

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**

Trabajo Final de Grado

**Entre lentes y tablas**

Creación y diseño de un guión convergente entre el cine y el teatro

Jorgelina Monsalve  
Cuerpo B del PG  
10/12/2013  
Cine y Tv  
Proyecto profesional  
Medios y Estrategias de Comunicación

## **Agradecimientos**

A lo largo de este proyecto me he encontrado con muchas dificultades y desafíos, por lo que he decidido nombrar a algunas personas que me ayudaron a superar todas las etapas y me apoyaron durante este proceso tan largo.

Antes que nada, quiero nombrar a Agustina Buffa que me ayudo incondicionalmente en la redacción del trabajo y en el estilo de redacción. Se tomó su tiempo para leer mi proyecto y ayudarme a corregir muchas cosas de él.

En segundo lugar voy a nombrar a Gabriela Fabbro, docente de Narración Audiovisual de la Austral que me ayudó a encarar el proyecto durante la primera etapa y me recomendó autores y bibliografía a utilizar. Su aporte fue muy importante para el desarrollo del PG.

Por último y no por ello menos importante, a Marcos Cassanova, que se tomó su tiempo para sentarnos a hablar, aportarme material audiovisual y narrativo de sus obras para realizar los análisis con más precisión.

He decidido nombrar estas tres personas que estuvieron detrás de mi proyecto como si fuera el propio, aportándome lo mejor de ellos, su tiempo, su cabeza y corazón.

Gracias!

<b>Portada</b>	<b>1</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>2</b>
<b>Índice</b>	<b>3</b>
<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1: El origen de las artes. Cine y teatro</b>	<b>13</b>
1.1 El proceso de percepción	13
1.1.1 El ojo y el oído: su funcionamiento	16
1.2 Los medios de comunicación	20
1.3 Los comienzos del cine	23
1.4 Cine Argentino	26
<b>Capítulo 2: La convergencia</b>	<b>30</b>
2.1 El espectador	30
2.2 La tecnología y los nuevos medios. Su influencia en el cine y el teatro	34
2.3 La convergencia disciplinar	37
2.4 La convergencia en el lenguaje cinematográfico y teatral	39
<b>Capítulo 3: Similitudes y puntos de inflexión entre el cine y el teatro</b>	<b>45</b>
3.1 El arte audiovisual y teatral: una evolución de la mano	45
3.2 El guión audiovisual y dramático	48
3.3 Técnica del actor de cine y/o teatro	52
3.4 El teatro argentino y sus nuevos recursos	54
<b>Capítulo 4: Calzonudo y Punto</b>	<b>58</b>
4.1 Calzonudo y punto	58
4.1.1 Historia y análisis conceptual de la obra teatral	59
4.2 Del guión al escenario	62
4.3 Detrás, análisis y aportes al proyecto	64
<b>Capítulo 5: El guión convergente</b>	<b>68</b>
5.1 Creación del guión audiovisual de la proyección	68
5.1.1 Idea	69
5.1.2 Tratamiento	71
5.1.3 Guión	73
5.2 Propuesta estética	76
5.2.1 Pasaje de la escena a lo proyectual	78
5.3 ¿Por qué funcionaría este tipo de guión?	80
<b>Conclusión</b>	<b>83</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>90</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>92</b>

## Introducción

El Proyecto de Graduación titulado *Entre lentes y tablas. Creación de un guión convergente entre el cine y el teatro*; está basado en el desarrollo proyectual de un guión para la obra *Calzonudo y punto* de Marcos Cassanova, en el cual se condensan de manera armoniosa dos lenguajes aparentemente divergentes: el teatral y el audiovisual.

El PG ingresa en la categoría de proyecto profesional ya que no sólo responde a un interés personal y profesional del autor sino que, aún más profundamente, intenta dar respuesta a la demanda planteada por el equipo que desarrolla la obra teatral de hacer confluir ambas disciplinas para complejizar el drama y atraer al espectador a través de una puesta en escena dinámica.

La adaptación del libreto original de la obra y su correspondiente adecuación de acuerdo a los estándares requeridos por tratarse de un proyecto profesional, se encuentran adjuntados en el apartado anexo del presente trabajo. Para llegar al guión convergente se desarrolla un análisis profundo a lo largo de los sucesivos capítulos de este trabajo, componiendo todos ellos un largo proceso que deriva inevitablemente en su concreción.

Entonces, el objetivo general del presente PG queda enunciado de la siguiente manera: crear mediante las técnicas del guión cinematográfico y teatral, un guión convergente modelo basado en la obra de teatro *Calzonudo y punto* de Marcos Cassanova.

Planteado el objetivo de trabajo, la investigación desarrollada para construir el nuevo relato se encuentra enmarcada en la línea temática Medios y Estrategias de Comunicación ya que, considerando a priori que el guión convergente constituye en sí mismo una estrategia comunicativa, a través de él se materializan nuevas formas estéticas, expresiones culturales y modos de vida que moldean la demanda de utilizar nuevos soportes de información útiles al momento de complejizar y significar otros anteriores.

Esto quiere decir que a través de la construcción de este libreto único ó guión convergente lo que se intenta es emitir un mensaje que contenga elementos de ambas disciplinas, tanto la teatral como la audiovisual, no por esto dejando de lado la posibilidad de que el contenido cinematográfico de la obra pueda ser, a su vez, convergente con otros medios, como animación, documentos, texto en la imagen, entre otros.

Uno de los objetivos específicos de este PG es lograr que el mensaje primordial de la obra de teatro resulte entendible en el momento de realizar la adaptación hacia el *guión convergente*, construido a partir de la confluencia y la traducción de todos los códigos de la obra en un solo texto, logrando que tanto el mensaje como el guión se conformen por las dos disciplinas que guían este proyecto.

De manera paralela se analiza la obra *Detrás*, de Marcelo Savignone, presentada en el teatro Konex de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, durante 2012. La importancia del análisis radica en que la mencionada obra se erige como un modelo a seguir para el guión realizado a Cassanova, que introduce también elementos audiovisuales dentro de su representación. *Detrás* es uno de los pocos montajes contemporáneos caracterizado por incluir proyecciones audiovisuales durante la representación y que sin embargo no están correctamente señalizadas dentro del libreto.

De esta manera el texto de Savignone sirve como punto de partida para la creación de un *guión convergente* modelo, nutriendo el formato del mismo y permitiendo su aplicación a futuro en obras de similares características a las ya mencionadas.

El hecho de abarcar un tema relativamente nuevo en el mundo del espectáculo acarrea una profunda investigación que permita conocer los modelos de guión dramático y audiovisual, logrando así la conformación de una sólida base con aquellos conceptos y formas necesarios a la hora de pensar y estructurar *el guión convergente*.

Analizar e introducir al lector en la historia de la convergencia de estos dos medios es parte de la temática principal de este proyecto, por lo que hacer una breve pero intensa

recopilación de datos y hechos que abarcan la hibridación de estos lenguajes es ineludible para abordar el PG con una mirada profesional.

El fenómeno de la convergencia y divergencia entre medios y disciplinas varias es un tema de disputa e interés que ha tomado vigor especialmente en los últimos años, a tal punto que éste incide directamente en aquellas disciplinas circundantes, llegando a crear géneros y formatos novedosos de la mano de las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC'S). El formato audiovisual ha logrado incidir gracias a ello en nuevas áreas de conocimiento logrando fusiones inesperadas, como en el caso de la dramaturgia, en el que se trata de una convergencia relativamente actual.

Pero la hibridación de lenguajes, géneros, disciplinas y formatos no es algo nuevo en el caso del cine, una disciplina artística nacida del aporte de otras ramas externas a él, como por ejemplo: la actuación, las artes plásticas, la música, la literatura y la fotografía. Históricamente el cine se ha valido de la dramaturgia para la creación de obras audiovisuales, así como también el teatro ha realizado adaptaciones de guiones cinematográficos. Entre ambas disciplinas ha existido, casi de manera natural, un *feedback* incesante. Este PG hace foco en las obras de teatro que apelan a recursos audiovisuales para poder transmitir lo que se desea y como se lo desea.

En la actualidad el fenómeno de hibridación excede a las simples adaptaciones, dando lugar a obras de teatro que contienen proyecciones audiovisuales intercaladas en su puesta en escena. En estas obras la inclusión de otro lenguaje forma parte la historia que se está contando y sin ella el contenido de la representación sería completamente diferente.

A fin de alcanzar los objetivos propuestos, a lo largo del PG se utilizan conceptos clave como convergencia, divergencia e hibridaciones; se realiza también un breve recorrido histórico por las disciplinas que atraviesan el proyecto, el cine y el teatro, analizándolas no sólo dentro de su proceso de creación y desarrollo, sino también en su actualidad; se profundiza en el guión, tanto en su veta cinematográfica como teatral, así como sus tipos

y formatos; se hace hincapié en el nuevo espectador; se menciona la tecnología y cómo ésta influye en ambas disciplinas y finalmente se comenta el proceso de creación de la obra terminada.

Para la realización de esta propuesta de grado se considera la importancia del trabajo de campo, utilizando por extensión la metodología cualitativa y las técnicas de recolección de datos de ella derivadas, a saber: entrevistas en profundidad, análisis de material de archivo, observación participante y la recopilación de fuentes periodísticas tanto digitales como gráficas. La triangulación de estos materiales resulta fundamental para el proceso realizado y es el elemento que enriquece profundamente al presente proyecto.

Estructurado en cinco capítulos el PG transcurre por ellos investigando el surgimiento de los procesos de hibridación y convergencia de los medios, comprendiendo cómo afecta este hecho a la disciplina cinematográfica y cómo a través de la tecnología se generan estos nuevos tipos de obras teatrales con proyecciones multimedia. A tales fines se analizan las estructuras de los guiones teatrales y cinematográficos dilucidando la manera en que ambos pueden fusionarse en un *guión convergente* que facilite la producción y representación de este tipo de obras. Vale recordar que el resultado final está incluido en el apartado Anexo.

A partir de estas consideraciones, los siguientes son los capítulos del presente PG.

El Capítulo uno incluye una breve introducción que acerca al lector a comprender los procesos de percepción humanos, para luego continuar con el recorrido histórico que hacen los medios audiovisuales desde el momento de su creación, para finalmente explicar de qué manera los procesos perceptivos influyeron en el desarrollo tecnológico del cine. El origen del contenido audiovisual y la relación establecida con el teatro es un apartado que sirve para esclarecer el trayecto de ambos antes de profundizar en la actualidad.

El segundo capítulo llamado La convergencia propone hacer un recorrido por el cine Argentino contemporáneo ahondando en las maneras en que el espectador y la tecnología influyen en el medio. De igual manera se mencionan en este apartado las posibles y diversas fusiones establecidas entre el teatro y otras disciplinas, haciendo especial énfasis en las relaciones mantenidas con el cine. Los factores de influencia, variables de co-relación y los recursos invertidos en esta nueva manera de experimentar ambas disciplinas, son elementos clave dentro del desarrollo de este capítulo.

El bloque que le sigue, versa sobre ese concepto fundamental para la realización del proyecto: el guión. En el apartado se investiga tanto al guión audiovisual como al libreto teatral, haciendo hincapié en cómo se escriben, para qué sirven, qué hay que tener en cuenta al momento de redactarlos, entre otras variables allí explicitadas.

El cuarto capítulo está específicamente basado en la obra *Detrás*, estudiando la manera en que el guión fue realizado, la sensación de los actores respecto a la dinámica de trabajo propuesta y cómo se desarrollaron las proyecciones, entre otros aspectos. También en este bloque, se ponen en marcha los primeros pasos para la propuesta de redacción del guión convergente de la obra *Calzonudo y punto*, analizando paralelamente de qué manera puede resolverse su lado audiovisual en el proceso de confección del mismo.

Finalmente, el quinto capítulo presenta el guión de *Calzonudo y punto*, ofreciendo un nuevo método de confluencia entre el teatro y el cine. Se explican allí las características asumidas por el nuevo libreto, al tiempo que se fundamenta porqué es necesario trabajar con este tipo de guión para las obras teatrales que incluyen en su desarrollo proyecciones audiovisuales. La función del guión presentado y la manera en que resulta provechoso para los equipos de trabajo son los ejes de este último apartado.

Como se menciona anteriormente lo novedoso del tema obliga a una profunda investigación que incita a buscar recursos teóricos en diversos trabajos para hacerlos dialogar de manera acorde a los intereses y objetivos planteados por el PG. Por ende se



mencionan a continuación los antecedentes de investigación provenientes de otros PG de la Facultad de Diseño y Comunicación, así como los respectivos aportes que cada uno realiza.

Altarelli, C. M. (2011). *Teatro sin telón. (El surgimiento y la evolución de los grupos de teatro callejero en Argentina)*. El aporte fundamental realizado por el proyecto de Altarelli se centra en el análisis que la autora expone sobre el contexto social, económico, político y cultural argentino en el marco del desarrollo de las artes escénicas. El ensayo relata la historia del teatro argentino insertándolo en el relato cultural del país y por ende dentro de los registros de la memoria colectiva.

De Gonzalo, L.B. (2011). *El grotresco en la dramaturgia argentina como denuncia social. (Construyendo una dramaturgia propia)*. La autora aborda en el PG, las claves necesarias para comprender el género teatral del grotresco, contextualizándolo necesariamente dentro de la historia Argentina e implementado a modo de protesta y denuncia social. La obra *Detrás* utilizada en el presente proyecto como medio de análisis e interpretación de las diversas formas en las que puede alcanzarse la convergencia, es una obra perteneciente a éste género escénico, por lo cual el proyecto de De Gonzalo, se convierte en una fuente de recursos útiles para la investigación.

Del Teso, P. (2011). *El rol del consultor de guión para largometrajes*. La necesidad de adquirir una cierta cantidad de habilidades para la redacción exitosa de un guión cinematográfico o de cualquier otra índole, se materializa en este proyecto áulico en donde el acento está puesto en cómo organizar un equipo creativo de redacción, mientras que paralelamente se desarrollan aspectos positivos que lleven a comprender el oficio del guionista para hacerlo propio. El proyecto de Del Teso, colabora en la construcción definitiva del guión convergente, aportando las herramientas necesarias para la construcción del guión audiovisual.

Fernández, I. (2011). *Hable ahora: La convergencia entre el cine y el teatro*. Llevando como hilo conductor de todo el proyecto la creación final de un contenido audiovisual para

la obra teatral *Hable ahora*, Fernández expone los puntos en los que convergen cine y teatro, las disciplinas fundamentales del presente PG. Los bloques del proyecto proponen en primera instancia un recorrido histórico por las disciplinas abordadas investigando las posibles fusiones entre ambas, que en la mayoría de los casos provienen de los desarrollos tecnológicos. De este breve recorrido se desprenden a continuación las características principales de cada arte, ahondando en las exigencias que cada uno de ellos satisface en el espectador que es también ubicado en el primer plano del proyecto. Enfocándose en la investigación y el análisis de las confluencias creativas entre arte y cine, el proyecto de Fernández mantiene similitudes con el presente PG, en tanto y en cuanto ambos desembocan en la creación de una nueva forma de comunicar contenidos. La gran diferencia radica en el lugar que cada uno pone el acento: Fernández lo hace sobre los roles artísticos de cada personaje creado, mientras que en el presente se quieren dejar en claro las riquezas derivadas de la construcción de un guión convergente. De todas maneras este PG es necesario para comprender los procesos desarrollados a lo largo del presente escrito.

Forero López, E.M. (2013). *Nuevas tecnologías en el espectáculo en vivo (Programa académico de tecnología e innovaciones escenográficas)*. Se destacan de este PG los aspectos históricos relevantes en cuanto a la innovación técnica de las artes escénicas se refiere. Desde el siglo 19 hasta la actualidad el proyecto recorre el circo, la danza, la ópera, los recitales, el teatro y el cine.

Puyada, E. (2010). *Innovación de un espacio cultural, gestión, programación e identidad*. En la integración pragmática de los procesos comunicativos de gestión y creatividad artística, se ubica este PG, que se convierte en una especie de manual didáctico para desarrollar la gestión de una organización cultural. Pero la importancia del trabajo realizado por la autora, radica específicamente en sus aportes sobre la gestión teatral, la producción escénica y la forma en la cual se crean los libretos. También son de

utilidad para el presente proyecto, los aportes realizados sobre el mercado teatral de Buenos Aires.

Pezzi, N. J. (2011). *Teatro arte que genera incertidumbres: (pensamientos sobre el proceso creativo de la dirección teatral)*. Utilizando el concepto de incertidumbre como fuente de creatividad, Pezzi pone en crisis el rol del director teatral, enumerando los métodos de creación vinculados a la actualidad escénica teatral. Por ende su importancia radica allí, donde especifica la contemporaneidad del teatro argentino y en el cual se puede apreciar un amplio panorama de la disciplina que incluye también su posicionamiento dentro del contexto socio-político.

Rocha, P.F. (2012). *Cine Musical (Proceso de creación de un guión de largometraje musical latinoamericano)*. Realizando un recorrido por la historia de las proyecciones musicales, el autor de este PG, clarifica la relevancia de las técnicas de escritura del guión cinematográfico, elemento clave para la concreción del objetivo del presente proyecto.

Samuel, C. A. y Sepúlveda, H. (2011) *Si vis Para bellum. Creación e implementación del guión audiovisual para el largometraje en Latinoamérica*. Como su mismo título lo aclara, el proyecto de Samuel y Sepúlveda se basa en la creación e implementación de un guión cinematográfico, investigándose las metodologías de acción posibles y aportando las claves necesarias para comprender el proceso total de creación. Su importancia para el presente PG no sólo radica allí, en sus claves metodológicas de creación, sino también en el breve pero profundo recorrido que los autores realizan sobre el cine latinoamericano actual y la influencia que sobre él pesa desde Hollywood.

Sterling, E. y Esther, A. (2012) *Actuamos lo que vemos. Vemos lo que actuamos (Cortometraje interactivo)*. Haciendo hincapié en la instancia de recepción de la obra audiovisual, Sterling y Esther trabajan las técnicas de representación incluidas en el teatro y la instalación, haciendo que ambas dialoguen y se involucren en un contenido audiovisual especialmente creado para afectar al espectador en el momento de la

visualización. La convergencia es el ámbito específico de este PG que propone nuevas formas experimentales para las disciplinas troncales tratadas en el presente proyecto.

Realizada esta breve presentación del PG, se da paso a continuación al desarrollo capitular del mismo.

## **Capítulo 1: El origen de las artes. Cine y teatro**

¿Cuál es el origen del cine como disciplina artística? ¿Y el del teatro? ¿Cómo funcionan ambas, bajo qué formatos? ¿Cuáles son las características que definen al cine Argentino? ¿Cuáles son las técnicas de actuación más empleadas? ¿Cuál es la necesidad que fomenta la recurrencia del teatro al cine por motivos estéticos y narrativos?

Estos son sólo algunos de los interrogantes que movilizan la redacción de este primer capítulo, que presenta en una primera instancia un breve acercamiento a la percepción humana, haciendo hincapié en la vista y la escucha. A continuación se introduce un repaso histórico por el surgimiento de los medios, haciendo foco en el cine y más precisamente en el cine de producción nacional. Finalmente y sobre el último apartado de capítulo se presenta el caso analizado en el PG.

### **1.1 El proceso de percepción**

Los sentidos constituyen para el hombre el conjunto de instrumentos más relevantes para su existencia, porque a través de ellos vive, razona, acciona, se emociona y se expresa; y es a través de ellos que pone en funcionamiento una de las más complejas actividades como ser humano, la percepción. Cuando el hombre percibe se encuentra de alguna manera coaccionado por un objeto al cual le introduce una mirada, su propia mirada, generando un enfoque que solo él puede llenar de significado.

Ponty afirma que “nuestra percepción termina en los objetos, y el objeto, una vez constituido, se presenta como la razón de todas las experiencias que de él hemos tenido o que podremos tener” (1957, p.1). El hombre que percibe significa los acontecimientos de tal manera que luego, ante estímulos de similares características, pueda ser recreada esa primera sensación interna, que una vez construida y atribuida dentro de las estructuras del pensamiento lógico, es difícilmente modificable. La percepción constituye para el autor un mero conjunto de circunstancias, factores y hechos que logran instaurar

en la mente del hombre que recibe la información del exterior un punto de vista afianzado y sólido, generado no sólo por lo que puede ver, tocar, oler, escuchar u oír, si no, también por las experiencias de vida de cada uno. Cada momento que se ha almacenado en la mente de quien percibe colabora en la construcción de la forma y estructura en la cual ese sujeto va a observar otro hecho u objeto en el futuro.

Este proceso naturalmente humano es realizado de manera intuitiva e inconsciente y sin embargo, para quienes lo investigan se trata de un complejo nudo de sistemas externos e internos, físicos y psíquicos, que por el mero hecho de modificar una variable puede cambiar drásticamente el punto de vista.

Pero las ideas sobre la percepción propuestas por Ponty carecen de un elemento que complete de manera total el sentido, porque si bien la acción de recepción de los estímulos está cargada de importancia (fundamentalmente en cuanto al contexto en el que se produce, aunque también influyen los medios a través de los cuales se recibe el estímulo, la trayectoria vital, entre otros), no es éste el único elemento que afecta a la totalidad del proceso perceptivo, sino que a éste debe añadirse la acción ejercida por el pensamiento humano dentro del proceso.

