieron tres ventanillas ocultas a cada costado, que facilitarían a los técnicos mirar la secuencia de imagen, para jalar o empujar la estructura en el momento preciso, además poder activar una cortinilla que bloqueaba la lente del proyector haciendo un oscuro total. También se separaron los cables de señal RCA y de corriente AC, para evitar interferencias entre estos, haciéndolos salir de la pantalla, por las esquinas inferiores traseras respectivamente. El peso aproximado de cada pantalla oscilaba cerca de los 220 Kg. Y para poder desplazarlas suave y silenciosamente, se le adaptaron seis rodajas giratorias de goma.

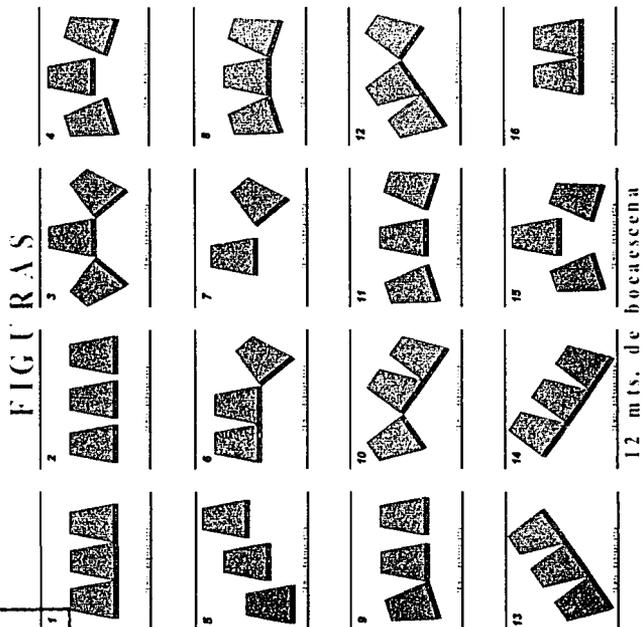
Para que la imagen al proyectarse, asentara casi al nivel de piso y cortara limpiamente por los cuatro lados, es decir, sin marco o estructura que la encuadre y le haga sombra, se tensó sobre la estructura frontal un delgado marco de cable de acero, sobre el cual doblaba la tela translúcida de Nylon Impermeable blanca, escogida como la mejor opción para refractar la imagen retroproyectada.

El videoprojector se sostenía sobre un soporte móvil que permitió ajustar con precisión la posición que requería y posteriormente se mantuvo fijo.

Movimientos de pantallas.

Con el diseño bien determinado en forma y material de las pantallas, y con ayuda de una maqueta, se calcularon, las posibilidades de desplazamiento en el escenario, programándose por necesidad, el mínimo de movimientos posibles, ya que éstos deberían de ser, lentos y sincronizados entre las tres pantallas y el correr de la cinta, que no permitiría retrasos.

Todo el desplazamiento que tendría cada una de las pantallas, se trabajó paralelamente a la "adaptación" del guión. (ver cap. 3.2 Del cuento literario al guión dramático) dando un resultado de 41 movimientos, para formar 16 diferentes figuras, que se repetían en 39 diversas posiciones a múltiples niveles del escenario.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

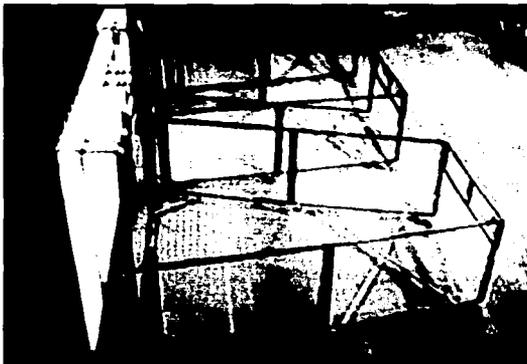


Foto de las pantallas en el proceso de construcción

El armado de las pantallas, tuvo que hacerse dentro del escenario, ya que sus dimensiones no permitían que fuese accesible el transitarlas estando armadas, por espacios menores a 4mts. Se contemplaron tres días para su total armado, lo cual se prolongó a una semana, por las interrupciones que habrían de realizar los técnicos, que atendían a otra puesta que se presentaría en el mismo lugar (Teatro de las Artes del CNA).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Foto de la parte posterior de la pantalla 1 en plena función

(tomada con cámara infrarroja)

En esta imagen se aprecia la parte posterior de la pantalla uno, en donde su responsable de movimiento el técnico Arturo Palafox, observa iluminándose con una pequeña linterna de mano, las secuencias que ha de realizar durante la función.

Cada una de sus entradas está controlada por un regidor de escena, quien les da pie de entrada a las tres pantallas por medio de intercomunicadores.



Vídeo grabación

La captura de imagen videográfica presentó diversos desafíos, ya que se precisaba de la sincronización del tiempo, y del acoplamiento de la imagen, para que ajustaran las cintas entre sí de las tres cámaras en una sola imagen panorámica; Grabando en formato Betacam SP, se diseñó y construyó un tripie que sostuviera alineadas las tres cámaras necesarias, para grabar simultáneamente, las vistas correspondientes que se proyectarían en cada pantalla, se calcularon los ajustes de abertura distancia y paralelismo de las cámaras, con ayuda de monitores a los que se les colocaron marcas de medición para cada personaje.

DESCRIPCIÓN:

-Zona de video grabación, para distancia y enfoque en proporción real

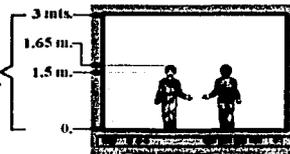
Para que la imagen de los personajes que se proyectarían, pudiese adquirir una proporción igual a la que tiene cuando se presentan en vivo, fue necesario al momento de la filmación, mantenerse dentro de un área específica que conserve invariable la distancia entre el personaje y la cámara, así la dimensión de éste permanecerá constante, con la ayuda de monitores se ajustaba la distancia entre la cámara y los personajes, haciendo una escala de sus tamaños reales, con relación al tamaño de toda la pantalla que equivale a tres metros de altura.

Por las características del lente de la cámara, diseñado para

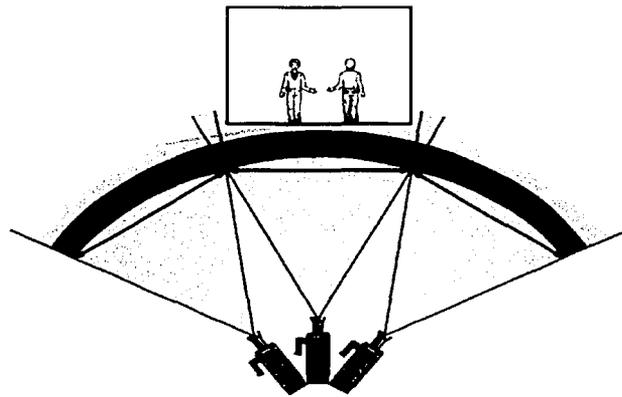
corregir en cierto grado la distorsión provocada por la perspectiva de la imagen, y que es un tanto más notorio en las líneas horizontales por ser mas largas que la vertical en el encuadre de la toma, es necesario curvar un poco la zona de video grabación, y así poder compensar esta distorsión, ya que esta característica del lente, provoca que la imagen del personaje crezca algunos centímetros al desplazarse a los extremos derecho e izquierdo del encuadre, esto sucede cuando se requiere respetar la línea de aterrizado a piso, con la intención de que parezca, que el personaje proyectado camina al nivel del suelo; para conseguir esto la distancia entre el lente y el objeto a tomar debe permanecer constante y sin variación de enfoque, ya que esta zona es totalmente perpendicular a dicha distancia.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

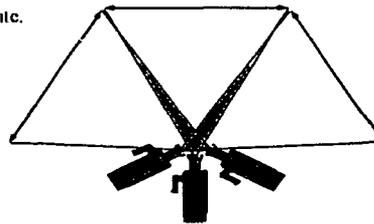
Equivalencias para
pantalla de 3 x 4 mts.



Personaje Luis
1.65 m.



-  Zona de video grabación para distancia y enfoque en proporción real
-  Zona de video grabación a evitar.
-  Zona de doble video grabación, por empalme de imagen
-  Zona sin video grabación, casi inexistente.
-  Zona de video grabación a infinito.



-Zona de video grabación a evitar

Aunque en algunas escenas se presentaban tomas de acercamientos; para los momentos de proporción real fue forzoso evitar tomas en close up, la lente permanecía inmóvil en enfoque y zoom, los actores respetaban una zona de video grabación evitando variar la distancia con relación a la cámara, y no existían objetos que se atravesaran entre los actores y la cámara, lo que aparecía de fondo igualmente guardaba su proporción con la realidad, y eran los mínimos objetos como: puertas o muros.

-Zona de doble video grabación, empalme de imagen

La abertura angular de la toma que cubre la lente de la cámara y el zoom, se calculaba por igual en los lentes de las tres cámaras, también se procuraba que fuese lo más cerrada posible, para que al situar paralelamente las tres cámaras, los ángulos de abertura entre ellas no se encimaran, y el área sesgada o de cruzamiento se redujera al mínimo con la consecuente reducción de la zona de doble video grabación. Cuando los personajes permanecían en una sola cámara, simplemente se buscaban las referencias que nos diese el fondo para una imagen continua en las tres cámaras, sin la preocupación de la zona de doble video grabación.

-Zona sin video grabación, casi inexistente

La separación de las cámaras, provoca la existencia de una zona sin video grabación entre éstas, que lógicamente hay que evitar para que no desaparezcan los actores, cuando pasan de una cámara a otra; Para esto se encontraron dos posibilidades de posesionar las cámaras sobre el tripie, ambas son en forma de abanico sólo que una con los lentes hacia fuera, la cual parecía que su separación daría una zona sin video grabación demasiado grande, y otra con las lentes hacia dentro, que se prefirió no utilizar, pues provocaba que se dificultara mucho el manejo de las cámaras, pues estas tenían que alejarse mucho del objeto a tomar, con la finalidad de cerrar el ángulo de la toma para que las cámaras de los extremos no se tomaran la una a la otra.

Para algunas tomas de espacios abiertos, que funcionarían como fondo, se separaron las cámaras en tripies individuales, procurando alinearlas a distancias y alturas iguales y sin posibilidad de movimientos.

-Zona de video grabación a infinito

Fueron muy pocas las escenas que se necesitaron, con un fondo que estuviese a gran distancia, no obstante, dos de las principales escenas, se desarrollaban con esta presentación, y será mejor describirlas para entender el emplazamiento de las cámaras.

Para una escena, aparecía una planicie desértica a lo largo de las tres pantallas, y su horizonte era una línea recta que simplemente se niveló en las tres cámaras, para que ajustase a la misma altura en las tres pantallas, no importó que la imagen se empalmara entre pantallas, porque la distancia provocó que la imagen se percibiera como textura que se pudiese repetir.

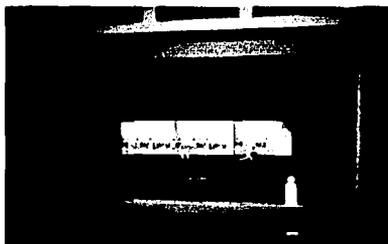
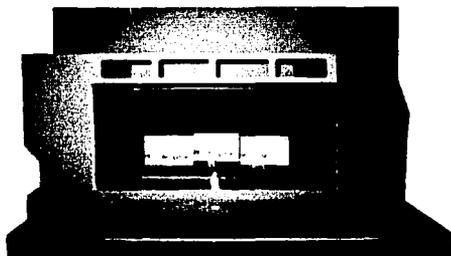
En otras escenas, sobre una azotea que permitía visualizar parte de la ciudad a gran distancia, algunas paredes de la misma azotea sirvieron de referencia, para delimitar hasta donde cortaba la imagen de una cámara y empezaba la de otra, sin ninguna dificultad de encimarse, además, para estas tomas, los personajes aparecen en una sola cámara.

Maqueta del teatro Juan Ruiz de Alarcón, UNAM

Para poder pre-visualizar el espacio escénico en forma más establecida, y para que se homogenizaran las ideas, dentro de todo el equipo encargado de digitalizar la imagen, se fabricó la ya acostumbrada maqueta a escala, como parte de un proceso común en el desarrollo de una escenografía, como Excalibur fue planeado y ya estaba autorizado para ser presentado en el Teatro J. R. de Alarcón, UNAM, que debido al tamaño de su escenario, era uno de los pocos espacios funcionales, la planta de la maqueta se basó en los planos de éste, a una escala de 1:50.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Pre-visualización

Con una pesquisa de imágenes fotográficas de los personajes, en las acciones más significativas de algunas escenas, se recrearon en imágenes gráficas por computadora, con la ayuda del programa Photoshop. Las escenas que más pudieran representar los objetivos visuales a alcanzar, en estas imágenes se percibían la totalidad espacial, con las tres pantallas y los personajes que aparecerían en vivo, congelando la acción en el momento que más pudiese representar la obra. También se crearon las tres pantallas a escala en forma tridimensional, así se pudo prever, si el desplazamiento de cada una de ellas, sería posible en el lugar.

El equilibrio de la imagen que visualizaría el público, se calculó de la cuarta fila hacia atrás, pues se contaba con el apoyo de un espectador móvil dentro de la maqueta, que permitía dar el punto de vista, así fue posible precisar qué tanto se angularían, separarían o alejarían las pantallas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Preliminares de la Imagen total

“La modernidad impugna y esto produce el video en escena. El escenario y la cámara tienen ritmos diferentes que hay que respetar. Al video debe tratarse como si fuera una nueva puesta en escena. Resulta un fracaso trasladar al video una obra de teatro tal y como está. No, la historia en el video tiene que ser contada de forma diferente...”³

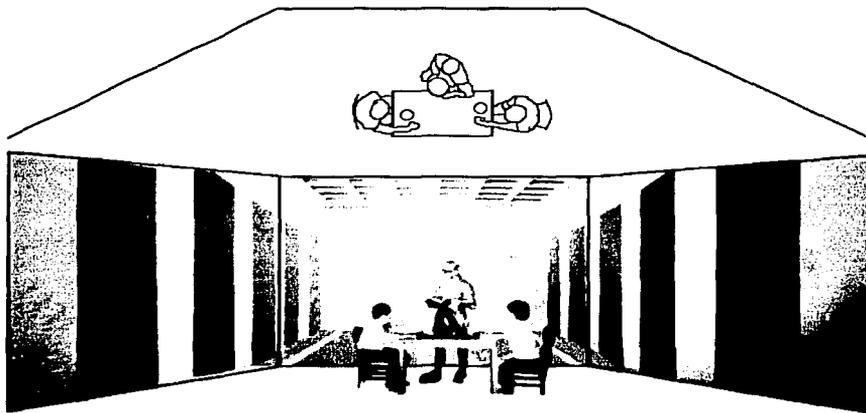
Para dar control al equilibrio visual del espacio, se propuso trabajar manipulando el mínimo necesario de utilería, y las imágenes de video, que fungían a modo de fondo en un lugar cerrado, como las habitaciones o el salón de clase, presentaban formas básicas del lugar, haciendo alusión a éste y no abarrotando la imagen con distracciones visuales innecesarias que desequilibrarían el conjunto, aunque el teatro, no puede ser equilibrado visualmente como el video en dos dimensiones, su cualidad tridimensional se convino planificadamente, en secuencias estructuradas, para poder ser visualizadas desde diferentes ángulos del público, procurando la más posible armonía.

Los cálculos para lograr este equilibrio, se desarrollaron con ayuda de la maqueta, y con las imágenes prediseñadas básicamente en el programa Photoshop.

En la aplicación, se muestran de forma comparativa las láminas que se diseñaron para la pre-visualización y su correspondiente en fotografía, de la escena real.

Disposición de elementos con relación a las pantallas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Excalibur Aplicación de la imagen total.

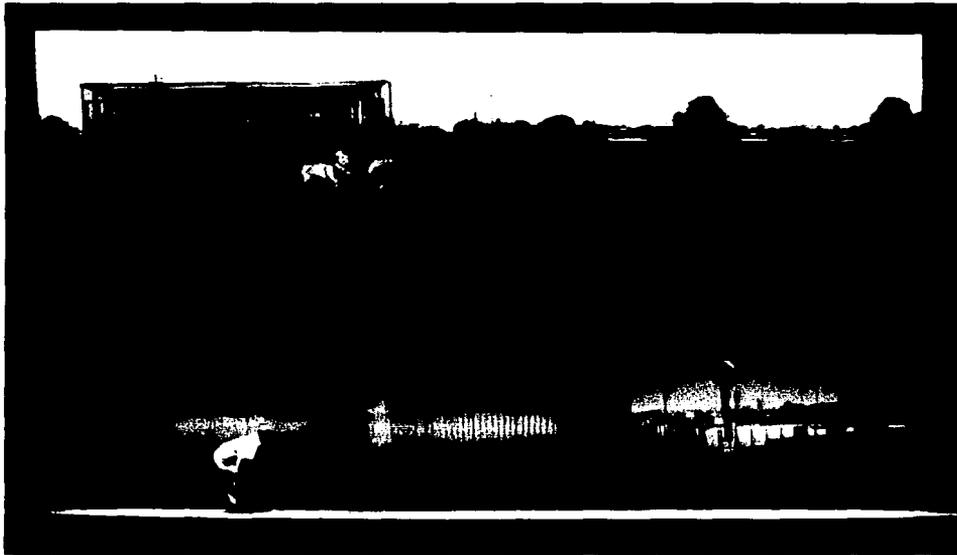
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Imagen fotográfica de la escena, tomada en plena función

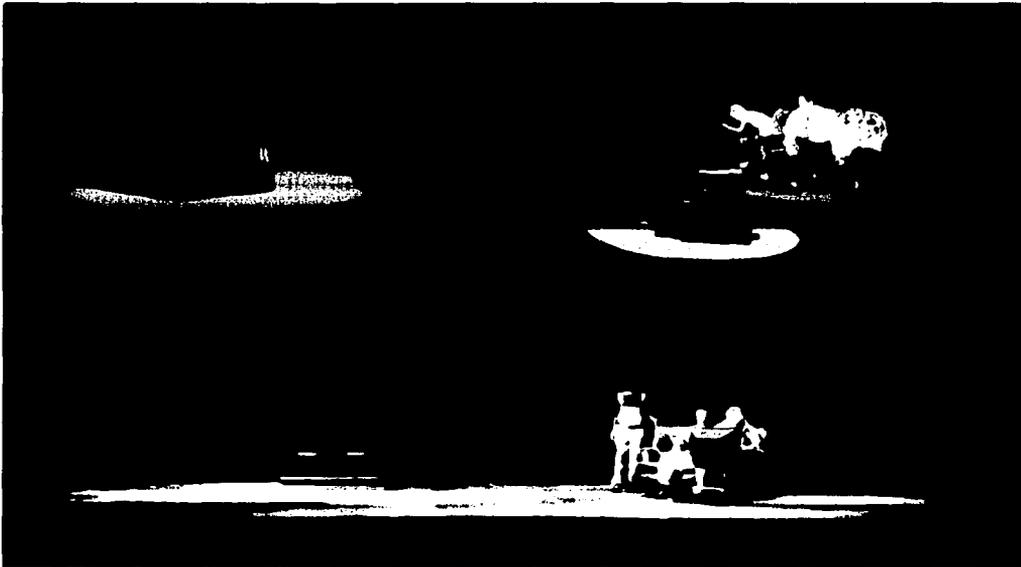
Imagen diseñada para pre- visualización



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Fotografía de la escena real

Imagen diseñada para pre- visualización



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Fotografía de la escena real

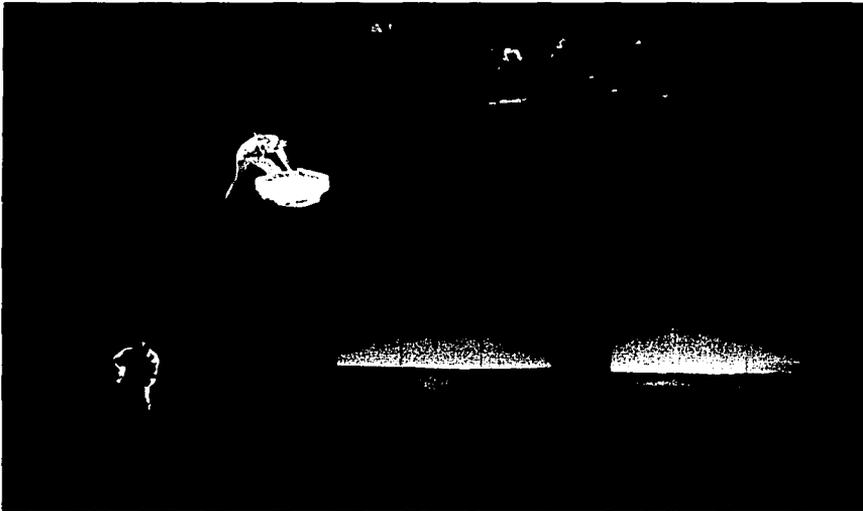
Imagen diseñada para pre- visualización



Fotografía de la escena real

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

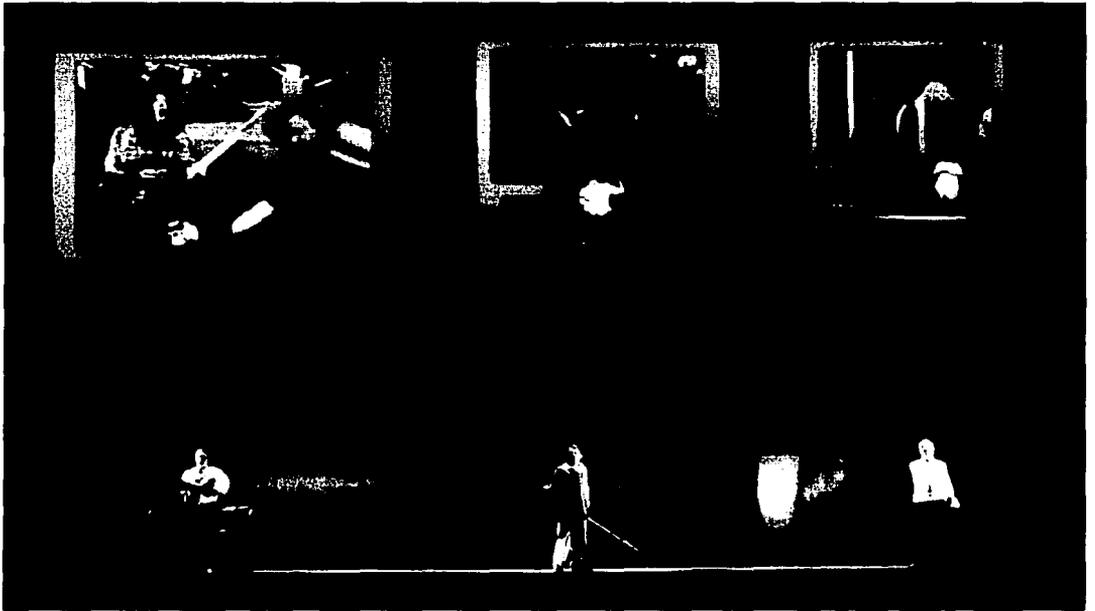
Imagen diseñada para pre- visualización



Fotografía de la escena real

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Imagen diseñada para pre- visualización



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Fotografías de la escena real

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Imagen diseñada para pre-visualización

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



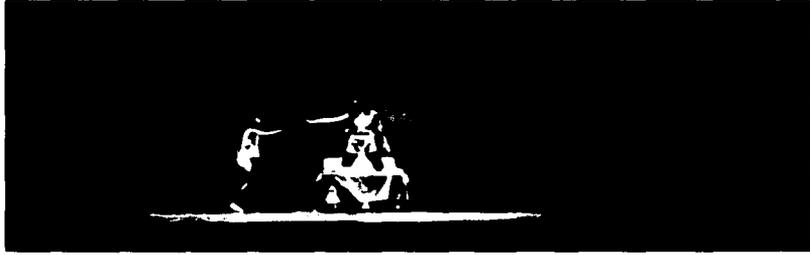
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Fotografías de la escena real

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Otras fotografias de la puesta

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Otras pre-visualizaciones

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Imágenes trabajadas en el programa Adobe Photoshop

Dispositivo de audio

La musicalización, composición, grabación y diseño sonoro, estuvo a cargo del músico Ricardo Cortés, quien cubrió todas las necesidades auditivas comunes a una puesta en escena, pero con un enorme reto; Lograr asonancia acústica entre los sonidos producidos en vivo, con los sonidos previamente grabados y reproducidos electrónicamente, principalmente en los diálogos de personajes que aparecen en ambas partes,

Dispositivo de iluminación

La dificultad común en todos los espectáculos o trabajos escénico-plásticos que emplean video proyección, ha sido la iluminación del espacio, pues como en las salas cinematográficas, mientras más oscuro sea el entorno, mejor se proyecta la imagen; Aunque los 600 lúmenes que brindaban los videoproyectores utilizados en Excalibur hayan sido hoy en mucho superados con los nuevos equipos, su intensidad podía ser considerada como suficiente para los objetivos de la obra, no obstante se tuvo que trabajar lo más en penumbra posible, y hacer huso de varias cortinillas, para evitar que las luces incidieran en las pantallas, y con tantos movimientos de actores al igual que de pantallas, el trabajo de iluminación resultó un elaborado procedimiento.