Es por ello que se recurre a un autor como Lowe (1986) para quien la percepción constituye la manera en que es posible estudiar la interacción dinámica entre el contenido del pensamiento y la institucionalidad del mundo. De esta manera, mientras que la percepción conecta a las personas entre sí, genera al mismo tiempo el contexto inmediato para el pensamiento y determina la estructura social. Como una cadena de causa y efecto, el mismo autor continúa explicando que “el acto de percibir une al sujeto con lo percibido. Y el contenido de lo percibido, resultante de tal acto, afecta la influencia del sujeto en el mundo” (Lowe, 1986, p. 31).

El proceso entonces se construye como una interacción constante en el sentido de que el mundo le impone al sujeto determinados estímulos a los cuales el primero responde significándolos y categorizándolos de acuerdo a sus propias estructuras

internas, las cuales traslada luego a la realidad colaborando en la construcción e institucionalización de una cultura y conocimiento común a todos los sujetos. Claro está que estos procesos se llevan a cabo de manera inconsciente y colectiva, generando que el conocimiento se acumule y puedan estipularse categorías que sirvan socialmente para nominar determinados objetos y/o hechos.

Pero así como la percepción genera lazos entre las personas y nutre el contexto social dentro del que se desarrolla, ella también se encuentra influenciada por diversos elementos externos tales como: los medios de comunicación, los sentidos ordenados jerárquicamente (tacto, oído, olfato, vista y gusto) y finalmente por las presuposiciones epistémicas. Estas últimas cumplen la función de ordenar lo que se percibe, haciendo que el ser humano jerarquice cada nueva percepción de acuerdo a otras previas y les otorgue dentro de una escala de valores propia, un significado determinado. Para que pueda comprenderse mejor: el ser humano frente a los hechos adopta una postura de acuerdo a una serie de valores adquiridos a lo largo de su trayectoria vital y al contexto en el cual se le presenten, asignándoles un significado cargado con su propia subjetividad.

Ahora bien, si pudiera establecerse un paralelo entre los procesos perceptivos y las formas en las que el cine y el teatro conciben una idea, puede decirse que, a niveles elementales, ambas disciplinas funcionan de similar manera. Ellas echan mano de ideas que ya existen en la realidad del hombre para contarlas de acuerdo a una subjetividad establecida de antemano y que no es otra más que la misma mirada del director o guionista de la pieza. Sin embargo la recepción de cada espectador depende, como se dijo de manera previa, de diversos factores como el contexto en el cual sucede, la trayectoria vital del sujeto que percibe, los canales por los que los estímulos llegan al sujeto, las jerarquías sociales establecidas de antemano y los conocimientos subjetivos y sociales previamente elaborados sobre la pieza artística. De esta manera, la mirada única

del director plasmada en la obra, se dispara en una incontable cantidad de significaciones, subjetivas y únicas cada una de ellas.

Haciendo un breve recorrido histórico por las disciplinas que atraviesan este PG, pueden dilucidarse una enorme cantidad de recursos y métodos invertidos en la generación de emociones; y la tecnología es la principal herramienta utilizada a tales fines, considerando sus inacabables aportes y desarrollos.

Entonces hasta el momento se encuentran dos disciplinas que, en apariencia, funcionan bajo un mismo mecanismo: generar estímulos visuales o perceptivos entre un público determinado, trabajando fundamentalmente con los sentidos involucrados en esa percepción, la vista y el oído. Cabe entonces preguntarse por el funcionamiento de estos órganos vitales en relación a la actividad perceptiva.

### **1.1.1 El ojo y el oído: su funcionamiento**

Los sentidos funcionan en conjunto percibiendo los estímulos que provienen desde el exterior del cuerpo para crear entre todos una respuesta hacia ellos. De tales conexiones se forman ocasionalmente interacciones que refuerzan la sinapsis establecida mentalmente, como por ejemplo en el caso del gusto y la vista que al momento de las comidas funcionan conectados generando estímulos de placer, de desprecio, de complacencia, de ansiedad, de satisfacción, entre otras. Es decir que las relaciones establecidas entre los sentidos no son autónomas, sino que más bien responden a lazos inconscientes que los hacen funcionar en dependencia mutua.

Sin embargo autores que han dedicado su vida a estudiar los procesos de percepción humana destacan que hay algunos sentidos, como la vista y el oído, que prevalecen sin importar la situación por sobre los otros. Tal es el caso de Hans Jonas (1966) para quien la vista es el sentido más fiel y noble de todos o como el caso de Lowe (1986) que considera a la misma como el más limitado de todos ellos porque con la vista sólo puede verse lo que está en foco y encuadrado, sin facilidad para dilucidar lo que está a la vuelta



de la esquina. Para este autor el oído es el más abarcativo de todos los sentidos ya que según él, éste permite distinguir aquello que a simple vista no puede verse calculando inclusive la distancia respecto al objeto.

Con la intención de superar estas preferencias a continuación se detalla la forma en que cada uno de estos sentidos permite al hombre percibir el mundo que lo rodea. Pero para comenzar con el sentido de la vista es necesario comprender de manera previa cómo funciona su aparato perceptor: el ojo.

Como explica Feldman (1972) el ojo recibe los estímulos luminosos provenientes de los objetos que se encuentran en la realidad, llegando a la retina y transmitiéndole esa información a los centros cerebrales perceptivos. Las imágenes allí recibidas no desaparecen al instante de ser procesadas, sino que permanecen en la retina un quinto de segundo mientras van desapareciendo de manera gradual; este fenómeno denominado persistencia retiniana, genera la yuxtaposición continua de imágenes y por ende un desarrollo lógico a nivel consciente. La importancia de esta medida perceptiva radica en que es en base a ella que la industria cinematográfica dio sus primeros pasos en el desarrollo del sistema de proyección.

El fenómeno de la persistencia retiniana permitió que un filme pase de contener 16 fotogramas por segundo (f.p.s), a 24 f.p.s., la cantidad necesaria de imágenes para que el ojo capte el movimiento sin generar una molestia a la vista. Tal como lo afirma Feldman “la proyección cinematográfica está basada en esta característica o “defecto” de la visión” (1972, p.17). O al menos así fue hasta que entró en vigencia una nueva teoría: la del fenómeno Phi, que vincula la percepción a nivel físico del ojo con el plano mental, introduciendo un nuevo elemento, el denominado estímulo emocional. Esta nueva teoría de la percepción surge de un experimento llevado a cabo por Max Wertheimer, consistente en encender un foco en un extremo de la habitación, apagarlo y luego encender otro en otro extremo. Este sencillo acto daba un resultado diferente a medida que se aceleraba el tiempo en que se apagaba una bombilla y se prendía la otra. Como

resultado, a medida que se acortaba el lapso temporal entre un encendido y otro se percibían efectos diferentes: como ver dos bombillas que se encendían al mismo tiempo en diferentes extremos de la habitación o ver una luz que se movía de izquierda a derecha, dependiendo el sentido en que se encendían las luces. Esto demuestra, que el efecto de movimiento es generado en el plano mental a partir del procesamiento de la información que el estímulo ocular envía al cerebro. En pocas palabras: el cerebro en realidad, percibe un movimiento donde éste no existe.

De igual manera y explica Martín Pascual (2008), para comprender cabalmente esta nueva teoría de la percepción, debe comprenderse en primera instancia que todos los estímulos acogidos por los órganos de los sentidos son transferidos al cerebro donde son procesados y hacer de ellos un estímulo emocional; es decir, una reflexión al nivel del pensamiento.

Pero el análisis no se acaba aquí porque es de utilidad incluir algunos elementos de la teoría psicológica que pueden explicar de qué manera el proceso de creación de la imagen en movimiento traspasa los límites de la mera ilusión óptica generada por una falla de la retina, incluyendo en su entendimiento procesos reflexivos mentales determinados.

Parece un salto extraño y poco habitual hablar de neurociencias y teoría cinematográfica. Pero la extrañeza cada vez será menor, si nuestra preocupación ya no tan cognitivista como en los —ya un poco pasados— tiempos bordwellianos, son las imágenes artificiales en movimiento y la neurociencia hoy está alcanzando la comprensión de la visión del mundo a través de la memoria. (Martín Pascual, 2008, p. 76)

Hasta aquí el repaso de los procesos perceptivos visuales, uno de los dos sentidos que participan en la recepción de la disciplina cinematográfica y teatral. Pero es momento de dar paso al segundo de los sentidos involucrados, el oído, explicando su funcionamiento que es ligeramente más complejo debido a que su manejo se da por ondas sonoras. Como explica Asinsten (s.f.) en su escrito sobre el sonido, las ondas llegan a través del aire y son captadas por las pantallas externas del órgano: las orejas. Al entrar en el oído hacen vibrar en primer lugar al tímpano, luego ellas se trasladan por

los huesos denominados martillo, yunque y estribo, hasta llegar al caracol en donde las vibraciones se convierten en impulsos nerviosos enviados a la parte perceptiva del cerebro en donde se genera la escucha con la memoria (se denomina de esta manera al proceso por el cual se relacionan los sonidos escuchados con experiencias vividas). El mismo acto de escuchar e identificar sonidos genera una educación sonora, es decir que cuando se escucha y ve un vaso de vidrio caer al suelo generando determinados sonidos, la parte perceptiva del cerebro almacena ese estímulo y lo acumula dentro de la memoria para que cuando el sonido se repita en el futuro, aunque no pueda verse el vaso, se sepa de que se trata. Este proceso constituye uno de los aprendizajes más elementales e inconscientes del cerebro humano y refuerza lo mencionado en el apartado anterior al momento de enunciar las teorías perceptivas diferenciales respecto al ojo y el oído de acuerdo a la propia subjetividad humana, que pone en marcha también a la mente para capturar y almacenar los estímulos sonoros o visuales.

No obstante no se puede dejar de lado la opinión de un sonidista especializado en el ámbito cinematográfico con respecto a este tema, es por ello que para finalizar el apartado se toma el punto de vista de Chión (1999) que destaca las diferentes formas de escucha que tiene el ser humano, distinguiendo así entre la escucha casual, la semántica y la reducida. La primera es la que sirve para informarse del contexto y es de la cual se aprende, ella informa sobre el ambiente en el que se está, sea visible o no la fuente del sonido; un ejemplo de este tipo de escucha se da cuando una persona le habla a otra y ésta por conocimiento de esa voz puede identificar de quien se trata sin necesidad de ver directamente a esa persona. La segunda escucha llamada semántica se refiere a la recepción de un código o serie de signos utilizados como lenguaje o para enviar mensajes, es decir, escuchar el habla y poder asimilar el mensaje que se está recibiendo. Ambos tipos mencionados hasta aquí pueden apreciarse, analizarse y ser trabajados de manera individual aunque estén en una misma cadena sonora. Por último la escucha reducida es aquella dada cuando se analiza con detenimiento un sonido de acuerdo a

sus características intrínsecas, por ejemplo los cantantes y músicos suelen trabajar a menudo con este tipo de escucha, a pesar que no todos la ejecutan.

## **1.2 Los medios de comunicación**

El ser humano se define como tal por sus habilidades de socialización y comunicación, configurándose en ese mismo movimiento como un ser social. Los primeros registros comunicacionales de los que se tiene cuenta eran regidos por el habla, todo pasaba por esta modalidad: la historia, el conocimiento, el comercio, la política. Pero la verdadera revolución a nivel comunicacional se dio con la llegada del lenguaje escrito, cuando esos contenidos hablados pasaron a materializarse en una serie de símbolos grabados en algún soporte y puestos a disposición de la sociedad. En este sentido, Lowe afirma que “la estandarización tipográfica hizo pasar lo conocido, enteramente, al ‘contenido’ [...] antes, fue muy difícil separar uno del otro, y ciertos cuerpos de contenido dependían de la transmisión de un maestro” (1986, p.16).

Pero, ¿de qué se habla cuando se habla de comunicación? Cuando se habla de comunicación se está haciendo referencia a un amplio y complejo sistema simbólico a través del cual se transmite la información y que es llevado a la práctica a través de un sistema superior, más abarcativo y aún de mayor complejidad: el lenguaje.

El signo es utilizado para transmitir una información, para enunciar (Eco, 1973) o para enseñar un determinado conocimiento. Pero la creación del símbolo constituye sólo el comienzo del ovillo que cuando comienza a desenredarse, deja entrever una compleja red organizativa gracias a la cual se hace factible la creación de un mensaje que luego es colocado dentro de un canal de comunicación y transmitido finalmente a otra persona. El final del ovillo es el esquema básico de toda forma de comunicación: fuente, emisor, canal, mensaje, destinatario. Cabe aclarar que éste es el esquema básico de toda comunicación pero no por ello el único que existe, sino que hay otros modelos mucho más complejos que incluyen variables como el contexto socio-cultural en el cual se emite

un mensaje e incluso las posibles distorsiones o interferencias que afectan a ese mensaje cuando se producen 'fallas' en el canal que lo transmite. Pero por ahora y manteniendo en vista los objetivos del PG, el esquema utilizado debido a su propia funcionalidad y concordancia con el proyecto, es el primero de ellos.

A través del signo, su código y las significaciones socialmente otorgadas se crean los lenguajes, complejos simbólicos de inacabable riqueza y que convierten al hombre en un ser social. El lenguaje le otorga al hombre la posibilidad de comunicarse entablando relaciones con otros seres humanos, al mismo tiempo que esas relaciones lo construyen y definen como un ser social con capacidades innatas para la comunicación. Por ende, el proceso es de doble vía: el lenguaje alimenta y alienta al hombre a comunicarse, al mismo tiempo que en ese intercambio el sujeto enriquece su propio lenguaje para continuar formando parte de ese acto comunicacional. En el intento por darle continuidad al proceso, el ser humano ha intentado históricamente encontrar nuevas formas de comunicación que faciliten los procesos de intercambio con otras sociedades y culturas destacándose entre ellos, el estudio de diferentes idiomas y la creación conceptual de lenguajes que se adecuen a los medios de comunicación.

De igual manera las disciplinas artísticas han sabido interpretar a su manera este complejo simbólico, logrando trasvasar las fronteras de ese sencillo esquema para complejizarlo mediante diferentes técnicas. En el caso del cine se trata de un lenguaje visual y sonoro acompañado por disposiciones de la cámara o formas de encuadre de la imagen; en el teatro se trata del desplazamiento del actor en el escenario o la disposición de la escenografía; en la música el complejo simbólico se transforma en acordes y ritmo, mientras que en las artes plásticas puede hablarse de pinceladas o técnicas, los colores o la combinación de texturas. En el caso de las disciplinas ligadas a lo artístico el lenguaje creado está unido de alguna manera al uso de los sentidos y las emociones, destacándose la importancia de transmitir y hacer sentir.

Pero así como la música, el cine, el teatro y las artes plásticas definieron con el tiempo su propio lenguaje, el ser humano ha buscado constantemente nuevas, mejores y cada vez más rápidas formas de comunicación. Esta ansiedad por comunicar, puede haber sido uno de los factores clave a la hora de crear los primeros medios de comunicación masiva; pero es con seguridad la variable definitoria a la hora de pensar su desarrollo en términos de desarrollo tecnológico.

Como dice Macquail (1996), la historia de los medios de comunicación masiva, se basa en el desarrollo tecnológico, en la evolución cultural de las sociedades, en sus mismas necesidades y en el interés de las personas por desarrollar esta veta. Estos elementos interactúan contantemente en la historia de la comunicación, superándose por momentos unos a otros. Pero como dice Lowe (1986), en el siglo 20 la humanidad se adentra en la era de la electrónica, modificando radicalmente con la aparición del *bite* los canales de intercambio tradicionales, adaptándolos y adaptándose él mismo, a la nueva era de la informática y la electrónica.

En el PG se habla de la convergencia entre el cine y el teatro, pero hace falta destacar que este fenómeno ha afectado a todos los medios de comunicación de manera integral. Los medios de comunicación son herramientas a través de las que el ser humano logra socializarse masiva o individualmente, abarcando formas disímiles que han sido afectadas por la convergencia y las nuevas tecnologías desde el mismo momento de su creación hasta la recepción del mensaje. Y éstas han llegado también a afectar a los hombres en su vida cotidiana, desde su accionar cubriendo necesidades de comunicación hasta en su vocabulario diario.

Como dice Rosenzvaig (1998) la llegada de las nuevas tecnologías han afectado la disposición del saber al ser humano. En una primera etapa con el surgimiento de la imprenta eran pocos quienes podían acceder a ese saber y al evidenciarse la brecha entre quienes tenían acceso y quienes no, se generó una expansión del conocimiento a través de la capacitación colectiva de la lectura y la escritura. Si a estos importantes

momentos 'revolucionarios' de los medios de comunicación se le suman las nuevas tecnologías, puede avanzarse rápidamente hasta la actualidad, un momento signado por el lenguaje multimedia, la expansión de la información y la convergencia como efecto del desarrollo de las nuevas tecnologías. La convergencia y los medios de convergencia se anudaron en algún momento histórico de este desarrollo para ser partícipes de una globalización ocurrida a niveles imaginarios y que abarca todos los ámbitos contextuales del ser humano: sociales, culturales, económicos y políticos.

Este periodo de convergencia establecido en los medios de comunicación a partir de los años 90, es de gran relevancia para el proyecto y es por ello que en el siguiente capítulo se centra en el desarrollo de este fenómeno y cómo éste influyó en el cine y el teatro, explicando de qué manera convergen estas dos disciplinas artísticas.

### **1.3 Los comienzos del cine**

Al develar la forma en que funciona la visión, surge de manera paralela el interés por descubrir hasta donde se puede llegar con ese efecto, generándose en los primeros investigadores una inquietud por ampliar las búsquedas relativas a cómo captar y proyectar las imágenes. En este trayecto surgen algunos juguetes ópticos, tal como es el caso del *taumatropo*, consistente en un disco doble dibujado en ambos lados con objetos que puedan unirse conceptualmente (por ejemplo un pájaro y una jaula) y que en los extremos horizontales tienen una perforación de la cual se atan hilos que al tensionarse, hacen que el disco gire y las imágenes contenidas en él se yuxtapongan.

Si bien la finalidad de este PG no consiste en contar con detenimiento cada uno de los sucesos acontecidos a lo largo del desarrollo de la industria cinematográfica, si vale destacar algunos que fueron importantes.

Tal es el caso de la linterna mágica aparecida en 1727 consistente en un aparato que proyecta dibujos sobre un fondo blanco, es decir un dispositivo embrionario del primer proyector. Este artefacto tuvo una fuerte vinculación con el teatro a raíz de la utilización

que de él hizo Émile Reynaud, cuando lo toma de ejemplo para crear su propia linterna mágica introducida en 1888 en una pieza teatral. La creación de Reynaud funcionaba con dos lentes separadas: a través de la primera fijaba sobre una pantalla la escenografía dibujada y mediante la segunda proyectaba el movimiento de las figuras mientras hacía girar el ingenio. El incipiente creador dibujó sus figuras sobre cintas de celuloide transparentes en las que había practicado unas perforaciones laterales y luego las proyectaba junto con la escenografía desde la parte opuesta de la pantalla transparente, es decir, ocultando la presencia del ingenio a los ojos de los espectadores, que se contaron por centenares de miles. Las proyecciones de su teatro óptico eran acompañadas de música que él mismo componía, así como también de los oportunos efectos sonoros. Se han conservado fragmentos de esas 'bancas filmicas', las más célebres de ellas son las tituladas *Slown et ses chiens* (1892) y *Autour d'unecabine* (1895).

En 1895 surge el *kinescopio* de Edison, un aparato que logra realizar sucesivas filmaciones de corta duración, las cuales sólo pueden ser vistas a través de éste. El sistema consistía en pasar una foto tras otra lo más rápido posible logrando un efecto de movimiento en lo que se está observando. Una característica peculiar del *kinescopio* es que él sólo podía ser utilizado de manera individual, su película duraba muy pocos segundos y se repetía infinidad de veces.

De manera paralela a la invención de Edison, los hermanos Lumière lograron para 1895 idear el cinematógrafo: la primera cámara en la historia que filmaba y proyectaba imágenes de manera continua. El aparato tenía una manivela que hacía correr el soporte fílmico desde el rollo donde estaba el celuloide virgen, exponiéndolo al lente por donde entraba la luz y produciéndose así el proceso químico del grabado de la imagen, para finalmente continuar a otro rollo donde se guardaba el celuloide con la imagen plasmada.

Este aparato da inicio a una nueva forma de mirar el mundo a través de la naciente disciplina, el cine, que surge como una forma de entretenimiento y ocio. Sin embargo no



se tardó mucho en descubrir que la disciplina ofrecía también una nueva forma de documentar y comunicar, plasmando la historia del hombre en unos cuantos metros de celuloide (McQuail, 1996).

Esta teoría se confirma finalmente con la aparición del cinematógrafo, un aparato capaz de crear y proyectar imágenes en movimiento y que resultó una verdadera revolución tecnológica para la época, generando en los primeros espectadores fuertes impactos emocionales. La primera proyección de la que se tiene conocimiento fue realizada en 1895 y en ella se mostró la imagen de un tren que se acercaba a toda velocidad hacia la cámara; el resultado fue que el público presente corrió horrorizado creyendo en la posibilidad de ser arrollado por la imagen.

Muy poco tiempo pasó antes que el cine creara su propio lenguaje, ideara teorías explicativas propias y se crearan géneros y estructuras que sirvieran para darle la entidad de nuevo arte; todo en un lapso de tiempo relativamente breve.

Feldman (1972) indica que el desarrollo del lenguaje cinematográfico comienza con la proyección de la cinta *El regador regado*, perteneciente a los hermanos Lumière y divulgada algún tiempo antes de que George Méliès le otorgara a la ficción la entidad de género audiovisual.

Éste último director fue pionero en la invención de diversos trucos útiles en la realización de sus pequeños cortos fantásticos, como el famoso viaje a la luna. Con Méliès se crea lo que luego la teoría denomina como el lenguaje cinematográfico y que incluye la utilización de escenografías y la inclusión del rol del actor. Pero además Méliès fue el primero en traspasar exitosamente las teorías teatrales al ámbito del cine, dándole una entidad propia a la embrionaria disciplina, todo con la intención de contar pequeñas historias que él mismo escribía y dirigía en su teatro.

En cuanto a la construcción teórica del cine fue pasada la primera década del siglo 20 cuando éste comenzó a crear sus primeras hipótesis de la mano del italiano Canudo, cuando definió al cine como un maravilloso instrumento de nuevo lirismo. El italiano es

uno de los pioneros en el campo de la crítica y teoría cinematográfica junto a Griffith el autor que se dice, creó e incentivó el uso del lenguaje cinematográfico aportando nuevas formas de narración, entre las cuales pueden mencionarse la mirada subjetiva, la movilidad y la intencionalidad con el iris, entre otros recursos, todos plasmados en la película *El nacimiento de una nación*.

De manera paralela y en sintonía con el desarrollo teórico, en 1920 se introducen una serie de elementos que ayudan a completar el lenguaje cinematográfico, que aún para la época carecía de sonido. Entre éstos se encuentran el decorado (el ambiente real o artificial), la luz (crear ambientación), la cadencia (el ritmo) y la máscara (el actor), como así también los primeros recursos técnicos con la cámara como el primer plano, el encuadre y el montaje, que anticipan la veta artística de la nueva disciplina.

A fines de los años '20 se estrena *El cantante de Jazz*, la primera película sonora en la que primaba la expresividad del lenguaje, imponiendo una mayor continuidad al relato y una fluidez argumental hasta entonces nunca vista. De igual importancia fue en 1935 la proyección de la primera película a color, que inaugura una nueva forma de experimentar el séptimo arte.

La combinación de todos estos elementos que se introdujeron paulatinamente en la disciplina cinematográfica, decantaron en la creación de nuevos lenguajes, géneros y formatos, que de acuerdo a la combinación acertada de todos o algunos de esos elementos, aportaron a la concepción moderna del séptimo arte, categorización que el cine ha adquirido como propia.

El desarrollo del cine desde sus orígenes ha atravesado las sociedades, fascinando y fusionándose con las vanguardias artísticas en pos de la generación de nuevos lenguajes que aporten, cada vez más, a esa concepción que tiene al cine como un arte de infinitas posibilidades y creatividad.

## 1.4 Cine argentino

Puede decirse que la historia del cine argentino termina y comienza en la década de los 70, punto de inflexión por excelencia en materia de historia, política, economía y disciplinas artísticas en general.

De manera previa se menciona la necesaria y casi natural interacción que la disciplina construye con su contexto y el cine no fue ajeno a las transformaciones provocadas en aquella década, sino que acompañó la fuerte politización de la sociedad dando nacimiento a un cine militante que dejó huellas en el mundo cinematográfico actual. Sin embargo, éste no fue un fenómeno exclusivamente argentino sino que se propagó a lo largo y ancho de toda Latinoamérica, arrojando al centro de la escena una nueva generación de cineastas abocados a la realización de un cine diferente, repleto de ideales y propuestas políticas. De igual manera los mensajes contenidos en estos productos audiovisuales no eran lo único que había cambiado en el cine de ese entonces. Las modificaciones alcanzaron las formas de expresar, la manera de concebir la actuación y los recursos utilizados en ella, entre otros.

Alguno de los directores 'militantes' de la época, tales como Miguel Littin, el grupo Ukamua o Cine Liberación, se pusieron de acuerdo para emprender la realización de una narrativa contra-histórica que como destaca Veliz "[...] concibió al cine como una práctica descolonizadora" (Veliz, 2012, p.1).

El surgimiento del cine militante coincidió con el regreso al país de Fernando Birri, emblemático director de cine que vivió muchos años en Roma y tuvo una fuerte influencia del neorrealismo italiano (basado en mostrar los hechos generados por la guerra, interpretando los cambios, la destrucción, la miseria de las personas. En una palabra: mostrar la realidad tal cual es).

En 1957 y bajo la influencia decisiva de Birri se funda en la ciudad de Santa Fe, el Instituto de Cinematografía de la Universidad del Litoral bajo el precepto de experimentar un cine "realista, popular y crítico". Esta propuesta tuvo una fuerte aceptación y al poco tiempo su influencia marcó el fundamento teórico y práctico para el nacimiento de una propuesta audiovisual más concreta y politizada.

El mediodmetraje *Tire dié* (Fernando Birri, 1958) fue la ópera prima del cine militante, el género que crecería a tamaños desproporcionados durante la dictadura militar (1976-1983) y los primeros años de la democracia. *La hora de los hornos* (1968) de Fernando 'Pino' Solanas y Octavio Getino es catalogada como un ensayo político-cinematográfico (Amieva, 2010), luego de la cual se creó el Grupo Cine Liberación, encargado de una amplia producción militante durante los años duros de la Argentina. Este fue uno de los períodos productivos más ricos para el cine argentino, cargado de micro-revoluciones que afectaron de manera permanente los formatos audiovisuales conocidos hasta ese entonces e instauró al documental como formato fetiche de los directores latinoamericanos. El cine se convirtió en esa década en la opción viable para la libre expresión de las sociedades frente a gobiernos que perseguían a actores y directores.

Pero así como en los años 60 emergió un cine que intenta innovar y diferenciarse del resto del mundo, en los 90 se quiso romper con las formas tradicionales mostrando una lectura de la sociedad enmarcada en un acto de denuncia contra la opresión o la desinformación, para informar, instruir y sensibilizar al espectador (Amieva, 2010). Este tipo de cine se regía por la característica de sostenerse en el formato documental, mostrando y plasmando los hechos de la Argentina actual.

Surgió así en la década del 90 lo que dio en llamarse el Nuevo Cine Argentino, una corriente creativa que rompió con las líneas estéticas tradicionales del cine. Esta vanguardia fue posible gracias a la promulgación de varias leyes de carácter nacional que lo promovieron y le dieron cierto apoyo institucional. Un claro ejemplo de esto es la Ley del Cine, impulsada por el director Fernando 'Pino' Solanas, promulgada en 1994 y que como dicen Iribarren y Valle (2005), Argentina luego de su aprobación y al menos en cuestiones audiovisuales, paso a ser prácticamente otro país: se triplicaron los estrenos nacionales y los espectadores tomaron un fuerte interés por este nuevo cine.

Son estos autores quienes también afirman que esta nueva corriente no puede ser estudiada como un amasijo de individualidades sino como un evento que, desde lo

artístico, vino a interpelar el modelo hegemónico que se apoderó del cine argentino hasta ese momento.

Un ejemplo: la vacilación entre el registro documental y de ficción en *Los Rubios* (2003, Albertina Carri), antes que poner en riesgo esos géneros, parece expresar el carácter siniestro de lo que entendemos por verdad, cuando es enunciada por un Estado terrorista. (Iribarren y Valle, 2005, p.2).

En el cine nacional pos dictadura, la comunicación audiovisual, el espacio y sus prácticas sufrieron transformaciones que evidencian relatos de una época signada por las fuertes imágenes, videoclips, diálogos naturales e historias sencillas que rinden cuenta de la presencia de la realidad en la pantalla grande. Los jóvenes del nuevo cine se han dedicado a representar las vivencias de una sociedad, vinculándose a movimientos como el dogma 95 o el neorrealismo.

Durante la década de los 90 surgieron también algunas producciones de bajo costo, carentes de elementos retóricos, pero que conservan la pureza de la mirada y el discurso espontáneo y natural, poniendo el acento en la subjetividad del ser humano.

Avanzar en la historia de la disciplina audiovisual para llegar a la actualidad, remite a un camino plagado de historias, algunas contadas y otras que esperan ser contadas. A pesar de los giros del destino, las incertidumbres e inestabilidades políticas y económicas del contexto y los intentos por conformarse como un cine comercial y por ende, redituable, el cine argentino ha recorrido un largo trayecto que evidencia una madurez sensitiva respecto a los contenidos.

Hoy caracterizado por la experimentación y la interdisciplinariedad, el cine se atreve a tomar elementos de otras disciplinas para contar, mostrar y atrapar al espectador. De ese cruce de caminos y experimentación nace la convergencia disciplinar, una característica repetida en múltiples producciones locales e internacionales. Por ello el próximo capítulo se dedica a explicarla, analizarla y comprenderla haciendo un fuerte hincapié en el cruce vital de este PG: cine y teatro.

## **Capítulo 2: La convergencia**

Este nuevo bloque temático se acerca al *espectador contemporáneo*, esperando que el análisis de la percepción desarrollado en el capítulo uno ayude a conocerlo en profundidad para comprender los procesos que lo trajeron a su estado actual.

También el capítulo habla del surgimiento de las nuevas tecnologías y la manera en que éstas afectan al lenguaje audiovisual abriendo el camino para una nueva etapa: la de la *convergencia*.

Claro está que para llegar a ella primero es necesario pasar por la era multimedia, ese universo que logra hacer dialogar a diversas artes y crear nuevos medios, logrando la hibridación de los lenguajes.

Finalmente y luego de un profundo análisis de las variables hasta aquí mencionadas, se llega a uno de los puntos centrales en este PG: la hibridación de los lenguajes artísticos.

### **2.1 El espectador**

El avance de la sociedad, las nuevas formas de percepción del tiempo y del manejo de la tecnología en la cultura actual, han hecho del público una masa exigente de efectos, de perfección, de velocidad y ritmo. Para llegar a este nivel de exigencia, el espectador ha atravesado anteriormente una especie de campo minado en donde tuvo que aprender a adaptarse y seguir el ritmo incesante que los lenguajes artísticos en desarrollo le propusieron.

Como se menciona en el capítulo anterior, el proceso de creación del nuevo espectador no está desligado del avance tecnológico y los nuevos lenguajes convergentes. Cuando el cine se convirtió en un entretenimiento masivo, los espectadores debieron adaptarse rápidamente para comprender el mensaje que este medio les transmitía. De tal manera debieron comprender que si en pantalla se mostraba un cuerpo mutilado sólo se trataba de una ficción y no de un hecho real. Incluso ese

cuerpo mutilado quizás esté representado mucho más de lo que objetivamente puede verse. Pero evidentemente, el desarrollo de la tecnología en la industria cinematográfica no puede ser visto como el único factor de cambio respecto a la actitud de los espectadores, sino que a él lo acompañan otros nuevos medios (como pueden ser la televisión o el internet) que permanecen en constante mutación a la par de los avances tecnológicos y que colaboran en la difusión de nuevas formas de decir y hacer.

En el capítulo uno se desarrolló el proceso de la percepción humana explicando cómo el sujeto la construye en base a su propia subjetividad, es decir, relacionada con variables psicológicas propias de cada espectador. Cuando el público decide asistir a una función teatral o cinematográfica está formando parte de la industria audiovisual: esa persona está decidiendo aceptar un estímulo externo e ir a una sala a oscuras, mantenerse sentado en promedio una hora y media, sin casi hablar y disponiendo todos sus sentidos para observar esa obra que ha elegido. En esta sencilla decisión y consecuente acción se encuentra la historia misma de ambas disciplinas, que aún marcan tendencia imponiendo la vigencia de sus lenguajes.

Una posible derivación de esta mínima acción es la que propone Gómez Tarín (2000) cuando dice que en el acto de asistir a una proyección cinematográfica el espectador se encuentra en una dualidad. Ésta implica la sensación de sentirse protegido y se trata en definitiva, de ver algo que a nivel inconsciente sabe que no pertenece a la realidad o que en todo caso contiene elementos ficcionales. Quien está sentado frente al haz de luces sabe que lo que está viendo no ocurrió allí, al menos no en ese tiempo y no en el lugar donde está sentado; pero además se siente inmune al flujo de las imágenes de las que está siendo partícipe, inmune al aspecto sensorial de las mismas, lo que le permite olvidar que su mirada está siendo dirigida por un discurso y es aquí donde el espectador logra disfrutar del momento de ocio. “El disfrute deviene en vehículo transmisor de un imaginario que penetra con la mayor de las suavidades en las mentes desarmadas” (Gómez Tarín, 2000, p.1).

Ahora bien la comunicación y las formas en que el espectador asimila lo que está viendo no es tan sencillo y elemental como se termina de explicar. Vale recordar que la película en sí misma es un estímulo que actúa de manera directa sobre el público que la está observando y por ende, esa masa pondrá en ejercicio todos los mecanismos de percepción que ya fueran explicitados en el capítulo uno. Esa persona que está asistiendo a una función y que sabe de manera inconsciente que lo que está a punto de ver es irreal, desconoce que a nivel metalingüístico existe otro discurso que intenta captar sus sentidos. Este complejo proceso es completado cuando la obra finaliza y el espectador es capaz de realizar un camino reflexivo y de introspección en el que logre asimilar, aprovechar y disfrutar en su totalidad la obra en cuestión. Es aquí cuando aparece la subjetividad del que percibe, su costado cognitivo, sus experiencias como ser humano, en una palabra el (su) *background* que lo ayuda a significar esa obra.

No podemos olvidar que la visión de un filme no detiene el pensamiento; por el contrario, la información suministrada a lo largo del espectáculo, por su verosimilitud (efecto de realidad), se integra en el flujo experiencial, confundándose con el resto de vivencias y, en ocasiones, propiciando una indiscriminación efectiva entre realidad y ficción. (Gómez Tarín, 2000, p.1).

Esto quiere decir que para que una ficción complete su sentido el sujeto debe ser capaz de identificar en ella hechos de la realidad que lo lleven a definir sentimientos de empatía con los personajes o acontecimientos planteados, para luego, de acuerdo a su conocimiento acumulado socialmente, significarlos. De todas maneras vale aclarar la complejidad que envuelve el proceso de recepción de una obra porque cada espectador mantiene un punto de vista propio sustentado en gustos, opiniones y experiencias que generan diversas demandas.

Pero salteando esta aclaración y aduciendo a la generalidad del mismo concepto de espectador puede decirse que el espectador de cine y teatro actual cuenta con un inmenso *background* de conocimiento en materia de disciplinas mediáticas; es que el hombre contemporáneo ha nacido, crecido e incluso desarrollado su perfil profesional inmerso en un mundo vital y globalmente comunicado, interconectado. Las maneras de



acercarse a estas disciplinas han cambiado desde su surgimiento y si bien existe una base común que guía la recepción de estímulos, el proceso se ha complejizado y uno de los mayores cambios producidos viene de la mano de la televisión.

Esta última ha generado no sólo una nueva manera de informar o comunicar, sino que ha creado, de una u otra manera, un nuevo ser humano que prefiere ver la TV sobre la lectura de un libro o que se informa con tan solo una veloz mirada hacia la pantalla, donde las noticias van y vienen de manera frenética y lo que se pretende es una rápida absorción de ellas. Esta novedad se evidencia en el espectador, fundamentalmente en los más jóvenes que asocian la idea de velocidad con un buen contenido, quedando relegado todo formato que no acepte modificaciones considerándose como aburrido.

Sean cuales sean los desarrollos virtuales del video-ver posteriores a la televisión, es la televisión la que modifica primero, y fundamentalmente, la naturaleza misma de la comunicación, pues la traslada a un contexto de la imagen. La diferencia es radical. La palabra es un <<símbolo>> que se resuelve en lo que significa, en lo que se hace entender. Y entendemos la palabra solo si podemos [...] en caso contrario la imagen es pura y simple representación visual. La imagen se ve y eso es suficiente (Satori, 1999, p.35).

En materia de medios masivos y tecnología, la década de los 70 puede ser considerada como la prehistoria de las formas y los géneros culturales actuales. La irrupción de la técnica en la vida cotidiana y con ella la aparición de las computadoras personales, fueron un factor decisivo en el cambio de mentalidad generado a nivel social.

Nuevos lenguajes informáticos nacen de la mano de las *laptops*, tales como la realidad virtual, la tele-presencia y la interactividad, generando en el usuario la necesidad de adaptarse a la pantalla como forma de interactuar con ella, conviviendo el sujeto con dos realidades o mejor dicho, bajo una dualidad: la física y la virtual. En esta última el espectador es capaz de maximizar sus tiempos haciendo infinitas tareas al mismo tiempo: comunicarse, escuchar música, ver videos, escribir un trabajo, informarse y en sus tiempos libres conocer el estado del tiempo en Hong Kong; todo lo que quiera buscar un usuario en internet lo tiene al segundo, abriendo ventana tras ventana en el navegador para obtener todo de manera sencilla y rápida.

Pero ¿acaso no se parece esto a la velocidad televisiva mencionada anteriormente? Sí, en la medida en que el espectador busca constantemente nuevos contenidos que lo atrapen sin aburrirse. La particularidad es que ese espectador que parece necesitar imprimirle velocidad a todo lo que observa, busca lo distinto pero a su vez lo mismo de siempre. Es decir que es un sujeto activo y pasivo a la vez: tiene la necesidad de estimularse con los sentidos (cuantos más de ellos mejor), critica la cantidad de información que consume y sin embargo se encuentra permanentemente en movimiento, buscando, seleccionando y eliminando todo aquello que no le es útil.

Entonces ¿cómo logran el cine y el teatro saciar esta exigencia de los espectadores sin dejar de ser fuentes de entretenimiento atractivo? Una primera apuesta indica que la hibridación de sus lenguajes mediante las herramientas de la tecnología, es una buena respuesta a esta pregunta.

## **2.2 La tecnología y los nuevos medios. Su influencia en el cine y el teatro.**

No se puede pensar en uno sin relacionarlo directamente al otro y es que tecnología y los nuevos medios se atraviesan, dialogan y construyen día a día de manera mutua.

La evolución tecnológica ha cambiado la vida del hombre, su forma de pensar, su manera de actuar, su manera de relacionarse con los otros y con su cultura. El mundo ha evolucionado a la par y gracias a la tecnología, pero en esta ecuación está faltando un elemento clave: ¿qué son los nuevos medios? y ¿cómo pueden entenderse?

Según Manovich (2005) la aparición del ordenador generó una revolución mediática que aun está en curso y que supone el traslado de toda la cultura hacia formas de producción, comunicación y distribución mediadas por él. El autor también afirma que esta revolución no sólo afecta todas las fases de la comunicación sino que extiende sus brazos sobre la manipulación, capacitación, almacenamiento y distribución de la información, creando aparatos capaces de traducir todo en una serie de datos numéricos y a los cuales puede acceder cualquier persona con acceso a una computadora. Estos

son los nuevos medios, aquellos que se producen, modifican, perfeccionan, distribuyen y proyectan en un mismo aparato.

Cuando el mismo autor explica cómo surgen éstos menciona la variabilidad, un factor que compete tanto al espectador como a los usuarios. El principio de la variabilidad está relacionado con la automatización, lo cual quiere decir que las creaciones ya no dependen enteramente del ingenio del usuario, sino que ellas están establecidas en parte por el ordenador.

La variabilidad se da en casos particulares de los cuales Manovich nombra siete: el primero de ellos se da con la base de datos que puede ser utilizada por cualquier persona y otorga la posibilidad de concebir toda una diversidad de objetos como usuario final. El segundo caso consiste en poder inventar diferentes interfaces a partir de un mismo contenido, es decir que de un solo contenido pueden crearse muchos otros derivados del original. El tercero es un poco más complejo: se da en el empleo de la información del usuario mediante algún programa informático, haciendo que éste de manera automática cree la composición del medio e inclusive invente nuevos elementos; un ejemplo sencillo para comprender este caso de variabilidad son las páginas web y las publicidades online. En el cuarto caso, el argumento se basa en la interactividad de tipo arbóreo, la cual consiste en darle al usuario opciones de opciones de algo específico (por ejemplo, la red social Facebook está basada en este tipo de interactividad). El quinto punto trata sobre la hipermidia y consiste en una serie de elementos multimedia que están conectados por hipervínculos, lo que genera que éstos sean independientes a la estructura sin fijar ninguna combinación. La sexta variabilidad se rige de la manera automatizada que tienen los objetos mediáticos de actualizarse o modificarse. Por último el séptimo argumento que menciona es la escalabilidad, la cual consiste en generar diferentes versiones de un mismo objeto mediático en cuanto a su tamaño o nivel de detalles. De la presentación de estos casos puede inferirse que el desarrollo de estos nuevos medios pudo ser posible gracias a una variable determinante: internet.

Ahora bien, ¿cómo afectan los nuevos medios y la tecnología al cine? Manovich dice que “los nuevos medios son medios analógicos convertidos a una representación digital. A diferencia de los medios analógicos, que son continuos, los medios codificados digitalmente son discretos” (2005, p.54). Explicado de manera sencilla, lo que Manovich quiere decir es que el hecho de almacenar la imagen en un disco rígido, desfragmentarla y trabajarla cuadro por cuadro, combinando las imágenes, yuxtaponerlas, agregarles texto o editar esos fragmentos sin importar el tiempo, ha sido un cambio drástico en cuanto al formato audiovisual. El surgimiento del ordenador y con él los programas de edición audiovisual, han revolucionado la industria cinematográfica en su totalidad.