¹ Nota: Aunque pueda funcionar así, no es la intención que las pantallas sustituyan a la escenografía

² Nota: (objetivo de enfoque de corta distancia fijo VPLL-FM30 \$2,500.00 dls. c/u)

³ Emilio Ávila Jiménez, "El video en México", Ed. Interlíneas, SEP, CETE.

/ Testimonio de: V. H. Rascón Banda, EL VIDEO EN ESCENA, pag. 180

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

* Conclusiones *

(a manera de)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Las experiencias más valiosas de algunos desarrollos prácticos, podrían encontrarse generalmente en los pequeños aciertos o soluciones a imprevistos nunca intuidos, y en detalles técnicos jamás planificados que se presentan o sólo podrían presentarse cuando el trabajo esta en plena marcha. Aunque existiera una planificación minuciosa, apoyada en una base teórica de loable calidad que pronostique una precisa aplicación practica, es inevitable que existan algunos detalles imposibles de prever, que nos darán experiencias únicas, de las cuales siempre es recomendable elaborar anotaciones. Determinadas notas que presentamos, están basadas en parte del archivo de dichas observaciones que se desarrollaron en el transcurso del trabajo, otras son reflexiones derivadas del entorno a la investigación y una evaluación de los alcances obtenidos de todo el espectáculo Excalibur.

Algunos de los comentarios que aquí concluimos, podrían estar erróneamente generalizados dentro de una visión universal del arte, pero reiteramos, que en su momento formaron parte de un enfoque verídico de esta investigación y serán de enorme beneficio a quienes como nosotros, se apliquen en un trabajo similar.

Como creadores, o artistas visuales involucrados con las nuevas aplicaciones tecnológicas en el arte, y con el trabajo multidisciplinario, el hecho de tener que escribir sobre el propio trabajo, implica una doble tarea, el hacer investigación un tanto inusual, en el sentido de dar justificación no sólo al trabajo, sino también a ciertos criterios ya denotados pero aún no estipulados dentro de la plástica o la teoría artística. También es fácil percatarse, que la mayoría de los conceptos teóricos, elaborados por personas ajenas a la creación artística, difieren de una realidad aplicable. Son tantas y muy diversas las circunstancias que modifican lo planeado o proyectado, cuando trabajan en conjunto más de una disciplina, que sólo cada uno de los participantes, conoce al detalle los pormenores requeridos para que pueda interactuar su propia especialidad con las demás, y sin embargo, al entablar una buena comunicación y coordinación, esto no da motivo para menguar la obra.

La aplicación de teorías o conceptos relacionados con la percepción, y la utilización de nuevas y avanzadas tecnologías, conlleva en sí una desventaja para un proyecto que necesite de largo tiempo en su desarrollo y elaboración, por un lado podemos distinguir que la tecnología evoluciona a pasos agigantados, provocando que los dispositivos empleados sean obsoletos en un corto plazo, o que los logros alcanzados con enorme dificultad ya puedan ser trabajados de manera, más: sencilla, práctica, económica y acelerada, con las actualizaciones de los dispositivos requeridos.

Existe una gran desventaja en la utilización de imágenes pregrabadas, en donde aparezcan cosas perecederas o actores en pleno desarrollo físico, que tengan que aparecer también en vivo dentro del escenario. La desventaja se debe al hecho, que los actores u objetos no podrán ser sustituidos por otros, puesto que esto implicaría tener que re-grabar y editar las partes en donde aquellos aparezcan, y si algún actor es de los principales, su presencia aparecerá con frecuencia, elevando las dificultades, también debe tomarse en cuenta que el trabajo escénico que dependa para su presentación de este tipo de video, el cual se acompaña de su versión perecedera en vivo, sólo podrá ser presentado por una breve temporada, y ésta dependerá del tiempo que tarden en cambiar las facciones físicas de dichos actores o cosas. Desgraciadamente todo el trabajo filmico, tampoco es reutilizable para futuros reestrenos.

Tal vez, los cambios evolutivos en la manera de percibir de los espectadores, no tengan mucho que ver directamente con su generación o época que le ha tocado vivir, pues podemos ver, que en este tiempo, existe gente viviendo en ciudades con avanzadas redes de comunicación, y que jamás han realizado una llamada telefónica, ni apretado una tecla de computadora, y desconocen totalmente algunos términos

“comunes” como: *on-off, play* etc. de los muchos artefactos que hoy en día los manejan. Si bien, no hay duda que la televisión, como aparato hegemónico, pasó a ser de uso común en la mayoría de las poblaciones, y que ha favorecido una evolución en la forma de percibir, pero también, es un medio que de un modo enajena, al monopolizar y encasillar a aquellos espectadores que se estacionan en un sólo canal presenciando siempre programas similares, pues se vuelve común que estos espectadores, rechacen otras opciones porque no las entienden, o porque su percepción se acostumbró a trabajar en un único ritmo o nivel.

Pudiese estar de más la inquietud, por trabajar tomando en cuenta, la evolutiva o no evolutiva percepción de la humanidad en general, porque la diversidad de disciplinas o espectáculos artísticos, coexisten con la diversidad de formas de percibir dentro de determinado grupo de espectadores, y progresa de manera natural cuando ambos buscan conectarse, y porque existen pocas probabilidades, aún y cuando se invite, se incite o se aliente a que una persona, la cual no lo desea, acepte una diferente o revolucionaria presentación en cualquier manifestación artística.

Es muy frecuente caer en el grave error, de trabajar con tecnología de vanguardia, y hacer simplemente con ésta, una muestra de las posibilidades que su utilización nos permite, pues cuando sale a la venta algún avance tecnológico, por lo general para poder comercializarlo éste lleva implícito un muestrario ó archivo (cuando se trata de equipo computarizado) de algunos ejemplos de sus alcances. Estos nuevos y mejorados alcances fascinan al artista, quien se engolosina explorando en esa misma dirección con otros ejemplos de simples presentaciones, en lugar de hacer de esta tecnología una herramienta que apoye su propuesta, estética-conceptual, temática-formal, o simplemente artística. También es cierto que muchos dentro del medio artístico, conseguirían justificar cualquier trabajo, amparados en la mal entendida teoría de la totalidad de opciones válidas para el arte (todo se vale). Y que la nobleza del espectador o público que consume estos trabajos, que en su mayoría, son jóvenes de fácil entusiasmo, los cuales por empatía, aceptan cualquier cosa que no hayan visto, o que no entiendan pero parezca ser lo último de la creación artística, consientan el apoyo de forma muy directa, de estas pobres producciones.

Hablando de las artes escénicas y multidisciplinarias, la aplicación del concepto de *Imagen total*, es una teoría que puede ser planteada desde distintas perspectivas, pues su esencia radica en las condiciones sobre la transmisión y la recepción del mensaje, relacionadas a su calidad y eficacia para ser percibida. Esto brinda la oportunidad, para ser analizada y argumentada en distintas hipótesis, que pueden partir, desde los medios de transmisión, pasar por las características del mensaje o terminar en las cualidades de quien percibe, sin olvidar que otro camino es, las teorías relacionadas con la propia imagen. El termino *total* de esta expresión, no implica agotar las posibilidades a un máximo que no podrá ser rebasado, pues aquí se suman teorías, conceptos y hasta suposiciones, que no son de rígida aplicación metodológica o normativa. Un ejemplo concreto, sería la utilización de un sólo mensaje duplicado en códigos distintos, para poder dirigirlos a cada uno de los sentidos del espectador, sonidos, colores, formas, movimientos, ideas, etc. en armonía con una misma intención y un sólo enfoque, el mismo comunicado dictado de diferentes maneras al unísono y en mutuo apoyo, aunque no a todos los sentidos, porque hasta el momento, no ha sido posible dirigir dicho mensaje a todos y cada uno de nuestros sentidos, y mucho menos presentados en perfecto acorde, pues por lo regular y por razones obvias, casi siempre los faltantes son, los sabores, degustaciones, olores, aromas rozamientos, fricciones, y todo lo relacionado a estos sentidos, que no han podido ser explotados, en las artes escénicas.

Tocando el tema de la burocracia. Una difícil realidad en el desempeño profesional de los artistas dentro de nuestro país, es la centralización de la cultura en instituciones de gobierno, con dirigentes que generalmente se encuentran más interesados en el quehacer político y en el entretenimiento barato de

grandes masas, que en el apoyo al trabajo de investigación artística, sé a hecho una costumbre que el artista tenga que trabajar, en forma gratuita, como si el amor al arte cubriese sus necesidades económicas. Algunos trabajadores del estado facultados para promover y difundir la cultura, se encuentran más preocupados por justificar la cantidad en su trabajo que la calidad, y en ocasiones pareciera que aportarían el apoyo con dinero de su propio bolsillo o con equipo de su propiedad, hay veces que desorganizan la marcha de tu trabajo con la esperanza de un apoyo que nunca brindarían, sin importarles los gastos en papeleo de tramites que tengas que elaborar.

Aunado a esto, existe una fuerte invasión de personas no profesionales que trabaja de forma aficionada y gratuita, pues gracias a la nobleza del quehacer artístico que a diferencia de otros empleos, provoca muchas veces que éste sea tratado como hobby, y al apoyo (sólo moral) que se les brinda por parte de estos burócratas, los cuales fomentan su desarrollo, perjudicando el trabajo profesional de quienes se especializaron en cualquier rama de las artes.

La propuesta de un trabajo tan costoso laboral y económicamente hablando, es causa de gran temor, para quienes apenas comienzan con la aplicación de los conocimientos adquiridos en su formación profesional, más aún cuando algún profesor que formo parte de esa educación, niega la posibilidad de dicho trabajo, pero el interés de ver concebida dicha propuesta, minimiza esos temores.

En la creación de Excalibur se libró diversas etapas de desaliento, que por muy variadas razones en su proceso de desarrollo fueron apareciendo, pero el afán y la voluntad nos fortaleció motivados dentro del equipo creativo pues todo proyecto también conlleva su parte positiva. Estas son algunas anécdotas meritorias de comentar, de sucesos que ocurrieron detrás de telón o fuera de cámara:

Se planeo que estando a tres semanas anteriores al estreno se trabajaría en los ensayos con pantallas provisionales que no se moverían pero que tendrían las mismas medidas requeridas para las originales, los tres videoproyectores junto con estas pantallas tenían algún tiempo de haberse adquirido y se aprovecho su explotación rentándolos para saldar la deuda de su costo, fueron bastante trabajados antes de Excalibur. Pero cuando conectamos los proyectores para el primer ensayo, uno dejo de funcionar, y los tramites de compostura que ofrecían los técnicos por parte de la garantía, se tardarian como mínimo un mes rebasando la fecha del estreno, tuvimos que dar explicaciones de la premura de dicha reparación, solicitando a SONY la importación urgente de una pieza necesaria para la compostura, le estamos eternamente agradecidos por ello y los cuatro días en repararlo, también por confiar en que no hubo negligencia de nuestra parte en el manejo de los videoproyectores, pero esa pequeña mentirilla no afecta a tan grande empresa.

Estando en la segunda de dos semanas permitidas de ensayos dentro del teatro, entramos un día por la mañana; las tres pantallas originales ya estaban terminadas y se encendieron los proyectores para el inicio de ensayo, la imagen de la pantalla central y principal, mostraba un enorme defecto como una línea parecida a una grieta de 15 cm. de ancho, que atravesaba de lado a lado, su espejo de 220 X 160 cm. estaba fracturado, y su reposición requería de cuatro horas mininas, para la compra, cambio y calibración, pues era necesario el desarme de la parte posterior de la pantalla. Siendo tan perjudicial la perdida de tiempo como el costo del espejo, se rumoraron algunas teorías sobre la causa de la fractura, se hablaba de sabotaje o culpaba al frío las más, pero esto fue sosegándose hasta el día del estreno en que volvió a amanecer con el nuevo espejo roto, una fractura muy parecida a la anterior nos indico una falla en el soporte, que tensaba al espejo hasta estrellarlo, ese día si fue de sobresaltos.

Para la temporada de Excalibur, contamos con el préstamo de tres video-reproductoras H8 profesionales pertenecientes al Centro Multimedia del CNA, pero para los ensayos no quisieron prestárnoslas, nosotros no poseíamos ni siquiera una VHS propia que pudiésemos emplear, y se precisaban tres; a un mes de los ensayos y sin un peso en la bolsa, nos fue aceptado un proyecto que participo en la convocatoria hecha por el Instituto Nacional de la Juventud, con el tema "Jóvenes del Tercer Milenio", para ese proyecto se ofrecía un máximo de 15 mil pesos los cuales solicitamos, aunque era obligado justificar totalmente el proyecto sólo en gastos de producción, y éste sólo precisaba de una

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

video- casetera, gracias a ese indirecto apoyo pudimos comprar las tres video-caseteras VHS que se necesitaban para los ensayos de Excalibur.

*

Hoy, a varios meses de haber presentado Excalibur, sabemos que por mucho tiempo más, no simplemente lo recordaremos, seguiremos reflexionando y aplicando la enorme experiencia adquirida, y aunque no obtuvimos ninguna ganancia monetaria, podemos blasonarnos de ser el primer grupo mexicano capaz de producir un espectáculo de este tipo, y que cuenta desde hace tiempo con su propio equipo de video-proyección, así como de una reputación bien ganada.

Por todo lo dicho y lo omitido, diremos con entera satisfacción como conclusión final, que Excalibur rebaso las expectativas de la propia investigación elaborada para esta tesis.

* *

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PROGRAMA DE MANO, 17 x 13 cm.



Hurgar en los planteamientos estéticos de y principios de milenio es enfrentarnos a toda una serie de argumentos que hablan de la tecnología y de su utilización en las artes. Ya sea en pro o en contra, la mayoría de los creadores pensamos en las posibilidades que se vislumbran al utilizar la tecnología dentro de una labor. Por otro lado, el trabajo en grupo va tomando cada vez más fuerza, día a día son mas los artistas provenientes de diversas disciplinas reunidos en torno a proyectos comunes, donde aportan sus conocimientos específicos para dar vida a una serie de obras denominadas multidisciplinarias.

Excalibur es una obra que se nutre de ambas vertientes, nace a partir de una inquietud común, pero a la vez se nutre de las posibilidades que le brinda la tecnología, tanto la generación de imágenes como la aplicada a la proyección y generación de ambientes sonoros y visuales; no podemos decir que es una obra asistida por computadora, aunque las computadoras han sido en más del 50 por ciento incubadoras de los sonidos, de los espacios y las imágenes que

vemos. Nos han posibilitado la recreación de lugares y tomas que por medios simples serían para nosotros imposibles o incosteables, nos permitieron previsualizar de manera casi exacto las escenas que deseábamos presentar, y nos abrieron un camino que seguimos recorriendo en la generación de espacios audiovisuales.

Jesús Iberri

Transdisciplinaria Escénica

Es un grupo dedicado al diseño y producción de obras artísticas bajo un proceso interdisciplinario, conformado por Mauricio Nieto López (artista visual), Jesús Iberri (artista multimedia) y Gabriel Figueroa Pacheco (creador escénico).

Desde 1995, año en que se fundó, ha contado con la participación de mas de 200 creadores e interpretes de distintas disciplinas con quienes ha realizado diversos performances, instalaciones interactivas, arte-acción y espectáculos escénicos.

Excalibur es un espectáculo intermedia basado en el cuento homónimo de José de la Colina, cuya temática gira en torno a las construcciones imaginarias de un adolescente que intenta sobrellevar el mundo incomprensivo, y por lo tanto hostil, de los adultos.

En nuestra versión retomamos lo anterior para plantear no sólo algunos de los problemas en la adolescencia (inseguridad, complejos, fobias, falta de identidad), sino también en sus orígenes, es decir, de la infancia; de esos primeros años del individuo en donde la relación que se establece con su familia determina, en gran medida, las posibilidades de su desarrollo como ser humano.

En Excalibur, nuestro protagonista padece una situación limite entre ficción y realidad, dos mundos distintos que forman un todo contraponiéndose, entremezclándose, confundiéndose. De la misma manera, el manejo de los planos bi y tridimensionales (video-imagen e imagen teatral) será semejante a la situación del personaje. Así pues, los dos mundos que se muestran, el real y el imaginario, han de representarse con la misma importancia y valor, de esto no se desprende que necesariamente el plano bidimensional represente el mundo imaginario y la tridimensión su entorno real, por lo contrario, se propone utilizar ambos planos en un juego que va de la realidad a la ficción de manera alternativa.

En nuestro tiempo el acceso a la información, a los "saberes de los otros", gracias a los nuevos medios y por la manera en que se ofrece, ha cambiado nuestra forma de percibir el mundo; ya no es mas el plano finito concebido en horas y kilómetros, lineal y unívoco, ahora se nos presenta como una intrincada telaraña de la cual somos un hilo. Esto a su vez, nos sugiere la necesidad de un arte diferente que permita, como todo arte que se precie de serlo, la expansión de pensamiento y percepción más hábil para enfrentarnos a las configuraciones discursivas propias del saber de este fin de siglo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En las últimas tendencias artísticas, podemos encontrar una constante: la interacción entre diversas disciplinas como una posible alternativa para comprender e interpretar la complejidad de nuestro tiempo. Por tanto, el estudio sobre la comunicación, los lenguajes y los medios se ha vuelto una necesidad, casi una obligación. El análisis exhaustivo de estos tópicos, sus especificidades, convergencias, divergencias, así como las influencias directas e indirectas sobre el público y sobre el creador, se convierte en parte de los elementos principales a tomar en cuenta para la realización del hecho creativo.

La necesidad de explorar otras formas de comunicación escénica, nos llevó a la tarea de realizar una investigación sobre la integración de dos lenguajes: Teatro y Video, y el uso de las aplicaciones tecnológicas en estas disciplinas, sentando así las bases teóricas que nos permitirían, en la práctica, la ampliación del campo perceptivo del espectador a través de una combinación armónica entre dichos lenguajes.

Sabemos que la imagen en pantalla se encuentra muy lejos de capturar la intimidad y cercanía del hecho vivo realizado por el actor en las producciones teatrales; asimismo, el teatro se encuentra limitado por el espacio físico en que se desarrolla la acción, además de no contar con la versatilidad de puntos de vista o encuadres que permiten los movimientos de cámara y mucho menos con los efectos con que cuentan el cine o el video en el proceso de edición.

El espectador encuentra en el video lo que no hay en el teatro y viceversa, pues si bien es cierto que cada uno de estos lenguajes los percibe principalmente a través de la vista y el oído, no lo hace de la misma manera, sin embargo —y ésta es nuestra apuesta— ambos lenguajes, dentro de un espectáculo intermedia, interactuando desde sus diferencias y semejanzas, podría cumplir como complemento mutuo, con lo que podemos aspirar a una diversificación de la capacidad perceptiva de los sentidos del espectador.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

EXCALIBUR

De Gabriel Figueroa Pacheco basado en el cuento homónimo de José de la Colina

CONCEPTO INTERACTIVO:

**Musicalización, composición,
Grabación y diseño sonoro**

Iluminación

Dispositivo visual, mobiliario

Y utilería

Carpintería

Vestuario

Casting

Coordinación de difusión

Dirección de producción

Asistente de dirección

Dirección

Mauricio Nieto López

Jesús Ibarri Rosales

Gabriel Figueroa Pacheco

Ricardo Cortés

Jesús Ibarri

Mauricio Nieto López

Francisco Márquez

René Márquez

María Ross

Rubén Rodríguez

Carlos Miramontes

Rafael Peña Casado

Sisu González

Gabriel Figueroa Pacheco

EQUIPO TÉCNICO

Construcción de pantallas
Confección
Operación de pantallas

Isla de control de imagen
Regidor de escena

ASESORÍAS Y COLABORACIONES:

Iluminación
Dramaturgia
Guionismo
Movimiento corporal

VIDEO

Fotografía
Edición

Banda sonora original
Fotografía para Quick Time VR
Animación 3D

Créditos
Diseño de producción
Producción ejecutiva
Asistente de producción
Dirección de arte

Sonido directo

Edición de sonido
Camarógrafos

Equipo de iluminación
Equipo Audio
Cámaras

Staff

Contramaestre
Mónica Nieto L.
Arturo Palafox
Cesar Palafox
Bernardo Ho
Fernando Saldaña
Rubén Rodríguez

Victor Zapatero
Rubén Pagoaga
Guadalupe Corona
Gustavo Muñoz

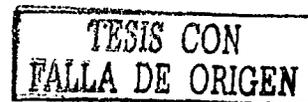
Everardo González
Jesús Iberri Rosales
Arturo Jara
Ricardo Cortés
Adriana Calatayud
Agustín Vela
Andrés Villalobos
Eucario Padró
Hugo Luis Barroso
Eric Barrón Vargas
Carlos Almazán
Andrés Villalobos
Rafael Peña Casado
Rossana Murguía
Carlos Llergo "Pato"
Marisa Gómez
Sandra Durano
Ricardo Cortés
Luca Ortega
Marcelo Gaete
Marc Bellver
Pablo Constantini
Juan Pablo Chapela
Emiliano Lhez
Alberto Anaya
Amir Galván
Alejandro Gerber
Martín Boeque
Lomo Sapiens
Ruy García
Centro Multimedia del
CENART
Cactus Films
José Luis Garrido
Fabián Ramírez
Marco Antonio Camacho

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Toño Peña	Luis
Tito Dreinhuffer	Papá
Lilia Lara	Mamá
*Juan Romanca	Abuelo
Marta Resnikoff	Maestra
Patricia Argueta	Patricia
Gustavo Lizárraga	Profesor / caballero
Ricardo Carrera	Chico Gordo
*Moisés Manzano	Sargento
*Daniel Juárez	Luis 5 años
*Carlos García	Chico fumador # 1
*Juan Carlos Maya	Chico fumador # 2
*Soledad Ruiz	Maestra imaginaria
* "Danza"	Perro
* "Rafita"	Sapo

***Niños de escuela:**

Alan Preciado
Alejandro del Razo
Álvaro Pareda
Claudia Ramírez
Judith Juárez
Liliana Parada
Ma. De los Ángeles Benítez
Montserrat Contreras
Noé Galindo
Norma Pérez
Sinai Contreras



Canciones interpretadas por Marta Resnikoff y Carole Chargerón
Los animales que aparecen en el video no sufrieron daños o maltratos
* Actores en video

Agradecemos profundamente a las siguientes personas que en todo momento brindaron su apoyo:
Soledad Ruiz, Rodolfo Valencia, Germán Castillo, Dra. Juliana González, Mtro. Jusu Landa, Luis Mario Moncada, Sra. Carmen Neri, Andrea Di Castro, Zaria Abreu, David Chávez, Iván Olivares, Fernando Varela, Víctor Hugo Rascón Banda, Josefina Alcázar, Alejandro Ainslie, Martín Acosta, Valeria Jaidar, Juan Romanca, Dra. Raquel Chagas, Mauricio Arreola Sánchez, Ana Ofelia Murguía, Bricia Orozco, David García, Miguel Ángel Reyna, Mtro. Alfredo Fernández, José Luis Rivera, Elsa Cross, Marcela Ruiz Lugo, Isabel Bazan, Itziar Ortega, Gilberto Soberanes, Armando López, Altair Naholly, Elvia Rubio, Raúl Campero, Alma Rodríguez, Vecinos de la Unidad Habitacional Chilpa 111 Mixcoac, Roberto Arón, Alfredo Salomón, Mtra. Georgina Cuéllar, Alejandro Valle, Cristina King Miranda, Fernando Belaunzarán, Patricia Velásquez, Yolohthli Vázquez, Nelly Horsman, Fabiola Ruiz Vargas, Lisa Carrión, Marisa Ortega y familia, Francisco Gordillo, Rodrigo Acosta, José Luis García, Elena Castro, Juan Galindo, Vanesa Michel, Ximena Cuevas, Dora García, Guadalupe Corona, Ivonne Pérez Esquivel, José Luis Martínez, Blanca Forzán.

También queremos agradecer el generoso apoyo de las siguientes instituciones y compañías:
Faculta de Filosofía y Letras UNAM, Escuela de Arte Teatral INBA, Centro Cultural Helénico, Casa del Teatro, AFA Control Industrial, La Troupe, SONY Profesional de México, Museo de Arte Carrillo Gil, Fideicomiso Carlos Téllez, Producciones el Milagro, Estética del K-OZ, Escalera Producciones, Escuela Pensador Mexicano-SEP, Escalón Espacio Multidisciplinario, UNPCA, Producciones las Perlas de la Virgen y Fundación Cultural Trabajadores de Pascual y del Arte.

Por último queremos agradecer profundamente a nuestras familias: Nieto López, Figueroa Pacheco, Iberri Rosales y especialmente a Soledad y a Julia por su amor y paciencia.

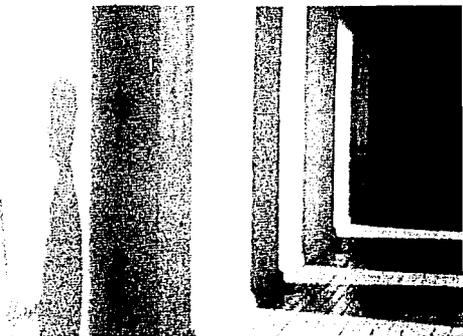
EXCALIBUR es una producción auspiciada por:

Fondo Nacional para la Cultura y las Artes a través del programa de Jóvenes Creadores 96 – 97 y del programa de Fomentos a Proyectos y Conversiones Culturales Undécima Edición.

Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes
Coordinación Nacional de Teatro del INBA
Dirección de Teatro y Danza, Difusión Cultural
UNAM

Instituto de cultura de la Ciudad de México
SONY Profesional de México
Fundación Cultural Trabajadores de Pascual y del
Arte, A. C.

AFA Control Industrial, S. A. de C. V.
Gescult Management, Diseño y gestión de
productos culturales.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Cartel promocional
57.5 x 42 cms.

Revista: **Tiempo Libre XX-1040**

Opus 1 / BRUNO BERT pag. 23

La infancia y la pubertad se caracterizan, entre otras muchas cosas, por el predominio de la fantasía sobre una realidad que no se comprende y que no se domina. Una de las fuentes que nutren esa fantasía son las aventuras que el niño lee o ve en el cine y el video; con esa mezcla tan particular que hoy suele darse entre lo medieval y los presagios de futuro. Y los nombres son la magia que amalgama esos sueños. Por eso Excalibur resulta un título preciso y sugerente para una obra que trata de la relación de un preadolescente con su entorno. Incluso por la reminiscencia fálica que contiene inconscientemente para alguien que necesita “poseer” al mundo y comienza a sentir los agujijones directos de la sexualidad.

Se trata de un espectáculo multimedia dirigido por Gabriel Figueroa Pacheco sobre un cuento homónimo de José de la Colina. El tema ha sido muy transitado y los personajes están aquí estructurados no desde un pensamiento de carácter naturalista, sino más bien como estereotipos: el padre represor, la madre sin carácter, la maestra castradora, la muchacha ideal, etcétera. Una simplificación que procede simultáneamente de la visión del niño —que en la realidad es indudablemente mucho más compleja— de la que tenemos los adultos cuando abordamos el tema sin parar en matices y, sobre todo, del lenguaje elegido, siendo que lo interesante de la obra no se encuentra tanto en el desarrollo de la anécdota, como en la construcción escénica.

Aquí Gabriel Figueroa Pacheco opta por un multimedia que otorga una igualdad de importancia a lo que esta grabado y proyectado (tres grandes pantallas móviles), como a lo que los actores viven en escena. La idea es que el espacio se encuentra sobre todo generado por la imaginación del niño, y entonces es bidimensional y con las características de los videos y films que seguramente suele ver. Sin embargo, no resulta claro cuando la realidad está asumida sólo por el actor, cuando la fantasía y el espacio se generan en la mente del niño y cuando el sistema mixto tiene un asidero que lo justifica. Siento que el material se escapa un poco por el ángulo de la experimentación y las dificultades técnicas que ésta implica.

Posiblemente el complicado rompecabezas no siempre embona bien todas sus piezas y entonces es visible lo arduo de la tarea. Claro que también emerge la originalidad y el vuelo de lo propuesto, y ventajas y desventajas quedan muchas veces equiparadas.

Andrzej Wajda, el genial cineasta y teatrista polaco, se permitía —y con todo derecho, claro— hacer de una obra varias versiones. Baste recordar las 6 o 7 de Hamlet, por ejemplo. Creo que el director de Excalibur se merece lo mismo y habría que tomar este trabajo como un Opus 1, susceptible al crecimiento y la maduración. Aquello que permita extraer lo más fértil de la propuesta: el sistema de lenguaje, superando los obstáculos técnicos y apoyando una mayor madurez narrativa. Aunque creo que la tarea recae no sólo sobre el director, sino también sobre el conjunto interdisciplinario que integra, compuesto además por Mauricio Nieto López (artista visual) y Jesús Ibarri (artista multimedia). Digamos que la intención es crear un cuerpo cibernético con partes humanas, hecho que además ha sido muy convocado en los films de ciencia ficción o simplemente de aventuras. Pero esta preocupación un tanto fáustica y posiblemente muy cercana a cierto teatro del futuro inmediato, a veces oculta en la vistosa estructura la debilidad de lo narrado.

El elenco está encabezado por Toño Peña, un joven que se desempeña muy bien tanto desde la pantalla como en vivo. En los demás, actores a los que se ve seriamente involucrados en su trabajo, predomina ese concepto envarado impuesto por la dirección que los deja a medio camino entre un muñeco y un personaje. Un concepto cercano al estilo empleado pero poco interesante en este caso específico.

En definitiva Excalibur es un material que tiene la fertilidad de proponer un camino, más allá de la propia calidad del producto. Y esta experiencia es muy válida aunque no en todo momento sea realmente consistente como espectáculo. Vale la pena verla, para gustarla y también para discutirla.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ESCÉNICO INTERDISCIPLINARIO ELABORADO CON TECNOLOGÍA DE PUNTA, SE ESTRENARÁ EN EL CENART*Salvador Cristerna*

Excalibur, espectáculo interdisciplinario de Gabriel Figueroa Pacheco que presentará el grupo Transdisciplinaria Escénica, rebasa los límites que le imponía el teatro tradicional para incursionar en territorios noveles del montaje escénico con una propuesta que involucra tecnología multimedia de alto nivel. Será estrenado en el Centro Nacional de las Artes (CENART), el próximo jueves 9 de marzo. Basado en un relato homónimo de José de la Colina, Mauricio Nieto López, Jesús Iberri Rosales y el propio Gabriel Figueroa desarrollaron un concepto interactivo basado en programas 3D, de retoque y editores no lineales, así como en tecnología aplicada a la generación de ambientes sonoros y visuales. Desde 1995, año en que estos tres creadores fundaron Transdisciplinaria Escénica, esta agrupación ha contado con la participación de más de 200 creadores e intérpretes de distintas disciplinas, con quienes han realizado tanto performances e instalaciones interactivas como arte-acción y espectáculos escénicos. En el caso específico de *Excalibur*, este montaje escénico surge a partir de la consigna no hay imposibles y de dos inquietudes. La primera tiene que ver con las carencias afectivas en los primeros años del individuo y la relación con su entorno, elementos que determinan, en gran medida, sus posibilidades de desarrollo, y la segunda radica en la posibilidad de diversificar la capacidad perceptiva de los sentidos del espectador, señalan los creadores.

La versión de Figueroa Pacheco plantea algunos problemas inherentes a la adolescencia, tales como inseguridad, complejos, fobias y falta de identidad, así como sus orígenes.

La puesta en escena se lleva a cabo mediante la integración de video-imágenes (proyección y retroproyección de video) e imágenes teatrales generadas por los actores y demás elementos presentes en el escenario, a través de una interacción equilibrada y armónica.

De acuerdo con Figueroa, Nieto e Iberri, el protagonista de *Excalibur* vive una situación límite entre ficción y realidad, dos mundos distintos que forman un todo, contraponiéndose, entremezclándose y confundiendo, de tal suerte que el manejo de planos bi y tridimensionales semeja la situación del personaje.

Para lograr lo anterior Transdisciplinaria Escénica se vale de un dispositivo visual compuesto por tres pantallas de lirkra traslúcida de cuatro por tres metros, provistas de un sistema de retroproyección de video y montadas en mecanismos móviles que permiten su desplazamiento por todo el escenario, así como una mega pantalla del tamaño de la boca escena sobre la cual se proyectan imágenes desde cabina.

Este dispositivo, abundan los creadores, permite, en primer lugar, una serie de juegos espaciales con los cuales se genera un hiper-espacio que permitirá el rompimiento de los límites físicos del escenario mediante la ilusión de continuidad y lejanía. Esto posibilita que el espectador pueda ver una calle o una unidad habitacional, lo mismo que una inmensa planicie desértica en sólo 20 metros cuadrados de escenario.

Asimismo, y gracias a la utilización de un recurso contrario: el manejo de la desproporción entre las imágenes videograbadas y las teatrales, se genera un ambiente fractal que diversifica las posibilidades del discurso escénico.

El texto dramático cuenta con 54 personajes, de los cuales, en la puesta en escena sólo ocho están presentes físicamente, el resto sólo tienen una presencia electrónica a través del video, cuestión que no obsta para que entre unos y otros se generen relaciones dramáticas directas e indirectas.

El elenco que conforma *Excalibur*, espectáculo que cuenta con el auspicio del CENART, el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, el Instituto Nacional de Bellas Artes y Difusión Cultural UNAM, se integra por Toño Peña, Tito Dreinhuffer, Lilian Lara, Juan Romanca, Marta Resnikoff, Patricia Argueta, Gustavo Lizárraga, Ricardo Carrera, Moisés Manzano, Daniel Juárez, Carlos García, Soledad Ruiz y Juan Carlos Maya, entre otros actores.

Transdisciplinaria Escénica estrenará su espectáculo *Excalibur* el próximo jueves 9 de marzo, en punto de las 20:30 horas, en el Teatro de las Artes del CENART. Río Churubusco y Calzada de Tlalpan, colonia Country Club, estación General Anaya del Metro.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

etcétera

Semanario de política y cultura

Número 375, 6 abril 200

www.etcetera.com.mx 

Basado en el cuento homónimo de José de la Colina, Gabriel Figueroa Pacheco dirige el espectáculo multimedia *Excálibur*, de forma por demás acertada saliendo bien parado del reto que significa una "puesta en escena" de semejantes características, y cuya necesidad lleva a la integración de los lenguajes del teatro y del video. No obstante el logro alcanzado, en términos técnicos, la obra carece de una propuesta profunda de creación dramática y de construcción de los personajes. A falta de un buen dramaturgo se impone la concepción formal basada en el juego de interacción entre las imágenes digitales y el movimiento corporal, la iluminación y las actuaciones en escena.

El tema ya clásico -los conflictos de un adolescente de clase media- en la historia de la literatura, el teatro e incluso el cine, es abordado aquí a partir del tratamiento del lenguaje interactivo y buscando ampliar el campo perceptivo del espectador.

La convivencia de los planos bi y tridimensional (video-imagen e imagen teatral) alcanzan en *Excálibur* un buen equilibrio, lo real y lo imaginario tienen el mismo valor y se mueven en los dos planos de manera fluida.

Excálibur se presenta como una necesidad de un "arte diferente", según apuntan sus creadores, sin embargo, cabría preguntarse si un espectáculo así -con una estructura que en momentos pierde piso, y se alarga demasiado- en vez de confrontar, seducir y conmover al espectador de manera eficaz, lo dispersa y cae en el juego de las apariencias, convirtiéndose en un juego de imágenes atractivo visualmente, pero vacío y por momentos sin sentido.

Temática centrada sobre la adolescencia, dirigida esencialmente a los adolescentes como "Luis", el protagonista, en *Excálibur* se intenta reactualizar un asunto que pudiera parecer vigente, pero ya rebasado. El rito de iniciación que para los adolescentes significa fumar su primer cigarro como signo de rebeldía ante los padres, era un acto simbólico que en los años 50, quizá en México, representaba un verdadero tabú. En la actualidad, es innegable que sigue siendo un problema no desdeñable, pero el adolescente de nuestros días vive en una realidad más abierta y está expuesto a otro tipo de estimulantes más poderosos.

Encerrar a un hijo en un clóset para que se termine una cajetilla completa como castigo ejemplar y que no lo vuelva a hacer, además de ser un lugar común, parece una nimiedad si pensamos que debemos hacer lo mismo para corregir a un drogadicto adolescente inyectándole dosis masivas de heroína. Si de enfrentar demonios se trata qué mejor que este tipo de espectáculos, acordes con la mentalidad y percepción de los adolescentes de nuestros días

Excálibur se presenta en el Teatro de las Artes del CNA (Churubusco y Tlalpan), los viernes, sábados y domingos, hasta el 16 de abril.

Gabriel S. Roviroso es narrador y ensayista, investigador en el Centro de Investigación Teatral Rodolfo Usigli (CITRU).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Excalibur, en los planos bidimensionales del video y los tridimensionales del teatro

Gabriel Figueroa, director del montaje:
este tipo de espectáculos no se habían
hecho en México por falta de recursos y paciencia

Verónica Vega

Reportera

Hace tiempo, cuando Gabriel Figueroa se encontró con el cuento *Excalibur*, de José de la Colina, se enamoró de la historia, dijo que algún día haría algo con ese texto y transformo esa historia en un guión para un espectáculo intermedia, una combinación de teatro con imágenes, el primero que se hace a gran escala en el país.

El joven director de *Excalibur* —que se presenta de jueves a domingos en el Teatro de las Artes— explica:

No se trata de una obra de teatro con aplicaciones de video o multimedia. Nosotros —refiriéndose a su grupo Transdisciplinaria Escénica con el que presenta su montaje—, generamos un espectáculo intermedia en el que tú no vas a ver una obra de teatro con aplicaciones de video o una serie de actores que se mueven en relación con lo que pasa en video, tratamos de hacer una combinación equilibrada, armónica de los lenguajes del teatro y el video.

El primer antecedente de Transdisciplinaria Escénica data de 1995 cuando montaron la obra *El difunto*, en el teatro Carlos Lazo, donde la aplicación del video era más sencilla y de plano se quedaron muy “picados” al ver las posibilidades de combinar el lenguaje del teatro y el video y decidieron hacer algo más ambicioso.

Descubrimos, platica Gabriel Figueroa, que el teatro y el video lo percibimos principalmente en dos sentidos que son la vista y el oído, no lo hacemos de la misma manera, es decir, el teatro lo vemos y lo oímos, el video también, pero estos sentidos funcionan de una manera distinta y nos preguntamos qué pasaría cuando tengamos ambos lenguajes en el escenario.

“Nuestra puesta es justamente ampliar nuestras posibilidades perceptivas de los sentidos del espectador. El público puede sentirse desconcertado al encontrarse una obra con una estructura no convencional, es decir, de repente no hay un conflicto claro que se vaya desarrollando de principio a fin, el espectador lo va ir construyendo”.

Según el director, la gente encontrará una obra con una línea de tiempo fractural en la que el presente se va el pasado, se juega libremente y el público arma la historia.

El texto que enamoró al joven director, egresado de la Facultad de Filosofía y Letras, fue la historia de Luis, un púber con los miedos de un niño, quien opta por refugiarse en sus construcciones imaginarias, el autoexilio del mundo real le permite dejar de ser el “mecón” de la clase, el masturbador solitario, el chico hambriento de cariño que prefería estar en el lugar del perro al que tantas caricias le prodiga el padre.

La historia que José de la Colina contaba en *Excalibur* le venía al grupo Transdisciplinaria Escénica como anillo al dedo, pues llenó la obsesión temática que buscaban y ya imaginaban la combinación teatro y video.

“Lo primero que nos llevó a montar esta obra fue la obsesión temática que son las caricias afectivas en el menor. Cómo determinan en gran medida nuestro desarrollo como ser humano. Nos preocupaba esa relación que de niños teníamos en el entorno y la otra inquietud era este juego, esta combinación de distintos lenguajes artísticos”.

“Nuestro grupo se caracteriza porque sus miembros son extraídos de diversas disciplinas, hay por ahí un poeta, un artista plástico, una persona que se dedica al arte digital, yo teatrero, un músico, todos somos creativos, una vez que abordamos el proyecto desde este enfoque disciplinario convocamos a una serie de ejecutantes que pueden ser actores, bailarines, cirqueros y performancers”.

El personaje de Luis en el cuento de *Excalibur* bien podría adaptarse a un mundo imaginario y a una realidad, o de realidad y ficción, y la historia se podría manejar en el plano bidimensional del video y tridimensional del teatro.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Más allá de todo este cuento, dice Gabriel Figueroa, se puede hacer Excalibur con cualquier tipo de recursos, pero desde hace 10 años es más fácil acceder a los medios tecnológicos, como la videoproyección, todo el mundo le está metiendo video a su obra de teatro tenga o no que ver, sobre todo ahora que el INBA ya tiene estos proyectores que pone al alcance de la mano.

Figueroa dice que no fue por meter el video y ya, sino por la necesidad de explotar nuevas formas, pues finalmente a la generación que pertenece "a los que tenemos entre 25 y 30 años" son hijos de la televisión, "es de donde más mamamos la cultura".

"De repente un videoclip nos dice más que un documental de hora y media, estamos acostumbrados a ver imágenes en fracción de segundo. No pensamos que se trate de enriquecer el teatro porque para enriquecerlo basta una serie de buenos actores y una buena dirección, el teatro no necesita ningún otro lenguaje para enriquecer, pero sí creemos que se pueden dar espectáculos muy interesantes y ricos".

Lo interesante para el director de Excalibur no es enriquecer el lenguaje teatral o del video, sino lo que se genera a partir de la combinación de ambos.

Desde que Gabriel Figueroa comenzó a trabajar el guión fue pensando en el juego del teatro y del video, sin importar que la puesta en escena tuviera 50 por ciento de teatro y 50 de video, esto lo trabajó de acuerdo con la necesidad de la obra, ya en la puesta esto se verá unas veces más cargado al teatro y otras al video.

Para ello, el grupo Transdisciplinaria escénica trabaja con tres pantallas móviles de cuatro por tres metros y todo el tiempo se está moviendo en escena.

¿Es una moda meterse en el video y la multimedia?

-Creo que sí lo está siendo, mucha gente está cayendo en esto por moda como siempre. La moda es todo aquello que se sigue porque se sabe que es aceptado. Creo que también es un factor diferente, que está surgiendo por necesidad, es decir, ansiamos la cuestión tecnológica.

"Esto del teatro y video se hace desde hace 50 años en San Francisco, en Checoslovaquia, y pues a México han venido varios espectáculos como La Furia del Baus y Orfeo, la cuestión es que en México no se había hecho realmente.

"Ganas siempre ha habido, intención igual. Mientras yo estaba haciendo mi proyecto sabía que otros tres cuates estaban haciendo algo parecido. El problema es realizarlo, pues a veces no se puede por falta de infraestructura y porque se requiere de tiempo y dinero.