Bajo la era de la electrónica, el cine dejó de lado la técnica de la moviola para introducir programas de edición como el *Avid*, *Final Cut* o el *Adobe Premier*, que permiten ciertas técnicas como la manipulación sonora, la inclusión de efectos especiales en la imagen, la corrección del color, etc. Con la inclusión de estos programas, el cine se dejó interpelar por otras artes, expandiéndose e incluso aumentando su distribución.

El cine actual cuenta con infinidad de opciones para ser producido y se encuentra en constante mutación abriendo sus puertas a la innovación sin olvidar su historia. En esta interpelación (cine/arte) los públicos que se acercan a él también han crecido y se han diversificado. Incluso el mismo concepto de cine se ha expandido hasta abarcar a formatos no tradicionales como puede ser el caso de los videoclips, los cortometrajes o una publicidad audiovisual. Esto es así porque en su esencia, todas estas variedades mantienen una correlación directa o bien con los formatos tradicionales o con los lenguajes o con los géneros que identifican las producciones del séptimo arte.

Los nuevos medios y la tecnología han logrado hacer dialogar a las distintas ramas del arte de manera tal que puedan nutrirse entre sí, convivir bajo un mismo formato e incluso ‘prestarse’ lenguajes y géneros.

Esto constituye nada más y nada menos que la hibridación.

### **2.3 La convergencia disciplinar**

Cuando se habla de convergencia en el presente PG, se hace referencia a la manera en que coexisten varios medios o disciplinas artísticas en un mismo producto.

Machado (2008) explica la convergencia y divergencia de los medios a través de un ejemplo imaginario de círculos, a saber: el autor menciona que la cultura es como un mar de conocimientos encadenados a la esfera humana, siendo las artes y los medios de comunicación círculos que concretan campos específicos dentro de ese mar de conocimientos. La fotografía es uno de los círculos posibles, el cine es otro, la poesía otro más y así sucesivamente. Si pudiera llevarse a la práctica, estos círculos mantendrían bordes imprecisos, porque ellos conviven enlazados, conectados, interpelándose de manera constante y generando nuevos círculos nacidos de las posibles combinaciones.

De manera similar puede ser definida la convergencia de los medios: el avance de la tecnología y su utilización en las comunicaciones de los sujetos, ha generado el nacimiento de nuevas disciplinas artísticas, de nuevas ramas del arte y formas de comunicación, surgidas a partir del entrelazamiento de ella con, por ejemplo el cine, la fotografía, las artes plásticas, la música, entre otras.

Al dilucidar el concepto de convergencia la dificultad para identificar cada arte o medio de manera individual, separándolo del contexto y sus necesarias relaciones se cristaliza, develando las conexiones existentes. Sin embargo, Machado cuenta que entre 1950 y mediados de los 80, los artistas lucharon por poder definir y especificar cada arte.

Fotografía, cine, televisión y video, a pesar de ser medios bastantes próximos en muchos aspectos, fueron durante todo ese tiempo pensados y practicados de forma independiente, por gente diferente, y esos grupos casi nunca se comunicaban o intercambiaban experiencias (Machado, 2008, p.3).

Una vez pasado ese momento crítico de intentar separar las artes, la convergencia tomó el centro de la escena y ellas comenzaron a dialogar. Con el proceso iniciado se deja de pensar a los medios como un conjunto determinado de disciplinas que conservan en su interior características intrínsecas e intransmisibles que las definen frente a los otros, para pasar a ubicar las posibles conexiones operadas entre ellas. De esta manera

ellas conviven dentro de un mismo soporte, el brindado por la tecnología; sin significar que sus características se pierdan, sino que por el contrario se convierten en disciplinas versátiles, con altas posibilidades de convergencia hacia sus compañeras, colaborando en la formación de nuevos lenguajes y formas de comunicación.

Así por ejemplo cine y artes plásticas se funden para dar nacimiento a las características instalaciones del *pop art* tan en auge durante los 60 y 70; el teatro se une a la plástica para ocupar las calles durante los 80 y 90, dándole forma a las intervenciones callejeras, plagadas de color y efusividad, pero también de un mensaje contestatario y de protesta frente a las políticas neoliberales; la fotografía se liga al cine y el formato documental se disemina por cuanta pantalla abierta exista durante la década de los 90.

Como dice Machado la convergencia es la cualidad bajo la que se desempeña la industria audiovisual contemporánea, caracterizada por una híbrida confección de soportes y lenguajes.

La hibridación y la convergencia de los medios son procesos de intersección, de transacciones y de diálogo; implican movimientos de tránsito y provisionalidad, implican también las tensiones de los elementos híbridos y convergentes, partes que se desgarran y no llegan a fundirse completamente (Machado, 2008, p.8)

Como consecuencia las imágenes en su estado puro se convierten en una particularidad, mientras que los medios híbridos la pauta. Éstos crean su propia estética y lenguaje, definiéndolos en parte por el software del ordenador, que permite trabajar con cualquier arte en combinación o separación con diversos medios. Pero dejando de lado los diversos recursos utilizados de un video a otro y de un diseñador a otro, todos ellos comparten la misma lógica: la utilización sincronizada de diversos medios dentro del mismo cuadro visual.

En el caso del cine la hibridez genera un gran cambio en el lenguaje visual que a partir de los años 90 domina esa cultura a escala completa, prescindiendo de algunas películas narrativas o videos grabados con cámaras hogareñas que no tienen edición. Desde la utilización de fondos creados por ordenador y montados luego con los actores, hasta

fondos pintados digitalmente, casi todas las producciones de los últimos años incluyen efectos virtuales.

Pero cuando se habla de híbridos, es importante destacar que ellos no son iguales a la suma de las partes (por ejemplo la adición de los actores a un fondo virtual), sino que se trata de la instauración de algo nuevo, de una nueva especie. En este caso una nueva clase de estética visual que era inexistente y que es traducida en lenguajes, formas, estructuras y géneros totalmente renovados.

Este cambio afectará al espectador contemporáneo que se encuentra en otra relación con respecto al cine y al consumo audiovisual. Antes un hombre se dirigía a la feria o entraba a una sala de cine y se sentaba a ver un producto por el cual había pagado, ese hombre que estaba lejos de la tecnología podía comprender cómo leer el lenguaje puesto en pantalla y sin embargo no podría aplicarlo en la práctica. En la actualidad, el hombre que paga para ir a ver una película, probablemente sepa de qué se trata el lenguaje audiovisual y haya tenido un contacto mayor con el video, gracias por ejemplo a las cámaras caseras. Ni hablar de la internet y el ordenador que le permiten hacer videos, subirlos a la web, editarlos online y que millones de personas lo vean en cuestión de minutos.

Los nuevos medios han surgido gracias a la convergencia, son híbridos de artes preexistentes entrelazadas con las nuevas tecnologías, que han creado un lenguaje nuevo tanto para el consumidor como para el profesional. Pero esa misma convergencia es la que alimenta el desarrollo técnico y alienta las nuevas fusiones, convirtiendo lo inesperado en una increíble experimentación de la cual todos pueden formar parte.

#### **2.4 La convergencia en el lenguaje cinematográfico y teatral**

De acuerdo al recorrido trazado hasta aquí, parece que la convergencia ha extendido sus brazos sobre todos los recovecos de la cultura actual: en las artes plásticas, la literatura, la música, la fotografía y hasta en la forma de comunicarse. Pero para este PG,

este dato no representa necesariamente algo negativo, sino todo lo opuesto porque desde la mirada propuesta la convergencia representa una evolución en tanto y cuanto implique el surgimiento de nuevos modelos comunicativos y la diversificación de los procesos creativos.

El fenómeno de la convergencia ha revolucionado en muy poco tiempo todas las formas de comunicación hasta aquí tratadas, como también los procesos creativos y de percepción de las artes en su aspecto más general. Como se menciona a lo largo del capítulo estos nuevos medios se desarrollan para lograr una mayor cohesión en el lenguaje, al tiempo que éste pueda igualar a todas las disciplinas bajo códigos universales de comunicación, estableciendo nuevas formas de interacción que sean comunes entre todas pero que mantengan y respeten la especificidad de cada área.

Este apartado también explica de qué manera se ha dado la hibridación en el lenguaje multimedia que es aquel que afecta de manera directa al ámbito cinematográfico.

Los géneros convencionales han perdido estabilidad y se han confundido con otros de naturaleza análoga o diferente, que han aparecido géneros y textos intermedios, confusos, ambiguos, híbridos, y que estos cambios se producen en interacción con géneros y discursos convencionalmente considerados no-literarios (Vázquez, 2012, p. 8)

Retomando a Vázquez, las hibridaciones no sólo se dieron en el ámbito cinematográfico, sino que la mixtura de las formas de comunicación ha alcanzado al propio lenguaje, mezclando los géneros literarios y permitiéndole al hombre comunicarse de manera más sencilla pero también más caótica.

El lenguaje cinematográfico (que es el de interés en este PG) surge imitando a los textos literarios, aún cuando en los últimos diez años los primeros han sido tratados de manera diferencial respecto a éstos últimos (Altman, 2000).

De esta manera, “tras identificarse un género, su primera aparición en un filme se considera como un prototipo genérico, fruto de la unión entre una forma preexistente y una nueva tecnología” (Altman, 2000, p.55). Una vez más la tecnología llevó a la hibridación, en este caso para ver nacer un nuevo género: el del ‘éxito’ en la pantalla



grande. Actualmente, uno de estos 'éxitos' genéricos, es el cine multimedia que puede entenderse como un formato 'infectado' de efectos visuales, con estética de ordenador y fondos hechos con software de alta calidad y complejidad. Un ejemplo prototípico es el largometraje *Avatar* de 2009.

Es indudable que el desarrollo técnico ha favorecido la quita de barreras o límites de expansión posibles impuestas al cine desde sus comienzos, dejando que el mismo se infiltre en las disciplinas artísticas 'haciendo su magia'. Pero también es de destacar que esta 'facilidad de penetración' en tantas otras disciplinas artísticas se da por un hecho casi histórico: la pantalla, y todas las características que la preceden, es el símbolo de los tiempos que corren. Es decir, el acostumbamiento del usuario a lo audiovisual es un factor clave de esa introducción paulatina que ha hecho, del lenguaje cinematográfico, un elemento común en una amplia gama de disciplinas dedicadas tradicionalmente al arte.

Pero ¿qué sucede con el teatro? Y ¿Cómo se afronta la convergencia a nivel lingüístico y creativo?

En el caso del teatro la convergencia se da en circunstancias relativamente diferentes y en las cuales toma predominancia el rol del espectador. Ya se mencionó brevemente la 'intromisión' de lo audiovisual en otras disciplinas, haciendo especial énfasis en el acostumbamiento de los sujetos hacia las piezas visuales. Pues bien, aquí se deben anclar varias de las ideas que siguen, ya que la convergencia teatral se debe no sólo a la predisposición tecnológica, sino aún más profundamente a la 'interfaz' del usuario, queriendo decir por 'interfaz', la interacción o participación que el espectador asume en la obra teatral contemporánea.

Pero antes de profundizar en el análisis de la convergencia, es importante diferenciar, aunque a grandes rasgos, entre dos tipos de teatro posibles. Por un lado se encuentra el 'teatro puro' que respeta los principios históricos de la disciplina: el cuerpo en escena, la generación de un discurso propio, la carencia de elementos lumínicos y escenográficos, entre otros; mientras que por otro lado se encuentra la 'nueva narrativa teatral'

predispuesta a la utilización tecnológica que permite un armado complejo gracias a la introducción de sonidos grabados, efectos visuales, textos sobre la escena, pantallas, entre otras alternativas posibles.

La diferenciación entre estos dos posibles aunque no únicos tipos teatrales, responde a los cambios comenzados en la década de los 90 cuando la disciplina vio cómo las tecnologías ‘invadían’ los espacios históricamente ganados por ella introduciendo en un primer momento, algunos efectos especiales y herramientas sofisticadas para llevar adelante obras complejas en cuanto a trucos de iluminación o efectos visuales. A medida que estos espacios fueron cedidos aparecieron nuevas disciplinas interesadas en mezclarse con la teatralidad, confluyendo finalmente en los propios medios narrativos.

Podemos estimar que la confrontación cotidiana con los medios de comunicación –del teléfono, pasando por el cine, el vídeo, la fotografía, el ordenador o... la escritura– influye en nuestra manera de percibir y de conceptualizar... percibimos también la realidad espectacular de una forma distinta a la de hace veinte, cincuenta o cien años. El impacto de estas mutaciones no es tan fisiológico como neuro-cultural, nuestros hábitos de percepción han cambiado sobre todo porque la manera de producir y de recibir teatro ha evolucionado. (Pavis, 1996, p. 59)

Pavis se sitúa prácticamente en la misma línea teórica de Machado (2008) en cuanto al fenómeno convergente que se ha ido replicando cada vez con mayor fuerza a lo largo de múltiples escenarios del mundo. Pero Pavis llega incluso más lejos que Machado, introduciendo la convergencia en el complejo neuro-cultural, es decir las formas perceptivas que el espectador pone en juego al momento de recibir un/a filme/obra teatral, tal como la perspectiva asumida en este PG a lo largo del primer capítulo referente a los procesos de percepción.

Ahora bien, si se buscaran ejemplos de convergencia entre ambas disciplinas hay dos elegidas que se destacan sobre el resto, no sólo por la calidad y detenimiento en los pequeños detalles, sino también por las referencias que han brindado en el desarrollo del PG.

En primer lugar se menciona al filme *César debe morir* (2012), pieza teatral de origen shakesperiano que recientemente ha sido adaptada a la pantalla grande manteniendo

elementos teatrales. El filme dirigido por los italianos Paolo y Vittorio Taviani, está basado en el libreto original de Shakespeare e introduce en su desarrollo escenas filmadas en el teatro de una prisión en la que la obra está siendo ensayada. Registrada bajo el formato documental la cinta hace un recuento de los momentos más duros de la prisión intercalando fragmentos de los ensayos y la propia puesta en escena final de la obra frente al conjunto de reclusos.

En segundo lugar se menciona una producción local, la de la obra teatral *Detrás*, analizada en el apartado 4.3 del presente PG y aún con mayor profundidad en el capítulo 5. De igual manera ésta ya ha sido mencionada con anterioridad en la Introducción del texto, cuando se dijo que sería tomada como punto de referencia para la redacción final del libreto convergente en el caso tomado como objeto de estudio. *Detrás* hace el camino inverso a *César debe morir*, dejando que sea el cine el que se 'entrometa' en el teatro. Así, la obra está fragmentada en 12 escenas y cuenta con cuatro proyecciones audiovisuales que trasladan al espectador a escenarios del pasado. Es decir que en este caso las proyecciones audiovisuales sirven para hacer pequeños *flashbacks* en la historia, 'tapando' los huecos de la memoria no plasmados en el libreto.

Habiendo trazado hasta aquí un recorrido convergente tanto disciplinar, como lingüístico y multimedia, en el siguiente bloque temático se avanza sobre algunos de los conceptos fundamentales referentes al cine y al teatro, haciendo hincapié en el guión, el lenguaje, los actores y sus roles interpretativos. Pero éste no termina allí sino presenta la interacción del cine y el teatro conectando de manera coherente los aspectos más relevantes revisados hasta aquí.

Vislumbrado de qué manera se comunican en la actualidad las disciplinas mencionadas en el documento, se vuelve más sencilla su comprensión y la cristalización del camino a seguir para llegar a la culminación del trabajo.

Pasado ese momento de asimilación de nuevos conocimientos queda para los capítulos finales plasmar en su total complejidad al guión convergente para la obra en cuestión, *Calzonudo y punto*.

### **Capítulo 3: Similitudes y puntos de inflexión entre el cine y el teatro.**

A partir del título propuesto en este capítulo se seleccionan los conceptos relevantes que atraviesan el presente PG para desarrollarlos brevemente esperando que el lector pueda comprenderlos e incluirlos dentro de su lenguaje técnico, antes de avanzar sobre los capítulos finales.

Entre los conceptos aquí desarrollados se encuentran: cómo el teatro y el cine interactúan, qué similitudes surgen entre estas dos artes y cuáles son sus diferencias, el guión audiovisual y teatral, el actor y su rol dentro de una producción y finalmente la influencia de la tecnología en el teatro.

Otro dato relevante que se debe tener presente antes de comenzar a leer este capítulo es la compleja forma en la que los conceptos se amalgaman dentro del bloque. En todos los apartados aquí presentados el texto fluye entre el cine y el teatro, por lo que se requiere atención en su lectura para una correcta asimilación de los contenidos.

#### **3.1 El arte audiovisual y teatral: una evolución de la mano**

A pesar de lo que podrían indicar algunas nociones preliminares, las relaciones establecidas entre el teatro y el cine son de larga data, llegando inclusive a enfrentar procesos de desarrollo paralelos, nutriéndose, aportándose técnicas, formas y estilos que los identifican y distinguen uno de otro. Por ello los cruces e interferencias entre una disciplina y otra son constantes.

En sus comienzos y como dice Iglesias (2008) el denominado 'cine primitivo' (1895-1911) se nutrió principalmente de la espectacularidad del teatro mismo, como después sería el cine de Hollywood el que se alimentó del teatro en unos aspectos más profundos.

En la primera recurrencia todo se basó en la búsqueda de la atención del espectador, el logro de la claridad en los contenidos, la continuidad de las narraciones y la identificación emocional del público, como afirma Ruiz del Olmo (2009).

Un pionero en este sentido fue el director francés Georges Mèlies que introdujo en sus películas elementos como la escenografía y la cámara fija, intentando imitar la visión de un espectador teatral que podía observar toda la puesta en escena sin necesidad de trasladarse. Pero la importancia de la obra de Mèlies, al menos para la industria cinematográfica, radica en su capacidad de imaginación, que lo llevó a tender los primeros trazos del lenguaje audiovisual.

Vale recordar que en el llamado cine 'primitivo' las posibilidades de creación eran básicas en cuanto al manejo de la cámara (los encuadres eran frontales) y el uso de la fotografía (pretendiéndose sólo una buena vista de los objetos), mientras que no se utilizaba la escala de planos, la actuación era exagerada en gestos y señas y existía una escasa/nula utilización del montaje.

Como comenta Iglesias en su texto *Del teatro al cine* (2008), Mèlies creó en el patio de su casa un estudio donde filmaba sus obras 'mágicas' a las que les introdujo las primeras técnicas e ilusiones ópticas; como por ejemplo la sustitución, las sobreimpresiones, los cachés, los rodajes a cámara lenta, mezclas de escenas grabadas hacia delante y hacia atrás, los fundidos, el *traveling*, el primer plano y la cámara cenital.

De manera paralela, la evolución teatral estuvo fuertemente vinculada con el desarrollo del público y las exigencias de un teatro cada vez más complejo e intenso. Así es como surge la figura del director de escena, un profesional capaz de manipular y llevar a cabo la dirección de una escena teatral. Iglesias (2008) explica esta figura, desconocida hasta ese momento para el ámbito teatral, diciendo que ella se encargó de introducir elementos clave como las luces y la ambientación escénica, la utilización del espacio por parte de los actores, etc., surgiendo un dinamismo que rompe los modelos antiguos.

Regresando al cine en su etapa 'primitiva', la cámara se ubicaba paralela al suelo y a la altura de los ojos, marcándoseles a los actores una línea con la distancia máxima a la que podían ubicarse respecto a la cámara y toda la escena se desarrollaba en base a un plano general. Las salas en que estas películas eran exhibidas no eran otras más que las

clásicas salas de teatro, donde se colocaban inmensas pantallas y los actores llegaban a aparecer en tamaño real.

Es por esto que Iglesias (2008) asegura que en el 'cine primitivo' pueden apreciarse algunas de las características del teatro clásico, tales como la distribución de los actores en el espacio de acuerdo a principios compositivos, la utilización de la profundidad de campo y la dirección de la atención del actor a través de procedimientos similares a los teatrales. Este proceso de adaptación de técnicas teatrales al cine continuará en los años siguientes, nutriéndose los métodos de uno y otro.

Una vez que el cine construyó su propio lenguaje y lo puso en marcha, la siguiente etapa de este 'intercambio técnico' vino de la mano de la industria cinematográfica afincada en Hollywood. Con la idea de atraer a amplias masas de la población, comienzan a utilizarse los modelos narrativos y técnicos de las grandes obras teatrales, al mismo tiempo que se prolonga la extensión de las películas igualándolas a la de una obra de teatro e implementando el *star system*, consistente en la utilización de textos dramáticos representados audiovisualmente.

Un ejemplo técnico que Iglesias (2008) propone para comprender en qué consiste esta nueva convergencia cine/teatro es la *Ley del eje de 180 grados*, la cual está basada en la posición de los actores respecto al espectador sobre el escenario; si bien se busca que haya una continuidad, la ley dispone a los actores sobre el escenario teniendo en cuenta la ubicación del público y las direcciones en las que el ojo puede moverse. El fin último de la ley es lograr la mayor transparencia posible entre plano y plano, no dejando que el espectador notara la presencia de la cámara detrás de las imágenes proyectadas.

La transparencia antes mencionada puede, a su vez, ser representada como una sucesión de planos (unidades fílmicas) discontinuos y ella depende de las variables también denominadas como Raccord y de acuerdo a las cuales pueden identificarse: las continuidades actanciales (raccord de dirección, de mirada y de movimiento) y las continuidades mecánico-discursivas (raccord óptico, de planificación, de luz y objetual).

Estas etapas de convergencia y cruce entre cine y teatro deben servir para comenzar a desandar el camino de la relación existente entre ambas disciplinas. Desde las intenciones del cine por mostrarse puro y sin denotar la presencia de una cámara, hasta el uso del espacio que hacen los actores y que se asemeja a las técnicas teatrales, estos son simples ejemplos que acercan a este PG a su objetivo final.

### **3.2 El guión audiovisual y dramático**

Crear un guión, ya sea éste audiovisual o teatral implica un largo y complejo proceso que desemboca, a veces exitosamente, en la película/obra de teatro terminada. Para construir este apartado dedicado a analizar las propiedades/características de ambos tipos de guiones, se tomaron como referencia el libreto teatral de Romeo y Julieta (1597) escrito por William Shakespeare (ver cuerpo C) y el cinematográfico de The Curious case of Benjamin Button (2007) redactado por Eric Roth (disponible en: <http://www.imsdb.com/scripts/Curious-Case-of-Benjamin-Button,-The.html>).

En el caso del libreto audiovisual se trata de una escritura revisada en tres etapas: la primera cuando se redacta el guión per se que es reescrito una indeterminada cantidad de veces, la segunda cuando se está en pleno rodaje y la última cuando el director se sienta en la sala de montaje (Seeger, 1997).

Pero el caso del teatro es bastante diferente ya que el guión representa la estructura de la obra por lo que él es definitivo desde un comienzo; aún cuando pueda debatirse respecto al armado de la escenografía y el ensayo de los diálogos, el guión teatral no vuelve a escribirse porque ya no puede modificar ningún orden de estructura visual de la obra.

En el caso del cine la estructura narrativa del guión es de tipo literaria, es decir que él contiene una gran cantidad de información que en lo posible debe respetarse. En el guión literario audiovisual el contenido especifica los personajes: su nombre, edad, la forma de vestirse, entre tantas otras características; al tiempo que describe todas las escenas,



incluyendo el espacio en el que se desarrollan. Describe si es de día o noche, contiene todos los diálogos posibles y si el guionista lo considera necesario pueden llegar a especificarse ruidos o detalles de la banda sonora o incluso algún movimiento técnico del actor. En una palabra: este tipo de guión se caracteriza por narrar todo aquello que debe verse, sea actuado o no, manteniendo una rígida estructura dividida en escenas.

El libreto en cambio, se caracteriza por estar dividido en actos marcados por la bajada del telón y en él se especifican los lugares en que transcurre la acción, marcando la diferencia con el guión cinematográfico en cuanto el primero no describe a la perfección los escenarios, sino que ellos son creados a partir de la imaginación de cada director. En el teatro, el texto contiene el diálogo completo de los personajes y si es necesario se describe la atmósfera de la escena para dar a entender lo que sucede con los sentimientos de los actores.

Puede apreciarse entonces que ambos guiones parten de estructuras muy diferentes. El guión audiovisual es rígido y debe contener toda la información visual que sea de importancia para la historia, debe ser de fácil lectura y mantiene ciertas normas de presentación respecto al estilo que deben ser cumplidas a rajatabla. A saber: debe estar escrito con la tipografía 'Courier New'; el comienzo de cada escena debe marcarse indicando si ella transcurre en el interior o el exterior, si es de día o de noche; debe contener toda la información visual que requiera o sea de importancia para la historia; debe ser de fácil lectura; los nombres de los personajes tienen que estar en mayúscula y el diálogo entre ellos se ubica al centro de la página; las emociones o pequeñas acciones de los personajes de ser necesarias para la descripción de un ambiente, se ubican entre paréntesis bajo el nombre del personaje, a continuación se ubica la línea de diálogo que debe estar señalizada de manera adecuada para ser identificada como tal.

Pero además de mantener estas informaciones necesarias, pueden discriminarse ciertos formatos para su redacción entre los cuales pueden mencionarse al menos tres principales. En primer lugar el guión literario reconocido por ser la primera etapa en la

realización de un largometraje o producto audiovisual. El segundo es el guión técnico que contiene la información referente a los requerimientos audiovisuales como los planos, el tipo de lente utilizado, la iluminación y el sonido; este tipo de guión se crea luego de hacer un desglose del guión literario y es utilizado durante el rodaje por el director y todo el equipo técnico. El tercer tipo de guión es el *storyboard*, creado únicamente con imágenes, similar en su formato al guión técnico y que se encarga de transcribir con dibujos exactos todo aquello que se pretende mostrar en cada toma utilizando el guión técnico de referencia.

El libreto teatral es por diferencia más libre y desestructurado ya que no contiene normas de estilo para ser presentado. El comienzo de la escena es marcado con un número y se especifica la locación de la misma, no siendo necesario utilizar el nombre entero del personaje cada vez que vaya a hablar, sino que basta con colocar la inicial, etc.

Al mismo tiempo estas estructuras guionadas, tienen una directa correlación con la realización en sí de la obra. Esto significa que por ejemplo en el teatro, poco importan los objetos, inclusive a veces pueden no estar y jugar así con la imaginación del espectador; en cambio en el cine, el público no puede imaginar por ejemplo, a un personaje pelando una mandarina sin que éste tenga una en la mano y esté ejerciendo en efecto la mencionada acción. Es por esto que el formato audiovisual intenta ser lo más realista posible para evitar confusiones que interfieran en la diégesis del espectador.

Y he aquí una notoria y muy importante diferencia entre ambas disciplinas: en el cine las imágenes son las que cuentan la historia, mientras que en el teatro son las acciones de los personajes. En lo audiovisual se debe comunicar el qué mediante la eliminación del diálogo ya que las imágenes hablan por sí solas, mientras que el teatro cuenta el cómo mediante el exceso de diálogo entre los actores y las acciones desarrolladas porque ellas constituyen su eje central.

En lo que respecta al PG, estas desigualdades no resultan de mayor relevancia, siempre y cuando se considere que la confluencia sólo es posible cuando ambas artes son capaces de crear un guión híbrido lo suficientemente rico como para superar las diferencias. Tal es el caso del que se desprende este proyecto en donde el objetivo final es llegar a dar cuenta de la necesidad de crear un guión convergente que concentre toda la información en un único texto.

Los libretos teatrales que tienen en su obra proyecciones multimedia presentan en general un problema para los directores de cine. La palabra proyección incluida en la primera escena o al final del segundo acto por ejemplo, y que, para los actores y directores de teatro significa una intervención de otro arte, representa para el cineasta un problema, un obstáculo que no tiene porqué serlo.

Por ello para que este proceso resulte sencillo y poco conflictivo, se presenta a continuación una breve descripción de lo que representa en realidad la proyección audiovisual para la obra teatral y cómo puede lograrse una convergencia armónica entre ambos.

En el cine, el guión literario se completa con un guión técnico, realizado para que el equipo encargado de la producción pueda saber cómo hacerlo. Ahora bien, ¿cómo se construye este segundo guión? El proceso inicia con la toma de información básica del formato narrativo para traducirla en planos, lentes, ángulos, movimientos de cámara, locaciones e iluminación. Esta tarea la realiza el director del film, que es el encargado de escribir este segundo guión compuesto por planos e imágenes específicas de cada acción y que sirve en el pre, post y durante rodaje. Pero como este guión técnico no llega a ser lo suficientemente claro a nivel imagen, se realiza un *storyboard*, que es el guión técnico plasmado en imágenes, para tener una visión clara y concreta de lo que debe verse y como debe verse.

En el ámbito teatral esto es algo que no sucede porque con el libreto solo se puede poner en escena una obra comprendida por todos. En el teatro, el guión es ensayado por

varias horas a la semana durante el tiempo que sea necesario y luego se representa en vivo, por lo que los posibles errores cometidos no pueden corregirse sino hasta la próxima función.

Todo este trabajo previo de preparación y ensayo es muy importante en ambas disciplinas y puede verse de manera clara en la acción de los actores, que son los encargados finales de materializar los textos.

Pero los trabajos de quienes representan los guiones en estas disciplinas son muy diferentes y eso es porque cada una de ellas exige cosas distintas y muchas veces se vuelve difícil la interacción simultánea entre las dos artes, por esto mismo, en el siguiente subcapítulo el foco está puesto en la labor actoral.

### **3.3 Técnica del actor de cine y/o teatro**

Como se viene explicando a lo largo del escrito, una de las formas en las que el cine y el teatro han sabido conectarse es mediante la utilización de las pantallas con contenido audiovisual durante la puesta en escena de una obra teatral. Hecha esta aclaración se sienta precedente para explicar los dos tipos de lenguaje que debe utilizar un actor, amarrando otra vez a ambas disciplinas al tiempo que intentan alejarse, marcando las diferencias entre ellas. Pero también es necesario aclarar que en este tipo de obras las proyecciones audiovisuales no suelen introducir formas de actuación teatrales, produciendo un nuevo híbrido cinematográfico que afecta a la verosimilitud de la película.

En cuanto a la preparación del actor se trata, ella es siempre igual, ya sea que se trate de las técnicas, las formas de moverse en el espacio, la improvisación o el trabajo del texto, todas se basan en la forma actoral del teatro. Sin embargo en los últimos años se aprecia una revalorización del rol del actor gracias a una amplia variedad de cursos y seminarios dedicados al ejercicio de la profesión frente a cámara, un hecho que algunos actores ven como una destrucción de todo su trabajo anterior o como un desecho de todos los años adquiridos de técnica actoral. De todos modos esa forma de pensamiento

puede ser considerada errónea, sobre todo si se tiene en cuenta que los recursos utilizados por un actor son personalísimos, tratándose muchas veces de técnicas internas que trabajan en su memoria junto a las emociones.

Cuando de convergencia actoral se trata la primera variable coincidente se halla en la construcción del personaje, uno de los puntos álgidos a la hora de la recepción. Para caracterizar un nuevo sujeto es necesario considerarlos en primera instancia como seres reales en todos sus sentidos y el trabajo hecho debe evidenciar el trasfondo psíquico del personaje, que incluye una trayectoria vital desde el momento de su nacimiento hasta tiempo después de lo que la obra nos enseña acerca de él. Al momento de idear el recorrido histórico de alguien, su biografía será la herramienta más utilizada por el actor e inclusive por el equipo de arte. Pero, ¿cómo hace el actor para ponerse 'en la piel' de su personaje?

Uno de los métodos más utilizados es el Stanislavsky (1988), que es explicado de manera breve a continuación. La primera etapa del método es la de *las circunstancias previas*, que comprende todas las acciones realizadas por el actor antes del estreno y que consiste en armarse de toda la información posible del personaje a representar, todo aquello que lo rodea incluyendo su medio ambiente colaboran en la construcción final. En segundo lugar puede mencionarse la etapa del *objetivo y el superobjetivo*, que definen la meta del personaje dentro de cada escena mediante el establecimiento de verbos de acción que no necesariamente constituyen acciones determinadas, sino que pueden ser verbos emocionales, físicos e intelectuales, entre otros; el verbo de acción es la guía o fuerza fundamental de la interpretación actoral y a través de esta técnica el actor tiene todas las herramientas que necesita para llegar a su objetivo final. La sumatoria de los pequeños objetivos de la escena debe llevar al superobjetivo.

En tercer lugar se encuentra la etapa *mágica*, basada en una sencilla pregunta: ¿Qué pasaría si...? A través de este cuestionamiento el actor debe encontrar en sí mismo una motivación interna que lo lleve a resolver la situación del personaje. La *relajación* es la

cuarta etapa de este método y es uno de sus puntos más importantes, ya que el representante debe lograr a través suyo un estado de libertad completo, tanto físico como mental. Una de las últimas fases del método es la *concentración* también conocida como la *escucha activa*, basada en ubicar al actor en la postura de la novedad, como si nunca antes hubiera escuchado o vivido lo que está por suceder en escena. Finalmente, la *memoria emocional* y la *memoria afectiva*, son etapas en las que se intenta conectar sentimentalmente al actor con los eventos a representar, para que ese momento de la obra sea plenamente realista.

Este método se continúa utilizando y es importante para los actores en la medida en que él se ubica sobre las bases de la profesión. Sin embargo, con la introducción de la tecnología y el desarrollo del lenguaje audiovisual ha comenzado a percibirse la actuación de una manera diferente, intentando asemejar la realidad.

El actor no necesita 'convertirse' en el personaje. De hecho, esa frase no significa nada. No hay personaje. Solo hay frases en una hoja. Hay unas líneas de diálogo que deben ser dichas por el actor. Cuando sencillamente las dice, en un intento de conseguir el objetivo más o menos del autor, el público se hace la ilusión de un personaje en el escenario (Mamet, 1999, p.16)

El acercamiento de la actuación a la realidad es visto como algo muy natural e incluso necesario para evitar exageraciones que llevan a la ruptura de la diégesis.

Ahora bien, que el actor de cine no necesite las cualidades de un actor teatral, no significa que éste no pueda articularse con un producto audiovisual. Pero tampoco ha de distinguirse en este tipo de obras convergentes entre una actuación a nivel cinematográfico y una a nivel escénico. Lo novedoso en la inclusión de estas proyecciones es justamente la posibilidad de la convergencia que genera a nivel actoral, acercando y asimilando ambos mundos.

### **3.4 El teatro argentino y sus nuevos recursos**

El teatro argentino contemporáneo ha evolucionado enormemente. No sólo pueden apreciarse obras que convergen con el cine, sino que es posible ver muchas otras artes

que confluyen con la disciplina teatral (como la música, la danza, la acrobacia, efectos especiales, la música electrónica) atrayendo públicos jóvenes.

Sirvén (2009) en su reseña sobre el estado del teatro, señala que todo surge a fines de los años setenta con la aparición de la *Fura dels Baus*, aunque de manera previa ya existían obras que intentaron des-intelectualizar al teatro, haciendo una fuerte apuesta a lo lúdico y lo físico, dejando de lado las palabras para volcarse hacia los caminos de lo visual. Es la época en que el circo invade los espacios teatrales de la mano de trapecistas, acróbatas e ilusionistas, confundiendo muchas veces, las tablas del escenario con la tierra de las carpas circenses.

La importancia de esta convergencia radica en el hecho de que estas obras rompen con las formas convencionales de la disciplina, dándose intervenciones creativas en un lugar espacioso donde la atracción convive e interactúa con el público. Este tipo de teatro es el primero en incorporar los recursos audiovisuales.

A nivel narrativo la línea argumental de las primeras convergencias experimentadas es muy tenue, casi como una fuente de inspiración que no necesita ser expresada para que el público la comprenda. Se trata de una línea temática que une todas las acciones ejercidas por los actores, bailarines u acróbatas que están en escena. Dos ejemplos de este tipo de teatro que ha sobrevivido hasta nuestros días, son las compañías porteñas *La bomba del tiempo* y *Fuerza bruta*, ambas compuestas por jóvenes que arman espectáculos teatrales (en el sentido de la utilización del escenario y butacas) innovadores y en los que la estructura del escenario puede corromperse o no y el público puede pasar a formar parte de la escena o simplemente detenerse a mirar.

En el teatro actual, que ya ha dejado sembrada su estela vanguardista por el camino pero que continúa en pleno auge y crecimiento todo es posible.

Fragmentación, hibridez, colonialismo audiovisual, fractura y *zapping* del relato, impresiones en lugar de reflexiones, posibilidades muy concretas de establecer contacto visual y físico con quien se quiera; DJ que atruenan con su música electrónica, espectáculos cortos (poco más de una hora, pero con la posibilidad de quedarse bailando otro rato o comerse una manzana o como en *Obit*, antes de volverse a casa), todo es posible (Sirvén, 2009, p.38)

Las búsquedas del teatro contemporáneo residen cada vez más en encontrar acciones que pongan a prueba todos los sentidos para llegar cada vez más lejos y profundo en el espectador. Un ejemplo explicativo es el teatro ciego donde la visión del público es bloqueada y lo que se busca es apreciar al actor desde una manera diferente, bastante particular y única, donde aparecen diversos estímulos. Con la utilización de estos recursos, lo que el teatro quiere es despojarse de sus formas tradicionales para sumergirse de lleno en la sociedad contemporánea, llegando a públicos jóvenes y masivos, pero también impactando de manera distintiva en cada espectador.

La interacción del cine en el teatro es por lo visto hasta aquí, la nueva 'vanguardia' que atraviesa el arte teatral. La incursión de una pantalla en pleno escenario no convierte necesariamente al teatro en una sala de cine. No simplemente porque se continúa situando al espectador frente a actores de carne y hueso, bailarines, acróbatas, músicos que están físicamente presentes en un espacio teatral, generando como hace el ordenador, ventanas dentro de ventanas. En esta metáfora el escenario es la pantalla principal y todas las acciones realizadas sobre él y que coexisten dentro de él, son las ventanas que se abren con la llegada del lenguaje multimedia.

Para el teatro la incursión en el lenguaje multimedia representa la posibilidad de encontrar nuevos medios enriquecedores de sus formas mediante la convergencia con otras artes. Al mismo tiempo, esta posibilidad otorga nuevos modos de relación con el público que, curioso, se acerca inevitablemente a los escenarios.

Buscar nuevas técnicas y formas de narración han constituido para el teatro una forma de activación comercial. Aún cuando históricamente se trate de un arte que ha sabido mantener niveles estables de convocatoria, la inclusión de nuevos formatos atrae por simple curiosidad.

El carácter siempre excesivo de la escena, su dimensión material y performativa, pone de manifiesto la manipulación a la que está sometida la mirada mediática, limpia, recortada y atractiva, cuando termina percibiendo las imágenes proyectadas como más reales que aquello que ve en la escena. La forma de cada medio se convierte en una parte del mensaje teatral, y el teatro termina cuestionando no ya la percepción característica de cada uno, sino la percepción de la percepción, los bastidores que



sostienen cada modo de mirar. Como un arte político y capaz de hacer una crítica inmanente a partir de sus propias formas, el teatro sigue hablándonos de los trasfondos que articulan las realidades, de sus ritmos y formas de representación. El espacio teatral y su mirada descreída nos descubren también el teatro mediático que se esconde detrás de cada medio y la puesta en escena de la mirada cómplice que lo sostiene (Bernal, 2004, p.14)

Es importante resaltar que si bien ambas disciplinas son complejas ellas logran interactuar de manera sencilla, tomando una de la otra los elementos necesarios para volverse eficaces y eficientes en relación a los nuevos medios y el espectador actual. Como también pudo verse en este fragmento, esas nuevas formas de relación modificaron hasta las formas de actuación, exigiendo una evolución no sólo centrada en lo mediático de las artes y sus lenguajes sino penetrando en los mínimos detalles y afectando a todas las disciplinas tratadas a lo largo del PG.

## **Capítulo 4: Calzonudo y Punto. Obra teatral**

La pieza teatral llamada *Calzonudo y punto*, escrita por Marcos Cassanova y dirigida por Alejandra Cassanova, es la utilizada para darle inicio, desarrollo y fin al presente PG.

Este bloque temático analiza la obra en sí misma, su guión original, la puesta en escena, el desarrollo actoral y demás variables a ser consideradas para la redacción final del guión convergente.

El proceso de análisis alcanzado en este apartado busca aportar datos significativos a la hora de relacionar los conceptos relevados hasta aquí con la escritura del guión convergente, así como dilucidar de qué manera se lleva a cabo la creación de este modelo.

A tales fines en este capítulo se sustenta el trabajo de integración de ambas disciplinas mediante el análisis de obras similares a *Calzonudo y Punto*.

Del análisis contenido en el siguiente apartado deriva el capítulo cinco en el cual se encuentran formalizadas una serie de propuestas creativas para la redacción final del guión convergente.

### **4.1 Calzonudo y punto**

Luego de una entrevista realizada al escritor de la pieza teatral, Marcos Cassanova, surge, de manera espontánea, la idea de introducirle a *Calzonudo y punto*, una serie de fragmentos audiovisuales que ayuden a resaltar lo cómico de la misma, haciéndola más interesante para el espectador y sumando un recurso que hasta el momento no había sido utilizado.

Para ello se procede a continuación a realizar un análisis en profundidad de la obra, resaltando sus aspectos puros a fin de introducirle un guión literario audiovisual que complemente en su estructura escénica al libreto teatral creado originariamente por Cassanova.

La obra transcurre totalmente en una única locación, en ella se habla de diversos lugares, se mencionan otros sujetos e inclusive se dialoga con otros personajes que nunca aparecen en el escenario. Esta serie de características que arrancan al espectador del escenario real para trasladarlo a otro espacio virtual en el cual se debe imaginar esta serie de momentos, condujo a considerar la posibilidad de introducir una serie de fragmentos audiovisuales en los cuales estas situaciones fueran plasmadas, sin necesidad de cortar el hilo (dia)lógico de la historia y por supuesto manteniendo el género e intención de la misma.

Mediante la introducción de los contenidos audiovisuales lo que se pretende es darle una continuidad espacio/temporal a la historia de *Calzonudo y punto*, al tiempo que se añade al elenco teatral una serie de personajes que completan el sentido de la pieza.

#### **4.1.1 Historia y análisis conceptual de la obra teatral**

La historia conceptual de la obra nace una mañana de domingo, cuando Cassanova intentaba ver una carrera automovilística en la TV y su mujer no dejaba de hablarle. De ese pequeño hecho cotidiano surge la inspiración del proyecto teatral que unos meses después se presentó en el Club de Teatro de Tandil. La idea del guionista fue plasmar de manera humorística hechos cotidianos que surgen en el día a día de una familia tipo, llevando al extremo situaciones que conciernen a todos los seres humanos y que puedan generar sentimientos de empatía y complicidad con los personajes que se presentan.