A decir del director, el espectáculo Excalibur es el primero que se hace en México por mexicanos y que combina a gran escala estos dos lenguajes, que son el teatro y el video.

"Siempre se le ataca a estos espectáculos multimedia quienes lo hacen dicen que es para romper de una vez por todas con el teatro tradicional o que la combinación va a venir a enriquecer el teatro y no.

Creo que el único que enriquece el teatro es el actor, lo que sí creo es que estas combinaciones lo que permiten son nuevos medios de expresión para el arte escénico.

Hasta el momento sólo se habían hecho en el país la proyección de video en las puestas en escena como en la obra de Luis Mario Moncada, Superhéroes de la aldea global, pero no había una búsqueda o discurso alternativo como lo presenta Excalibur. Ahora bien, el juego de la proyección de video en este momento se puede ver en por lo menos cuatro obras de la cartelera teatral nacional.

"El video es para apoyar la propia historia y enfatizar un elemento de la narración, pero de una manera interactiva, un juego armónico, no se había hecho y no porque no hubiera la capacidad ni las ganas, el problema siempre han sido los recursos y la paciencia.

"Quién caramba tiene cuatro proyectores, nosotros ya los tenemos después de un montón de años, y gracias a los apoyos de un montón de instituciones culturales pudimos montar esta obra".

En Excalibur, que se escenifica de jueves a domingo en el Teatro del Centro Nacional de las Artes, hasta el 16 de abril, participan Marta Resnikoff, Lilian Lara, Tito Dreinhuffer, Toño Peña, Patricia Argueta, Gustavo Lizárraga y Ricardo Correa.

El concepto interactivo es de Mauricio Nieto y Jesús Iberri, y diseño sonoro de Ricardo Cortés.

La Jornada

Pablo Mandoki

ALQUIMIA ESCÉNICA

Excalibur –la famosa espada del Rey Arturo– es también el título de un cuento de José de la Colina, a partir del cual el grupo Transdisciplinaria Escénica crea un espectáculo multimedia homónimo que se presenta actualmente en el Teatro de las Artes del Centro Nacional de las Artes. Desde su fundación en 1994, dicho centro ha puesto especial interés en el fomento y estímulo a la creación artística interdisciplinaria, dada la convivencia que ahí tienen las distintas escuelas del centro de investigación pertenecientes al Instituto Nacional de Bellas Artes –otrora desperdigados en la enorme geografía de la Ciudad de México. Además el CNA cuenta con un Centro Multimedia que tiene, entre sus objetivos, el de ofrecer asesoría, entretenimiento y “tiempo de máquina” para el desarrollo de los proyectos artísticos que requieran de sus servicios.

De esta forma, Excalibur viene a ser un botón de muestra de los muy variados proyectos que se desarrollan al interior de lo que hasta hace algunos años fuera el *backlot* de los Estudios Churubusco. Transdisciplinaria Escénica, el grupo conformado por Gabriel Figueroa Pacheco (creador escénico), Mauricio Nieto López (artista Visual) y Jesús Ibarri (artista multimedia), plantea capturar en *Excalibur* “la intimidad y cercanía del hecho vivo realizado por el actor” junto con la versatilidad en la creación de espacios, puntos de vista y encuadres que ofrecen el video y las nuevas tecnologías, en un intento por “ampliar el campo perceptivo del espectador a través de una combinación armónica entre dichos lenguajes”.

La lista de artistas que, a lo largo del siglo xx, han sentido esta misma tentación de fusionar primero el teatro y el cine, y posteriormente el video, es enorme. Además la aparición de nuevas tecnologías y su renovación vertiginosa seguirá seduciendo y perturbando las mentes de los que sueñan con esa alquimia denominada “teatro total”. Sin embargo, en la práctica y a la hora de fusión resulta casi inevitable la subordinación de unos lenguajes a otros. ¿Cuál de ellos lleva la batuta? ¿Qué elemento habrá que sacrificar en aras de dicha interacción? ¿Qué se gana y qué se pierde?

En Excalibur se relata la historia de Luis, un adolescente que para sobrevivir al mundo hostil e incomprensible de los adultos se sumerge en su propia fantasía, poblada por personajes míticos arturianos: dragones, princesas, brujas y caballeros. Víctima del autoritarismo paterno, Luis se ha convertido en un adolescente retraído al que muy pronto suspenderán en la escuela. En las clases de regularización conoce y se enamora de la hija de su maestra, para luego descubrir que está comprometida y va a casarse. Dicha anécdota se narra de manera fragmentada, entretejiendo la situación real del adolescente con sus fantasías y algunos *flashbacks* sobre los maltratos sufridos durante su infancia.

Los personajes “vivos” interactúan con los personajes y espacios videados sobre las cuatro pantallas, tres de las cuales se desplazan sobre el escenario participando orgánicamente en la creación de dichos espacios escénicos. Ciertamente, el elemento que destaca en este espectáculo es la imagen, y si bien la premisa planteada sobre la creación de los diferentes espacios a través del video está lograda con calidad, el espectáculo depende demasiado de este recurso, hasta agitarlo innecesariamente. En cambio, uno de los aciertos del montaje consiste en la manera sutil y sugerente como fue resuelta la interacción física de los actores “vivos” con las imágenes proyectadas. En este aspecto resulta sobresaliente el juego que se logra entre los distintos encuadres de un mingitorio proyectado sobre una de las pantallas y las distintas posiciones que tiene que adoptar el Luis “real” para integrarse al efecto de estar orinando, desde un cómodo *full shot* hasta un *top shot* hilarante para el que se tiene que acostar en el piso. Otro aspecto de gran importancia es el sonido: la musicalización, composición, grabación y diseño sonoro de Ricardo Cortés constituyen un aglutinante imprescindible para el espectáculo. Por el contrario, el trabajo actoral fue el que sufrió las mayores pérdidas en esta amalgama de elementos: desde la ínfima calidad literaria y dramática de los diálogos, pasando por la excesiva atención requerida por los actores para su acoplamiento con las imágenes proyectadas, hasta con el tono fársico con el que se dotó a los personajes autoritarios, el cual los redujo a simples “tigres de papel” sin la fuerza necesaria para detonar, verdaderamente, la fantasía escapista del personaje protagónico. De esta forma, lamentablemente, se perdió la oportunidad de sacarle todo el provecho posible a este ejercicio de reflexión acerca del maltrato infantil, un tema cuyo análisis es indispensable para fomentar un verdadero cambio de mentalidad de cara al nuevo milenio.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TEATRO EN LA MIRA
POR LUZ EMILIA AGUILAR ZINSER
¿Cómo se construye el arte?

Video, actuación, literatura, sonido se intentan conjugar en *Excalibur*.

Nuevas posibilidades tecnológicas han atraído a teatristas a la experimentación de un discurso multidisciplinario. Desde hace décadas se busca por este camino en distintas partes del mundo. En México se ha desarrollado poco esta posibilidad expresiva, que exige rigor técnico y depurada conceptualización.

¿Cómo se construye un lenguaje estético?, ¿qué surge primero, el concepto o la forma?, ¿cuál es el sentido, la necesidad de los recursos multimedia?

Excalibur parte del muy breve cuento homónimo de José de la Colina, elaborado en un discurso crítico que se abre al misterio de la imaginación y la violencia. En un suspiro se apuran las palabras, con mínima presencia de puntos y un caudal de comas que aceleran el ritmo. En un segundo la fantasía del niño hiere a la bruja – maestra con su espada, relámpago de acero, en que destella una vorágine de voces, de visiones.

Para la escenificación de este cuento, el instante se estira en horas. El discurso se encamina a documentar y resolver las preguntas abiertas por José de la Colina, definir las motivaciones del niño para blandir la espada, cerrar el compás de incertidumbre, de polivalencia en el hilado poético, inquietante del escritor, que parte en *Excalibur* de la subjetividad del pequeño.

En la adaptación para tablas y pantallas atestiguamos sin lugar a dudas que al chico lo humillan de una manera repetitiva, casi vacía de contrapuntos e ironías, la ficción se polariza en un juego plano de bien y mal. El ingenuo crío es víctima de adultos malísimos, desalmados, que le encajan el aguijón de la violencia.

En el ir y venir de la tercera dimensión a la segunda, el concepto predominante es ilustrativo. Con frecuencia las proyecciones en las tres pantallas que se ordenan en distintas posibilidades, sustituyen a la escenografía volumétrica: en las mamparas vemos puertas, ventanas, el multifamiliar donde vive el protagonista, el perro.

El juego de imágenes emigra aquí de la piel, la mirada, la energía de los actores, a la dominante literalidad y realismo de buena parte de las proyecciones.

En escasos momentos se explora la subjetividad del niño: en la tercera dimensión ambula un caballero imaginado por el pequeño, en reiteración lindante con la obvedad.

En pantalla una puerta flota sobre un paisaje del seco, el rostro de la hija de la profesora –única proclive a la calidez, la ternura– se empalma con la ventana al afuera, a la luz. En un lapso afortunado la imagen en video de una maestra imaginaria, que interpreta Soledad Ruiz, flota amenazante dejándonos columbrar el miedo en la imaginación del niño.

Otro segmento logrado me pareció cuando el chico se recuesta frente a la proyección del mingitorio y éste crece, gira de modo que desafía la perspectiva, la escala entre las dos dimensiones para colocarse en una vista cenital y transmitir la angustiosa sensación de que la boca del desagüe devorará al protagonista.

¿Qué dio origen al lenguaje de esta puesta en escena: atracción por lo nuevo o ideas, pulsiones creativas que necesitan para expresarse un lenguaje renovado?

Me pareció que en *Excalibur*, en la ruta hacia la recreación escénica de un enjambre de preguntas, imágenes otorgadas por la literatura, la tentación de ilustrar con los recursos multimedia y dar angostas respuestas tendió su trampa, su mordaza.

Excalibur

- Dramaturgia: Rubén Pagoaga
- Dirección: Gabriel Figueroa Pacheco
- Con: Toño Peña, Tito Dreinhuffer, Lillan Lara, Marta Resnikoff, Soledad Ruiz, Gustavo Lizárraga
- Concepto Interactivo: Mauricio Nieto, Jesús Ibarri, Gabriel Figueroa Pacheco
- Composición y diseño sonoro: Ricardo Cortés
- Dispositivo Visual, Mobiliario y utilería: Mauricio Nieto
- Teatro de las Artes
- Producción: CONACULTA Difusión Cultural UNAM
- Funciones: jueves a domingo

Fusionan video y teatro

Por Silvia Isabel Gómez

Excalibur, espectáculo intermedia del grupo Transdisciplinaria Escénica que se estrenará mañana en el Teatro de las Artes de CNA, busca liberarse de la palabra para concentrarse en la acción real e imaginaria de 41 actores que, en vivo y a través de pantallas, representarán ante el público el cuento homónimo de José de la Colina.

Un adolescente de 14 años, Toño Peña, es el intérprete principal del proyecto, que cuenta para su realización con tres pantallas y cuatro videoproyectores que permitirán integrar las escenas, concebidas en planos tridimensionales y bidimensionales (videoimagen e imagen teatral), de una historia que narra las inseguridades de un joven que, para refugiarse de una realidad hostil, asume en su imaginación la personalidad de un caballero andante.

Gabriel Figueroa Pacheco, creador del concepto interactivo junto con Mauricio Nieto y Jesús Iberri, definió el espectáculo como una combinación de video y teatro estructurada como un rompecabezas hecho de secuencias que el propio público podrá armar.

“Nuestro trabajo es más sencillo que el presentado por grupos como La Fura dels Baus. No buscamos crear una ilusión óptica con imágenes virtuales, sino manejar las características de cada lenguaje y conjugarnos”.

La fragmentación del escenario, los planos desdoblados de un solo actor, la contraposición de imágenes, son utilizados como recursos para mostrar al espectador los diferentes niveles de realidad exterior e interior. Con un trazo escénico calificado como “limpio” y un estilo “casi minimalista”, el montaje busca no privilegiar la pantalla sobre la experiencia viva de los actores, sino mantener el equilibrio.

“A lo mucho, se dicen 20 frases en toda la obra, porque el desarrollo de la obra se concentra en la acción. Pienso que debemos liberarnos de las palabras, decir los textos necesarios, pero no considerarlos como algo imprescindible”.

Después de cuatro años de espera, dos becas ganadas en el Fonca, una inversión de 700 mil pesos, y un paréntesis obligado por la huelga en la UNAM, Figueroa pacheco consideró que lo “ideal” en el montaje hubiera sido contar desde un principio con la tecnología necesaria, algo imposible por su costo. Así, Transdisciplinaria Escénica compró parte del equipo y el resto lo consiguió de instituciones como el INBA, que le prestó su único videoprojector, “peleadísimo” por los artistas.

Junto a los siete actores en escena, habrá 34 más que aparecerán como presencias electrónicas en las pantallas, desde las que establecerán relaciones dramáticas directas o indirectas con los intérpretes en vivo.

Con una duración de una hora 35 minutos, *Excalibur* no tendrá, según Figueroa pacheco, autor también de la versión libre para la escena del cuento, la frialdad que se le atribuyó en su momento a espectáculos como *F@usto versión 3.0* del grupo La Fura dels Baus.

“Siempre se corre el riesgo en un espectáculo donde la aplicación del video es el elemento principal, ya que, sobre la escena, el actor está supeditado al cronómetro para que la imagen no se desfase. Los actores deben imprimir vida al espectáculo que se está desarrollando, y a la vez asumir la posición necesaria, cuidar que el tiempo no se les venga encima, lo que implica un trabajo doble. Nuestra apuesta es que los minutos le alcancen para demostrar se creatividad, porque el actor no falla, pero la máquina sí puede hacerlo”.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Excalibur

No siempre la adaptación para teatro de textos no dramáticos (y por favor que se entienda, en este mundo de confusiones, que me estoy refiriendo con dramático a una obra escrita para llevarse a escena, sea del género que sea, que es lo correcto y adecuado aunque algunos les parezca muy técnico) resultan ser felices. Está este *Excalibur*, uno de los espléndidos cuentos que José de la Colina escribiera en su volumen *Ven, caballo gris* y que después quedara recogido, casi antológicamente por la Universidad Veracruzana en otro volumen, *La tumba india*. De la Colina, en un par de páginas, logra darnos el mundo externo e interior y poblado de fantasías de un adolescente débil mental y enamorado. La capacidad de síntesis, el nombre mismo del cuento que se refiere a la espada de Arturo y que muestra la apropiación imaginaria de este pobre muchachito, émulo si se quiere del Quijote, del papel de caballero andante, resultan ejemplares. Desarrollar lo así anudado es debilitar la historia.

Gabriel Figueroa Pacheco y sus colaboradores expanden el cuento buscando la raíz de los problemas del adolescente, aquí llamado Luis y no limitado en su inteligencia, sino simplemente en huidas imaginarias de su realidad y, por tanto, desatento y lábil, un mal estudiante. La raíz de su situación es un padre dominante, desde la infancia, a crueles castigos por la más leve falta y una madre poco amorosa, capaz de olvidarlo encerrado en un ropero. La interpretación psicologista es muy rudimentaria y se contradice en muchos momentos. Por ejemplo cuando Luis, un muchachito de 16 años, lee con la torpeza de un párvulo, lo que nos devuelve a la idea de un alumno de lento aprendizaje. Así, la angustiosa cárcel que sus limitaciones imponen al protagonista original, se convierten en la convencional idea de que la culpa es de los padres (y de los padres de los padres) con que se afronta melodramáticamente el tema de las dificultades adolescentes.

El abaratao cuento de José de la Colina nos es narrado con los recursos multimedia en que se mezclan teatro y video-grabación. Este "concepto interactivo" se debe al propio Figueroa y a Mauricio Nieto López y Jesús Iberri Rosales, que forman el grupo Transdisciplinaria Escénica que intenta explorar diferentes formas de comunicarse con el espectador. Ignoro si lo consiguen, porque muy aparte de las fallas temáticas y aun dramáticas de la puesta —que llegan a cansar por la reiteración de castigos e imposiciones que sufre Luis desde muy pequeño— conlleva los riesgos de toda experimentación. En el sentido interactivo es un espectáculo muy bien hecho y con momentos muy interesantes, aunque no deja de haber alguna falla en la nitidez de la proyección. Pero, como suele ocurrir en este tipo de escenificaciones, una vez pasado el disfrute de los logros técnicos y una vez que el espectador integra ambos medios —teatro y video— como un todo, se empiezan a observar las carencias, sobretudo en lo que a actuaciones se refiere.

Hace más de 40 años, el Teatro Negro de Praga nos dejó un espectáculo vaudevillesco en el que actores de carne y hueso alternaban con proyecciones cinematográficas en el que los mismos actores pasaban del escenario a la pantalla y viceversa. Lo vimos como una curiosidad muy divertida. En la actualidad, gracias al video, la chispeante novedad se ha convertido en una propuesta artística multimedia. Y hemos visto a algún grupo catalán y a algún grupo canadiense, por citar los más recientes, y no logramos —por lo menos no lo logro yo— la plena sensación de estar ante un hecho artístico con nuevos derroteros, con una integración tal de lenguajes que den por resultado otro, que no sea el teatro ni el video.

Es posible que esto que digo se deba a un tono generacional y que las multimedia lleguen a ser, en verdad, el arte escénico del futuro inmediato. De ser así, yo aconsejaría a este interesante grupo que no se limitara al encanto del prodigio técnico y basara sus propuestas en una dramaturgia sólida y sin concesiones y que junto a cámaras y computadoras conjuntaran a un buen equipo de actores o a un director que les impidiera —pondría de ejemplo a Marta Resnikoff como la maestra, pero se puede extender a casi todo el elenco— esos modos actorales tan poco convincentes.

CRÓNICA

6 DE MARZO DEL 2000

Con *Excalibur*, muere para siempre el teatro tradicional

El espectáculo interdisciplinario *Excalibur*, de Gabriel Figueroa Pacheco, que el próximo jueves 9 de marzo será presentado por el grupo Transdisciplinaria Escénica en el Centro Nacional de las Artes, rebasa los límites que le imponía el teatro tradicional para incursionar en territorios noveles del montaje escénico. Se trata de una puesta que involucra tecnología multimedia de alto nivel.

Basado en un relato homónimo de José de la Colina, Mauricio Nieto López, Jesús Ibarri Rosales y el propio Gabriel Figueroa, desarrollaron un concepto interactivo, basado en programas de tercera dimensión, de retoque y editores no lineales, así como en tecnología aplicada a la generación de ambientes sonoros y visuales.

Desde 1995, año en que estos tres creadores fundaron Transdisciplinaria Escénica, esta agrupación ha contado con la participación de más de 200 creadores e intérpretes de distintas disciplinas, con quienes han realizado tanto performances e instalaciones interactivas como arte-acción y espectáculos escénicos.

Excalibur surgió de la consigna "no hay imposibles" y de la inquietud de diversificar elementos perceptivos de los sentidos del espectador, dijeron los creadores.

La puesta en escena se desarrolla mediante la integración de video-imágenes (proyección y retroproyección de video) e imágenes teatrales generadas por los actores y demás elementos presentes en el escenario, a través de una interacción equilibrada y armónica. De acuerdo con Figueroa Nieto e Ibarri, el protagonista de *Excalibur* vive una situación límite entre ficción y realidad, dos mundos distintos que forman una toda, contraponiéndose, entremezclándose y confundiendo, de tal suerte que el manejo de planos bi y tridimensionales semejen la situación del personaje.

LA PRENSA POPU TEATRO

2 DE ABRIL DE 2000

Por Carmen Zabaleta

"*Excalibur*", ¿qué es eso?

"*Excalibur*". Ahora sí el teatro contemporáneo quedó parado muy raro. Resulta que por fin llegó a escena "*Excalibur*". Bajo la batuta del joven director Gabriel Figueroa Pacheco.

La historia trata de la violencia familiar y de un niño que quiere averiguar cómo era su padre; en otras palabras, trata de decirle a gritos que los dos son iguales y que no tiene ningún sentido que lo maltrate. Esta obra es un gran logro de producción, pues Gabriel Figueroa trabajó durísimo por conseguir el dinero para el espectáculo. Lo que resulta una verdadera lástima es que el producto final no es lo que se esperaba, pues en el concepto original se propusieron pantallas gigantes para el show, que en la realidad ni ayudan a la historia, ni apantallan al público.

Probablemente "*Excalibur*" sea la muestra de que no siempre las grandes producciones logran cuajar. Ojalá que la puesta mejore con el paso de la temporada que se realiza en el Teatro de las Artes del Centro Nacional de las Artes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por Carlos Pascual

Prueba y error

Una vez más llega a nosotros, en una versión renovada, la leyenda de *Excalibur*, la mágica espada que porta el rey Arturo, quien siendo un adolescente, la extrae de un antiguo yunque para cumplir así una ancestral profecía. Historia tratada un sin fin de veces por novelistas, compositores y cineastas; desde los juglares medievales hasta Lerner y Loewe en *Camelot*, desde Shakespeare en King Jhon hasta Mark Twain. Y ahora esta versión en multimedia pretende contar la historia de la transformación de un niño en hombre, en el hombre que empuña sus ideales hasta sus últimas consecuencias, a la luz del nuevo milenio. Siendo así, el eje vital de este espectáculo tiene que ver con la lucha interna de un niño arrojado al mundo de un hombre. Pero no es así. El director Gabriel Figueroa Pacheco nos ha invitado a un espectáculo multimedia, "transdisciplinario". Y esto, para él, es la columna vertebral de su trabajo. La forma, no el contenido. Forma hábil, sí, sorprendente a veces. La manera de tratar el espacio virtual, fragmentado en diversos planos y angulaciones es asombroso y la gran mayoría de las veces, muy eficaz, al igual que el trabajo de edición de las imágenes en video. De ahí que el montaje cuente ocasionalmente con imágenes y metáforas muy bellas, incluso conmovedoras, como el dragón y la extracción de la espada misma, o el viaje de Luis al laberinto del internado. ¿Pero qué sucede entonces? El montaje falla en dos aspectos medulares: uno, el texto, que si bien es tomado a partir de un cuento homónimo de José de la Colina, carece de toda profundidad e interés. Y no me refiero, por supuesto, exclusivamente al texto verbal, pobre en sí, sino al texto de "dramaturgia escénica", donde la acción y la tensión entre los personajes deben llevarnos a hacer este difícil viaje junto con el protagonista. Requeriría la fuerza de un texto como *El Zoológico de Cristal* de Williams, o *el Equus* de Shaffer. Y entonces dislocar el discurso escénico y diversificarlo. Dos, el etiquetar al espectáculo de "multimedia", donde a fin de cuentas sólo concluyen el trabajo de actores vivos, el video y la música grabada, ¿Y la propuesta actoral, sea de estilo o meramente un trabajo mínimo de expresión corporal? Porque moverse en escena no es ejecutar, interpretar con el cuerpo. ¿La propuesta plástica? Se pierde en medio de una aberración visual sin propuesta de gama cromática alguna, manejo de línea en espacios, objetos y ropa diseñados y en el paupérrimo uso de los recursos de iluminación que el espacio ofrece. En resumidas cuentas: no hay coherencia alguna en el concepto. Apuntes de búsqueda sí, valiosos, pero que no alcanzan a cuajar.