A tales fines el autor recurrió a los recursos del género costumbrista, un tipo teatral que tuvo su apogeo en el 1800, principalmente entre los escritores españoles.

El término costumbrismo en su más amplia acepción hace referencia a la descripción de las costumbres que muestran la vida del hombre y de la sociedad coetánea del autor. Éste se basa en la creación de textos literarios, pinturas y guiones teatrales cuyo enfoque se encuentra en los usos y costumbres de un lugar determinado, limitándose a la descripción, casi pictórica, de lo más externo de la vida cotidiana. La característica

esencial del género se encuentra en el retrato e interpretación de las costumbres de un país. Así por ejemplo, si se retrata una escena típica, la descripción que resulta de ella es conocida como cuadro de costumbres. En el caso del teatro la representación de los hechos cotidianos se denomina artículo de costumbres, donde se describe con tono humorístico y satírico una típica escena costumbrista que en el caso de *Calzonudo y punto* responde a la clásica escena familiar de un domingo.

La presentación del género busca tomar las actividades y reacciones cotidianas de los personajes, llevándolas hasta la parodia. Sentimientos como el enojo, el reclamo, las quejas, los sobresaltos y otras sensaciones, son consideradas comunes entre los miembros de una familia. Es por ello que su utilización dentro de la escena teatral genera un gran sentimiento empático entre el público, que se siente identificado con los hechos mostrados y los personajes de la obra.

*Calzonudo y punto* muestra de manera cómica lo que sucede comúnmente un domingo en la vida de una familia que, partiendo de un tradicionalismo aceptado por ellos mismos, realizan las actividades como si estuvieran predeterminadas, como si realmente les fuera otorgado cierto rol.

La madre (Aurora) pese a sus sucesivas protestas continúa haciendo las tareas de la casa, su marido (Horacio) hace oídos sordos a sus quejas y peticiones porque prefiere pasar el único día no laborable intentando descansar, aislándose mientras mira por TV la transmisión de Turismo Carretera; mientras que Hugo (el hijo de la pareja) busca lo mismo que el padre encerrándose en su cuarto con la novia (Johana). Acciones típicas de un domingo se suman a la escena familiar: llega la suegra de Aurora a almorzar y Horacio no la ayuda en nada.

Los diálogos de la pieza tratan temas cotidianos y contemporáneos. Se juega con la mala suerte y el colmo de las situaciones, por ejemplo cuando Horacio por fin se decide a hacer el asado para su madre se larga a llover, entra empapado a la casa con la parrilla llena de agua en sus manos, se acerca a su mujer y le dice: “¿no va y se larga?”. La obra

está colmada de situaciones similares y contiene hechos y desgracias que son tomadas con humor.

Cuando se realizó la primera presentación de la obra, se logró en el público el efecto esperado: las parejas se daban codazos entre sí porque se sentían reflejados con los hechos y los personajes en escena. El espectador comenzó a llamar a la obra según su punto de vista y así los hombres decían 'hagan otra vez la obra de la mujer rezongona', mientras que las mujeres claman por 'la obra del hombre que no ayuda con las tareas cotidianas'.

El intento de la obra por reflejar el esmero de la ama de casa y la necesidad de ocio del hombre trabajador, pero por sobre todas las cosas, plasmar el cariño y los lazos que unen a una pareja que pese a las discusiones y a la rutina del día a día logran mantenerse juntos a causa del inmenso amor que se tienen, está plenamente logrado en *Calzonudo y punto*. El cariño incondicional y el respeto por la institución de la familia son los hilos conductores de una obra lograda de principio a fin.

Lo que ocurre en el teatro a diferencia del cine, es que la obra guionada teatralmente continúa una evolución lógica derivada de los sucesivos ensayos y presentaciones ante el público. Cada reunión del elenco modifica la visión inicial del autor, aportando nuevos elementos o puntos de vista. La creación de la obra es colectiva y se genera en base al guión literario pre-existente, dando forma y vida a esas ideas plasmadas en el libreto.

Por oposición en el cine el guión es respetado a rajatabla y si bien puede ser modificado o mejorado durante el rodaje, una vez presentada la película ya no se puede generar un cambio en ella; la idea fue realizada, expuesta y así ha de quedarse.

En el apartado anexo del presente PG se encuentra adjuntado el libreto teatral original de la obra *Calzonudo y punto*, mientras que los cambios analizados en su realización y la puesta en escena que debe adoptar luego de la convergencia, son abordados en el siguiente apartado.

## 4.2 Del guión al escenario

Tener en cuenta las diferencias que pueden darse desde el guión al trabajo final presentado tiene mucha importancia. Cuando un guionista se sienta a escribir una obra sabe que probablemente de todo lo que se escriba muchas cosas serán finalmente eliminadas, mientras que otras serán sustituidas por nuevas ideas que surjan en otro período del proyecto.

Cuando una obra comienza su proceso de desarrollo, es decir, que pasa la etapa de preproducción y todos comienzan su labor, existen cierta cantidad de variables que pueden entorpecer o cambiar lo que se pretendía hacer con la misma. Este hecho no se refiere específicamente a los actores, sino, que pueden presentarse diferentes situaciones técnicas en cuanto a las luces, la escenografía, la puesta del telón, la económica, entre otros. Por ello se aconseja no atarse a una idea y predisponerse a pensar que tal vez las cosas pueden no resultar como se pensaban en un primer momento, pero sí salir exitosamente.

Se hace esta breve mención porque por ejemplo al momento de redactarse el libreto de la obra *Calzonudo y Punto*, Cassanova no sabía con exactitud la forma que ésta tomaría una vez puesta en escena. Los aportes de los actores a la hora de desarrollar los personajes y los agregados de la directora de la obra generaron un cambio en el texto original, una evolución de la representación a medida que los ensayos avanzaron y las presentaciones ante el público se hicieron constantes.

El primer cambio que percibió el libreto original fue introducido por el actor que representa a Horacio dentro de la obra, cuando la radio que trasmite los avisos fúnebres de la ciudad es escuchada por el personaje que automáticamente señala con su mano el lugar donde está ubicada la casa del fallecido. Esta modificación fue introducida por consejo del propio actor que consideró a ese gesto como de gran ayuda para situar al espectador dentro de un ambiente cotidiano con la radio, proporcionando información del contexto de la familia que vive en un barrio de pocos habitantes.

La escenografía de la obra representa un hogar de clase media baja: Horacio es chofer de un remis que trabaja quince días seguidos hasta que tiene su franco, mientras que Aurora es ama de casa. Ella está aburrida y siente que nadie le presta atención ni valora el trabajo que realiza en su hogar, induciéndola a pasar el día protestando por su situación.

El personaje de Aurora es el que mayores características estereotipadas concentra: una mujer desarreglada, vestida con un pantalón deportivo y zapatillas de gimnasio, una remera gastada y un pañuelo en la cabeza, remarcando el cliché de una mujer que mantiene la casa. Sus movimientos son eléctricos y constantes, se desplaza por todo el escenario con un elemento de limpieza entre sus manos, si no es el plumero es la escoba o en su defecto el carrito con todos los utensilios de aseo.

Por otro lado está Horacio vestido de entre casa, con un gorro que usa exclusivamente cuando la TV transmite las carreras de autos, que él nunca llega a ver. Este personaje deambula por la cocina protestando porque Aurora no lo deja en paz. Muy pocas veces carga algo en sus manos, ya que no tiene intenciones de trabajar en ningún momento del día.

El libreto fue creado para que la obra se desarrolle en un solo espacio: la cocina que incluye el comedor diario. La escenografía del lugar se compone de una pared al fondo donde puede verse una ventana que da al patio de la casa, una mesada a lo largo del escenario con un horno, bajo mesada y canilla con una bacha. Adelante y como utilería de acción hay una mesa redonda pequeña con dos sillas, un televisor y un banquito frente al mismo.

La escenografía de *Calzonudo y punto* muestra un ambiente cotidiano, con un perfil familiar y socio-cultural de clase media baja. También en el lugar se encuentran una serie de indicios útiles para imaginar el momento de formación de esa familia: la mesita de hierro que sostiene la TV (un aparato de rayos catódicos) y la guarda de la pared de la

cocina arrojan indicios de una época cercana a los 90, al igual que los colores con los que está pintada la alacena.

Otro aspecto no menos importante de la puesta en escena es el movimiento de los actores dentro del espacio. En el escenario se plantean dos puntos de entrada y salida: uno sobre el lado derecho que se dirige a un fuera campo de los cuartos y el de la izquierda que se dirige al patio, el cual puede ser visto desde la ventana de la cocina. Estos dos puntos trabajan constantemente ya que los personajes entran y salen de escena por cortos períodos de duración.

El movimiento de los actores es ejercido mayoritariamente de izquierda a derecha y viceversa. En pocas oportunidades se desplazan hacia delante, siendo Horacio el único que al comienzo de la obra o cuando habla por teléfono con la familia de Johana, la novia de Hugo, su hijo, se coloca más cercano al público.

La apelación al espectador es inexistente, es decir que todos los personajes de la obra trabajan con la cuarta pared. Esta técnica hace referencia a que el actor pone imaginariamente una cuarta pared en la escenografía que viene a ser el lugar donde está ubicado el público.

### **4.3 Detrás, análisis y aportes al proyecto**

El espectáculo teatral *Detrás* dirigido por Marcelo Savignone, está basado en una creación colectiva de actores egresados del Instituto Universitario Nacional de Arte (IUNA) de la carrera Licenciatura en Actuación. La obra se construyó dentro del marco académico del Proyecto de Graduación 2010 de los alumnos de dicha carrera y fue el resultado de un trabajo de investigación que duró todo un año y concluyó con su estreno en el teatro Konex de la Capital Federal en 2012.

*Detrás* relata la vida de post-guerra de una familia Italiana conformada por 7 hijas mujeres y un único hijo varón que amenaza con su suicidio tras la muerte del Padre-Capitán, aferrándose al único recuerdo del difunto: una prótesis, la cual Amanda (la



madre) atesora desmesuradamente. Se suman al elenco dos religiosas, un inglés y dos desconocidos que acechan la casa en busca del botín de oro que esta prótesis contiene escondido en su interior. Todos estos personajes interactuando son observados por la Madre del capitán, desde un retrato, velando por defender la integridad de su familia.

La obra está fragmentada en 12 escenas y cuenta con cuatro proyecciones audiovisuales: una al finalizar la primera escena, la segunda al concluir la escena número dos, ambas utilizadas como medio de contextualización de la obra y que recopilan material de archivo que remite a la consumación de la guerra.

A mitad de la obra, en la sexta escena, aparece la tercera proyección utilizada para la presentación de los dos personajes desconocidos que no aparecen hasta ese entonces. El último material audiovisual se utiliza para concluir la obra, presentando un cortometraje de mayor elaboración que los anteriores y en donde se propone un montaje paralelo que le da a entender al público qué fue de los personajes luego de los hechos ocurridos en escena, que representan un momento determinado de sus vidas. Todas las proyecciones audiovisuales de *Detrás* son en blanco y negro y carentes de sonido, respetando el contexto técnico vivido en tiempos de la posguerra. La propuesta artística de la obra tiene como modelo estético teatral de base el grotesco canónico atravesado por otros géneros como el melodrama.

El grotesco es un género teatral proveniente de Italia que fue instalado en Argentina por Armando Discépolo a través de una serie de obras luego de las cuales surgió el llamado grotesco criollo, un nuevo género que lo único que mantiene de su ascendencia es la semántica utilizada.

Como explica Pellettieri (1988) se entiende por grotesco un texto motivado por lo sentimental donde los personajes parten de la incapacidad de comunicarse, sobre todo el papel principal (la famosa máscara voluntaria), esto recalca lo ridículo y lleva a las situaciones tradicionales, que son las preponderantes, a lo absurdo y caótico. En el grotesco criollo a diferencia del italiano el motivo principal de disputa radica en la

incomunicación del sujeto en relación a los otros personajes, por lo que se llega a lo patético a través de la depresión del mismo. En esta extensión del género la incomunicación del personaje es involuntaria y la obra se desenlaza entre lo trágico y lo cómico.

Regresando a la obra *Detrás*, el proceso creativo se sirvió de diferentes disparadores estéticos basados en películas de Federico Fellini y Héctor Scola. Estas influencias son particularmente visibles en las escenas que conforman las proyecciones cinematográficas como también en la estética de la vestimenta de los personajes. En cuanto al vestuario y los colores de la puesta en escena, Fellini se hace más presente que Scola.

Los procedimientos técnicos en los que se basó el trabajo están vinculados a la metodología de Lecoq, basada en la expresión actoral corporal por sobre el uso de la palabra. La obra se centra en dramatizaciones que vinculan al público con los personajes y en donde los gestos y los movimientos son preponderantes a la hora de representar cualquier acción, dejando en segundo lugar el diálogo. Las indagaciones de los personajes comienzan en el propio cuerpo del actor que encuentra las bases accidentales de lo que posteriormente devendrá en la puesta. Así se diagraman luego las acciones en las que se deposita el drama.

Como criterios de puesta en escena, el proyecto busca profundizar la utilización del espacio como soporte dramático, además de tener una escenografía prácticamente escasa, es decir, donde lo más importante se ubica en las entradas y salidas de los personajes al escenario y la circulación de los actores sobre el mismo, sin otorgar demasiada importancia en una escenografía que contextualice el entorno.

A diferencia de las obras teatrales tradicionales se traslada al público en mitad de la función a otro escenario, para luego volver al finalizar la escena en la que se encontraban al comienzo. Además la obra da lugar al cruce y diálogo entre distintos lenguajes audiovisuales/cinematográficos y teatrales. Esta característica que es la de mayor relevancia para el presente PG, es sin embargo la menos explicada dentro de la obra y

por ende sobre la que menos información se encuentra, a tal punto que es desconocido quién cumplió el rol de producción y dirección de dichos cruces.

Las proyecciones de la obra son importantes en la misma, porque no sólo cumplen el objetivo de completar la información dada, sino que también ayudan a contextualizar los espacios y refuerzan el género melodramático. Pero también ellas aportan una estética muy particular a la obra y le otorgan un aditamento extra que la convierte en algo novedoso; esto sin menospreciar lo revolucionaria que es la obra en general, tanto en la dirección donde se entremezclan géneros, la puesta en escena a un nivel coreográfico y la representación actoral.

El proceso ha dejado como resultado una obra que a través de un relato simple, de trama arborescente, enuncia temas relacionados a los vínculos familiares, a la opresión, el duelo, la ambición y la subjetividad de ciertos principios morales, desde una perspectiva cercana al humor y la ironía.

El capítulo hasta aquí desarrollado pretende dar por finalizada la adquisición de los elementos que sustentan el PG, dando así un conocimiento básico de cómo funcionan todas las partes integrantes del trabajo profesional. Se debe considerar que hasta este punto se han proporcionado las herramientas necesarias para que el lector lleve adelante una comprensión cabal del proceso teórico abordado.

En el siguiente capítulo el análisis de las obras *Calzonudo y punto* de Cassanova y *Detrás* de Savignone, comienza a dialogar con las estructuras narrativas del guión teatral y cinematográfico, encarando el proceso de convergencia que lleva a la construcción final del libreto convergente, adjuntado en el anexo del PG.

## **Capítulo 5: El guión Convergente**

A fines de lograr la convergencia tan deseada, en este capítulo se procede al análisis distintivo de los guiones, analizando sus ideas así como el tratamiento adecuado para finalmente arribar a la confluencia de ambos registros en un único guión.

Este bloque se dedica de manera exclusiva a mostrar el proceso de creación del guión convergente, evidenciando los posibles aportes a las obras teatrales con contenido multimedia, presentando las características del guión convergente y fundamentando en detalle cada de las partes que lo conforman.

Si bien el diseño del mismo intenta mejorar la comunicación y eficiencia, a la hora de realizar un proyecto de esta magnitud es indispensable dar cuenta que el proceso de diseño y creación del mismo ha sido extenso y complejo en cuanto a la cantidad de detalles y conceptos que hay que tener en cuenta para que funcione correctamente.

Llegado este momento y con el guión convergente ya construido, resulta de utilidad aportar algunas claves para que su lectura sea sencilla y pueda comprenderse el porqué de su utilización en el tipo de obras híbridas como *Calzonudo y punto*.

### **5.1 Creación del guión audiovisual de la proyección**

Para comenzar el trabajo de creación del guión convergente, en este apartado se introduce el contenido audiovisual del mismo, describiendo cada una de las partes que lo conforman. En los momentos preliminares de realización, la construcción del guión audiovisual se nutrió de la técnica de lluvia de ideas, de la cual se desprenden algunas de las opciones analizadas en el apartado 5.1.1, muchas de las cuales se integraron en el texto mientras que otras fueron descartadas por razones explicadas en el mismo bloque.

El proceso de lluvia de ideas se realiza con antelación a cualquier proyecto y constituye el primer paso a darse antes de emprender cualquier actividad, ya que es de allí que emergen los procesos creativos.

Trabajar con una idea implica trabajar con un concepto abstracto y poco tangible, por ello muchas veces es recomendable llevarlas a territorios precisos y concretos. Este proceso quiere ayudar a los futuros guionistas de un libreto convergente o a cualquiera que tenga una idea y tenga la intención de hacerla realidad.

### **5.1.1 Idea**

Las diferentes formas de representación para el guión en cuestión comenzaron a surgir a partir de la obra *Detrás* de Marcelo Savignone, en la cual la información audiovisual se encuentra integrada a la puesta teatral. La observación de esta obra dispara versiones posibles en la cual la integración es el punto clave y es por ello que la obra de Savignone es utilizada como punto de referencia para introducir estas ideas preliminares.

En el comienzo de *Detrás* el formato audiovisual es utilizado para contextualizar al espectador, mostrándole parte del espacio en donde transcurre la obra. De igual manera, el guión convergente propuesto en este PG comienza con una proyección en donde pueden visualizarse los espacios donde la acción tiene lugar, así como también los tiempos previstos para la misma: un barrio que amanece un domingo muy temprano y en el cual puede verse a la gente que en él vive comenzando con sus actividades dominicales. Si bien en los diálogos de la obra se menciona en repetidas oportunidades que es domingo, resulta de importancia poder situar al público en el clima de barrio, logrando que las situaciones vividas se sientan familiares y aportando de esta manera un detalle costumbrista a la obra audiovisual. La intención de esta mirada plasmada en las proyecciones es mostrar situaciones de contexto humorísticas que, dentro de lo posible, sean ficticias y en las cuales se representen acciones que pueden repetirse (o no) a lo largo de la obra.

Entonces, el comienzo del guión convergente indica una proyección en la cual pueden verse situaciones cotidianas: gente barriendo la vereda, comprando el diario, saliendo de una panadería, conversando con vecinos o preparando el fuego para el tradicional asado.

Una idea preliminar descartada, es la de plasmar el pensamiento de los personajes a medida que transcurre la obra. La supresión de esta idea ocurre debido a que se debería proyectar una película de una hora de duración (el tiempo que dura la obra teatral) y ella sería molesta para el público que no podría sumergirse de lleno en la escena, obligándolo a prestar atención en varios focos simultáneos terminando por confundirse. Pero además el hecho de que se proyecte sobre el escenario al mismo tiempo que los actores hacen su trabajo, puede generar dificultades sobre el movimiento escénico que debe ser corregido de acuerdo a la ubicación de la pantalla, a los fines de que el producto final no resulte dañado.

Otra idea descartada fue la de mostrar lo que les ocurre a determinados personajes de la historia, como por ejemplo Hugo y Johana, el hijo de Horacio y su novia. Realizar esa proyección implica en cierta medida perder lo misterioso de la obra, esos espacios donde estos actores están ausentes por alguna razón. Incorporar otras miradas cambiaría indefectiblemente el mensaje principal de la obra que, como se menciona anteriormente, está basada en un discurso interactivo entre estos personajes, por lo que la incorporación de nuevos actores, aún cuando se tratase desde la pantalla, podría quitar el foco de atención sobre la relación entre los protagonistas, Aurora y Horacio.

Entonces, para el caso de *Calzonudo y punto*, la utilización de imágenes se realiza para contextualizar y reforzar la identificación del público con los personajes principales. A tales fines, a lo largo de la representación se van a introducir fragmentos multimedia donde aparecen los mismos actores encarnando otros roles distintos a los de la obra, lo cual indica la existencia de muchos 'Horacios' y muchas 'Auroras'; es decir que como ellos hay muchas personas que viven la misma situación y a los que les suceden episodios similares.

La presencia de estos fragmentos se produce en momentos clave de la historia, como por ejemplo cuando la madre de Horacio lo llama, mostrándose en la pantalla una serie de momentos que muestran a otros padres llamando a sus hijos para saber cómo están, qué están haciendo o qué van a hacer en el día. Estas situaciones son representaciones de la vida cotidiana, estereotipos de roles que sirven para que el espectador pueda identificarse en esa situación determinada, asumiéndola como parte de su propia realidad.

### **5.1.2 Tratamiento**

En este apartado se procede con la explicación del cómo y cuándo deben ser proyectados los contenidos audiovisuales propuestos.

El tratamiento se desarrolla en el ámbito audiovisual como paso previo a la creación de un guión literario. Se trata de una síntesis extensa de la obra que se pretende hacer, planteando en ella los detalles indispensables para arrojar claridad sobre los contenidos. El tratamiento es utilizado preferentemente en largometrajes o medio-metrajes, todo dependiendo de su complejidad. Esta es una herramienta muy utilizada por los guionistas para presentar un proyecto o verificar que la obra que pretende realizarse sea viable y esté bien armada en cuanto estructura y a trama.

En este caso el tratamiento se utiliza para situar al lector en las proyecciones multimedia creadas especialmente para *Calzonudo* y *Punto*, a fin de arrojar una mayor comprensión de los pasos a seguir en esta etapa del trabajo desarrollado.

El primer contenido es emitido con luces apagadas antes del comienzo de la obra. En esta oportunidad se trata de un clip de imágenes de la ciudad de Tandil (lugar elegido para escenificar la obra) donde pueden verse algunos comercios abriendo sus puertas, al diariero haciendo la repartida de periódicos y a unas pocas personas caminando por las calles del centro; por las imágenes vistas el espectador puede inferir que la obra tendrá como escenario las primeras horas de la mañana de un día domingo.

Luego de esta proyección se realiza un corte en el cual se unen diversas escenas representadas por los actores protagonistas personificados de diversas formas. En ella pueden verse a un hombre leyendo el diario al lado de su perro, otro encendiendo la estufa con leños, una mujer entrando al cuarto con el mate preparado, adolescentes durmiendo (en este caso se usan actores diferentes a los de la obra), una señora mayor escuchando la radio con su marido y una pareja regando las flores del jardín. Luego de la sucesión de imágenes se muestra la casa de Aurora y Horacio, se encienden las luces del escenario y se levanta el telón para ver ahora sobre las tablas la escenografía de *Calzonudo y punto*, siendo éste el punto que delimita el fin del primer audiovisual.

Comienza la obra con la entrada de Horacio a escena. Todo lo que transcurre a partir de aquí, está dictado por el libreto teatral original de la obra (ver anexo).

Segunda proyección: suena el teléfono fijo dentro de la obra, es la madre de Horacio. Las luces se apagan luego que el personaje dice “hola mamá”. Se introduce en escena la pantalla y en ella pueden verse escenas cotidianas de gente adulta: reiterados llamados a sus hijos o señoras ejerciendo alguna manía; también se muestran situaciones familiares pasadas, donde los personajes de la obra pueden ser fácilmente identificados por el público. Se muestra a continuación y gracias a una serie de sucesivos cortes a los hijos de esas personas realizando las mismas actividades que tanto le critican a sus padres, en este caso se los muestra de adultos ejerciendo esas mismas manías con sus descendientes. La actriz que ejerce el rol de la madre de Horacio será la misma que Cassanova utilizó en la obra *Mi madre es una gloria* y todas las escenas utilizadas para dar curso a esta proyección son extractos de ella. Fin del segundo audiovisual y continuación de la escena teatral.

El paso del primer al segundo acto (ver anexo) es el espacio elegido para la proyección número tres, en la que se demuestra el paso del tiempo, del presente al futuro. En un breve clip se muestran las calles de Tandil, de manera similar a las presentadas en el primer audiovisual, pero ahora intentando demostrar el paso de las



horas en el exterior. Este corte es breve y solo pretende evidenciar el paso del tiempo para darle continuidad al libreto.

La cuarta proyección se realiza en el final de la obra e intenta de manera más extensa, concluir con lo ocurrido. En ella puede verse el destino de cada personaje luego de una elipsis temporal elaborada a partir de la última escena. Es domingo muy temprano y entra Hugo de la mano de Johana a la casa, agarran el salamín que hay sobre la mesada y cortan un trozo de él sobre el mantel de hule, finalmente toman lo que le queda de fernet a Horacio antes de irse a dormir. Horacio se levanta, va a la cocina y comienza a hacer lo mismo que al inicio de la obra: limpia el mate, prende la radio, escucha el anuncio de los fallecidos y cuando se dirige al televisor entra Aurora que le dice que no se ponga con el televisor sino que vaya a sacar todos los frasquitos que tiene en la parrilla. Horacio sale hacia el patio y ella que se queda limpiando la cocina, va hacia la mesa y ve el salamín cortado sobre el hule, pega un grito: “¡Horacio!”. Apagón final, cierre del telón.

### **5.1.3 Guión**

En este apartado se presenta de manera breve el formato de guión diseñado para el tipo de obras convergentes, mientras que el guión final se encuentra adjuntado en el apartado anexo del PG. La finalidad perseguida con la construcción de este guión es brindarle una mayor agilidad al trabajo tanto de los actores como el del director de la obra teatral y audiovisual.

El guión convergente no busca corromper el libreto teatral, sino que pretende incluir elementos de relevancia en un mismo documento. Para esto es necesario saber cuáles de ellos son importantes y porqué deben presentarse en el mismo, porque de más estaría incluir información que no haga aportes sustanciales al proyecto.

En el libreto se agrega la acción del actor ante la proyección, las escenas de la misma y su estructura, si hay diálogos deben estar presentes, los cambios de escena,

pretendiendo con esto dilucidar el mensaje final de la obra, que se complejiza y completa con esta inclusión.

Por otro lado no se debe atropellar a los actores y técnicos con demasiados detalles en el apartado audiovisual, sino que debe recordarse que en él sólo se coloca lo que es indispensable para la comprensión del contenido teatral y cómo debe dársele tratamiento.

Como base para la creación de un nuevo guión se toma al libreto teatral intentando desestructurar su forma de presentación, aunque manteniendo su formato tradicional (la división por escenas) para engrandecer su aceptación entre los profesionales del teatro.

Cuando se habla de escenas en ciertos casos se deja de lado el concepto audiovisual de las mismas; es decir, una escena no está dividida de acuerdo al tiempo y el espacio, sino que ella se secciona de acuerdo a las temáticas que abarca. Esta generalidad para describir las características de una escena teatral debe ser considerada como tal, lo cual significa que no todos los argumentos responden a la misma estructura. En este caso la descripción general, sirve justamente para establecer un parámetro de descripción a partir del cual iniciar el proceso creativo.

Entonces, si se considerara que el guión dramático puede ser dividido de acuerdo a mediciones de tiempo y espacio, se estaría regresando al concepto original de la escena. En este caso el guión de *Calzonudo y punto* transcurre en el mismo espacio, mientras que el tiempo es la medida variable que marca los cortes de cada acto. La intención al incluir las proyecciones audiovisuales es la de dividir por situaciones temáticas cada acto con una duración aproximada de 30 minutos.

Al momento de escribir el guión teatral logrando la convergencia con el audiovisual, debe tenerse en cuenta que si el mismo es escrito por primera vez o modificado como en el caso del PG, éste debe discriminar ambos aspectos de tal forma que las escenas puedan ser fácilmente identificadas, al tiempo que los elementos audiovisuales estén correctamente distinguidos bajo un título integrador.

Como fuera especificado en el capítulo tres, el guión dramatúrgico se caracteriza por estar redactado desde la izquierda en un texto sin justificar, entonces para llamar la atención del actor y que comprenda lo que debe suceder a continuación, se indica el comienzo de cada proyección con la inclusión de la línea 'Proyección Uno, Dos, Tres...' y así sucesivamente, resaltando la frase en negrita y ubicándola en el centro de la página. Abajo con letra itálica se detalla el modo en que la pantalla ingresa en la escenografía; es decir de qué manera se procede con la proyección: si será mediante un actor, si la pantalla ya está en la escenografía, si se cierra el telón o alguna otra posibilidad. Una vez terminado el proceso explicativo por el cual se genera el traspaso de un medio a otro, se continúa con la redacción normal del libreto adoptando nuevamente la letra habitual del mismo.

El traspaso entre un lenguaje y otro debe ser redactado con mucho cuidado, es más, el guionista elegido debe comprender cabalmente que cuando se hace referencia a la introducción de elementos audiovisuales se quiere indicar la inclusión de un mensaje mediante imágenes, el cual difiere ampliamente de una escena teatral basada en lo literario y el diálogo de los personajes, porque en la primera forma todo se trata de lo que se muestra y lo que no. El guionista audiovisual debe describir en detalle lo que quiere que sea visto en la pantalla, además de cuidar la elección de esas imágenes para que representen de manera exacta lo que se pretende.

En cuanto a la redacción en sí del guión audiovisual, éste debe ser incluido en la parte central de la hoja con texto justificado y acompañado por una breve sangría en todas las líneas. Si ocurre que el guión audiovisual incluye texto de diálogo (lo cual es poco frecuente), ellos deben ser colocados en el centro del texto (tomando como referencia el apartado audiovisual que ya tiene un centrado propio), con los nombres de los personajes en mayúscula y el diálogo por debajo. Una vez redactado y explicitado todo el material audiovisual de las proyecciones se procede a escribir en itálica, como al comienzo del mismo, el modo en que se retira la pantalla del escenario y se da continuación a la

escena teatral. Cuando este proceso finaliza, se continúa con la redacción teatral del libreto y cada vez que se desee incluir una proyección se deben seguir estos pasos.

Respecto a la división de escenas temáticas o de espacio y tiempo, basta con marcar sobre el margen izquierdo de la página en el cual se presente, el número de la escena con un breve título orientativo para situar al actor rápidamente en ella. Las proyecciones pueden también incluir una breve descripción que las identifique e indique de qué trata la misma; por ejemplo en *Calzonudo y punto*, la finalidad de la proyección es presentar al público un breve lapsus temporal, una elipsis, entonces el título de la primera proyección es: 'Proyección Uno: Elipsis temporal'.

## **5.2 Propuesta estética**

Que una proyección multimedia difiera de la estética montada en el escenario puede producir ruido y entorpecer la comunicación con el espectador, en una palabra sacarlo de la diégesis. Allí radica la importancia de sumar este apartado al PG, armonizando los elementos visuales (tanto audiovisuales como escenográficos) que estén incluidos en la pieza teatral convergente. Y es por ello que el tipo de propuestas como la que aquí se plantea, suelen estar realizadas a base al guión o libreto y encabezadas por el grupo de personas creativas del equipo de teatro y cine.

En la situación de un proyecto audiovisual a reproducirse en una obra que ya contiene su propia estética, la misma estará encabezada primordialmente por la obra teatral en sí. Es decir que se debe partir de lo ya presentado en el ámbito teatral traspasándolo a lo audiovisual, lo cual no significa que no deba hacerse un trabajo previo de arte, sino todo lo contrario, es totalmente necesario que se presente una propuesta interesante que pueda continuar y ensamblarse con la de la obra teatral ya constituida.

La propuesta estética de las proyecciones audiovisuales insertadas en la obra en cuestión toma como base el costumbrismo, ubicando las locaciones exteriores en la

ciudad de Tandil, mientras que los interiores son realizados en casas con una decoración con reminiscencia a la década de los años 90.

Se prioriza para la elección de las locaciones los tonos cálidos como el rojo, el verde, el marrón y el beige, colores que marcan las tendencias de la época mencionada y que además buscan generar entre el público una sensación de calidez, así como también un sentimiento empático hacia el ambiente, que incluye una iluminación acercada a la realidad con rayos de sol que ingresan por la ventana y una luz cálida pero intensa.

La estética de la escenografía y la creación de los personajes para los contenidos audiovisuales remite a la ficcionalidad de la obra. Este concepto saca de la realidad al espectador y lo traslada a un escenario imaginario, es decir que la construcción grotesca de las escenografías responde a un criterio de teatralidad necesario para la correcta caracterización de los personajes.

La estética audiovisual elegida remite al formato documental: una cámara a la altura de los ojos, subjetiva, como un ente que observa esas situaciones familiares y está ahí para capturarlas, mostrarlas. Se considera ésta y no otra porque lo que se pretende mostrar es la posibilidad de la ocurrencia real de los hechos mostrados, más allá de que se trate de una obra de teatro. Los planos usados son medios y de detalles, dando una sensación de acercamiento a los personajes que logre romper la barrera de la distancia, para que quien vea las imágenes se sienta inmerso en esa situación.

En cuanto al diseño de montaje se respeta la forma directa del mismo, utilizando la menor cantidad de planos posibles y haciendo que ellos sean dinámicos pero no vertiginosos como los de un videoclip, sino más cercanos a un material casero o de archivo. Al mismo tiempo, el contenido es acompañado por una banda sonora que incluye una selección de canciones clásicas de Luis Alberto Spinetta, como por ejemplo *Bajan* del disco *Artaud*.

### 5.2.2 Pasaje de la escena a lo proyectual

Finalmente bajo este subtítulo se incluye el planteo del método utilizado para efectuar el traspaso de una escena teatral a una escena audiovisual de manera armónica, es decir sin generar un ruido en el espectador y por ende, teniendo en cuenta las características que asume ese cambio.

Se pretende en este apartado prever de qué manera puede llevarse adelante en la escena el paso hacia lo proyectual, un hecho que resulta indispensable verificar para que a los ojos del espectador todo sea armónico y estético. Además de que sea funcional para la obra, el espacio donde se produce el traspaso y los elementos que deben tenerse en cuenta para realizarlo sin inconvenientes en la presentación oficial.

El traspaso de lo actoral, es decir, lo que se está percibiendo en el escenario, tiene que dar pie a lo audiovisual para que en conjunto se vea armonioso. Esto depende de las opciones que brinda el lugar escogido y lo que desee el director. Es una realidad que todo debe ajustarse a un presupuesto, por eso la idea guionada inicialmente no siempre es la que se puede llevar a cabo, sin embargo el mero hecho de tener una idea vuelve más sencillo el proceso de buscar otra alternativa similar o que se asemeje a lo buscado o por el contrario hacer un cambio radical. En cualquiera de estos casos no debe olvidarse que toda información previa a estas eventualidades constituye un gran aporte a la hora de modificar estas cuestiones. Esto deja en claro que no siempre se respeta el guión al 100%, pero si el mismo otorga una base desde la cual partir, marca una estética, y da cierta libertad para modificarlo, cualquier gestión nueva se va a acoplar de manera sencilla.

Un ejemplo de traspaso armónico está representado en la obra *Detrás*. En ella el pasaje hacia lo audiovisual siempre es dado por un personaje que carece de la capacidad de comunicarse verbalmente con los otros. El rol interpretado por una mujer que representa la niñez, es la que se encarga del traspaso y lo hace mediante el uso de un vestuario específico: tiene un pañal de tela cubierto con un camisón blanco y detrás una

capa colgando. Cada vez que se va a dar una proyección este personaje entra en escena y colocándose en su centro gira rápidamente, abre con sus manos la capa y entonces el proyector, que se encuentra escondido entre el mobiliario escénico, difunde las imágenes sobre ella.

Como se explica en el apartado anterior, en el libreto de la obra *Detrás* no puede verse de qué manera se lleva a cabo el traspaso de la escena a lo proyectual, lo cual da la pauta que el equipo podría haber tenido que pensar cómo realizar este proceso en una instancia de ensayo de la obra, es decir, plantearlo con antelación en el libreto seguramente hubiera generado más ideas y mayor claridad. Esto no quiere decir de ninguna manera que la forma escogida para realizar el traspaso en la obra *Detrás* sea errónea.

Pero en *Calzonudo y punto* el diseño del traspaso se plantea de manera diferente. No se pretende la utilización de un actor como pantalla, sino que lo que se intenta lograr es una sincronización entre los actores, la iluminación y la proyección, de tal manera que la introducción del elemento audiovisual sea armoniosa. Esta coordinación de elementos debe darse porque está previsto que para *Calzonudo y punto* la pantalla baje desde el techo del escenario, utilizándose para ello tecnología electrónica, que si bien es de un presupuesto más elevado, resulta cómoda y puede manejarse a la distancia.

De esta manera por ejemplo, cuando aparece la primera proyección en *Calzonudo y punto* (ver apartado 5.1.2 Tratamiento) las luces se encienden por primera vez luego de desaparecer la pantalla. En el caso de la segunda, que está prevista se presente en medio del segundo acto (ver apartado 5.1.2 Tratamiento), se da un apagón de luces que da pie a la aparición de la pantalla mientras que los actores quedan detrás de ella o en lugares estratégicos donde se los vea poco (el lugar de cada uno se verá en el momento que se tenga la sala de ensayos). Al finalizar la película se ilumina nuevamente el escenario y los personajes manteniendo su ubicación en el espacio pueden continuar rápidamente con la representación teatral.

El contenido audiovisual propuesto asume esta forma para facilitar su adaptación al libreto redactado (ver anexo). Sin embargo las formas de traspaso entre un lenguaje y otro es uno de los apartados más ricos en creatividad, más aún cuando se tiene el poder de escribir el guión de cero; generar el pasaje es una herramienta muy útil a la hora de transmitir significados o discursos que aporten originalidad y calidad artística a la obra.

Lograr esta articulación planteada de una forma original y creativa puede dar a la presentación calidad y distinción, además de los aportes anteriormente detallados. Hay que tener en cuenta que el espectador busca constantemente estímulos nuevos tanto visuales como sonoros, pretende salir satisfecho luego de asistir a una presentación teatral y exige a los artistas un mayor compromiso. Por tratarse de obras de muy bajo presupuesto la inclusión de una proyección audiovisual puede atraer a mayores masas de público, logrando convertir a la pieza teatral en algo redituable. Una obra original, armoniosa e íntegra es un punto a favor a la hora de llenar los asientos del teatro.

### **5.3 ¿Por qué funcionaría este tipo de guión?**

El guión convergente, es un guión planteado para facilitar y agilizar el trabajo de actores, directores y productores teatrales, en el momento de incorporar en ciertas obras lenguajes ajenos al teatro.

Este tipo de guión representa una herramienta que simplifica algunos complejos aspectos generales como particulares. Es de utilidad para todas las personas del equipo, ya que detalla aspectos importantes de la obra y da la opción de verlos en una lectura rápida.

Si bien este es el primer guión que se encarga de unificar estos lenguajes en apariencia disímiles y tampoco se ha tenido la oportunidad de probarlo con otras obras, es importante destacar que en el caso de *Calzonudo* y *punto* funciona a la perfección logrando su principal objetivo.



En el momento en que se realiza la investigación preliminar sobre la obra *Detrás*, se hace evidente que ésta en un su guión teatral solo anuncia la presencia de una proyección luego de determinada escena, señalizando su comienzo con un título explicativo, lo cual deja en ascuas a los encargados de la parte cinematográfica del proyecto. No solo une y unifica, sino, que este guión convergente ayuda a la comunicación de ambas disciplinas para lograr una presentación óptima del proyecto. También quita malos entendidos del medio y otorga fluidez en el trabajo gracias a su aporte de detalles esenciales que requiere la obra.

La forma en que todo está organizado en la obra *Detrás* llama la atención, porque aún cuando el director sabe qué aparecerá en cada proyección, estos contenidos no fueron plasmados en el libreto, generándose dos guiones paralelos que deben ser leídos por separado para poder apreciar la obra en su totalidad. El hecho de que en un mismo guión se concentren ambas partes da la oportunidad de completar el sentido aún en una lectura iniciática y aunque sea de manera imprecisa.

La incorporación de ambos lenguajes en un solo texto, lejos se encuentra de querer dificultar la tarea del director y los actores, por el contrario busca unificar para agilizar tiempos y simplificar estrategias. De hecho puede pensarse que al estar separadas las escenas, las complicaciones derivan en el equipo audiovisual, que al ver unificados los guiones podrán trabajar todas las películas o fragmentos como uno solo. Además la unión aporta comodidad a la hora de la edición, sabiendo en qué momento de la obra transcurre cada proyección y de qué manera lo ve el guionista.

La lectura del guión convergente es sencilla y rápida, de tal manera que todos los que forman parte del equipo de producción logran entender de qué forma está organizada la pieza y podrán hacer de él una herramienta eficaz. A los actores les resulta de ayuda en tanto y en cuanto facilita la comprensión de lo que deben hacer tanto para lo cinematográfico como para lo teatral.

Con esto no quiere decirse que de la manera en que se vienen trabajando estas obras resulte errónea. Bien es sabido que cada quien asume las formas de trabajo que le resultan eficaces y/o cómodas, sin embargo puede considerarse que este tipo de guión facilita enormemente el trabajo realizado, poniendo a todo el equipo de producción al día con una información accesible para todos y en menor tiempo.

El guión convergente nace a fuerza de un pedido innominado por parte de los contenidos híbridos que se encuentran inmersos en todas las artes. Por ello es necesario que también avancen las formas de trabajo y organización a medida que se presentan nuevos desafíos en el ámbito artístico y profesional.

Además este tipo de guión no sólo puede ser utilizado en obras teatrales con proyecciones multimedia, sino que puede ser también el reservorio contenedor de cualquier evento que se asemeje a este tipo de espectáculos, tales como shows en vivo o performances artísticas.

Su capacidad de organización e inclusión es inagotable. En él dos medios se fusionan coherentemente, volviendo los lenguajes versátiles y nítidos, despejando dudas e interrogantes arriba del escenario.

## Conclusiones

El presente Proyecto de Graduación basado en el desarrollo proyectual de un guión convergente para la obra *Calzonudo y punto* de Marcos Cassanova, condensa de manera armoniosa dos lenguajes en apariencia divergentes: el teatral y el audiovisual.

Ingresado en la categoría de proyecto profesional, el PG partió no sólo de un interés personal y profesional del autor, sino aún más profundamente de la necesidad expresada por el equipo de la obra teatral que debían hacer confluir ambas disciplinas, complejizando el drama y atrayendo al espectador a través de una puesta en escena dinámica. Sin embargo el trayecto demostró que no sólo las necesidades e inquietudes personales y profesionales formarían parte del libreto convergente, sino que las actualizaciones tecnológicas y sus derivados, tanto en los medios y/o herramientas de comunicación, como en los espectadores y los lenguajes multimedia, se amalgaman para confluir en la construcción final derivada de este PG (ver cuerpo C - Anexo).