Lo anterior me lleva al factor más evidente: el elenco. Un espectáculo vivo, sea *transdisciplinario* o no, estará siempre sustentado en la ejecución de sus actores, vivos o "virtuales". La tecnología de multimedia (las proyecciones, la acrobacia, los espacios alternativos, etc.) no son más que una parte más del dispositivo escénico, del cual el actor se nutre, en el cual se recrea en ese vals interminable entre el personaje y su entorno que es el hecho escénico. Pero si no hay actor que encienda la chispa, la convención simplemente no se da. Es muy desafortunado que el espectáculo tenga que apoyarse tanto en el personaje de Luis (Toño Peña), plano, sin proyección o intuición alguna, a quien debiera estar sucediéndole todo y no le pasa nada. Y no es su juventud. Recordemos los trabajos de un Roberto Sosa a la misma edad. Actores jóvenes hay, sólo hay que buscarlos... o dirigirlos. Lo mismo pasa con los cascarones huecos que son el papá y la mamá (Tito Dreinhuffer y Lilian Lara). Pareciera ser que ya que las imágenes de video aportan la creación de espacios y tonos, ellos olvidaron hacerlo también a nivel interno. Una espada de cartón puede ser una hoja mágica de un metal maravilloso. Sólo hace falta un actor para hacerlo.

El gran acierto, sin embargo, radica también en la inmadurez y proceso de búsqueda de los creadores de este espectáculo por un motivo. El espacio. Darle acceso al Teatro de las Artes a estos creadores que buscan nuevos lenguajes es loable, tanto por parte de las autoridades como de ellos mismos. El multimedia requiere de amplios espacios con grandes capacidades técnicas. Y la única manera de encontrar nuevos caminos en las artes es a partir de la prueba y el error hasta encontrar el acierto. Y la única forma de encontrar el acierto es ésa: probando. Hay que acompañar a esta nueva generación de artistas en el inicio de su viaje. También la transformación de los lenguajes estéticos requiere que el público sea parte de ello. Vayamos a ver cómo estos jóvenes *Arturos* sacan su *Excalibur* del yunque. Lo demás lo dirá el tiempo.

Videojuego teatral / LOURDES GÓMEZ pag. 32

Hoy jueves 9 de marzo se estrena en el Teatro de las Artes el espectáculo multimedia *Excalibur*. Los responsables de la puesta son tres jóvenes apasionados por el lenguaje visual, cinematográfico y teatral. Ellos son Jesús Iberri, artista multimedia, creador del video; Mauricio Nieto, artista plástico, responsable del dispositivo visual y Gabriel Figueroa Pacheco, director de escena y adaptador del cuento homónimo de José de la Colina.

Con una decena de montajes como historia común, estos tres chicos de 23, 28 y 30 años de edad avanzan, desde su punto de vista, en su proyecto de explorar la interacción de medios y el manejo de lenguajes. De acuerdo a Jesús, una de las peculiaridades del proyecto es que nace a partir del cuento, "pero también de la necesidad de integrar dos lenguajes: el teatro y el video. No encontrábamos ningún guión de teatro que nos acomodara para llevarlo a escena, con todo y que ha habido muchas obras con este juego interdisciplinario. La adaptación la hace Gabriel a partir de imágenes que aportamos los tres".

Gabriel continúa: "El público va a quedar apantallado. Tendremos pantallas por todos lados. Investigamos mucho para llegar al estreno; uno siempre piensa que descubre el hilo negro. Tenemos construcciones imaginarias en las que el protagonista se refugia para sobrellevar el mundo hostil de los adultos".

La anécdota es tan sencilla como el cuento. Un chico va mal en la escuela y cuando escucha a sus papás decirle que es un tonto, inútil, flojo y bueno para nada, él piensa que no es justo porque ellos así lo hicieron y él no tiene la culpa; en todo caso ellos son los responsables. Él en realidad no es tonto, sino bastante ingenioso y receptivo, aunque sí inseguro. Lo que en realidad abordamos en la obra es la importancia del cariño manifiesto.

"No es que los padres de Luis, nuestro personaje, no lo quieran, sino que las formas en que le manifiestan su cariño no son las mejores. Creemos en la tesis de que infancia es destino. De las relaciones que establezcamos con el entorno dependerán nuestras posibilidades como ser humano. Con esto tampoco quiero decir que en la obra recomendamos cómo educar al hijo, realmente cuando investigamos cuál en la mejor forma de educar, cómo manifestar el cariño dentro de una cultura limitante y represiva como la de nuestros padres o una cultura totalmente libertina, sin límites como la generación del 68, vimos que el resultado fue el mismo: todos tuvieron hijos con problemas.

"Sólo nos quedó claro que la relación padres-hijos tiene que darse en un marco de respeto y comprensión, cariño manifiesto, independientemente de los niveles culturales y económicos. En *Excalibur* el protagonista es un chico de 14 años y está en una situación límite. Es decir, confunde la realidad con la fantasía, sobretodo cuando su padre -el dragón- lo obliga a tomar clases de regularización con una maestra gorda -la bruja- que tiene una hija de 25 años -la doncella-. El chico crea las asociaciones estimulado por una lectura de hadas y doncellas, con la imagen de San Jorge matando al dragón. Ésta es la fantasía en la que nos centramos".

Cabe señalar que el adaptador-director crea escenas fuertes como la del padre cuando descubre al hijo fumando y lo encierra en el armario con una cajetilla llena. "Si ya eres tan hombre para fumar, pues sales hasta que te la termines", ordena ante la mirada atónita de la madre que también vive bajo el cetro del jefe de familia. "Con esto vuelve a su hijo fóbico al cigarro", señala el director, quien cree que ésa es la forma que encuentra el padre para educar a su hijo y evitar que se convierta en un vicioso. "Pero también puse esa escena porque fue real en la vida de mi tío", reconoce.

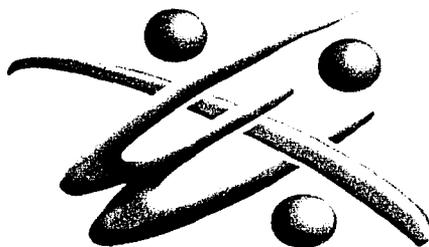
Para Gabriel Figueroa Pacheco lo importante es que *Excalibur* es la espada que atraviesa a la mujer, a la maestra, que es el único vínculo del protagonista con la realidad. "Él mata a la bruja y luego al dragón para rescatar a la doncella, aunque ésta está enamorada de otro, porque él, Luis, es sólo un adolescente. En la obra también hay un caballero, el personaje imaginario de Luis, quien es lo que él quisiera ser; presentamos diferentes elementos arturianos en la construcción imaginaria del personaje central".

También importa resaltar que el texto dramático pide 64 personajes, pero sólo siete actúan en el escenario. Aquí interviene Mauricio Nieto, responsable del dispositivo visual: "Porque el guión fue hecho desde el principio para este juego de video y teatro. Los restantes se manejan como presencias electrónicas y aparecen en video. Buscamos un equilibrio armónico, si nos importa lo que queremos decir y cómo, pero a partir de la integración del juego y la combinación".

EXCALIBUR

FUE UNA PRODUCCIÓN DE

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Transdisciplinaria Escénica ©

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Actores, Técnicos del Teatro de las Artes y Grupo Transdisciplinaria Escénica
(al fondo las 3 pantallas alineadas)



"Excalibur"

GUIÓN DRAMÁTICO

BASADO EN EL CUENTO HOMÓNIMO DE JOSÉ DE LA COLINA

NOTA: El presente texto contiene, además de las características propias de un guión dramático, las indicaciones para su puesta en escena, haciendo énfasis en la distribución de la acción dramática entre los planos bidimensionales (video) y los tridimensionales (teatro) y la forma en que estos últimos interactuarán. Si bien en esta presentación aparecen de modo lineal y consecutivo, los planos transcurren de modo simultáneo la mayoría de las veces.

PERSONAJES

LUIS, adolescente de 14 años

PADRE

MADRE

LUIS, a la edad de 5 años *

MAESTRA

PATRICIA, hija de la maestra.

PROFESOR

COMPAÑEROS DE CLASE *

UN CHICO GORDO

CABALLERO MEDIEVAL

MAESTRA IMAGINARIA*

SARGENTO *

JÓVENES SOLDADOS *

3 CHICOS que fuman *

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

* Personajes que aparecen únicamente en video

SECUENCIA 1: "Un largo camino"

Al abrirse el telón se ven tres pantallas alineadas de 3 x 4 m. c/u (1,2 y 3, izquierda, centro y derecha respectivamente), a lo largo de la boca escena.

Imagen: *Abstracción. Textura en movimiento se trata de la piel de un tipo de reptil. (siempre se sugiere sin que nunca se le vea tácitamente en pantalla). En tanto, aparecen los créditos más importantes de quienes participan en el montaje.*

CORTE a: *Detalles de un chico corriendo*

CORTE a: *La textura reptilesca en donde aparecen otros créditos.*

CORTE a: *Más detalles del chico corriendo*

CORTE a: *Textura reptilesca. Aparece el nombre del espectáculo: Excalibur.*

CORTE a: *una planicie árida, en cuyo centro se encuentra un largo camino. El chico viene corriendo de frente*

Las pantallas se mueven hacia el fondo del escenario, continúan alineadas.

Cuando en pantalla vemos la figura del chico en un tamaño proporcional al cuerpo humano (proporción ergonómica), entonces LUIS (actor) atraviesa la malla de nylon traslúcida siguiendo la misma dirección que llevaba la figura en la pantalla de video (así se pasa de la bidimensión a la tridimensión).

LUIS trae sus ropas desarregladas y sangra por la nariz. En escena, sobre el camino de luz, continuación del que está en la pantalla, busca algo.

En la zona de la izquierda, en primer plano, a través de una trampa, sube un aparato de televisión boca arriba, está encendido. Luis se aproxima hacia este, mete la mano por el cinescopio, saca una espada (**Ver lámina 1**). La blande rasgando el aire furiosamente.

VOCES EN OFF: (Se escuchan ruidos y voces diversas, entremezclados.)

Ladridos de perro.

Voz de hombre: ¿¿qué?!, ¿¿qué?!, ¿¿qué?!

Varios niños a coro: ¡El mión!, ¡El mión!, ¡El mión!.

Voz de hombre, autoritaria y enérgica: ¡Ese no es su flanco derecho!... ¡Flanco derecho!... ¡No!, ¡no!...

Voz de hombre adulto: Los monstruos no existen.

Ruido de una motocicleta que se entremezcla con una voz excitada: ¡Más!... ¡Más rápido!.. ¡Más!..

El ambiente se torna caótico. El monitor sale de escena.

Imagen: *La planicie y el camino empiezan a tornarse difusos, borrosos.*

VOZ DE LUIS EN OFF: (Sobresale del resto de las voces anteriores, de manera entrecortada.) ¡Bruja, / Vieja bruja, / espada / te mato / tu hija/ su mano me llevo/ tu hija / su mano/ escapamos / te mato/ vieja bruja/... ¡Bruja!

Luis sigue dando decididos espadazos al aire, se va agotando. Su furia cede, mueve la espada como si le pareciera más pesada, sus movimientos son torpes.

LUIS: ¡Bruja!... ¿bruja?... (En un intento de escapatoria, regresa hacia el camino proyectado en la pantalla, por donde entró antes. Se desconcierta al mirar los edificios que van apareciendo).

ENLACE 1 "Edificios vertiginosos"

Imagen: *Exterior. Ciudad. Edificios. se ven edificios que avanzan desde el fondo hacia el frente dando la impresión de que se vienen encima de Luis. Después siguen apareciendo edificios en ritmos vertiginosos.*

LUIS: (Se muestra angustiado, a causa de la sensación que le producen los edificios, lo cual le hace un efecto cuasi enloquecedor, es la amenaza de una gigantesca ciudad que parece venirse encima. Corre en todas direcciones).

Las pantallas (*todavía con imágenes de edificios*) se mueven junto con él como si quisieran acorralarlo. Ahora en lugar de espada, Luis, trae una regla. Las pantallas laterales parecen querer cercarlo llevándolo hacia el centro del escenario. La pantalla central se mueve desde el fondo obligando al actor a desplazarse hacia adelante (**Ver lámina 2**). Es ésta la que finalmente lo "empuja" y por lo que aquel queda fuera del alcance de las pantallas laterales que ya se estaban cerrando. Al final las pantallas quedan formando una pared frente al público.

Imagen: *Exterior. Azotea. Día. (Proporciones ergonómicas) Corte ala azotea, en donde se aprecian las jaulas de fierro que sirven como lugares de tendido. En la pantalla central (2) se ubica la puerta de acceso a éste lugar, Luis (actor) se encuentra parado delante de ella.*

SECUENCIA 2: "Imponente dragoncito"

Luis se mueve en correspondencia con la cámara para dar el efecto de que está recorriendo la azotea.

Imagen: *Se ve dentro de una jaula de tendido a un perro que mira en dirección a donde se encuentra el actor, ladra.*

LUIS: (Se acerca a la imagen del perro en la pantalla. Cojea y sangra por la boca, sarcástico le habla). Temible, Sanguinario, Imponente... Dragoncito.

(Raspa ruidosamente con la regla la malla de la jaula. El perro, en video, ladra nervioso. El lo contempla divertido y responde también con ladridos, al tiempo que se desplaza en semicírculo como aquel que está en mitad de una pelea y "mide" a su contrario. El movimiento del perro corresponde con el del actor en tridimensión. (Ver lámina 3) Luis sale riendo patéticamente sale por la derecha

ENLACE 2 "A través de la ventana"

Imagen: Exterior/Interior. Casa de Luis

En zoom back la azotea se aleja para dejar ver la panorámica de la parte más alta del mismo edificio). La cámara en tilt up se detiene en una ventana del edificio. Allí inicia el zoom in para ver el interior del departamento. (esto mira únicamente en la pantalla central, simultáneamente las pantallas laterales se van a fade

SECUENCIA 3: "¡Ustedes son los marcianos!"

Imagen: Interior. Sala de la casa de LUIS. Pantalla central

De espalda al espectador el PADRE, a quien se le nota preocupado y la MADRE de Luis, quien reconforta a aquel, los dos sentados en el mismo sillón miran un viejo televisor que está en segundo plano. Se inicia el zoom in sobre el aparato, en donde se transmite un comercial de alimento para bebés. En el cuadro se ven las cabezas de los padres en una esquina de la pantalla. Salen de cuadro PADRE y MADRE. Aparece Luis, de cinco años, se para delante del televisor y les apunta con su pistola de juguete.

LUIS: ¡Ustedes son los marcianos!

Las pantallas se separan a una distancia de cincuenta centímetros entre sí.

Imagen: En pantalla central (2) la imagen del televisor y el niño que sigue apuntando, se encienden las laterales (1y 3) y se ve en close-up, respectivamente, el PADRE y la MADRE reaccionando al gesto del niño. (Ver lamina 4)

MADRE: (Nerviosa, con risitas contenidas) Luisito... los marcianos no existen.

PADRE: (Exasperado) ¡Por favor!!... ¡Llévatelo de aquí!

Imagen: El zoom sobre el niño sigue avanzando hasta llegar a los ojos, después se inicia el zoom bag sobre este mismo para ver al niño adentro de la pantalla del monitor. Entra a cuadro (pant. 2) un brazo de mujer (MADRE) que le cambia de canal. Vemos imágenes de la película de "Contacto"

ENLACE 3

Imagen: Zoom in en la tres pantallas. Sobre la pantalla de la izquierda (1) el rostro del PADRE se transforma por disolvencia a una de las paredes de la casa, en la del centro (2) el monitor de televisión crece, hasta ocupar todo el cuadro se sigue viendo la película de "contacto" y en la pantalla derecha (3) parte de la textura de la pared de la casa. Las imágenes de las tres pantallas permanecen en esas dimensiones unos instantes haciendo énfasis en la película.

Se hace zoom back sobre las tres imágenes anteriores.

Entra a escena un sillón con PADRE y MADRE sentados encima y de espaldas al público.

SECUENCIA 4: "Ya no voy a ir a la escuela"

Imagen: Interior. Sala de la casa de Luis.

En las tres pantallas se mira parte del interior de la casa en proporción ergonómica. En el televisor que sigue - ahora en proporciones ergonómicas- en la pantalla 2, continúan las imágenes de "Contacto".

El PADRE se muestra entretenido por lo que ve en la televisión. La MADRE emocionada mueve la rodilla de él, señalando la tele. Llega LUIS, de 14 años, trae puesto el uniforme de la escuela, se detiene detrás del sillón.

LUIS: (Temeroso intenta hablar) Papá... (PADRE y MADRE siguen atentos a la T.V.)

Papá... (Un poco más fuerte). Papá...(Mostrando la boleta de calificaciones) creo que... ya no voy a ir a la escuela...

(PADRE y MADRE voltean a verlo, extrañados).

PADRE: (Después de mirar el reporte)¡¿Qué?! (Ver lamina 5)

ENLACE 4 "Bajando pizarrón"

Obscuro parcial en todo el espacio. Fade a pantallas. Una luz cenital permite ver a LUIS con la cabeza gacha. Padre, madre y sillón salen. Justo cuando él inicia un medio giro hacia el público baja de la tramoya un pizarrón de acrílico, mientras los ¡¿Qué?! del PADRE se repiten en off varias veces, cada vez con más violencia.

SECUENCIA 5: "Salón de clase"

Sale una de las pantallas y las otras dos se alinean centradas

Imagen: Interior. Salón de clase.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Disolvencia a niños sentados en sus pupitres de frente al espectador.

LUIS queda situado tras el pizarrón de frente a público y a sus espaldas, en proporciones ergonómicas, se proyectan sus compañeros. En el centro destaca el pasillo central del salón, el cual culmina en la puerta de salida. A los lados se continúan las típicas filas de escolares.

Aparece el profesor (actor). El grupo (en video) se encuentra alterado. Estos, profesor y alumnos, mantienen una secuencia de interacción. El maestro pide a un niño que se calle, éste lo hace. El maestro avienta un gis a otro que se burla, lo esquiva tratando de aguantar la risa. Durante este momento LUIS está tratando de escribir en el pizarrón. Por más que intenta no puede hacerlo correctamente: "El respeto al berecho aejno se la paz". El profesor borra la frase por quinta vez ordenándole, con toda la calma del mundo, que la vuelva a escribir correctamente. La presión genera nerviosismo y éste acrecienta la urgencia en los riñones de LUIS.

LUIS: (Acercándose al profesor lo más posible, en voz baja)¿Puedo ir al baño?

PROF: No.

LUIS: Es que...

PROF: ¡No! (El "NO" se repite una y otra vez, tantas como escribe mal la frase e insiste en ir al baño).

LUIS: (Interrumpe la frase que estaba escribiendo, ahora sí correctamente, avergonzado agacha la cabeza. Los orines comienzan a escurrir de su pantalón. Se oyen pequeñas risitas, expresiones de asco, comentarios burlones de sus compañeros. De pronto se escucha un: "mión", paulatinamente se va convirtiendo en un coro que repite la palabra como canción).

COMPAÑEROS DE CLASE: ¡El mión! ¡el mión! ¡ el mión! (una y otra vez).

PROF: (A LUIS, sintiendo pena ajena) Anda... ve...¡Ve! (A los demás compañeros que aún siguen con el "coro") ¡Ya! ¡... ¡¡Cállense!!

ENLACE 5 "Avanzando entre compañeros"

LUIS camina hacia el fondo de la escena, donde se encuentra las pantallas. El maestro sale de escena y el pizarrón sube a tramoya.

Imagen: Interior. Salón de clases.

Se inicia la subjetiva de LUIS que avanza hacia la puerta del fondo. A su paso los niños manifiestan diferentes reacciones en contra del muchacho.

LUIS se detiene ante la pantalla. El ambiente es una penumbra en la que sólo destaca él.

Imagen: La subjetiva de LUIS llega a la puerta que se ve al centro, se detiene. Se abre la puerta y entonces sólo se ve oscuridad (aquí entra la tercera pantalla y se alinea a las otras). Sobre la oscuridad emerge ondulando el lomo de un animal de textura escamosa (una vez más se sugiere el cuerpo de un dragón, el cual no se mira en su totalidad). Se mira el rastro que el dragón deja a su paso y es el interior del baño.

Las pantallas se separan. La del centro se atrasa un poco, las de los laterales se adelantan y se abren quedando en posición semi-diagonal en relación con el público.

SECUENCIA 5a: "Fantasía urinaria"

Imagen: Interior. Baño de la escuela en proporción ergonómica. En cuadro se ve la toma frontal del baño: Letrina, excusados y lavabos. Aún cuando las pantallas se encuentran separadas entre sí, las partes del baños que se proyectan en cada una mantienen una relación proporcional entre sí.

LUIS frente a uno de los excusados, llora. Se baja el cierre, pero ya no hay nada que orinar. Su pantalón escurre. El coraje es evidente por la tensión de su cuerpo. Se recoge sobre sí mismo hasta que su cara queda a la altura del excusado en la pantalla.

Imagen: La toma cambia de frontal a aérea (Simultáneamente al movimiento del actor sobre el excusado). Cuando se tiene la vista del baño desde arriba, inicia un gran close-up sobre el excusado). Allí se refleja, sobre el agua, la cara de LUIS con mocos, lágrimas y labios apretados (Ver lámina 6) que de pronto van suavizándose lentamente. Ahora en su boca se dibuja una sonrisa que se transforma en risa y después en carcajada. A esta altura la imagen del excusado ya es difusa. Inicia zoom back sobre la cara de LUIS quien se muestra francamente divertido. La cámara se instala en cuadro para ver todo el salón de clase (en las tres pantallas) y a LUIS, sexo en mano, subido en el escritorio lanzando una lluvia de orines sobre sus compañeros. Unos se cubren, otros se quejan, otros más lloran empapados, algunos empiezan a bailar bajo la lluvia, hay quienes intentan atraparla con su lonchera. El profesor aplaude maravillado y el chico más gordo de la clase, cubriéndose con un paraguas, desde una silla hace sonar la chicharra.

Las imágenes anteriores se alternan en las tres pantallas mientras que en el escenario la luz ha bajado y solo se aprecia la silueta de Luis actor que ríe de forma simultánea al LUIS que esta en video.

EN OFF: Rrrriiinnng rrrriiinnng rrrriiinnng rrrriiinnng... (Se continua escuchando sobre la siguiente secuencia).

SECUENCIA 5 b: "El short del Gordo"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Imagen: *Fade a interior de baño. Vista frontal proporción ergonómica.*

LUIS (actor), está tirado sobre el piso, tiene el pantalón desabrochado. Por delante de la pantalla izquierda (1) aparece en escena El GORDO, trae su mochila. Llega hasta LUIS.

GORDO: ¿Estás bien?

LUIS: (Se levanta rápidamente y abrochándose el pantalón reacciona a la defensiva).

GORDO: (Saca de su mochila un inmenso short y se lo ofrece).

LUIS: (Cohibido se acerca para tomarlo. Se detiene y luego lo rechaza).

GORDO: (Insiste en darle el short. Le sonríe levemente). Tómatelo..., ándale..., toma...

LUIS: (En un movimiento rápido empuja violentamente al GORDO y sale corriendo por la derecha).

GORDO: (Tirado en el suelo desconcertado). ¡Oye!, ...¿qué te pasa?... (Se levanta).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ENLACE 6 "Compañeros desaprobando"

Imagen: *Disolvencia. Muro con filas de niños. En cada una de las pantallas aparecen en fade, formando filas, varios alumnos que miran hacia el lugar por donde salió Luis. (La proporción es ergonómica).*

El Gordo queda parado haciendo fila junto a los demás que están en imagen. LUIS entra corriendo por delante de la pantalla de la derecha (3). Sigue corriendo y sale por detrás de la pantalla de la izquierda (1). Vuelve a aparecer corriendo por delante de la pantalla izquierda y sale por delante de la pantalla derecha (**Ver lámina 7**). Siempre que LUIS cruza por donde están las filas de alumnos, éstos voltean a ver en dirección al lugar por donde hizo mutis. El Gordo y los niños de la imagen desaprobaban con la cabeza a Luis y salen por su derecha. Quedan las pantallas en blanco.

SECUENCIA 6: "lindo perrito"

Por la izquierda aparece el PADRE, camina entre las pantallas - todavía en blanco -, trae una pelota en la mano.

PADRE: Sí no sales, me voy a ir... Te voy a dejar aquí solo. Pequeño..., no estés de travieso... ¡Ven, no te escondas!

Imagen: *Súbitamente, en la pantalla de la derecha (3), aparece un perro gigantesco que, juguetón, salta hacia la pantalla (2), se le ve caer en ésta y preparar el siguiente salto hacia la pantalla izquierda (1). Luego la imagen del perro se fragmenta sobre las tres pantallas. Vemos detalles del perro: la cola, las patas, la cara ladrando, etc.*

El PADRE (Actor). Juega con el perro y la pelota que trae en la mano. Se establece una relación indirecta entre ambos. En este momento las proporciones del perro no corresponden con las del PADRE, sin embargo, éste último siempre debe moverse en consecuencia con el juego que hace con su mascota (**Ver lámina 8**). Constantemente la pelota pasa de la bidimensión a la tridimensión cada vez que el padre la lanza y la recibe de bambalinas.

Imagen: *En la pantalla (1), en fade, se mira en proporción ergonómica el exterior de un edificio en condominio, el jardín. El tamaño del perro corresponde con las dimensiones de la imagen. En las pantallas del centro(2) y la derecha (3) se aprecia también el panorama de la unidad habitacional.*

PADRE: (Se acerca a la pantalla en donde se encuentra el perro. El actor avanza y desaparece detrás de aquella. Su movimiento se continúa en imagen).

Imagen: *PADRE y perro juegan divertidos.*

PADRE: Pequeño demonio. ¿Qué harías sin mí?, ¿eh?... Dime, ¿qué harías sin mí?

Imagen: *PADRE lanza la pelota hacia arriba. La cámara sigue la trayectoria de la pelota hasta que alcanza el nivel del tercer piso del edificio. Allí está LUIS que mira con envidia al PADRE y al perro jugando abajo. En las otras pantallas la cámara también sigue la trayectoria de la pelota hacia arriba, con lo que vemos toda la dimensión de los edificios cercanos, a la misma altura que el de LUIS*

ENLACE 7 "Gis en pantallas"

En las pantallas se da el efecto de que se pierde la señal quedando en "gis", mientras se van escalonando de frente al espectador. Entra un sillón por derecha atravesando todo el escenario hasta situarse delante de la pantalla 1, sobre el mueble va sentado Luis de frente al público.

SECUENCIA 7: "Cada cual con su programa"

LUIS se encuentra sentado sobre el sillón apunta con el gesto de quien enciende el televisor.

Imagen: *Se quita el "gis" de la pantalla 1. Aparece un monitor de T.V.*

LUIS cambia de canales constantemente. Se ven fragmentos de los siguientes programas: un partido de fútbol, un programa de televentas. Se detiene en el canal donde se proyecta una película de caballeros medievales que combaten a un dragón. Se muestra muy interesado por la película. LUIS se concentra en el programa para no perder detalle. De cuando en cuando imita levemente los movimientos del caballero dando espadaos imaginarios.

Entra otro sillón por derecha y se sitúa delante de la pantalla central (2). Allí está sentado el PADRE de frente al público. Apunta con su control remoto y aparece imagen en la pantalla que tiene a sus espaldas.

Imagen: *Se ve un programa de televentas, le cambia y se ve una película de Dragones y caballeros. finalmente se ve un partido de fútbol.*

El PADRE se muestra totalmente emocionado por las jugadas en la T.V. La imagen empieza a crecer hasta abarcar toda la pantalla.

Entra por derecha un tercer sillón, de frente al público, en donde va sentada la MADRE. Realiza el movimiento de apretar el botón del televisor varias veces, dando lugar a que se vea una imagen en la pantalla (3) a sus espaldas.

Imagen: película de dragones, partido de fútbol, finalmente *Un programa de televenta MADRE emocionadísima. La imagen abarcar toda la pantalla.*

Los tres personajes se muestran embebidos en el programa que cada uno mira (**Ver lám. 9**). De pronto LUIS volteo a mirar la imagen que ve el PADRE, éste la que mira la MADRE y ella la que su hijo ve. Se levantan, caminan hacia las pantallas y allí apuntan con sus controles remotos, aprietan el botón y se da el oscuro total.

Durante el oscuro breve las pantallas se alinean. Los tres sillones salen incluyendo a PADRE y MADRE.

SECUENCIA 8: "El colegio militar ó la maestra"

Sube la luz y vemos a LUIS (en tridimensión) frente a la fachada de la casa de la MAESTRA. (bidimensión). A lo largo de las tres pantallas se aprecian las casas contiguas.

Imagen: *Exterior de una casa. La puerta (en proporción ergonómica).*

LUIS está parado enfrente de la puerta. Duda en tocar el timbre. Da media vuelta y corre hasta el proscenio.

Imagen: *En dollyl back la cámara se aleja de la fachada de la casa a medida que LUIS se aleja de ésta. Se tiene que dar la impresión de que atraviesa la calle hasta llegar a la acera de enfrente.*

VOZ EN OFF DEL PADRE: ¡Al Colegio Militar! ¡¡Te voy a meter al Colegio Militar!!

LUIS se detiene en seco.

EN OFF: (Un conjunto de pasos marchando).

LUIS volteo, hacia la pantalla del fondo.

Imagen: *Entran a cuadro en pantalla, por la derecha e izquierda filas de soldados adolescentes, rapados y uniformados en color caqui, marchan. Destaca en imagen el SARGENTO que grita las ordenes.*

SARGENTO: ¡Paso redoblado...ya! ¡Flanco derecho...ya! ¡Flanco izquierdo... ya!... (A LUIS) ¡Soldado Luis!... ¡Soldado Luis! ¡¿Qué, no me oye?! ¡¿Qué demonios hace! ¡Ese no es su flanco derecho! ¡Flanco derecho le dije! ¡No, no! ¡Ese no es su flanco derecho!...¡Ese tampoco!...

LUIS reacciona torpemente con movimientos de cabeza. (Ver lámina 10)

Imagen: *Los soldados en fila han estado marchando sin cesar de un lado a otro cruzándose en el camino.*

SARGENTO: ¡¡ Es usted un imbécil !!

Imagen: *El SARGENTO junto con los adolescentes uniformados siguen su camino desaparecen de cuadro por derecha e izquierda. En el fondo, sobre la acera y frente a la casa, se ve superpuesta la imagen del padre sentado en un sillón leyendo el periódico.*

PADRE: Tú decides... ó te disciplinas aquí o te disciplinas en el Colegio Militar.

Imagen: *El padre da vuelta a una hoja del periódico. La imagen de él se disuelve quedando detrás la fachada de la casa.*

LUIS, aprisa y temerosamente, regresa hacia la puerta de la casa.

Imagen: *La cámara se acerca a la casa hasta que esta adquiere la proporción ergonómica.*

LUIS toca el timbre. La puerta en, video, se abre lentamente. El actor mima la acción de entrar, realiza un giro sobre su propio eje, simulando que cierra la puerta y en video ahora se ve el interior de la casa.

Imagen:(3D) *se mira la puerta y los muros respectivos desde el interior*

El actor se desplaza sobre su propio eje.

Imagen: (3D) *Interior. planta baja ó porchecito. Casa de la maestra. Paneo en correspondencia con el actor en vivo. Se ven unas escaleras, abajo y junto a éstas, una motocicleta.*

El actor se dirige a la moto que se ve en la pantalla central. Se oscurece la escena.

Imagen: En la pantalla 1 se ve en un encuadre determinado al actor mirando de cerca la moto. Va a tocarla, se escucha un ruido y mejor sigue su camino.

Se ilumina el escenario dejando ver al actor en vivo frente a la pantalla 3

Imagen: en la pantalla 3 se aprecia la escalera vista en contrapicada.

El actor simula el movimiento de comenzar a subir la escalera. Inmediatamente pasamos a la pantalla 2. La pantalla 3 se va a fade y se oscurece esa área de escena.

Imagen: En la pantalla central (2) se ve en detalle los pies de Luis subiendo los escalones.

EN OFF: (Se escucha el rechinido que producen los pasos sobre escalera de madera y sobre éstos, segundos después, el ruido de una moto que acelera).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En la pantalla 1 y 3 se ve en cada una el detalle de una cuerda tensa en vertical.

Imagen: Corte directo. En las tres pantallas de manera continua, se ve la maestra imaginaria en moto dando el efecto que rodea al actor en vivo.

MAESTRA IMAGINARIA: (Insulta a LUIS, le grita y lo amenaza) ¡A caminar por la derecha!... Ya verás si conmigo no te portas derecho, escuinclé... No creas que me voy a quedar callada, le diré a tu padre cómo te portas conmigo y lo monstruoso que eres... (Ríe).

El actor en vivo cuelga de una cuerda atado de los pies.

Imagen: La imagen de la maestra imaginaria en moto continúa en las tres pantallas, adquiriendo proporciones gigantescas, a veces se fragmenta en las tres pantallas viéndose detalles. En la pantalla central se ve la última toma de la maestra que avanza de frente en su moto el faro de esta deslumbra toda la escena.

El actor mientras tanto ya se ha librado de la cuerda y paralizado ve como lo va a atropellar la moto que se le viene encima.

Imagen: (3D) *Por disolvencia de la luz del faro pasamos al final de los escalones frente a la puerta en proporción ergonómica. Esta se abre, aparece la MAESTRA (La mirada severa y penetrante, recuerda a aquella que imaginó). La mujer le sonríe amable y franca. El contraste entre este rostro de la MAESTRA y lo que él mismo fantaseó lo desconcierta.*

La MAESTRA en video de frente y LUIS de espaldas al público en vivo

En escena simultáneamente a la imagen en video, aparece la maestra en vivo congelada en la misma actitud que maneja la maestra en video, solo que a esta que está en escena, se le ve de perfil

MAESTRA (en video): (Le muestra su reloj de pulsera) ¿Qué horas son?

LUIS: ¿Las.. cuatro...?

MAESTRA (en video): No... Son las cuatro y cuarto (Luis la mira sin saber qué decir).

La maestra en escena cobra movimiento y continua la acción y el dialogo de la maestra en video.

MAESTRA: Anda, pasa...

LUIS, que todo el tiempo ha estado en vivo, vira hacia su izquierda simulando que entra por una puerta imaginaria y la cierra. Cuando esto pasa en la pantalla se ve como se cierra la puerta.

Imagen: Se ve ahora el interior de la casa en penumbras

Por la derecha va entrando una mesa y una silla. La MAESTRA se dirige a la mesa de trabajo, LUIS camina detrás. Ella acomoda una silla en la cual LUIS se sienta.

Imagen: *tan solo se aprecian algunos elementos de la casa en estado latente*

EN OFF: (Ruido de una máquina de coser, mezclado con el canto de una mujer joven).

Luis volteo hacia donde proviene el canto

Imagen: Se ve con efecto de dimmer un pasillo y en una de las puertas del fondo un extraño resplandor.

MAESTRA: (Aparentemente amistosa) Así que te corrieron de la escuela. (LUIS no responde) Muy bien, te diré lo que vamos a hacer para que aquí no te pase lo mismo. (Toma algunos materiales para la clase).

Imagen: Con efecto de dimer se aprecian unas ventanas ojivales

MAESTRA: (En tono estricto). Uno: Aquí no se viene a jugar. Dos: Tienes que ser puntual, hacer tus tareas y concentrarte en lo que digo.

LUIS: (Sin atender a la MAESTRA, gira su cabeza y su mirada se topa con una imagen que le produce una extraña fascinación. En una de las repisas, iluminado por una veladora (bidimensión), está un cuadro de San Jorge matando al dragón).

MAESTRA: Tres: Cada falta que cometas, recibirá su justo castigo.

La voz de la MAESTRA, el ruido de la máquina, el canto de la mujer y los rugidos imaginarios de un dragón se magnifican y se entremezclan confundándose. La MAESTRA advierte la distracción de Luis por el cuadro. Busca unos libros en el estante (que también se proyecta en pantalla). Toma uno grueso de pastas duras y lo deja caer pesadamente sobre la mesa. LUIS reacciona asustado y vuelve la mirada al libro, después a la MAESTRA. El ambiente recobra la normalidad.

Imagen: *en las tres pantallas se aprecia, en proporción ergonómica, el interior de la estancia en donde se imparte la clase.*

MAESTRA: Y sobre todo, (mirándole fijamente) debes confiar en mí.

ENLACE 8

En la zona de la izquierda, en donde se encuentran los actores, baja la luz. Salen mesa, sillas y la MAESTRA. Mientras tanto, las pantallas 2 y 3 (central y derecha) avanzan hacia proscenio haciendo un ángulo de 120°. En ambas se proyecta parte del interior de un departamento. En la primera destaca un armario y en la otra un pasillo.

SECUENCIA 9: "Jugando a las escondidillas"

Imagen: *Interior. Casa de LUIS, de cinco años. El niño juega, busca donde esconderse.*

VOZ EN OFF MADRE: ... ocho, nueve, diez, ¡Ahí voy! (LUIS se esconde en el armario).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por la derecha y en relación al pasillo que se proyecta en la pantalla 3 entra la MADRE. Busca divertida a su hijo. En OFF una puerta que se abre y cierra. Aparece por izquierda el padre, ligeramente "achispado". Ella se acerca para saludarlo. Él comienza a jugar sensualmente. Le habla al oído. La MADRE parece no acceder.

MADRE: Espera...no...,

PADRE: Que... ¿Por qué? ¿Qué pasa?

MADRE: (*Con dificultad*) Es que...¿Por qué sólo eres cariñoso cuando tomas?

El PADRE molesto se dirige hacia la puerta de salida. La MADRE lo detiene por el brazo, tratando de calmarlo. Sumisa besa sus manos, lo abraza. El PADRE responde igualmente con caricias. Finalmente, se dirigen al cuarto. Salen por en medio de las pantallas 2 y 3.

Imagen: *El armario crece. LUIS se asoma, busca ansioso con la mirada hacia el lugar por donde salieron sus padres. Va a regresar al interior del armario, se arrepiente y decide salir. Sale de cuadro por la izquierda.*

Las tres pantallas se unen para formar un espacio semi-cerrado. Antes de que esto ocurre entra LUIS, de catorce años, trae la regla en la mano.

SECUENCIA 10: "Regla al vacío"

Imagen. *Exterior. Edificio. Tarde. Se ve la azotea del edificio en proporción ergonómica y la jaula de tender ropa, en donde se encuentra el perro.*

LUIS parado delante de pantallas, de frente al público. Observa con lástima la regla.

LUIS: "Una espada... una espada de luz, de acero, de relámpago, tan fina, delgada, incisiva, cortante, que en un solo zumbido rasgara el aire hechizado y cortara el cuerpo, la carne fofa... temblorosa, de la bruja. (Inicia un giro sobre su propio eje. Mismo que detendrá al completar los 360 grados).

Imagen: *La cámara realiza el giro de manera simultánea al actor. Se ve la barda (que estaría frente a las jaulas) y más allá la ciudad.*

LUIS: Para despedazar y seccionar brujas y dragones, lo que se necesitaba era un brazo fuerte. (En un gesto decidido, arroja la regla por encima de las pantallas)

Imagen. *Sobre la barda la regla se ve cayendo al vacío. (Ver lámina 8)*

LUIS, al terminar de girar, otra vez de nuevo frente al espectador. Da media vuelta bruscamente para mirar la imagen del perro en pantalla y dirigirse a ella.

Imagen: *Zoom in sobre el perro que ladra, la imagen crece hasta adquirir un tamaño descomunal.*

LUIS avanza decidido hacia el perro.

ENLACE 9

Imagen: *La imagen del perro sigue creciendo y se pierde dejando lugar a la de un comedor en penumbras en proporción ergonómica.*

A través de la trampa central sale una silla similar a las del comedor que se proyecta. LUIS, extrañado por lo que sucede en pantalla, toma la silla con cuidado, se aleja un poco, se sienta y contempla la imagen.

SECUENCIA 11: "La sopa de Luisito"

Imagen: *Interior. Comedor con mesa y sillas. Detrás destaca un cuadro de "La última cena". LUIS, de cinco años, está sentado en el centro de la mesa adelante del cuadro. A la izquierda el PADRE y a la derecha la MADRE, quien toma uno de los platos y se dispone a servir la sopa.*

LUIS (de 5 años): Yo no...

En imagen: *El PADRE toma el cucharón y como si no hubiera escuchado nada le sirve. Luis (de 5 años) rechaza alejando su plato. El papá le sirve otra vez, vuelve a acercar el plato, LUIS (5 años) niega con la cabeza. El PADRE sirve dos raciones más en el mismo plato.*

LUIS (5 años): (Temeroso) No...

PADRE: (Sirve todo el contenido del recipiente al niño. Luego tranquilamente amenaza)

O te lo comes tú, o me lo como yo ..., pero tú ya sabes cómo lo hago yo.

Imagen: *LUIS voltea a ver a su MADRE, ésta desvía la mirada. El niño baja la vista y empieza a tragar la sopa.*

LUIS (actor) mira sus recuerdos en la pantalla en una actitud reflexiva.

Imagen: *A cada cucharada que toma LUIS, en OFF se escucha un golpe seco que se da sobre una madera. En correspondencia la imagen crece al ritmo que se oye.*

LUIS (actor) deja de mirar la pantalla y a la vista del público se le advierte afectado.

LUIS EN OFF: (Se escucha apenas, tartamudeando, con balbuceos.) Una espada de luz de acero de relámpago, tan fina delgada, incisiva, cortante, que en un solo zumbido rasgara el....

Imagen: *Gran close-up a Luis (5 años), con asco toma la sopa, le sobreviene el deseo de vomitar.*

Justo en el conato de vomito, pasamos abruptamente a la siguiente secuencia.

SECUENCIA 12: "Lectura entre truenos"

Se ilumina la zona de la izquierda. Sentada junto a una mesa está la MAESTRA. Da golpes con la regla marcando un ritmo. LUIS como impulsado por un resorte se levanta de la silla con un libro en las manos, lee con gran dificultad

Imagen: Interior. Casa de la MAESTRA. Corte a la estancia de la clase en proporción ergonómica, por la ventana se ve la lluvia y los truenos que también se oyen, de cuando en cuando

LUIS: (Lee torpemente). que... en en.. un solo zum...bido rasssga...ra el aire hechizado y y... y cortara el cuerpo...la la carne ffofa

MAESTRA: Repite de nuevo...

LUIS: (Repite la lectura, de nuevo con errores).

MAESTRA: Empieza de nuevo... (Da con la regla golpecitos rítmicos en el piso).

LUIS: (Se equivoca nuevamente).

MAESTRA: (Exasperada, da un golpe fuerte en el piso).

LUIS: (Nervioso, despega los ojos del libro y comienza a repetir las frases con fluidez). Una espada, una espada color luz de acero de relámpago, tan fina, delgada, incisiva, cortante, que en un solo zumbido rasgara el aire hechizado y cortara la carne fofa, arrugada, temblorosa, de la bruja, dividiendo tan rápida, limpiamente en dos, que no se notara la línea del corte, no burbujeara sangre, y matando tan silenciosa, rápida, luminosamente a la bruja...

Después de algunas frases la MAESTRA, satisfecha vuelve la cabeza para verlo. Se da cuenta de que él ha estado repitiendo de memoria. Se levanta, toma el libro para cotejar lo dicho por LUIS, se dirige a él).

MAESTRA: Aquí de lo que se trata, es que aprendas a leer en forma correcta.

LUIS: ...Ya me lo sé.

MAESTRA: ¡Qué bueno!. Pero no me importa lo que ya sabes, sino lo que debes aprender. Sólo quiero que lo leas. (Después de un trueno muy fuerte la luz parpadea, LUIS se distrae) Luis, no tengo tu tiempo.

LUIS: (Como si no la hubiera oído, continua mirando a la ventana, ante el temor por los truenos).

MAESTRA: ¡ Luis ! (Se escucha un trueno más fuerte).

LUIS: (No responde).

MAESTRA: ¡¡ Luis !!. (Se escucha un trueno más cercano. La luz se va). ¡ Espérame aquí....! (Sale).

Luis está solo en mitad de la escena, tiene miedo. Se oyen los pasos de la MAESTRA bajando la escalera.

SECUENCIA 12 a: "Ventanas iluminadas"

Imagen: Se ven las ventanas iluminadas por los truenos.

LUIS se mueve con mucho cuidado en la oscuridad. A cada trueno se sobresalta y se detiene. Se asusta con las sombras que produce la luz de los rayos, mismas que se proyectan en el piso y algunas otras en pantalla .

Las pantallas se mueven incesantemente para atrás y para adelante.

Imagen: Las ventanas se agrandan produciendo el efecto de que la casa se está haciendo grande.