La creación del guión constituye una herramienta útil para el teatro contemporáneo que, interesado en tender puentes con otras disciplinas, debe ser capaz de lograr una homogeneidad no sólo pensando en el espectador, sino en también en sus espacios y formas de producción hacia adentro de los elencos, facilitando las etapas de creación y producción de la obra en general.

Comprender la situación de los medios de comunicación realizando un breve trayecto histórico centrado en el cine y el teatro; analizar las necesidades y requerimientos específicos de los espectadores; descubrir la influencia de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de la vida; percibir las modificaciones que las artes sufren a partir de la influencia de los cambios contextuales y de los elementos antes mencionados. Tales son los aspectos centrales que colaboraron en la creación completa del PG y, más específicamente en la del guión convergente, haciendo especial énfasis en las posibilidades de integración que ofrecen estos cambios. Es decir, de integrar múltiples

disciplinas bajo un único lenguaje, creando así también nuevas formas de crear y consumir arte.

De igual manera tanto la creación del guión como los beneficios derivados de él no sólo alcanzan a los guionistas y a la comunicación de las dos disciplinas en cuanto a la organización, cohesión y posesión de un documento único que posibilite un mejor entendimiento y dinamismo para trabajar una obra de tal complejidad, sino que también realiza un aporte a la cohesión de los actores a la hora de desarrollar su tarea, brindando una mirada integradora y superadora de este tipo de proyectos y propuestas artísticas

Así, en el guión convergente redactado, aparecen características audiovisuales formales e indispensables integrados de manera armónica con el lenguaje teatral más conservador. De hecho, uno de los aspectos de mayor relevancia cuidados durante el proceso creativo fue el de reconocer y mantener la esencia de ambas disciplinas, aún cuando la convergencia estuviera correctamente planteada en el texto final. Si bien los espectadores nunca se darán cuenta del aporte textual realizado, se rendirá cuenta de ello en el desarrollo de la obra u espectáculo que se verá complejizada a partir de la inclusión de nuevos lenguajes y técnicas proyectuales.

El guión aquí presentado está dirigido a los guionistas, a los actores, a los productores tanto teatrales como de cine y a todo aquel que deba trabajar sobre él, facilitando el ingreso al campo de acción correspondiente mediante un libreto complejo en cuanto a contenido, pero que mantiene una simpleza en la lectura que agiliza su abordaje. Estas cualidades destacadas en el trabajo de redacción y creación no dejan que se escapen detalles de la obra, sino que por el contrario la completan y complementan con movimientos dinámicos y creativos.

Si bien la realización exitosa de una obra con estas características no depende íntegramente de la existencia de un guión convergente, la certeza de su creación y posterior utilización radica en que él simplifica las formas de comunicación e interacción involucradas en este tipo de proyectos escénicos. Utilizar un guión convergente significa

unir, comunicar y facilitar las obras que incluyen proyecciones multimedia. Ante esto no hay que dejar de lado que este guión también sirve para otras obras audiovisuales presentadas en escenarios con actores, es decir, puede ser de gran utilidad en un show en vivo o performance artística donde se requiera la inclusión de otros medios que entrelacen una presentación escénica.

El diseño del libreto constituyó un largo camino de arme y desarme constantes (igualando las re-escrituras de los guionistas), resultando en la construcción de un texto que aún ahora puede ser considerado como un proceso abierto, todavía en desarrollo y expansión, abierto a la confluencia de nuevas disciplinas.

El PG desanda el trayecto en 5 capítulos, que al igual que el guión convergente, intenta mantenerse abierto a las interrelaciones, es decir, sin querer constituirse cada uno de éstos como compartimentos estancos, sino más bien, como elementos parte de un universo más amplio hacia el cual caminan unidos contribuyendo a su construcción.

Para esclarecer las búsquedas de cada capítulo se realiza a continuación una breve descripción de cada uno de ellos, relevando sus aspectos centrales, o lo que es lo mismo, los elementos centrales aportados hacia la construcción final de ese nuevo universo convergente.

En el capítulo uno se enuncia la problemática de la percepción humana, acercando al lector inexperto a una temática de común tratamiento dentro de las disciplinas escénicas valoradas en el proyecto. El bloque resume una serie de conocimientos necesarios para comprender el séptimo arte y alejar al mismo tiempo las posibles dudas que pudieran presentarse a lo largo del desarrollo.

Explorando el proceso de cambio producido con mayor fuerza a partir de los años 90 en las artes visuales, en el primer capítulo del PG se rinde cuenta de manera detallada de la afectación sufrida a partir de estas modificaciones, tanto por los espectadores como por los productores y directores teatrales/audiovisuales.

El capítulo también contextualiza el tema ayudando a la comprensión del lector acerca de la manera en que el hombre percibe y cómo a partir de esto, las artes pueden evolucionar, modificando y adaptándose a las nuevas tecnologías, sin perder su esencia.

El segundo capítulo se adentra en un mundo híbrido y convergente, explicando por qué, cuándo y cómo surgen los nuevos medios, acercándose a esa respuesta para también comprender la necesidad de contar con un guión que una dos disciplinas bajo un mismo formato literario.

Pero la relevancia de este capítulo reside en el gran potencial que significa para futuros profesionales la comprensión completa del espectador y sus procesos receptivos, así como también la lectura multidisciplinaria realizada sobre las artes escénicas a los fines de alcanzar nuevos objetos de deseo y comunicación. Y con esto no quiere referirse únicamente al cine y al teatro, sino también a las artes plásticas, a la música, a la literatura y a todas aquellas formas que están tomando los espacios institucionalizados como culturales para presentar las obras de los artistas.

Realizar una profunda lectura sobre este bloque, investigarlo y analizarlo, significa la cristalización de una infinidad de posibilidades en cuanto a creaciones y combinaciones de las artes, comprendiendo su ambivalencia y de qué manera ellas viajan constantemente a través de cambios, modificaciones, evoluciones y revoluciones.

Los aportes básicos del proyecto surgen de este capítulo, ya que él aporta los elementos de comprensión básica sobre el funcionamiento de las artes y la manera en que pueden ser encaradas desde el ámbito profesional, comprendiendo que el espectador es un sujeto exigente en cuanto a destreza artística.

En el capítulo tres se hace un repaso histórico del teatro, analizando sus características y los conceptos relevantes para que sea comprendido como un arte. El capítulo también hace foco en la construcción del guión, tanto en su versión teatral como cinematográfica pretendiendo mostrar las diferencias y similitudes entre ambos en relación a las características formales del mismo.

Este apartado del PG da a entender cómo funcionan y convergen ambas disciplinas, que aparentan ser, a simple vista, disímiles. Este capítulo aporta una sólida base para la creación del guión, mostrando aquellos elementos esenciales a ser contenidos por éste, cómo deben colocarse y de qué forma puede convertirse en una herramienta eficaz.

En el capítulo cuatro se analizan de manera paralela dos obras, una como modelo a seguir para el diseño del guión, que es *Detrás*, la otra como objeto de análisis e intervención creativa, que es *Calzonudo y punto*. El análisis sobre ambas se realiza para alcanzar un alto nivel de comprensión sobre su funcionamiento y luego agregar el producto audiovisual a la obra utilizada como caso para el trabajo profesional.

Cabe destacar que el análisis de *Detrás* y su posterior adaptación a través de las proyecciones audiovisuales creadas para *Calzonudo y Punto*, es tomado sólo a modo de referencia lo cual no quiere decir que esta forma de proyección sea la única válida.

El guión convergente anexo a este PG, intenta también plantearse como un modelo posible entre tantos otros que puedan existir y aún cuando el resultado final pueda ser visto como óptimo, no debe descartarse la posibilidad de construir un libreto similar de otra manera, logrando el arribo a circunstancias finales que sean similares y presentando por ende un trabajo artístico plagado de estrategias comunicativas.

La idea es poder crear sin ningún límite las proyecciones audiovisuales. En este capítulo el aporte es indudablemente rico: no sólo aporta información de otra obra y la trabajada en el proyecto, sino que aporta un análisis diferencial de ambas para comprender mejor al arte escénico. Este proceso fue fundamental para la creación del guión convergente: nutrirse de antecedentes similares al trabajo propuesto significa amplitud de conocimiento y más aún cuando el material no está tratado ni analizado en el enfoque seleccionado.

Por último se encuentra en el desarrollo el capítulo cinco, basado en el diseño y creación del contenido audiovisual de *Calzonudo y Punto*. En esta instancia se tomó en

cuenta todo el contenido previo del PG, desde el capítulo uno hasta el cuatro se pusieron en juego en pos de integrar todos los conocimientos para arribar a un cierre óptimo.

En él se encuentra el proceso de creación de un modelo de guión convergente que resulte innovador tanto en las artes escénicas como audiovisuales, un guión que sirva como herramienta a todo un equipo de trabajo, que unifique dos disciplinas, que aporte a la integración de un nuevo híbrido, que día a día cobre mayor fuerza sobre el escenario, y que se plantee como la vanguardia teatral y audiovisual.

El guión convergente es el mayor aporte del presente documento, tomó forma a lo largo de un año de investigación y de creación, es sencillo y versátil y la característica de mayor relevancia es que logra amoldarse a cualquier proyecto que contenga estas características.

El proceso en sí fue por demás agradable, ya que puso a prueba artísticamente tanto a la autora como al guionista que debieron establecer una fuerte comunión para lograr el final. Escribir o modificar algo ya establecido muchas veces se vuelve complejo, trabajar sobre la obra de Marcos Cassanova fue interesante y novedoso, ya que es un actor, guionista y dramaturgo muy respetado en la ciudad de Tandil y considerablemente conocido en la ciudad de Buenos Aires dentro del ámbito actoral. Su predisposición al trabajo fue inmensa y en muchas ocasiones se conversó la posibilidad de representar el espectáculo completo en el Club de Teatro de Tandil, del cual él es dueño junto a un numeroso grupo de actores.

En cuanto a la redacción del guión en sí se trató de una instancia compleja de realización, ya que la integración de dos lenguajes conlleva toda una preparación previa. Pero en un momento de desapego al trabajo se volvió sencillo resolverlo; se comprendió entonces que no debía verse esta instancia como algo complejo, sino que cuanto más sencillo y rápido fuera mejor iba a realizarse el trabajo, utilizando los códigos compartidos entre los dos tipos de guiones y enlazándolos para que todo se vea armónico y agradable.



Esta característica que podría ser tomada como una debilidad del guión, significa para la autora una de sus fortalezas, ya que el diseño simple que tiene el texto logra hacerlo funcional a las necesidades del director y de los actores. No sirve de nada tener un guión con escaleta y variantes más complejas para el ámbito teatral; sino que lo que se busca es un guionista audiovisual o uno de teatro que sea capaz de poder escribirlo por sus propios medios sin tener la necesidad de hacer un curso de guión audiovisual o viceversa.

En cuanto lo personal, este trabajo hizo que la disciplina elegida para emprender el camino profesional fuera vista de otra manera, quizás más creativa y permisiva en cuanto al encuentro de infinidad de formas discursivas dentro del lenguaje cinematográfico. Las teorías investigadas para el desarrollo del PG se ajustan al mismo dejando que éste pueda evolucionar en un continuum temporal, involucrando los aportes de diversas disciplinas artísticas. Al mismo tiempo que, como un libreto teatral, deja los suficientes 'huecos' en su desarrollo para que futuros profesionales se nutran de él y puedan completar su sentido, aportando con nuevas teorías y formas de construcción del guión convergente.

## Referencias bibliográficas

- Amieva, M., Arresegor, G., Finkel, R. y Salvatori, S. (2010). *Cine argentino y dictadura. Del cine militante a la censura y represión*. Buenos Aires: Comisión Provincial por la Memoria. Disponible en:  
[http://comisionporlamemoria.net/bibliografia2012/ejes/cultura\\_amieva.pdf](http://comisionporlamemoria.net/bibliografia2012/ejes/cultura_amieva.pdf)
- Asinsten, J.C. (s.f.). *El sonido, Edición del sonido en computadora, para proyecto en Click, multimedia y otras actividades educativas. Teoría y práctica*. Buenos Aires. Disponible en:  
<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/sonido.pdf>
- Barreras, Luis (2010, agosto 1). *Nuevo cine argentino: transformaciones, representaciones y economía de un fenómeno sociocultural*. [Revista en línea]. Disponible en:  
<http://sociedadlatinoamericana.bligoo.com/content/view/908243/Nuevo-cine-argentino-transformaciones-representaciones-y-economia-de-un-fenomeno-sociocultural.html>.
- Chion, M. (1993). *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. España: Editorial Paidós.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Eco, U. (1973). *Signos*. Barcelona: Editorial Labor.
- Feldman, S. (1972). *Realización cinematográfica, análisis y práctica*. Buenos Aires: Granica Editor.
- Gomez Tarín, F. (2000). *El espectador frente a la pantalla: Percepción, identificación y mirada*. España: Universitat de Valencia.
- Iribarren, M. y Valle, R. (2005). *Cine de los 90. 10 años de nuevo cine argentino I*. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.cinecropolis.com/dossiers/nuevocineargentino1.htm>
- Iglesias, P. (2008). *Del teatro al cine*. Revista *Ade-Teatro*, s.d., (122), 126-145. Disponible en: [http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Del\\_teatro\\_al\\_cine.pdf](http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Del_teatro_al_cine.pdf)
- Iglesias, P. (2006) *Influencias discursivas del teatro norteamericano de finales del siglo XIX y principios del XX en la formulación del cine clásico de Hollywood*, en *Cinema i teatre: influències i contagis*. Girona, España: Fundació Museu del Cinema-Collecció Tomàs Mallol y Ajuntament de Girona. Disponible en:

<http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Influencias%20teatro%20en%20Cine%20Clasico%20-%20Pablo%20Iglesias.pdf>

Lowe, D. (1986). *Historia de la percepción burguesa*. Citado en Hans Jonas (1966). México: FCE

Machado, A. (2008, agosto 26). *Convergencia y divergencia de los medios*. Revista Miradas [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.eictv.co.cu/miradas>

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Editorial Paidós.

McQuail, D. (1996). *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. México: Editorial Paidós.

Olmo Ruiz, F. J. (2009). *El vodevil y el melodrama en el cine primitivo*. Revista Creatividad y sociedad, 1 (14), 1-18. Disponible en: [http://ciberav.ugr.es/produccion-cientifica/revistas/ver\\_detalle/165306/](http://ciberav.ugr.es/produccion-cientifica/revistas/ver_detalle/165306/)

Pavis, P. (1996). *The Intercultural Performance Reader*. Londres - Nueva York: Routledge.

Pellettieri, O. (1988). *Armando Discépolo: Entre el grotesco italiano y el grotesco criollo*. Latin American Theatre Review. Otoño 1988, 55-71. Disponible en: [http://www.danielcinelli.com.ar/archivos/Obras/Tercer\\_nivel/Grotesco\\_criollo/material\\_adicional/Discepolopor\\_Pelliteri.pdf](http://www.danielcinelli.com.ar/archivos/Obras/Tercer_nivel/Grotesco_criollo/material_adicional/Discepolopor_Pelliteri.pdf)

Ponty, M. M. (1957). *Fenomenología de la percepción*. México: FCE.

Rosenzvaig, A. (1998). Los abismos de la convergencia. *Educación obrera*, 1-2 (110-111), 1-4. Disponible en: [http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed\\_dialogue/---actrav/documents/publication/wcms\\_116089.pdf](http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_dialogue/---actrav/documents/publication/wcms_116089.pdf)

Satori, G. (1999). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Buenos aires: Taurus.

## **Bibliografía**

- Aguirre, I. Z. (2010). *Teatro Contemporáneo y Medios audiovisuales: primer acercamiento teórico*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Asinsten, J.C. (s.f.). *El sonido, Edición del sonido en computadora, para proyecto en Click, multimedia y otras actividades educativas. Teoría y práctica*. Buenos Aires. Disponible en:  
<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/sonido.pdf>
- Barreras, Luis (2010, agosto 1). *Nuevo cine argentino: transformaciones, representaciones y economía de un fenómeno sociocultural*. [Revista en línea]. Disponible en:  
<http://sociedadlatinoamericana.bligoo.com/content/view/908243/Nuevo-cine-argentino-transformaciones-representaciones-y-economia-de-un-fenomeno-sociocultural.html>.
- Chion, M. (1993) *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. España: Editorial Paidós.
- Cotaimich, V. (s.f.) *El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La estética dialógica como desafío estético, poético y político*. Córdoba: Agencia Córdoba-Ciencia. Disponible en:  
<http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Del Teso, P. (s.f.) *El rol del consultor de guión para largometrajes*. Proyecto aúlico Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Echegaray, L. y Peñafiel, C. (2011). *Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*. España: Ediciones de las Ciencias Sociales de Madrid.
- Eco, U. (1973). *Signos*. Barcelona: Editorial Labor.
- Feldman, S. (1972). *Realización cinematográfica, análisis y práctica*. Buenos Aires: Gránica Editor.
- Gomez Tarín, F. (2000). *El espectador frente a la pantalla: Percepción, identificación y mirada*. España: Universitat de Valencia.

- Iribarren, M. y Valle, R. (2005). *Cine de los 90. 10 años de nuevo cine argentino I*. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.cinecropolis.com/dossiers/nuevocin eargentino1.htm>
- Iglesias, P. (2008). *Del teatro al cine*. Revista *Ade-Teatro*, s.d., (122), 126-145. Disponible en: [http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Del\\_teatro\\_al\\_cine.pdf](http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Del_teatro_al_cine.pdf)
- Iglesias, P. (2006) *Influencias discursivas del teatro norteamericano de finales del siglo XIX y principios del XX en la formulación del cine clásico de Hollywood, en Cinema i teatre: influències i contagis*. España: Fundació Museu del Cinema-Collecció Tomàs Mallol y Ajuntament de Girona. Disponible en: <http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Influencias%20teatro%20en%20Cine%20Clasico%20-%20Pablo%20Iglesias.pdf>
- Lowe, D. (1986). *Historia de la percepción burguesa*. Mexico: FCE
- Machado, A. (2008, agosto 26). *Convergencia y divergencia de los medios*. Revista Miradas [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.eictv.co.cu/miradas>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Editorial Paidós.
- McQuail, D. (1996). *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. México: Editorial Paidós.
- Martín Pascual, M. (2008). *La persistencia retiniana y el fenómeno (phi) como por error en la explicación del movimiento aparente en cinematografía y televisión*. Disponible en: [http://www.cac.cat/pfw\\_files/cma/premis\\_i\\_ajuts/treball\\_guanyador/Menci\\_\\_Miguel\\_A\\_\\_Martin.pdf](http://www.cac.cat/pfw_files/cma/premis_i_ajuts/treball_guanyador/Menci__Miguel_A__Martin.pdf)
- Olmo Ruiz, F. J. (2009). *El vodevil y el melodrama en el cine primitivo*. Revista Creatividad y sociedad, 1 (14), 1-18. Disponible en: [http://ciberav.ugr.es/produccion-cientifica/revistas/ver\\_detalle/165306/](http://ciberav.ugr.es/produccion-cientifica/revistas/ver_detalle/165306/)
- Otero, O. (2012, Agosto 21). *César debe morir*. El antepenúltimo Mohicano, Revista independiente de actualidad y análisis cinematográfico [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.elantepenultimomohicano.com/2012/08/cesare-deve-morire.html>
- Pavis. P. (1996). *The Intercultural Performance Reader*. Londres - Nueva York: Routledge.

- Pellettieri, O. (2002). *El teatro porteño del año 2000 y el teatro del futuro*. Revista de estudios teatrales, s.d. (16), 9-31. Buenos Aires: Universidad de Alcalá de Henares, Servicio de Publicaciones. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10017/4684>
- Pellettieri, O. (1988). *Armando Discépolo: Entre el grotesco italiano y el grotesco criollo*. Latin American Theatre Review. Otoño 1988, 55-71. Disponible en: [http://www.danielcinelli.com.ar/archivos/Obras/Tercer\\_nivel/Grotesco\\_criollo/material\\_adicional/Discepolopor\\_Pelliteri.pdf](http://www.danielcinelli.com.ar/archivos/Obras/Tercer_nivel/Grotesco_criollo/material_adicional/Discepolopor_Pelliteri.pdf)
- Ponty, M. M. (1957). *Fenomenología de la percepción*. México: FCE.
- Rosenzvaig, A. (1998). Los abismos de la convergencia. *Educación obrera*, 1-2 (110-111), 1-4. Disponible en: [http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed\\_dialogue/---actrav/documents/publication/wcms\\_116089.pdf](http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_dialogue/---actrav/documents/publication/wcms_116089.pdf)
- Satori, G. (1999). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Buenos aires: Taurus.
- Unamuno, M. (1922, enero 1). *Teatro y cine*. Recuperado s.f. del Fondo Miguel de Unamuno. La Nación, p. s.d.
- Veliz, M. (2010). *El cine militante latinoamericano y la narrativa contrahistórica*. Revista Lindes, 1 (1). Disponible en: [http://www.hamalweb.com.ar/2010/contenedor\\_txt.php?id=56](http://www.hamalweb.com.ar/2010/contenedor_txt.php?id=56)