LUIS: (Como rezando) No pasa nada...nada... Los monstruos no existen...No, no existen, son imaginaciones... (Se sobrecoge y se abraza como tratando de darse tranquilidad. Ha quedado inmóvil, como un huevito. En esa posición queda en medio de las pantallas. Una de ellas se adelanta al actor tapándolo y haciéndole desaparecer de escena. Ver lámina 9).

SECUENCIA 13: "¡Los monstruos no existen!"

Las pantallas siguen en movimiento sobre el escenario.

Imagen: Los truenos de la secuencia anterior siguen sobre las ventanas que, de ojivales se van haciendo cuadradas.

Interior. Noche. Casa de LUIS, de 5 años. Pasillo. En distintos encuadres. El niño cruza cuadro lleno de espanto. Su miedo hace que los pequeños ruidos de la calle se magnifiquen, semejantes a rugidos de monstruos que acechan. Cada vez camina más aprisa, hasta donde su miedo se lo permite. (La imagen es distorsionada para lograr expresar la subjetividad del niño, quien imagina que las sombras todas son un monstruo). El pasillo da la apariencia de hacerse más largo, los ruidos y las sombras aumentan, el terror lo invade.

Imagen: (Animación 3D) Las pantallas se juntan formando un espacio semi-cerrado. Ahora el tamaño de la imagen es proporcional. En las pantallas (1 y 3) se ven paredes y ventanas de la casa, sobre la pantalla 2 se ve la continuación del pasillo que se dirige hacia la puerta de la habitación de los padres.

Vuelve a aparecer Luis de 14 años en vivo esta frente a la puerta que se ve en video, toca la puerta apenas, casi imperceptiblemente. Ahora el silencio es total, la tensión igual. Toca de nuevo, más fuerte; pasan unos segundos y se escuchan aproximándose pasos fuertes y decididos. El PADRE (En video) abre la puerta.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por disolvencia en las pantallas se ve una planicie desértica totalmente árida, de cielo rojizo y nuboso. Del pasillo tan solo queda la puerta con su marco.

PADRE: (Con fastidio) Entiéndelo de una vez por todas, los monstruos... ¡No existen! (Cierra dando un portazo). Luis de 14 años en vivo da la vuelta y camina hacia el espectador

Imagen: *En zoom in crece la imagen con LUIS, de cinco años, hasta el medium shot, regresa sobre el pasillo (de frente a espectador) mirando con cautela a sus lados. A cada paso, en cada puerta, en cada rincón, cree advertir el peligro.*

Las pantallas se mueven y se separan entre sí, al mismo tiempo que el niño se desplaza en cuadro en la central.

Baja de tramoya una mega-pantalla del tamaño de la boca-escena que cubre las tres pantallas de nylon.

SECUENCIA 14: "Sapo fumando"

Imagen: *Exterior parque. Sobre la mega-pantalla subjetiva de Luis que mira a un grupo de niños quienes hacen fumar a un sapo. Rien nerviosos, dicen algo entre dientes y se inclinan sobre el animal. Con cada fumada el sapo se infla. (Ver lámina 10)*

LUIS: ¡Dejen en paz a ese arconte mágico!

MUCHACHO 1: Es un sapo.

LUIS: Lo que sea, déjenlo en paz.

MUCHACHO 2: ¿Y tú cómo sabes si a él no le gusta?

LUIS: (Entra a cuadro. Primero asombrado por la pregunta, y después curioso, se acerca al animal. Lo contempla. Uno de los chicos le ofrece un cigarro, él lo toma. Un poco nervioso empieza a fumar. Sapo y chicos fuman. El ambiente es agradable).

SECUENCIA 15: "El armario"

La mega-pantalla sube a tramoya. Se ve sobre el centro del escenario un armario, de lado derecho un sillón en el que PADRE y MADRE sentados de frente al público miran el televisor que tienen enfrente.

EN OFF: (Se escucha el sonido de un programa de la televisión, una comedia, algo muy divertido).

Aparece LUIS, se acerca al sillón atraído por la transmisión televisiva. Por sus gestos y reacciones se nota que PADRE y MADRE se divierten. Luis ríe, mientras se va acomodando tímidamente sobre uno de los brazos del sillón del lado del PADRE. Las risas de los tres se transforman en sonoras carcajadas. LUIS, ya muy confiado, se dobla de la risa, el PADRE se percata del aliento del chico, deja de reír. (Ver lámina 11)

PADRE: ¿Ya fumas?... (LUIS no responde) Sí..., ya fumas. (Se pasea molesto frente a la T.V. Se detiene y mira con severidad a LUIS).

MADRE: (Nerviosa, observa).

PADRE: (Cambiando repentinamente de actitud) ¡Bueno, ya eres todo un hombrecito! (Pausa) Ven, échame una mano.

LOS DOS: (Se dirigen al armario y sacan algunas cajas de allí).

MADRE: (Más aliviada, vuelve a mirar la T.V.).

PADRE: (Saca una cajetilla de cigarros y le ofrece uno a Luis, éste un tanto sorprendido no lo acepta) ¡Vamos...! si ya sé que fumas, para qué hacerlo a mis espaldas.

LUIS: (Lo toma, el padre se lo enciende).

PADRE: ¿Está bueno?

LUIS: (Asiente torpemente).

PADRE: (Le da la cajetilla y con un gesto lo invita a pasar al armario). Cuando te acabes toda la cajetilla me avisas para que te abra. (Cierra la puerta dejando a LUIS adentro).

MADRE: (Tratando de interceder) Pero...

PADRE: (Interrumpiéndola) ¡¿Qué?, ¿Quieres que se vuelva un vicioso?;

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ENLACE 10

Oscuro. Un cenital ilumina el armario. El mueble inicia un giro de 90° sobre su propio eje, dentro se ve a LUIS ahí, en cuclillas, temeroso, con la cajetilla en la mano y el cigarro todavía encendido. El muchacho sale cauteloso del armario en dirección del espectador. El armario se aleja hacia el fondo. Al mismo tiempo van entrando, también desde fondo, las tres pantallas.

Imagen: *Interior. Casa LUIS, de cinco años. Por las ventanas se ven los truenos y la lluvia de afuera.*

La pantalla central tapa al muchacho, éste hace mutis.

SECUENCIA 16: "Patricia con vela"

Imagen: *Interior. Casa de LUIS. (Continuidad de la secuencia 13) Luis, de cinco años, camina hacia el frente, en fondo la puerta que se cerró violentamente. En la penumbra del cuadro se puede apreciar que de*

una de las puertas que están a la derecha de él, se mira un resplandor. La tormenta y el tormento continúan para LUIS, quien se detiene, como petrificado. Permanece inmóvil con la respiración entrecortada.

Las pantallas 1 y 2 se alinean haciendo ángulo con la pantalla 3. La imagen del interior es continua en las tres pantallas y adquiere proporciones ergonómicas. Hacia el primer término del escenario, por derecha, aparece PATRICIA con una vela en las manos.

Imagen: *Luisito no deja de mirar hacia aquella zona del resplandor.*

PATRICIA se acerca a un extremo de la pantalla, frente a la imagen del niño, le extiende la mano (**Ver lámina 12**). Hace que toma al niño y jala al actor, en seguida aparece en tridimensión LUIS, de catorce años.

Imagen: (Animación 3D) Disolvencia a casa de la MAESTRA.

PATRICIA, acerca la vela al muchacho para observarle curiosamente. Cuando la vela está justo entre los rostros de ambos regresa la luz. Ellos se quedan en la misma posición sin saber qué hacer o decir. Finalmente miran la vela y, sin querer, los dos al mismo tiempo la apagan. PATRICIA ríe divertida por la coincidencia. LUIS, ya sin miedo, la mira embobado. Entra la Maestra con una lámpara en la mano los observa con naturalidad.

MAESTRA: Ella es Patricia, mi hija... El es Luisito.

PATRICIA: (A LUIS quien sigue absorto sin dejar de verla) ¡Hola!... (Después de una pausa incómoda) ¡Me tengo que ir! (Sale)

(Luis queda embobado, con la vista fija por donde salió PATRICIA).

MAESTRA: (Lo observa) Linda mi hija, ¿verdad?.

Luis sale de su ensimismamiento.

La escena se va oscureciendo. La pantalla izquierda (3) avanza hacia el proscenio. Pantallas 1 y 2 quedan oscuras.

SECUENCIA 17: "Esperando a papá"

Imagen: *(Sólo en la pantalla 3) En fade, simultáneo al desplazamiento, Gran close-up del perro que cuelga al vacío, atado de su pechera, patalea. En segundo plano LUIS, de catorce años, sonríe malicioso. La cámara se aleja en zoom back para ver parte de la azotea. La tarde va cayendo. (Ver lámina 13). LUIS mira hacia el cubo de acceso y se sienta en el suelo en situación de espera.*

SECUENCIA 18: " Patricia moto"

Imagen: *Disolvencia al cuarto de Luis, proporción ergonómica, simultánea al movimiento de pantalla.*

La pantalla 2 se desplaza hacia atrás dejando ver una cama que se encuentra al centro, en vertical y delante de la pantalla (2). Las pantallas conforman un espacio semi-cerrado. Durante este momento LUIS (actor) entra al área de luz, trae únicamente calzoncillos y la regla en la mano, mira atentamente la cama. De entre el colchón y las sábanas emerge PATRICIA. Lleva puesto un especie de corsette que sugiere la vestidura de una moto, sobre sus senos destaca un manubrio de motocicleta y de entre sus piernas una salpicadera del mismo vehículo.

PATRICIA: Ven, súbete...¡Súbete!

LUIS: (Se acerca y se monta en ella. Se oye en OFF el motor de la motocicleta).

Imagen: *La imagen se empieza a distorsionar hasta ver la subjetiva, en proporciones ergonómicas, de la motocicleta que se aleja a gran velocidad a través de un camino desértico.*

Sobre la orilla del camino se ve la figura completa del PADRE, con referencia a la subjetiva de la moto avanzando, hace el gesto desesperado de: ¡Alto!. Luego se mira a la MAESTRA en la misma actitud de pedir que se detengan. Al final se ve un grupo de adolescentes (los mismos que estaban en el parque) quienes se admiran por el conductor de la moto, se alebrestan y chancean.

LUIS: Más rápido. ¡Más rápido!

En la cama, LUIS se sacude junto a PATRICIA, blandiendo la regla en la mano. El ritmo de sus movimientos y voces se acelera conforme a la imagen en pantalla.

LUIS: ¡Más! ¡Más rápido! ¡Más rápido! ¡Más! ¡Más!

Hacia el climax, la imagen se distorsiona nuevamente. PATRICIA sale de escena por la misma trampa-cama por donde entró. Sólo queda LUIS sobre la cama, masturbándose furiosamente. El interior del cuarto empieza a oscurecerse al igual que la escena.

ENLACE II "San Jorge"

Imagen: *Corte a: Penumbra. Imagen San Jorge. En la pantalla del centro (2), en la parte alta, se ve una diminuta luz que alumbra la imagen de San Jorge.*

Por la trampa baja ya salió de escena la cama y LUIS. Aprovechando también la obscuridad, entran a escena la MAESTRA, una mesa y una silla, instalándose al frente de la pantalla izquierda (1).

EN OFF : (Se escucha una máquina de coser en funcionamiento y una voz dulce de una mujer cantando).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Imagen: *Lentamente, a partir de la luz de la veladora, va definiéndose la imagen hasta que deja ver la casa de la MAESTRA.*

SECUENCIA 19: "Reglazo despertador"

LUIS (en tridimensión) entra sigilosamente, trae un envoltorio. La MAESTRA, duerme a pierna suelta en una silla, sobre la mesa de trabajo. LUIS se acerca con cuidado. Saca la regla de su envoltorio; va a depositarla sobre la mesa, se detiene, ve picaramente a la MAESTRA que ronca, luego con todas sus fuerzas da un reglazo. La MAESTRA se despierta sobresaltada.

MAESTRA: ¡Qué! ¿Qué pasa... (Ve la regla, después a LUIS.)

LUIS: Nada (Encogiendo los hombros)...ya llegue.

MAESTRA: Si, ya veo...(Se limpia las lagañas,.). Bueno, comencemos... (Busca unos libros sobre la mesa, comienza a dictar. Luis con gesto de fastidio anota en su cuaderno.)

La luz baja. Al mismo tiempo la voz de la MAESTRA se va haciendo menos audible, esta, ya como murmullo no dejará de oírse durante la siguiente secuencia. De la tramoya baja la mega pantalla a la altura de las pantallas de nylon.

SECUENCIA 20: "El cigarro en la piedra"

Imagen: *Exterior. Parque. Tarde. LUIS viene en moto. Baja de la moto, se peina, se acomoda la solapa de su chamarra, se quita los lentes cubre sol. Busca algo. De atrás de una piedra saca una cajetilla de cigarros. Se sienta sobre la piedra, fuma placenteramente. (Ver lámina 14)*

MUCHACHO 2 en OFF: Y tú, ¿cómo sabes si a él no le gusta?

Sube la mega-pantalla. El murmullo se hace mas nítido, la voz que dictaba ha cambiado.

SECUENCIA 21: "Patricia es toda la casa"

Se ilumina la escena. LUIS atento frente a PATRICIA, quien está leyendo un cuento al muchacho. Ella se encuentra parada en la misma posición en que se encontraba la MAESTRA. En las pantallas 1,2 y 3 se aprecia el interior de la casa de la MAESTRA, con la misma disposición que en la secuencia 19. LUIS, blande la regla muy lentamente mientras escucha con interés.

PATRICIA: "Una espada, una espada de luz, de acero, de relámpago, tan fina, delgada, incisiva, cortante, que en un solo zumbido rasgara el aire hechizado y cortara el cuerpo, la carne fofa, arrugada, temblorosa, de la bruja, dividiendo tan rápida, limpiamente en dos, que no se notara la línea del corte, no burbujeara sangre, y matando tan silenciosa, rápida, luminosamente a la bruja, que no pareciera muerta y quedara de pie, riendo con sus pocos dientes como una ventana apedreada, y zuum, zuum, zuum, la espada siguiera girando alrededor de las cabezas de ellos, protegiéndolos a él y a ella, a la morena, (LUIS deja la regla, se sienta y mira encantado a PATRICIA) silenciosa, linda, linda, linda hija de la bruja, huyendo los dos en un galope de caballo color luz de acero de relámpago de espada., huyendo, tiernamente... (Aparece la MAESTRA) heroicamente huyendo..."

MAESTRA: No le ayudes, Patricia, que se hace más tonto de lo que es.

(PATRICIA se incorpora, una sonrisa pícara se le escapa y sin decir nada, antes de salir, justo cuando su madre le da la espalda, se despide con una reverencia propia de doncella. LUIS responde a la reverencia con un gesto cómplice).

MAESTRA: (Sin percatarse de nada) Bueno, ¿En qué nos quedamos? (Se dirige a la mesa, revisa el libro que estaba leyendo PATRICIA, lo guarda). Las historias de caballeros y doncellas estuvieron bien..., como principio. Ahora vayamos a lo importante. Anota. (Camina sin voltear nunca a ver a LUIS). Debido a que tu interlocutor no se encuentra contigo (LUIS no escucha está "en otro lado"), pero debe entender lo que tú deseas transmitirle, tu redacción debe ser: A) Clara, de manera que la persona entienda lo que deseas; B) Precisa, concretándote sólo a los asuntos más importantes del tema y pasando por alto todo aquello que sea secundario; C) Directo, al presentar la información exacta, evitando los rodeos; D) Razonando, fundamentando tus apreciaciones con datos fidedignos...

LUIS: (Sigue sin escuchar ni tomar dictado. Piensa en PATRICIA).

Luis está colocado delante de la pantalla central. Sobre la pantalla a la altura de su cabeza se ve que "salen" imágenes (sus pensamientos). Estas se van acomodando en todas las pantallas hasta que las cubren.

Imagen: *Sobre-imposición. Interior. Casa, MAESTRA/ Abstracción de Luis (Pensamientos). Poco a poco la imagen de PATRICIA se instala en la sala, multiplicándose por todas las paredes. Vemos a PATRICIA con ajuar de princesa, huyendo en su moto, bañada con la luz de la vela, abriendo ventanas, tras unos barrotesuplicando ayuda, extendiendo los brazos. "PATRICIA es toda la casa".*

MAESTRA: (Se da cuenta que LUIS no la escucha, interrumpe el dictado, se inclina sobre él a través de la mesa). ¿Sabes qué...? Vete a tu casa.

LUIS: (No reacciona. Sigue abstraído).

MAESTRA: (Exasperada golpea fuertemente la mesa con la regla).

LUIS: (Reacciona asustado).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Imagen: Las tomas de las distintas Patricias , aparecen y desaparecen hasta que finalmente se desvirtúan, como si se perdiera la señal.

LUIS: (Turbado se golpea su cabeza como queriendo "volver en sí").

Sobre las pantallas las tomas de PATRICIA se restablecen, quedando congeladas.

LUIS: (Más tranquilo mira a la MAESTRA).

MAESTRA: ¡Vete a tu casa!

LUIS: (Con cara de tonto y de contento, se va).

MAESTRA: (Desaprueba con la cabeza y sale)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ENLACE 12 "Patricia- Luis cayendo"

Imagen: Las tomas de las pantallas recobran el movimiento. Algunas desaparecen, otras se disuelven. Destaca la toma en que PATRICIA, dentro de cuadro, parece salir del muro y camina coquetamente, como si fuera en un desfile de modas, proyecta miradas seductoras, mueve su falda al caminar, lanza besos. La imagen se transforma en caricatura, en donde se fragmenta, se pixelea, se convierte en chorro de agua. La transformación es continua, (en las últimas tomas se le ve desnuda).

Las pantallas han estado desplazándose durante este trozo. Las imágenes van de una pantalla a otra. Baja la mega- pantalla a la altura en que están las otra tres. La imagen de PATRICIA se ve trepar desde una de las pantallas de suelo, hasta alcanzar la mega- pantalla. Parece flotar. Divertida se deja caer. La imagen del cuerpo de PATRICIA cayendo se transforma en el cuerpo de un adolescente. Es LUIS, quien cae aterrorizado. La atmósfera que le rodea se vuelve más sombría, en contraste con la anterior.

Desde la derecha aparece girando un monitor de televisión. Se detiene justo abajo de la mega- pantalla. Cuando ha llegado a esta posición, la imagen de LUIS que viene en caída libre coincide con la pantalla del monitor (**Ver lámina 15**), en donde se resuelve el efecto de caída final.

SECUENCIA 22: "Pesadilla"

En el monitor se ve ahora la imagen de LUIS desnudo y en posición fetal. Se oye su respiración agitada. Las pantallas están en fade. Entra la MADRE gira el televisor hasta que queda de espaldas al espectador y sale.

Imagen: (En las pantallas 1 y 3) En penumbras se ven muchas personas. En la zona del centro (área iluminada) están el PADRE, la MAESTRA, un grupo de adolescentes fumando, Sigmund Freud con su pipa en mano, el profesor de la escuela, chicos de secundaria. Todos miran en actitud neutral. El PADRE avanza un poco y apunta con su control remoto.

EN OFF: (Se escucha el grito de LUIS saliendo del monitor de televisión) ¡Nooo... (Se escucha hasta el inicio de la secuencia siguiente).

El PADRE acciona el control remoto, el televisor se apaga.

SECUENCIA 23: " Entresueño"

El grito de LUIS sigue oyéndose, las pantallas 1 y 3 se separan y desplazan hacia atrás uniéndose a la pantalla 2 . Se ve la cama, encima de ésta se ve a LUIS agitándose. La pantalla

Imagen: Interior. Cuarto, LUIS. Noche.

LUIS: (Se incorpora violentamente de la cama, toma la regla y lanza espadazos al aire, a diestra y siniestra) ¡Basta! ¡Ya basta! ... ¡Lárguense ! ¡Déjenme en paz! ¡¡Muéranse todos!!

(Por debajo de la cama salen arrastrándose y huyendo la MAESTRA, el PADRE, la MADRE, el PROFESOR y sus compañeros de la escuela. La MADRE regresa sumisa, toma el televisor y se lo lleva. LUIS está agotado y tembloroso.)

Mientras su respiración se va normalizando del centro de la cama emerge lentamente PATRICIA (**Ver lámina 16**), quien lo atrae hacia ella. LUIS, como un niño pequeño, se acurruca a su lado.

Imagen: Las paredes del cuarto de LUIS van desapareciendo queda una atmósfera enrarecida. Desde el fondo de cuadro (Pantalla 2) se ve avanzar de frente una moto (proporción ergonómica), cabalgada por un caballero medieval, quien porta armadura y espada). Este se baja de la moto, se acerca a la cabecera de la cama (al ras de pantalla) y adopta una posición de guardián.

LUIS está tranquilo, duerme sin ningún tipo de sobresalto.

ENLACE 13 "Maestra y maniquí"

La luz baja paulatinamente hasta el oscuro. Mientras tanto en proscenio se dibuja un camino de luz, por la izquierda aparece un maniquí con algunas telas encima. Por la derecha sobre la misma luz aparece la MAESTRA, trae cinta métrica y otras mantas. Toma medidas sobre el maniquí. Sale llevándose el maniquí..

SECUENCIA 24: "Llega el padre a la azotea"

Desaparece el camino de luz en proscenio y sube luz al fondo de la escena. Sentado delante de las pantallas alineadas está LUIS, de catorce años.

Imagen: *Exterior. Azotea. (Proporción ergonómica). El perro cuelga al vacío.*

EN OFF: (Se escucha la voz del PADRE, colérico, gritando). ¡¡LUIS!!... ¡¡LUIS!!

Imagen: *Por la entrada a la azotea, se ve la textura dragonil que se mueve, que regurgita. Por la entrada de la azotea aparece el padre en proporción ergonómica.*

(Padre en bidimensión, Luis en tridimensión)

PADRE: ¡ LUIS !... ¡Tú te lo buscaste!...

(Descubre con sorpresa al perro que chilla colgado. Mira a LUIS quien se encuentra sumamente tranquilo, sentado en el piso. La cólera cede al desconcierto. Se acerca precipitadamente a él). ¿Qué significa esto...? (Ver lámina 17)

LUIS: (Se levanta tranquilo y con seguridad lo mira fijo a los ojos. Pausa). Le dije a tu perro que si me cambiaba su lugar ... (Se separa del PADRE y se aproxima a donde cuelga el perro), ... y no quiso.

PADRE: Estás enfermo.

LUIS: ¿Enfermo?...Sí, me duele aquí (señalando su pecho) y también me duele aquí, (tocándose la sien) y me duele ahí ... (señalando al perro).

PADRE: ¡Bájalo!...

LUIS: (En un gesto desvalido intenta acercarse al PADRE) Papá...

PADRE: (Más enérgico) ¡Que lo bajas!

LUIS camina hacia donde está la proyección del perro en pantalla y simula tomar la cuerda que sostiene al perro, la luz baja progresivamente en el escenario y en las pantallas el ambiente cambia. La imagen del padre avanza hacia el frente con efecto de estrobo para que por una trampa cercana a la pantalla aparezca el PADRE en vivo continuando el movimiento que tenía en imagen. LUIS sale de escena.

Las pantallas laterales (1y 3) se cierran para formar cada una un ángulo de 120° con la pantalla central.

SECUENCIA 25: "La última cena"

Imagen: *Disolvencia a interior. Ambiente de la habitación en donde se desarrolla el momento bíblico: La Última Cena. (Sin las imágenes de la mesa, Jesucristo y los apóstoles). El PADRE avanza hacia el frente.*

La luz vuelve a iluminar la escena

PADRE (actor) ya salió a través de la trampa, en movimiento continuo con el de su imagen en video. Por una trampa, hacia el centro del escenario, entra una mesa con dos sillas, en una de ellas viene sentada la MADRE. El PADRE se sienta a la mesa en la silla de la izquierda.

Por la izquierda del proscenio, sobre una calle de luz, aparece el CABALLERO, trae un platón humeante en las manos. Se detiene al centro, de perfil al espectador. Mira a los padres de LUIS. Va a la mesa, deposita el platón, con tranquilidad toma el cucharón y sirve al PADRE.

MADRE: ¿Y ahora, Luisito?

CABALLERO: (No contesta, sirve otras dos cucharadas al PADRE).

PADRE: Ya, ya... ¡Así está bien!...

CABALLERO: (Inmutable, continua sirviendo, vacía todo el contenido del platón, éste se derrama. Se sienta, mira al PADRE, que estupefacto no ha dejado de ver su plato) Te lo comes tú ó me lo como yo ... Si me lo como yo, no te imaginas lo que puede pasar... (Ambos se miran fijamente).

PADRE: (Con la cuchara en la mano) Abre la boca... (Con una mano sostiene y empuja por la nuca al CABALLERO queriendo meter la cuchara en su boca a través de la armadura. El CABALLERO se quita de encima al padre quien cae ruidosamente con todo y silla).

CABALLERO: (A la MADRE que mira atónita) ¿Y si te lo comes tú que tanto te gusta?

La MADRE empieza a lloriquear. El CABALLERO le da unas palmaditas en la cabeza e inicia el mutis por la derecha sobre la calle de luz que se proyecta en proscenio.

Mientras tanto en la escena baja la luz y salen objetos y actores.

SECUENCIA 26: "En el baño con Patricia"

Una luz dirigida cubre el cuerpo de LUIS, quien de espaldas al público, y frente a la pantalla del centro (2), está en una posición semi-inclinada, atisba por el ojo de la cerradura.

Imagen. *Interior. Baño. La imagen es difusa. Ocupando toda la pantalla central (2) se aprecia el perímetro de la cerradura de una puerta; dentro de ésta se puede apreciar un cuerpo de mujer, quien se baña.*

En las pantallas 1 y 2 lentamente aparecen del cuerpo de PATRICIA que es recorrido minuciosamente (Ver lámina 18)

Imagen: *(Animación 3D) Interior. Disolvencia a: Casa de la MAESTRA. Sala. (En la imagen del centro se aprecia una puerta, es el baño de la casa).*

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LUIS continua inclinado sobre el ojo de la cerradura unos momentos más voltea hacia el público con gesto de satisfacción, suspira, sonríe.

Se ilumina la escena. Por la izquierda entra a escena PATRICIA, está desnuda, escurriendo el agua de su cabello, va envuelta en una toalla, cantando lleva la mirada perdida. Se detiene frente al muchacho, le muestra uno de sus senos. El lo toca complacido, desbordando de dicha. PATRICIA sigue lentamente su camino. Aparece la MAESTRA, quien a tientas busca, un tanto exasperada, algo entre sus ropas. Las dos se cruzan en el camino, PATRICIA hace mutis.

MAESTRA: Luisito, ¿no has visto mis lentes?

LUIS: No... (Reacciona) ¡Ah, sí! (Los saca del bolsillo de su chamarra) Estaban..., abajo de su...mesa. (Se los da). Sí, abajo de la mesa.

MAESTRA: (Sin creerle) Mmh.. Ya veo..., gracias (Casi se los arrebató).

ENLACE 14 "Mamá recibe la queja"

Simultáneamente baja la luz de escena y se va la imagen mientras que cerca de proscenio la MADRE, toda angustiada habla por teléfono

MADRE: Pero es que... No es posible, Luisito es incapaz de..., si, si.. yo sé ... No puede ser... ¡Debió haber sido un accidente... ¡No... Aja, si, si él ya sabía que hoy no había lección.. NO, mi esposo todavía no llega... si, maestra, si, yo le aviso...

SECUENCIA 27: " Enfrentamiento"

Imagen: Exterior. Azotea. LUIS (en bidimensión) en proporción ergonómica, ve de reojo al PADRE (en tridimensión). Después mira hacia donde estaría el perro, toma suavemente la cuerda. Reta con la mirada al PADRE y deshace el nudo de un jalón.

La imagen se fragmenta.

Imagen. Pantalla izquierda (1) LUIS jalando la cuerda. Pantalla central (2) Insert del brazo de LUIS jalando la cuerda. Pantalla derecha (3) El perro sacudiéndose sobre el vacío. (Ver lámina 19)

Corte a: Exterior. Azotea en proporción ergonómica. Luis sostiene inmediatamente la cuerda.

LUIS: ¿Si quieres que lo baje...?

PADRE: (Sin saber qué hacer mira asustado al perro que pende al vacío. Trata de calmarse)
Luis... ¿Qué... qué te pasa...?

LUIS: (Pensativo, sin soltar la cuerda) ¿Cómo era tu papá?

PADRE: ¡¡Qué...!!

LUIS: (Tranquilo) ¿Cómo era tu papá?

PADRE: ¡Tu maestra ya me contó todo! ¡Así que déjate de pendejadas! ¡Aléjate de ese animal! (LUIS ni se mueve, su actitud sigue siendo de total calma) ¡Vamos a casa de la maestra para que le des una explicación... (LUIS sigue igual que antes. Con más determinación) Y luego nos vamos derecho al Colegio Mili...

LUIS: (Imponiéndose energicamente. Al tiempo que vuelve a soltar otro poco de cuerda).
¡Dime cómo era tu padre!

PADRE: (Con temor por la posible caída de su perro) Pues, no sé...

LUIS. (Rápido) ¿Cariñoso?...

PADRE: ¿Eh...

LUIS: ¿Juguetón?...

(Silencio. Tensión por el perro que está a punto de caer).

PADRE: (Advirtiendo) Mira...

LUIS: (Rápido como una ametralladora) ¿Travieso, mentiroso, lloraba, se orinaba...

PADRE: (Estallando) ¡¡Era como yo, carajo!... (Una leve muestra de flaqueza, ante la que LUIS parece abandonar la amenaza de tirar al perro. El PADRE lo advierte y vuelve a su rigor, exasperado) Era como son todos los padres, como deberías ser tú si fueras de otra manera...

LUIS: (Exagerando, dramatizando) ¿Por qué tuvimos un hijo así?, ¿por qué eres tan tonto?, ¿por qué no lo puedes hacer mejor? (El PADRE va a golpearlo) ¿Por qué no te callas? (El PADRE se detiene con temor. LUIS como jugando con las palabras) Por qué, por qué, por qué. (Transición) Porque que quiero decirte..., que..., me siento..., me siento..., ¿Como huérfano...?

PADRE: (Con sarcasmo). Sí, y también te sientes caballero que destroza vestidos de novia y avienta mujeres por las escaleras... ¡No te hagas la víctima!

LUIS: (Enojado. Lastimado) ¡No! ¡No me siento caballero!... Ya no... Y víctima tampoco (Amarra de nuevo la cuerda que sostiene al perro) (Violentamente). ¡Andale, vamos a rompemos la madre...! (Se le quiebra la voz, tiembla) Vamos a acabar... de rompemos... la...

PADRE: (Sin dar crédito. Primero débilmente, luego se va dando valor y lo enfrenta corporalmente. No deja de advertirse que en realidad tiene miedo de enfrentarlo).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ENLACE 15 "Quitándose la armadura (1) "

Oscuro en la escena y en las pantallas fade. Hacia proscenio aparece por izquierda el CABALLERO. Avanza por una calle de luz tenue. Se quita parte de la armadura, el casco, la pechera, un cubre-pierna, un cubre-brazos y el escudo. Los deja tirados a su paso. (Va cubierto con una malla negra que le cubre de pies a cabeza). Sale de escena. Sube luz.

SECUENCIA 28: "Anunciamiento de boda"

Al fondo de la escena las pantallas 2 y 3 forman un ángulo hacia la derecha del escenario. La pantalla 1 es la continuación de la número 2; sin embargo, se encuentra separada de aquella, simulando una entrada. Por la trampa entra la mesa de trabajo, en donde están los libros y la regla.

Imagen: Interior. Casa de la MAESTRA.

LUIS se asoma por la puerta, entra sigilosamente y va directamente a la mesa de trabajo, toma la regla y se dirige a las habitaciones.

LUIS: (Con voz queda) ¿Patricia... (Mirando por una de las puertas que está entreabierta) ¡Patricia...!

MAESTRA: (Apareciendo por detrás del chico, trae una mascarilla de crema en la cara y tubos. Descubre la presencia del muchacho) ¿Luisito?

Luis volteo, al verla se asusta por el atuendo que lleva, tropieza, se incorpora y guarda distancia con la regla.

MAESTRA: ¿Que haces aquí?

LUIS: (Amenazándola con la regla) ¡No te acerques...

MAESTRA: ¿Que té pasa Luisito?

LUIS: (Siguiendo su búsqueda) Vengo por Patricia, así que no intentes detenerme... (Regresa unos pasos) y no me digas "Luisito".

Luis se dirige al pasillo que se proyecta en la pantalla 3. Se oscurece el escenario quedando únicamente iluminada la maestra.

Imagen: Corte a LUIS que avanza por el pasillo y se mete en los cuartos que encuentra a su paso. (La imagen tiene proporción ergonómica, pero a veces se sale de ésta proporción, en las tres pantallas se observan distintas tomas).

MAESTRA: (Con fastidio, se sienta en la silla) ¡Hay Luisito..! Cuando no es una cosa es otra, y para serte sincera ya me estoy cansando. Justamente ayer estaba hablando con tu padre de lo poco que has avanzado en tu regularización y... (se percata de que no esta a su lado) ¿Luisito?... ¡Luisito, donde te metiste?!

Imagen: de Luis que sigue buscando en las habitaciones.

LUIS: !!Que no me digas Luisito!!

La maestra se levanta de su silla y va tras él. En una pantalla vemos tomas de Luis que sigue buscando en las habitaciones, mientras que en las otras dos se ven subjetivas de la casa siendo recorridas. La maestra se desplaza en escena en correspondencia con estas. Las imágenes se alternan de una a otra pantalla.

MAESTRA: Mira Luisito, ahorita estamos muy ocupadas como para soportar tus locuras, además... ya te había dicho que hoy no había lección...

Luis en vivo se ilumina frente a la pantalla 2, sobre esta se proyecta una puerta abierta desde la que se ve un maniquí de sastre que porta un vestido de novia.

Imagen: Zoom in muy lento al vestido de novia desde la puerta

MAESTRA: ... mi hija se casa

LUIS: (Confundido aprieta con furia la regla) ¿Donde la escondiste, bruja pelona? (avanza hacia la maestra) ... ¿Dónde la tienes vieja bruja?, ¡Dónde!! (La ataca rugiendo, entre llanto y mocos, dispuesto a herir, a cortar)

La MAESTRA evade el 1er reglazo y corre. OBSCURO EN ESCENA. La MAESTRA sale de escena. Solo queda iluminado LUIS por un cenital. A cada reglazo que lanza, viene un cambio de imagen que se alterna en las tres pantallas.

LUIS: Ojos de rata pelona... ¡Vieja bruja!, ¡¿Dónde?!... ¡¿En qué cueva oscura?!... Su cuerpo sin sangre, sin vida, su mano buena, sus ojos dulces, ¡¿Dónde bruja?!

EN OFF : (Simultáneo al ataque de Luis, destaca la voz de PATRICIA interactuando con voces en distintos tonos, en canon, de hombres y mujeres. Entre recitando, entre burla, entre sollozos). "Se alza en el aire el silbido, luz de acero, de relámpago, de espada, y la hiere, la rasga de arriba a abajo tan silenciosa, rápida, limpiamente, que ni siquiera se abren las dos mitades del cuerpo, no caen a los lados, y la invisible línea del corte no burbujea sangre".

Imagen: Secuencia a través de cortes directos donde se aprecian las siguientes tomas:

- 1.- La maestra entrando a la habitación donde se encuentra el vestido de novia
- 2.- El caballero interponiéndose sorpresivamente en el camino de la maestra imaginaria y cortándola en el vientre con su espada.
- 3.- La MAESTRA trastabillando, cubriéndose con el maniquí.
- 4.- El caballero arremetiendo contra la maestra imaginaria destrozándola junto con el vestido.
- 5.- Patricia enfrente de su tocador reaccionando ante el alboroto que se escucha

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- 6.- La maestra imaginaria, toda ensangrentada, cobrando bríos y lanzándose sobre el caballero.
- 7.- El caballero lanzando un espadazo al cuello de la maestra imaginaria
- 8.- Patricia corriendo por el pasillo
- 9.- La cabeza de la maestra imaginaria volando por los aires.
- 10.-En las tres pantalla se ve la cabeza rodar por el piso

Oscuro en escena.

Sobre un camino de luz viene rodando la cabeza del maniquí con el velo de novia hasta llegar a los pies de patricia. La recoge extrañada y voltea hacia las pantallas. Se ilumina la escena

Imagen: En las pantallas se aprecia el interior, en proporción real, del cuarto de costura.

En escena: Luis resolando de pie con la regla en la mano, la maestra mas atrás, con tan solo unos cuantos tubos y toda asustada, se medio incorpora del piso, sosteniendo todavía el maniquí con el vestido hecho trizas.

Luis voltea hacia patricia y corre hacia ella trata de cargarla, ella se resiste.

PATRICIA: ¿Qué te pasa? ¡Suéltame!

LUIS: ¡Ven, vámonos!... ¡Tú eres mi doncella!

PATRICIA: ¡¿Qué?!

Forcejeando se desplazan por el escenario y en pantalla se aprecian a través de cortes y de paneos vertiginosos el interior de la casa mientras es recorrida

LUIS: ¡Huyamos! ¡Escapemos ahora que no nos ve! (La arrastra hasta la escalera. Forcejean y en la lucha, ella deja caer la cabeza del maniquí. LUIS, en su desesperación por llevarse a PATRICIA, pisa la cabeza del maniquí y ambos ruedan por las escaleras.)

Los actores caen por la trampa central mientras que en la pantalla 2 se ve la subjetiva de alguien cayendo por la escalera. Posteriormente se ve en las tres pantallas distintas tomas de Patricia y Luis rodando por la escalera. De repente en alguna de las pantallas se aprecia a la maestra al borde de la escalera gritando asustada.

EN OFF: (Junto con los ruidos de caída y los gritos de la MAESTRA, se escucha una ronda infantil).

"A pares y nones

vamos a jugar

el que quede solo

ese perderá"

Simultáneamente a la última imagen de la caída, Patricia, en vivo, emerge por la trampa para finalizar el movimiento de la caída, queda tendida en el suelo

Imagen: Las tres pantallas se han vuelto a juntar haciendo un ángulo de 120° y en ellas se aprecia el interior del espacio donde comienzan las escaleras, Luis está al final de estas, sobre el piso.

PATRICIA se pone de pie, se ve visiblemente lastimada, la cabeza del maniquí con el velo de novia yace a sus pies, la recoge y la contempla. LUIS (en video) se levanta, toma la regla, y cojeando sube a la moto.

LUIS: ¡Ven, súbete! Huiremos en nuestro caballo de acero, ¡Súbete! (Trata de arrancarla y en el intento se zafa el mofle o cualquier otra parte de la moto y también nos damos cuenta de que las llantas están ponchadas. Luis hecho un tonto baja de la moto, recoge el mofle, trata de acomodarlo y balbucea algo a Patricia)

PATRICIA: (Con lágrimas furiosas, violentamente arroja la cabeza de maniquí). ¡¡Lárgate de aquí!!

Imagen: Dolly in sobre LUIS, el interior, donde están la escalera, se disuelve al desierto. Luis consternado empieza a correr cada vez con mas furia.

Simultáneamente la luz del escenario baja.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ENLACE 16 "Quitándose la armadura (2) "

Simultáneamente a la acción de LUIS en video, aparece por la izquierda sobre el camino de luz que se proyecta en proscenio el CABALLERO, quien termina de quitarse a su paso el resto de la armadura que le quedaba puesta. Se queda únicamente con la espada en la mano y sale hacia la derecha. Sube luz.

SECUENCIA 29: "¿Cómo era tu padre?"

LUIS y PADRE (Tridimensión) están en la actitud de retarse a una pelea. (Continuidad de la secuencia No. 27.)

Imagen: Exterior. Azotea. Tarde.

PADRE: ...Déjate de tonterías

LUIS: (Tocándose con energía, como pegándose, el estómago) ¡¿No entiendes que me duele aquí... ?, (tocándose los oídos) me duele aquí y también aquí (se toca el sexo) ¡Y aquí! ¡Y aquí! ¡Y aquí! (Se toca todo el cuerpo, por donde sus manos le alcanzan).

PADRE: (Alarmado toma a LUIS por los hombros, trata de calmarlo. LUIS, frenético, sigue tocándose todo el cuerpo) Ya... cálmate... ¡¡Ya!!

LUIS: (Acelerando, cada vez más, la velocidad con que se toca el cuerpo por todos lados.

Repite la acción muchas veces, hasta que se ve que parece caer en la histeria total y su cuerpo se mueve como si tuviera un ataque epiléptico). ¿Cómo era tu padre?... Y aquí, aquí, aquí,... ¿Cómo era?... Aquí, aquí, aquí... ¿Cómo eras.. ¡tú!... tú padre?... Aquí y aquí y aquí y... y...y aquí... (Se sacude más débilmente. Poco a poco se tranquiliza. Cuelga de los brazos del PADRE)

Luis sostenido por el padre se incorpora. La mirada de ambos, la una en la otra, es triste. El chico se separa del PADRE, se acerca al perro, da el efecto de que desamarra la cuerda, en video el perro baja poco a poco.

PADRE: (Visiblemente afectado se queda repitiendo las palabras de su hijo). ¿Cómo era...tu padre?... ¿Cómo era tu padre? ...¿Cómo era...?!

Aparece por el mismo camino de luz, sobre proscenio, el CABALLERO. Saca la espada la avienta hacia arriba y continua su camino. A la caída del objeto lo que vemos es la regla aterrizando lentamente.

PADRE: ¿Cómo era mi padre?... (camina en dirección a las pantallas)

Imagen: por disolvenca aparece el desierto. Luis sale de escena.

El PADRE simula caminar y en imagen se ve la subjetiva de este avanzando hasta llegar a un inmenso sillón sobre el que esta un hombre con traje conservador de los 60's que esta leyendo el periódico.

El hombre del periódico acerca la cabeza hacia el padre que está en vivo y en su mirada se aprecia la textura de dragón.

Lentamente sobreviene el...

OSCURO FINAL



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

BIBLIOGRAFÍA

Aumont, Jacques
La Imagen
Paidós comunicación.
1992 Barcelona. 336 pag.

A. Dondís, Donis
La sintaxis de la imagen
Gustavo Gilli.
1989 España. 112 pag.

Tolsi, Virgilio
El lenguaje de las imágenes en movimiento
Grijalbo. 1988 México. 208 pag.

Gutiérrez Pérez, Francisco
El lenguaje total
GEDISA
1981 México. 129 pag.

Casey Larjani, L.
Realidad Virtual
Mc Graw Hill.
1995 México. 205 pag.

Deleuze, Gilles
La imagen-movimiento
Paidós comunicación.
1994 Barcelona. 318 pag.

Avila Jiménez, Emilio, et. al.
El video en México
S.E.P., C.E.T.E. Colección Multimedia
1995 México. 197 pag.

Mcluhan, Marshall
La aldea global
GEDISA
1991 México 208 pag.

Mcluhan, Marshall
El medio es el mensaje
GEDISA
1985 México. 176 pag.

Megowan, Kenneth y Melnitz, William
Las edades de oro del teatro
F.C.E. 1985 México. 348 pag.

Villaseñor Martínez, Mónica
Teatro y cine, relaciones entre dos lenguajes diferentes
(una posible aventura para el director teatral)
Tesis presentada para obtener el grado de Licenciado en Literatura
Dramática y Teatro.
Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.
1992 México 133 pag.

Martín Serrano, Manuel
Teoría de la comunicación
A. corazón.

Arheim, Rudolf
Arte y percepción visual

Moragas Spa, Manuel
Teoría de la comunicación

Pudovkin,
V.I. El actor en el film

Instituto de teatro de Praga
Scenographie
Le Theatre en Tchechoslovaquie
1962

Martín Groisman
Jorge La Perla
El medio es el diseño
Oficina de publicaciones ciclo básico común
Universidad de Buenos Aires
1993

Sergio Jiménez
Edgar Cevallos
Técnicas y Teorías de la Dirección Escénica
Difusión cultural / UNAM
Grupo editorial Gaceta S. A.

Jean Duvignaud
Sociología del teatro
Fondo de Cultura económica

Josefina Alcázar
La cuarta dimensión del teatro
Tiempo, espacio y video en la escena moderna

Honnef, Klaus
Andy Warhol 1928-1982 El arte como negocio, Klaus
Ed. Benedikt Taschen

L. Casey Larjani
Realidad Virtual
1994, Ed. McGraw-Hill

Adolphe Appia
"Luz, espacio y tiempo" en Principios de la Dirección Escénica

Bacca García, Versión de
poética Aristóteles La
ed. Mexicanos unidos, Introducción de Emilio Carballido

Helga Finter,
La cámara-ojo posmoderno

Dieter Daniels,
Arte y nuevas tecnologías, ¿por qué? Preguntas de los años setenta y
respuestas de los años noventa. 1999
<http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero2/art1.htm>

Siegfried Zielinski,
Maquinas buenas y malas. Alegato por una heterogeneidad vivaz en
las artes audiovisuales, 1997
<http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/zielinski.htm>

Rudolf Frieling,
El video en el contexto de los años noventa, 1997
<http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero2/art2.htm>

José Luis Brea,
Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento:
postfotografía, postcinema, postmedia.
<http://www.acccpar.org/numero5/imagen.htm>

Pablo Mandoki,
La representación en el teatro y en el performance
Puntos de encuentro y de diferencia, Arte Acción, Ciclo de mesas
redondas y exposición de fotografía de acciones, Compilación Andrea
Ferreira.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN