

VJ



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño
Mención Gráfico

PROYECCIÓN Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES EN TIEMPO REAL PARA LA OBRA TEATRAL “UNDERGROUND VERMOUTH SHOW”
Proyecto de investigación para optar al título Profesional de Diseñadora Gráfica

Alumna: Amélie Nicolet Z.
Profesor Guía: Rudy Morales
Santiago de Chile, Noviembre 2006

Con mucho respeto y con mucho amor, a todos mis amigos y compañeros de vida que me ayudaron en la realización de este proyecto. Especiales agradecimientos a Ricardo Castro y Mariana Young, quiénes me apoyaron en todo el proceso.



SECCIÓN I - INTRODUCCIÓN	
Introducción	8
Fundamentación	10
Objetivos	12
SECCIÓN II - MARCO TEÓRICO	
I. Las Transformaciones del entorno debido al avance de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación	14
<i>I.1. La Entrada a la Sociedad de la Información</i>	15
1.1.1. Lo Digital: un lenguaje Universal	18
1.1.2. Universos en efervescencia	19
1.1.3. Unión de los tres Universos	21
<i>I.2. Los Medios de Comunicación</i>	22
1.2.1. ¿Qué es un medio de comunicación?	23
1.2.2. Las nuevas tecnologías en los medios de comunicación	24
1.2.3. El lenguaje de los nuevos medios	26
II. El VJ'ing: un nuevo espacio para la comunicación	29
<i>I.1. Definiciones y características del VJ'ing</i>	30
<i>I.2. Configuración técnica para la actividad de un VJ</i>	31
<i>I.3. El VJ'ing: un proceso de diseño audiovisual</i>	32
III. La escenografía teatral y su relación con las nuevas tecnologías	39
<i>I.1. La creación de un imaginario colectivo en una producción visual escénica</i>	41
<i>I.2. La incorporación de los nuevos medios de comunicación y de las nuevas tecnologías en la escena teatral</i>	43
IV. Tipología existente	45



SECCIÓN III - PROYECTO

I. Propuesta conceptual o dirección de arte de la obra “Underground Vermouth Show”	50
<i>I.1. Antecedentes de la obra “Underground Vermouth Show”</i>	51
I.1.1. Underground Vermouth Show	52
I.1.2. Características de la obra	53
I.1.3. Recursos	56
I.1.4. Identificación y definición del grupo objetivo	57
<i>I.2. Propuesta Conceptual de la obra</i>	58
I.2.1. Objetivos comunicacionales	58
I.2.2. Propuesta de diseño espacial	58
I.2.3. Propuesta Gráfica	59
II. Producción del material audiovisual necesario para la puesta en escena de la obra Underground Vermouth Show	60
<i>I.1. Esquema de la obra</i>	61
<i>I.2. Piezas gráficas y material audiovisual necesario</i>	63
III. Manipulación y proyección del material audiovisual en tiempo real	79
<i>El mix: característica principal del VJ'ing</i>	80



SECCIÓN IV - CONCLUSIONES

Conclusiones 81

Anexo 83

Bibliografía y sitios Web 89

SECCIÓN I :: INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

El hombre siempre ha buscado satisfacer cada vez mejor su necesidad de comunicación y esto lo ha impulsado a inventar instrumentos cada día más poderosos y veloces en el proceso comunicativo. Sólo basta una retrospectiva para definir cómo el ser humano ha logrado evolucionar sus formas de comunicación: desde rudimentarios métodos como la escritura jeroglífica, pasando por la invención del alfabeto y del papel, dando un leve salto hasta la llegada de la imprenta, y a penas uno más para la aparición del teléfono, del cine, la radio y la televisión. La búsqueda constante de intercambiar información en tiempos cada vez más cortos y distancias cada vez más grandes constituyen un desafío para los inventores, haciendo progresar las técnicas de la comunicación y de la información. Este progreso ha permitido que hoy en día la humanidad haya entrado en una "Sociedad de la Información". Con esta llegada surgen nuevos problemas y nuevas necesidades que resolver y satisfacer. Es importante entonces que el hombre utilice su capacidad de observarse a sí mismo y su relación con el entorno, para que pueda dirigir su desarrollo con inteligencia, voluntad y reflexión.

Se observa que los mayores y más rápidos cambios ocurren en las actividades humanas que tienen directa relación con el ámbito de las comunicaciones. Aparecen nuevos espacios y modos de comunicación que se delimitan a través de los "medios". Los medios de comunicación son parte de la vida cotidiana, están en todas partes y presentes en cada momento. El objeto "pantalla" ha invadido el entorno del ser humano sin que él haya tenido tiempo de darse cuenta; en la casa, en el metro, en las escuelas, en la calle, etc... en todas partes está presente. Esto ha creado nuevos desafíos para los comunicadores visuales quienes son los responsables de satisfacer las necesidades que van apareciendo a medida que se instala algún medio en un contexto dado.

Lo que se ha podido observar en Chile es el nuevo y creciente uso de la proyección y manipulación de imágenes en tiempo real, que se da principalmente en los eventos de carácter cultural, como fiestas y conciertos. La aparición y masificación de esta actividad se encuentra directamente relacionada con el desarrollo de nueva tecnología – cada vez más pequeña, confiable y económica- que permite el acceso a los medios técnicos requeridos, por parte de un creciente número de personas.

Los profesionales de la comunicación visual aún no se dan cuenta del potencial comunicativo que esta nueva herramienta ofrece, y es por eso que es interesante situar este medio en el teatro para poder estudiarlo, ya que el teatro es un espacio que invita al ser humano a observarse a sí mismo y a reflexionar sobre su realidad. Al situar la pantalla en la escenografía de una obra, esta se vuelve objeto de examinación, permiti-



INTRODUCCIÓN

tiendo un juicio más ecuánime de las imágenes proyectadas. En la plataforma teatral el público no es una audiencia consumista sino que es crítico y analítico a todo lo que se muestre antes sus ojos.

Esta contextualización permite un análisis más amplio de esta actividad de manipular y proyectar imágenes en tiempo real. En “tiempo real” significa que el acto de la persona encargada de las visuales se realiza en vivo, es decir durante el transcurso del evento. El diseñador va modificando y manipulando las imágenes según el discurso narrativo, con las herramientas adecuadas.

La estructura de esta investigación se divide en cuatro secciones. La primera aclara los fundamentos y los objetivos de este proyecto. La segunda es el marco teórico que relaciona la proyección y manipulación de imágenes con tres grandes temas:

- las transformaciones del entorno actual debido al avance de las nuevas tecnologías y de los medios de comunicación
- el VJ'ing como nueva plataforma para la comunicación
- la escenografía teatral y su relación con las nuevas tecnologías.

El primer tema del marco teórico relaciona el medio estudiado con la época actual. Este nuevo medio nace en la Sociedad de la Información. Por eso, las características de esta sociedad se reflejan en él y permiten su definición y clasificación. Como aún no existen estudios profundos sobre el tema es fundamental analizar los nuevos medios tanto en su relación con esta sociedad como en el nuevo lenguaje que proponen. El segundo tema del marco teórico se centra en el VJ'ing. La palabra VJ significa “video jockey” y designa a la persona encargada de la proyección y manipulación de las imágenes en tiempo real en un escenario determinado. La actividad se denomina VJ'ing y puede realizarse en diferentes tipos de eventos sociales: desde fiestas y conciertos hasta eventos políticos. La última parte del marco teórico trata sobre la producción visual escénica de una obra teatral. La pantalla, definida por la imagen proyectada sobre un muro en este caso, actúa y forma parte de la escenografía. Como todos los elementos puestos en escena, las visuales tienen un rol que cumplir para poder transmitir mensajes y conceptos de lo que se está narrando.

La tercera sección de esta investigación explica el proyecto de diseño realizado para la obra teatral “Underground Vermouth Show”. Se expone cada parte del proceso de elaboración de las visuales para la obra; desde su conceptualización hasta su proyección y manipulación en vivo.

Finalmente la última sección engloba a las conclusiones de este proyecto.



FUNDAMENTACIÓN

La observación es la manera esencial por medio de la cuál se obtiene información acerca del mundo que nos rodea. El planteamiento de esta investigación parte de una observación sobre los cambios del entorno y sus influencias en los ámbitos de la comunicación, más precisamente en el Diseño Gráfico, campo dónde se desarrolla mi futura profesión.

La proyección y manipulación de imágenes en tiempo real es un medio que está siendo cada vez más utilizado en nuestro país abriendo nuevos espacios para la comunicación. Pero analizando lo que ocurre en estas pantallas, que tienen un público objetivo masivo, y usando el ojo crítico de una diseñadora gráfica preparada para enfrentarse al mundo de la comunicación, se observa una gran falen-

cia y un uso deficiente que se hace de este medio, y de los pocos conocimientos sobre las variables a tener en cuenta a la hora de realizar la producción visual de un evento social. La mayoría de los encargados de esta actividad son aficionados; saben mucho sobre las técnicas y los efectos especiales que logra este nuevo medio pero no han desarrollado conocimientos semióticos y comunicacionales. Por eso es interesante acercarse más a esta actividad y dar un paso hacia su estudio y reflexión, insertándola en el contexto de la obra teatral, facilitando así un análisis de su potencial narrativo. Se pretende dejar la puerta abierta a siguientes investigaciones y estudios más específicos sobre el tema.

El VJ'ing nace junto al desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación e información de nuestra época, y es por eso que no existen aún estudios específicos que lo sitúen en los ámbitos de enseñanza correspondientes. La actividad del VJ no se considera como una acción de diseño objetiva y por eso no hay formación o disciplina para resolver los desafíos y los problemas que ella presenta.

Al aparecer una nueva tecnología, el hombre se enfrenta a situaciones y obstáculos antes no vistos, y es a través de experiencias y pruebas junto a su capacidad de observación y reflexión que adopta y adecúa las técnicas a su realidad. Por ejemplo, con la aparición de Internet el hombre ha tenido que ajustarse y transformar algunos aspectos de su existencia. Al principio nadie sabía cómo resolver los desafíos comunicativos planteados por la World Wide Web. No existía formación para ello. Pero hoy en día es evidente que se han encontrado soluciones y las escuelas de diseño han incorporado a sus mallas curriculares cursos de diseño Web.

Ocurre lo mismo con el VJ'ing que abarca diferentes conocimientos y manejo de tecnologías, además de seguir un proceso de diseño audiovisual. El multimedia es una de las herramientas de comunicación más estudiadas actualmente ya que penetra con mucha facilidad en la mente del espectador. En cierta medida, a éste no se le pide otra cosa que mirar y escuchar. Quién permanece un instante atento, queda atrapado por ese medio tan directo.

Aparece entonces claramente la necesidad de integrar las nuevas herramientas de comunicación al campo del Diseño Gráfico, racionalizando las experiencias de este fenómeno a acciones de diseño objetivas. Entonces es necesario incorporar el VJ'ing en el ámbito del Diseño Gráfico, como proceso de diseño audiovisual.





OBJETIVOS

Se diferencian dos tipos de objetivos: los objetivos de la investigación y del proyecto de título que son objetivos de diseño gráfico, es decir el propósito de este estudio, y, los objetivos de diseño para la obra teatral que tienen como fines la realización de la escenografía de la obra "Underground Vermouth Show".

En esta sección introductoria se dan a conocer los objetivos del proyecto de título, y en la sección III del proyecto de diseño se citan los objetivos de diseño para la obra teatral elegida.

GENERAL

Demostrar que el diseñador gráfico tiene los conocimientos adecuados para resolver los problemas que surgen con la proyección y manipulación de imágenes en tiempo real, es decir que logra satisfacer las necesidades que plantea el uso de esta nueva herramienta de comunicación.

ESPECÍFICOS

- Delimitar los problemas de diseño que surgen con este nuevo medio de comunicación.
- Determinar el potencial narrativo de las visuales proyectadas y manipuladas en tiempo real como recurso o medio dinámico de comunicación en eventos o espacios culturales.
- Determinar las variables que se deben tener en cuenta en la realización del ambiente visual de una producción escénica, específicamente en una obra teatral.
- Entender el rol del VJ en una producción visual escénica.
- Estudiar las características de un VJ.

SECCIÓN II :: MARCO TEÓRICO

I. LAS TRANSFORMACIONES DE NUESTRO ENTORNO DEBIDO AL AVANCE DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN : HACIA UNA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Es fundamental entender el contexto en el cuál estamos insertos para ser más concientes de nuestro hacer en esta sociedad. Es fundamental comprender el rol del comunicador visual y aceptar las transformaciones que surgen con la llegada de la Era Digital o la Sociedad de la Información.

Estas transformaciones abarcan a todo el mundo y a todas las actividades que se realizan en nuestra sociedad, pero son más fuertes y aceleradas en los ámbitos de la comunicación y de la información, porque es ahí dónde existe mayor desarrollo tecnológico.



1.1. La entrada a la Era de la Información

« Una sociedad puede ser nombrada nueva cuando existe una transformación estructural en las relaciones de producción, en las relaciones de poder, y en las relaciones entre las personas. Esas transformaciones conllevan una modificación igualmente notable de la espacialidad y de la temporalidad sociales y la aparición de una nueva cultura¹ ».

Existen diversos autores quiénes estudian y han escrito sobre el fenómeno actual de las transformaciones de nuestra sociedad debido al rápido avance de las nuevas tecnologías. Hablan de una revolución tecnológica y reconocen 3 grandes épocas en la evolución de la humanidad, dónde hoy en día estaríamos insertándonos en la 3^{era} fase. Todos admiten y hablan del desarrollo de las técnicas de comunicación que sufrió el hombre a través del tiempo, desde la aparición de la escritura hasta el televisor color pero denominan estas etapas de distinta manera.

Uno de ellos es Régis Debray, que habla de tres grandes esferas que tienen que ver con la creación de un nuevo ambiente y de su relación con la tecnología.

- *Logoesfera*: el medio de comunicación dominante es la palabra. Por lo tanto las Sociedades son fundadas sobre todo en la memoria y esto genera problemas en la transmisión de la cultura, el saber y el conocimiento. Por ende son sociedades tradicionales cerradas sobre sí mismas en las que se requiere la presencia física de las personas, en las que el proceso de transmisión de los valores dominantes, así como su definición, se procesan al interior del grupo.

- *Grafoesfera*: el medio de comunicación dominante es la escritura. La técnica de la escritura supone una auténtica revolución en la que se funda, entre otras cosas, el proceso de colonización y conquista por los europeos del resto del mundo porque gracias a ella se transmite el conocimiento y el saber en diferentes espacios y tiempos.

- *Videosfera*: el medio de comunicación dominante es la imagen visual. El mundo gira y se define a través de la pantalla. Es nuestra época actual. Es el momento de consolidación de una cultura electrónica global que materializa el ciclo iniciado en los años cincuenta con la difusión del instrumento técnico "televisión". Este ha transformado profundamente nuestras percepciones de lo real con fuertes implicaciones en los diferentes ámbitos del desarrollo del ser humano.

1. CASTELLS, Manuel. La Era de la Información, La Sociedad Red. Vólumen 1, 1996. Alianza.



Paralelamente, Marshall McLuhan se apropia del concepto de "Aldea" para designar y clasificar a las distintas fases de evolución en el modo de comunicar del hombre. Analiza las distintas rupturas también pero las nombra de otra forma:

- *Aldea Tribal*: en esta aldea prevalece la comunicación oral que se identifica con el período del tribalismo. Se caracteriza esta Aldea Tribal por la palabra oral como único medio de comunicación del que disponía el hombre. Para McLuhan, este medio estimulaba el oído antes que la vista, involucrando sensorial y emocionalmente al oyente integrándolo así al grupo de pertenencia (clan o tribu).

- *El Hombre alfabético quirográfico*: esta era se inicia con la invención de la escritura hasta la difusión de la imprenta en Europa. Durante este período de tiempo aparecen numerosas tecnologías en el campo de las máquinas y herramientas. Pero lo más importante es que emerge la escritura alfabética que puede ser considerada el primer medio capaz de recoger, conservar y transmitir las experiencias humanas.

- *Aldea Global o la Galaxia de Gutenberg*: este período comprende los casi cuatro siglos que van desde la difusión de la imprenta en Europa hasta las primeras décadas del siglo XIX. En este período es cuando se llega al dominio del pensamiento lógico y analítico gracias a la escritura y a la imprenta.

- *Aldea Cósmica o la Edad de la Galaxia Marconi*: esta era o Galaxia Marconi se caracteriza por el predominio del medio televisivo y es por eso que surge la realidad inmediata de la imagen eléctrica, sin que haya tiempo para la reflexión como lo permite la palabra escrita. En esta "Aldea" se diferencian tres diferentes órdenes de innovaciones tecnológicas: un orden eléctrico (el telégrafo y el teléfono, medios que redujeron el espacio psicosocial), un orden electrónico (dispositivos cerrados esencialmente en el uso de válvulas) y las tecnologías recientes (estas tecnologías invaden las técnicas convencionales de comunicación haciendo confluir la comunicación y la información de forma integrada y universal asociando todos los aspectos de la comunicación humana).



Manuel Castells reconoce la Era de la Información y la describe:

"Es un periodo histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las digitales de información y comunicación, concomitante, pero no causante, con la emergencia de una estructura social en red, en todos los ámbitos de la actividad humana, y con la interdependencia global de dicha actividad. Es un proceso de transformación multidimensional que es a la vez incluyente y excluyente en función de los valores e intereses dominantes en cada proceso, en cada país y en cada organización social ²".

"Videosfera", "Aldea Global", "Era de la Información", "Era digital" etc. son los términos para llamar un mismo fenómeno que está transformando completamente nuestras formas de comunicar y de relacionarnos con el mundo.

Por lo tanto es esencial señalar las características de este nuevo entorno, denotar sus particularidades y rasgos que lo definen.

Como cada autor tiene una perspectiva subjetiva frente al tema, es preferible guiarse por un reconocimiento objetivo y considerado mundialmente de la Sociedad de la Información: la Cumbre de la Sociedad de la Información que fue realizada en Ginebra, Suiza, en el año 2003. De acuerdo a esta declaración de principios, se reconoce la Sociedad de la Información y se enumeran sus características. Además se reflexiona que la Sociedad de la Información debe estar centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento, para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibi-

lidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida, sobre la base de los propósitos y principios de la Carta de las Naciones Unidas³.

La cumbre de la Sociedad de la Información reconoce tres grandes propiedades. Primero que la digitalización de la información se ha convertido en el lenguaje universal de hoy en día. Todo es digital. Segundo que los mundos de la informática, de las telecomunicaciones y del audiovisual están en efervescencia, es decir que se están expandiendo. Y por último que existe un mundo de redes que permite la circulación de la información.

Estas características delimitan al VJ'ing ya que esta actividad es fruto de las transformaciones del entorno y del desarrollo de las tecnologías. Por ende el VJ'ing se caracteriza por ser un medio netamente digital : todos los procesos involucrados en esta actividad tienen que pasar por la digitalización de la información, desde la producción de las imágenes hasta su manipulación en tiempo real. El VJ'ing está en expansión y desarrollo en este momento ya que forma parte de los tres universos citados anteriormente, de hecho tiene elementos de cada uno de ellos. Finalmente el VJ'ing existe gracias al mundo de redes creado por las tecnologías. Sin Internet no se podría compartir las experiencias y las pruebas de esta actividad.

A continuación se estudian estos puntos que dan prueba de la existencia de la Sociedad de la Información según la Cumbre de la Sociedad de la Información.

2. CASTELLS, Manuel. La Era de la Información, La Sociedad Red. Alianza Editorial, 2006. Definición en Internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Manuel_Castells

3. La Carta de las Naciones Unidas es la constitución de la Organización de las Naciones Unidas. Como carta es un tratado constituyente y todos los signatarios están sujetos a sus artículos.

1.1.1. Lo Digital : un Lenguaje Universal

La digitalización es el acto de convertir diversos datos al sistema binario que usan los computadores para procesar información. La unidad de información elemental es llamada Bit y corresponde al valor 0 o 1 abierto o cerrado. Es decir expresar dicha información en un par de dígitos dispuestamente ordenados pasando de información analógica a digital. Una información es nombrada "digital" cuando es traducida a este sistema binario y así pueda ser legible para un computador.

Lo digital es asimilable a un lenguaje en la medida que constituye un sistema estructurado que cumple una función de comunicación ya que permite expresar a través de una única norma el conjunto de formas de expresión, que sea texto, sonido o imágenes. Hoy en día se digitalizan la mayoría de las informaciones complejas.

Este proceso aparentemente insustancial ha transformado nuestra realidad, y, según Hilario González, la manera de interpretar el imaginario colectivo.

"La imagen visual manipulada o creada en computadora (imagen digital) ha provocado recientemente cambios en la manera de hacer y pensar las cosas, como lo hicieron en su momento otros sistemas de imágenes en su fase de transformación o transición (pintura-fotografía, cine-video). La producción digital no debe verse como una mutilación sensorio-afectiva sino como un conductor polisémico en el imaginario social que remite a una ausencia y a la vez a una hipersimulación pretendiendo escapar de la agonía de lo real y de las distinciones racionales que ordenan lo social⁴"

Digitalizar un texto es fácil pero codificar una imagen que posee millones de colores necesita un número más grande de bits ya que se debe cortar en unidades de superficie muy pequeñas, en minúsculas celdas de información. Por eso

la digitalización tiene un paso adicional que se debe considerar: la compresión.

Los datos digitalizados alcanzan grandes volúmenes cuando se trata de sonidos, imágenes fijas y sobre todo cuando son imágenes animadas. Estas informaciones digitalizadas serían prácticamente imposibles de transportar, es decir de comunicar o difundir, si no existiera un medio de reducir su volumen bruto. Para esto se inventaron las técnicas de compresión de datos. La compresión es la reducción del volumen a través de la simplificación y ordenamiento de signos de información que se repiten.

Pero la digitalización y por ende la compresión de la información abarca mucho más allá de lo que uno se da cuenta. Televisión digital, video digital, radio digital, termómetros digitales, prensa digital, museos enteros digitales, etc. El mundo paralelo digitalizado. Se puede incluso hablar de cámaras minúsculas que se introducen en el cuerpo humano y traducen al lenguaje digital todo lo que captan. Cualquier actividad humana se enfrenta hoy en día con este proceso que ha transformado el entorno. De hecho, con el advenimiento de la digitalización se están abriendo las fronteras de la creación de mundos tecnológicamente imaginados. Mundos que se articulan en un lenguaje digital, pero que necesitan aún de usuarios reales para funcionar. La Sociedad de la Información es la consecuencia de la convergencia entre tres universos largamente distinguidos: él de la informática, de las telecomunicaciones y del audiovisual. A esta dimensión se asimila una tendencia muy reciente : la difusión banda ancha por satélite que entrega una importancia capital para la difusión y expansión de la información y del conocimiento.

Estos tres universos se estudian a continuación ya que permiten entender el concepto de Sociedad de la Información, y por ende, describen al mundo en el cuál nace el VJ'ing.

4. GONZÁLEZ, Hilario. Comprender la Imagen hoy: teknosfera: artículos filo-tecnoculturales. Vol 1, Agosto, 2001. www.teknokultura.rpp.upr.edu/volumenes_anteriores/vol1/teknosfera/digital_image.htm





1.1.2. Universos en efervescencia

Sin pretender explayar aquí la historia detallada de los mundos de la informática, de las telecomunicaciones y del audiovisual se quiere destacar las líneas predominantes de cada uno de ellos.

La explosión informática

El desarrollo de los recursos informáticos y la democratización del computador constituyen los puntos esenciales de la Sociedad de la Información. La materia prima, la fuente de energía de este fenómeno está formada, por un lado, de los soportes de almacenamiento, y por otro lado, por el procesador. El desarrollo de la informática, definida como el conjunto de procesos que permiten el tratamiento automático de la información, depende directamente de las capacidades de almacenamiento de la información y de la rapidez del tratamiento de ésta.

Ambas funciones han conocido progresos considerables alcanzando hoy en día nuevas técnicas. Se puede citar el poderoso soporte de almacenamiento de una nueva gama de productos llamado DVD (digital versatile disk). Gracias a éste soporte se puede demostrar la existencia de este proyecto de título. Pues el acto del VJ'ing, al ser en tiempo real, no puede reproducirse cada vez que se desea, como lo permite otros medios, sino que la única forma de evidenciar el acto del VJ'ing es a través de este soporte DVD. En este caso, se adjunta en el DVD, todo el material necesario realizado para mostrar este proyecto de diseño gráfico. Otro gran progreso de la Sociedad de la Información es el desarrollo de los microprocesadores; como lo es Intel por ejemplo. Ellos permiten un tratamiento de la información cada vez más rápido y efectivo. Mezclar y manipular videos e imágenes requiere de esta tecnología cada vez más poderosa.

Este formidable desarrollo de capacidades de almacenamiento y de tratamiento de la información está acompañado por el surgimiento de un fenómeno

determinante para la llegada de la Sociedad de la Información : la democratización del computador. El acceso del público a los micro-computadores constituye la traducción concreta de la visión de Bill Gates, presidente de la sociedad Microsoft : un computador en cada oficina y en cada casa. Esta visión se ha transformado ya en una realidad. El deseo de poseer un computador son el fruto de una extraordinaria adaptación a los medios por el ser humano. Antiguamente el computador era complicado de manipular, exigía conocimientos complejos y se requerían aptitudes especiales por parte de los usuarios. Pero Apple con Macintosh, y en seguida Microsoft dan origen a una revolución conceptual que permite a la mayoría de los seres humanos acceder al computador, por medio de "herramientas" programas y material completamente nuevo. En el ámbito de los programas, esta revolución se traduce en la definición de una "interfaz gráfica", que se impone entre el hombre y el computador. El usuario ya no se encuentra frente a una pantalla negra sino frente a una marco de acogida gráfica en el cuál puede seleccionar las órdenes que desea utilizar por medio de opciones de "menú" o íconos. Esta innovación se acompañó en el plano material por la llegada del *Mouse* o "ratón". Este nuevo instrumento completa el cuadro gráfico de acceso al computador permitiendo al usuario apuntar, con la ayuda de la flecha gráfica situada sobre la pantalla, la función que desea utilizar, siendo ésta activada por un "clic" del teclado o del ratón. El acceso del usuario a las funciones del computador se encuentra así considerablemente facilitada y no exige un conocimiento muy complejo de los códigos informáticos. Facilitada por la reducción de los precios, la explosión del mercado de los micro-computadores está siempre desarrollándose a la par con la de los programas.

El VJ'ing nace de este fenómeno ; son aficionados que al tener acceso al computador y a las nuevas tecnologías inventan nuevas técnicas de comunicación.



La expansión de las telecomunicaciones y del audiovisual

El desarrollo fulgurante de la informática se acompaña por evoluciones mayores en el dominio de las telecomunicaciones y del audiovisual.

Contrariamente a la informática, estos dos últimos universos se caracterizan por estar sometidos a importantes reglamentaciones debido al rol determinante de los poderes públicos. Pero esto no ha retrasado el desarrollo tecnológico de estos. De hecho la televisión ha sido desplazada por el cable y el satélite.

El universo de lo audiovisual se encuentra entonces profundamente modificado por el surgimiento de nuevos soportes de difusión, que acrecientan considerablemente el volumen y la calidad de la oferta Televisa. Por su parte, el sector de las telecomunicaciones también sufre importantes transformaciones debido a su liberalización. El desarrollo de las tecnologías aceleró el proceso de modificación de las telecomunicaciones multiplicando las posibilidades de limitar las fronteras reglamentarias. El aspecto más evidente de esta evolución concier-

ne las redes de teléfonos celulares que disponen de su propia infraestructura de transporte y que pueden en consecuencia limitar en gran parte la red pública fija. El progreso de los teléfonos celulares es tan impresionante que se encuentran hoy en día en el centro del crecimiento del mercado mundial de las telecomunicaciones.

Las evoluciones de esos dos mundos del teléfono y de la televisión vienen al encuentro del mundo nuevo de la informática provocando una poderosa reacción en cadena.

La expansión del universo audiovisual produce más y nuevas necesidades de solucionar problemas en la comunicación audiovisual del mundo actual. Por lo tanto esto ha permitido un desarrollo evidente en el diseño audiovisual. Esto significa un crecimiento en la demanda de diseñadores y comunicadores audiovisuales.

1.1.3. La Unión de los tres Universos

Este gran movimiento de expansión de estos tres universos se caracteriza por la multiplicación de los medios técnicos de difusión de la información. Es en un mundo de diversidad y de concurrencia que nace la Sociedad de la Información. Esta realidad es compleja y no se puede reglamentar desde una visión tradicional, es decir conservadora. La observación, el análisis y la evaluación de este mundo de la información, en constante evolución exige entonces un gran pragmatismo.

Las redes constituyen las arterias de un mundo unificado

Existen diferentes tipos de redes y de soportes. Cualquiera sea su naturaleza, las redes constituyen la unión por la cuál circula la información transmitida de un punto a otro. Esta circulación o este intercambio de información puede efectuarse sobre diferentes tipos de redes, siendo las principales la red telefónica, la red del cable, la red de los celulares, las redes satelitales.

El VJ'ing necesita de estas redes para existir. Para poder proyectar las imágenes en un escenario son necesarias diferentes redes que transmiten la información. Ésta circula desde el computador hasta la pantalla, y este camino puede variar dependiendo del material utilizado.

El fenómeno Internet

El fenómeno Internet (Interconnected Networks – redes interconectadas) prefigura la llegada de un mundo unificado de la información. Las principales propiedades de Internet son: la mensajería instantánea, los forums de discusiones y el WorlWideWeb, y con eso el acceso a un número considerable de servidores que ofrecen una larga gama de servicios. Las funcionalidades son variadas: correspondencia muy económica, discusión de grupos interactivos, bases de datos, etc. Las funcionalidades gráficas, sonoras y visuales del Web exigen importantes recursos de transmisión en razón del volumen de la información.

Este universo tecnológico en constante expansión se caracteriza entonces por una interpenetración creciente de diferentes modos de comunicación, que sea de la informática, de las telecomunicaciones o del audiovisual, y de los soportes de difusión, que sean tanto redes telefónicas, cables o fibra óptica. Esta unión de diferentes componentes de la Sociedad de la Información se encuentra articulada por la posibilidad de traducir cada una de ellas en un lenguaje único y común : el digital.

La evolución hacia un aparato único, que reagrupa a la vez las funciones del teléfono, de la televisión, de la radio y del computador es a veces pensado. Así, este universo hecho de complejidades puede resumirse, desde el punto de vista del consumidor, en una sola máquina universal que provee el acceso a todas las funciones de la Sociedad de la Información. Esta visión se queda aún en la utopía si se observa la tendencia de la actualidad, que tiende más por la multiplicación de artificios que corresponden a usos específicos. Los indicios de unidad son sin embargo numerosos como se ejemplifican a continuación :

- La imbricación potencial de la televisión y del computador.
- El acceso de los computadores a Internet por medio de redes de cables de televisión.
- El teléfono puede ser tratado en el computador gracias a Internet

Lo importante de evidenciar en esta primera parte de esta investigación es la existencia de un nuevo orden y funcionamiento de nuestro entorno. El desarrollo de las nuevas tecnologías, que permite grandes avances en la informática, en las telecomunicaciones y en lo audiovisual, está transformando nuestra realidad a tal punto que se habla de una nueva era para la humanidad, una verdadera revolución hacia un mundo invisible, el de la información.

Como lo afirma Cordeiro:

"Independientemente del nombre, estamos viviendo la más grande Revolución que haya conocido la humanidad hasta el momento⁵".

5. CORDEIRO, José Luis. Benesuela Vs. Venezuela. El Combate Educativo del Siglo. Ediciones CEDICE. Carácas, Venezuela, 1998. Pág. 50.





1.1. Los Medios de Comunicación

La comunicación es el proceso por medio del cual se transmiten mensajes de una persona a otra. Para los seres humanos esta interacción es fundamental, no sólo en el aspecto de sobrevivencia, y evolución, sino también en el plano afectivo. La comunicación es la capacidad que nos caracteriza y distingue como especie además. Las sociedades, desde sus inicios, se han desarrollado en gran medida debido a esa habilidad que el hombre tiene de transmitir sus intenciones, deseos, sentimientos y conocimientos.

Las formas en que pueden transmitir un mensaje son muy variables, y han evolucionado a lo largo de millones de años. Pero esa transmisión de información se hace a través de los "medios de comunicación".

A continuación se aclara en primera instancia qué es un medio de comunicación, y en seguida se estudian las nuevas tecnologías o nuevos medios que han aparecido en la época actual y, finalmente se describe el Lenguaje de los Nuevos medios, propuesto por el autor Marshall McLuhan, los cuáles describen al medio investigado.



1.2.1 ¿Qué es un medio de comunicación ?

Según la RAE se define a :

Medio de comunicación

1.m. Órgano destinado a la información pública.

El término “público” produce perplejidad pues es muy evidente que un medio de comunicación puede servir para transmitir información privada. Por lo tanto, en un sentido estricto, un medio de comunicación es un órgano de transmisión de información.

Otra aproximación sobre la naturaleza de un medio de comunicación lo hace el autor Marshall McLuhan. El pensamiento de Marshall McLuhan respecto a los medios de comunicación se inicia a partir de las siguientes ideas:

- Somos lo que vemos
- Formamos nuestras herramientas y luego éstas nos forman

El autor veía en los medios de comunicación agentes de posibilidad más que de conciencia; así los medios pueden compararse a caminos o canales más que a obras artísticas o modelos de conducta a seguir. Es habitual pensar que los medios son fuentes a través de las cuáles se recibe información pero la concepción de McLuhan es distinta: para él cualquier tecnología (todo medio) es una extensión de nuestro cuerpo, mente o ser. Los medios tecnológicos son entendidos como herramientas que extienden las habilidades humanas, del mismo modo que una bicicleta o un automóvil son una extensión de los pies, la computadora sería una extensión del sistema nervioso central del hombre. De ahí que se conoce la reconocida frase propuesta por este autor de que el “medio es el mensaje”.

El medio para él entonces es una extensión del cuerpo humano pero qué es entonces el mensaje?

El mensaje no puede ser simplemente reducido a contenido o información porque de esta forma se excluyen algunas de las características más importantes de los medios; su poder para modificar el curso y funcionamiento de las relaciones y las actividades humanas. Por ende McLuhan lo define como todo cambio de escala, ritmo o pautas que ese medio provoque en las sociedades o culturas. De esta forma, el contenido se convierte en una ilusión, en el sentido que éste se encuentra enmascarado por la intervención del medio (la mediatización). Medio y mensaje funcionan en pareja puesto que uno puede contener a otro; el telégrafo contiene a la palabra impresa, que contiene a la escritura, que contiene al discurso... y así, por lo que el contenido se convierte en el mensaje del medio continente.

Habitualmente no se nota que existe interacción entre los medios y dado que su efecto en la audiencia, suele ser poderoso, el contenido de cualquier mensaje resulta menos importante que el medio mismo. Las avanzadas tecnologías de información introducen al ser humano en la sucesiva conformación de ambientes culturales. Cada nuevo medio transforma su forma de crear y comunicarse, modificando también al sistema de medios de comunicación que operan en el ambiente cultural vigente.

Con la entrada en la Sociedad de la Información, han y están apareciendo cada vez más rápidamente nuevos medios, por lo tanto nuevas formas de comunicación. Esto conlleva a que surjan nuevas experimentaciones audiovisuales y creativas

A partir de estas definiciones se puede admitir que el VJ'ing es un nuevo medio de comunicación. El VJ'ing además se puede calificar como una prolongación de la vista ya que es el ojo quié recibe la información.

1.2.2. Las nuevas tecnologías en los medios de comunicación



“La tecnología es la que precisamente ayuda al progreso de la humanidad. Gracias a la tecnología avanzamos más y tenemos más tiempo para nosotros mismos. Cada revolución tecnológica provoca transformaciones fundamentales que conllevan al mejoramiento de la vida de los seres humanos⁶”

Pero ¿De qué se trata la tecnología? Etimológicamente, Tecnología significa:

Tecnología (del gr. arte y tratado)

1. f. Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.
2. f. Tratado de los términos técnicos.
3. f. Lenguaje propio de una ciencia o de un arte.
4. f. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.

La tecnología es entonces la técnica que emplea el conocimiento científico para controlar, transformar o crear determinados objetos o procesos. Se refiere al conocimiento científico aplicado con la intención de mejorar actividades humanas concretas. Hay que tener en cuenta que las tecnologías son instrumentos que sirven para obtener resultados prácticos y concretos en el campo determinado en el cual se aplican. Las tecnologías modernizan el proceso pero mantienen el producto. Es el gran principio de las nuevas tecnologías: son piezas que facilitan un procedimiento para obtener el mismo resultado con mayores facilidades, con menor esfuerzo humano. Por lo tanto es prudente destacar que el término “tecnología” por sí mismo es genérico, responde a todo tipo de actividad, es un vocablo que adquiere sentido real cuando se acompaña de un término complementario que se refiera con precisión, a la actividad a la cual se aplica el conocimiento científico. En este caso, la tecnología que se aplica para facilitar y mejorar el proceso de información y comunicación humana es entonces la que se conoce como Tecnología de Información y Comunicación o las llamadas TIC's. Las Tecnologías de Información y Comunicación se refieren a todos los instrumentos, procesos y soportes que están destinados a optimizar la comunicación humana.

5. CORDEIRO, José Luis. Benesuela Vs. Venezuela. El Combate Educativo del Siglo. CEDICE. Carácas, Venezuela, 1998. Pág. 54.



Se comprenden como TIC's entonces aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, texto e imágenes, manejables en tiempo real. Los medios de comunicación masiva como la prensa, la radio, el cine y la televisión son hoy una parte casi esencial de la cotidianidad del hombre moderno. A partir de la definición que se reconoce de Tecnologías de Información y Comunicación, se puede afirmar que los medios de comunicación son precisamente variadas formas de tales tecnologías, al representar una aplicación de conocimiento destinada a mejorar los procesos comunicativos del hombre.

La creatividad humana es tan poderosa e infinita que la tecnología no sólo logra responder a la satisfacción de las necesidades del hombre, sino que inclusive ha llegado a crear nuevas exigencias. Las TIC's logran superarse y mejorarse a sí mismas. Los medios de comunicación son como un apéndice de las tecnologías de información y suponen nuevas formas de transmitir y recibir información, permiten nuevas formas de trabajo.

Por lo tanto es evidente que existe un gran impacto de las TIC's en los Medios de Comunicación, y, siendo éstos un apéndice de ellos resultan por lo tanto constantemente afectados a causa del desarrollo permanente de las técnicas. Son diversos los aportes que se han hecho a los medios de comunicación gracias a la expansión de los tres universos que caracterizan a la Sociedad de la Información, no sólo en cuanto al mejoramiento y optimización de sus particulares procesos de producción, sino en los modos de transmisión de sus mensajes y en la forma como se relacionan con el público. Ya desde hace un buen tiempo, la tecnología se abrió paso para revolucionar los rudimentarios procesos con los cuales se vio nacer a todos y cada uno de los medios de comunicación.

En los periódicos, por ejemplo, hace más de una década que se habla de redacción electrónica. En el Cine por su parte, ya se puede observar películas de dibujos animados elaborados totalmente a través de programas de computación. Además, todos estos avances, aunque resulten costosos al inicio, han logrado en cada medio de comunicación el abaratamiento de los procesos tanto de producción como de transmisión de sus mensajes. En la televisión, las tecnologías han mejorado los procesos de producción, edición y transmisión de mensajes en video. Esto ha permitido, por ejemplo, las transmisiones en vivo y directo de canales de televisión desde cualquier lugar exterior que deseen (fuera de sus estudios de transmisión) hacia los receptores en los hogares que reciben su señal. El desarrollo de las tecnologías de información y comunicación abre a los medios de comunicación un sinfín de nuevas oportunidades de trabajo, nuevas áreas de acción y nuevos mercados.

El VJ'ing de hecho es una muestra evidente de esto.

En síntesis, no se puede negar que el desarrollo de las tecnologías influye directamente sobre los medios de comunicación, por lo tanto sobre los modos de comunicar y consecuentemente en el ámbito en el cuál se desarrolla el Diseñador Gráfico.

1.2.3. El lenguaje de los nuevos medios

En esta parte, lo que se quiere demostrar es que los nuevos medios ofrecen un lenguaje propio. Las características de este lenguaje son estudiadas por Lev Manovich. Se expone aquí y se tiene en cuenta lo que dice el autor ya que describe indirectamente al nuevo medio de comunicación que se está investigando en este proyecto.

De acuerdo a Manovich, existen 5 principios que resumen las diferencias claves entre los nuevos y los viejos medios de transmisión de imágenes. Estos principios deben ser entendidos no como leyes absolutas, sino como tendencias generales de los nuevos medios. Aunque no todos los objetos digitales cumplen estos principios si son importantes para determinar las caracterizaciones formales básicas de estos objetos. Para el autor, los nuevos medios de comunicación surgen de la convergencia de dos recorridos históricos separados "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación", la síntesis de esta confluencia es la traducción de todos los medios actuales en datos numéricos a los que se accede por medio de los ordenadores. Estos nuevos medios están entonces compuestos exclusivamente de datos informáticos.

Manovich hace un listado acerca de los que él considera los principios de los nuevos medios; entre ellos están la **representación numérica** y la **modularidad**, de los cuales derivan a su vez los tres restantes, **automatización**, **variabilidad** y **transcodificación cultural**.

El principio de **representación numérica** consiste esencialmente en que todos los objetos de los nuevos medios se componen de código digital, son representaciones numéricas, lo cual implica esencialmente dos cosas:

- pueden ser descriptos en términos formales (matemáticos)
- están sometidos a manipulación algorítmica.

Este principio está en directa relación con el proceso de digitalización que se explicó en el capítulo sobre las características de la Sociedad de la Información. Los objetos realizados actualmente en los ordenadores son creados de forma numérica. Sin embargo, Manovich, hace hincapié en que también se pueden utili-

zar objetos de los viejos medios, los cuales deben antes experimentar un proceso de conversión, o digitalización. Este proceso de digitalización permite pasar de los viejos medios, auténticamente continuos y propios de la época de la revolución industrial en que surgieron (donde lo importante era cuando se lanzaba un nuevo modelo, realizar una gran cantidad de copias idénticas al original) a los nuevos medios, que enmarcados dentro de la lógica de la sociedad actual, se basan en la adaptación al individuo, en vez de la estandarización masiva.

El principio de **modularidad**, tiene que ver con que el objeto de los nuevos medios presenta siempre la misma estructura modular. Los elementos mediáticos son representados como colecciones de muestras discretas (por ejemplo píxeles), unos elementos que se agrupan en objetos de mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado. Según Manovich, los propios objetos pueden combinarse a su vez dando lugar a objetos aún más grandes; sin perder ellos tampoco, su independencia. Ejemplo de esto es una película multimedia, realizada entre otros con el programa Director de Macromedia, en que sus diferentes partes (imágenes fijas, sonidos y película) pueden guardarse por separado y ensamblarse en el momento de la ejecución. Otro ejemplo de modularidad es la World Wide Web. La misma está constituida por una gran cantidad de páginas, compuestas de elementos mediáticos individuales, a los cuales a su vez se puede tener acceso de manera independiente. Si bien el cine estuvo a la vanguardia combinando imágenes en movimiento, sonidos y texto a lo largo de todo un siglo. Además, es posible según Manovich, establecer una analogía entre los objetos de los nuevos medios que no son programas informáticos y la programación estructural, porque es posible acceder a sus partes, así como modificarlas o sustituirlas, sin que nada de ello afecte a la estructura global del objeto. Un ejemplo de esto es un documento en HTML, en el cual es relativamente sencillo borrar, sustituir o añadir objetos nuevos.

6. MANOVICH, Lev. The Language of New Media, p27-61.



El principio de la **automatización** permite parcialmente la eliminación de la intencionalidad humana del proceso creativo. Manovich hace referencia a dos tipos de automatización, de bajo y de alto nivel. La de bajo nivel es aquella en la que el usuario del ordenador modifica o crea desde cero un objeto mediático por medio de plantillas o de algoritmos simple. Ejemplos de esto son softwares de edición de imagen, gráficos 3D, procesado de texto y maquetación, entre otros. También pueden mencionarse dentro de las experiencias de automatización de bajo nivel los sitios Web que generan automáticamente páginas sobre la marcha, mientras el usuario accede al sitio, en las que ensamblan la información a partir de bases de datos y formatean por medio de plantillas y scripts de carácter genérico. La automatización de alto nivel tendría que ver con que el ordenador entienda, hasta cierto punto, los significados que incluyen los objetos que se generan, es decir, su semántica. Esto está relacionado con el proyecto de inteligencia artificial que, como señala Manovich, tuvo escaso éxito desde que comenzó en los años 50. El mismo Manovich afirma que el ejemplo más cotidiano donde el usuario se encontró con la inteligencia artificial en los noventa fueron los videojuegos. Casi todos ellos incluyen un componente llamado motor de inteligencia artificial, que representa la parte del código informático que controla los personajes. Estos motores determinan que los personajes de los juegos puedan realizar una limitada cantidad de cosas, al igual que los usuarios. Sumado a la automatización de bajo y de alto nivel, Manovich menciona que el acceso es otra área de los medios que se ve sometida a una creciente automatización. Esto se relaciona con que debido a la gran cantidad de información existente en bases de datos a nivel global, a la cual se puede acceder mediante distintos sitios Web, surgió la necesidad de encontrar maneras más eficaces de clasificar y buscar los objetos mediáticos. Así, se pueden mencionar como ejemplo, distintos agentes informáticos pensados para automatizar las búsquedas de información pertinente, como por ejemplo, el tan reconocido programa Google.

El principio de **variabilidad** tiene que ver con que a diferencia de los antiguos medios, en los cuales a partir de un objeto original podían tirarse numerosas

copias, un objeto de los nuevos medios normalmente da lugar a muchas versiones diferentes. Manovich aclara que estas versiones, en vez de ser totalmente creadas por un autor humano, suelen ser montadas en parte por un ordenador. De esta manera se puede afirmar que el principio de variabilidad está íntimamente conectado con la automatización y a su vez que no sería posible sin la modularidad. Vale la pena destacar lo que afirma Manovich acerca de como la lógica de los nuevos medios corresponde a la lógica de la distribución postindustrial: a la producción a petición del usuario y al justo a tiempo, que a su vez son posibles gracias a las redes de ordenadores en todas las fases de la fabricación y distribución. Entre los casos particulares del principio de variabilidad, Manovich menciona:

1- Los elementos mediáticos se guardan en una base de datos mediáticos, a partir de la cual puede generarse toda una variedad de objetos de usuario final.

2- Se pueden crear diferentes interfaces a partir de los mismos datos, separando el nivel de uno y del otro.

3- La información sobre el usuario puede ser empleada por un programa informático para adaptarle automáticamente la composición del medio, y también para crear los propios elementos.

4- La interactividad de tipo arbóreo, es decir aquella presente en los programas en los que todos los posibles objetos que puede visitar el usuario forman una estructura similar al árbol que extiende sus ramas.

5- El hipermedia, cuyos elementos están conectados por medio de hipervínculos, de manera que son independientes de la estructura en vez de quedar definidos de un modo inamovible.

6- Las actualizaciones periódicas, mediante las cuales se generan distintas versiones de unos mismos objetos mediáticos.

7- La escalabilidad, que implica que las diferentes versiones de un objeto de los nuevos medios pueden variar exclusivamente en términos cuantitativos; es decir en la cantidad de detalle que está presente.



Una vez más, según Manovich, y ahora a partir del principio de variabilidad, puede verse como el cambio en las tecnologías está íntimamente relacionado con el cambio social. La lógica de los nuevos medios encaja con la lógica de la sociedad postindustrial, que valora la individualidad, por encima del conformismo.

El último de los principios mencionados por Manovich es la **transcodificación cultural**, que intenta describir la consecuencia más importante de la informatización de los medios. Transcodificar implica traducir algo a otro formato. Ese algo son los objetos o categorías que pertenecen a la capa cultural, como por ejemplo, la enciclopedia y el cuento, la historia y la trama. El formato al que se traducen es de las convenciones establecidas de la organización de los datos del ordenador. Un ejemplo de esto es la existencia en la actualidad de bibliotecas digitales. Es importante destacar que, más allá de que como los nuevos medios se crean, se distribuyen, se guardan y se archivan en ordenadores, cabría esperar que sea la lógica del ordenador la que influya de manera significativa en la tradicional lógica cultural de los medios. Sin embargo, la capa informática sufre una constante transformación con el tiempo. El nuevo uso del ordenador en cuanto aparato mediático es relevante al respecto, pues está afectando al hardware y al software del ordenador, sobre todo en el plano de las comunicaciones con el hom-

bre, que se parece cada vez más a las interfaces de los viejos aparatos mediáticos y tecnologías culturales, como el video o la cámara de fotos. Manovich concluye sosteniendo que el principio de transcodificación es un modo de empezar a pensar en una teoría del software que permita entender la lógica de los nuevos medios, los cuales no deben ser entendidos sólo a partir de la perspectiva de las ciencias de la información y considerados sólo como viejos medios digitalizados.

Es muy interesante el planteo que realiza Manovich referido a diferenciar los viejos medios de los nuevos. En primer lugar se puede decir que resulta particularmente útil para comprender los nuevos medios, los cinco principios que, según el autor, los caracterizan. Esto es así, puesto que explica de forma clara, más allá de la dificultad que se presente a la hora de comprender ciertos términos, la manera en que hoy en día se almacenan, se comparten, se modifican, se reciclan los objetos mediáticos. La psicología humana se va adaptando demasiado rápido a ciertos cambios o avances tecnológicos y no se asombra lo necesario ante ciertas realidades que se está viviendo. No se sorprende en la medida en que tal vez deberían hacerlo estos cinco principios a partir de los cuales se puede realizar una gran cantidad de cosas, que hoy se volvieron cotidianas, pero que hace unos pocos años atrás hubieran parecido impensadas.



II. EL VJ'ING: UN NUEVO ESPACIO PARA LA COMUNICACIÓN

"Vjing currently acts as a kind of template that structures the delivery of a certain kind of live visual content into an environment where there is a receptive audience" (JAEGER, Timothy. VJ live visual unraveled, Handbook for live visual performance, p51)



II.1. Definiciones y características del VJ'ing

El término VJ'ing se refiere a la acción que realiza un VJ. El término VJ deja perplejo a muchos. Algunos lo asocian a los presentadores de video clips en MTV (Music Televisión), otros, a la cultura VJ propiamente tal que nace en los clubes a mediados de los años 90, paralelamente a los Dj's (Disc Jockey). Etimológicamente la sigla VJ es la contracción de las palabras "video" y "jockey" como se explicó en la introducción, y se inspira del término Dj (Disc Jockey) propio de la música.

El VJ produce, manipula y proyecta, gracias a un software específico, imágenes de diferente naturaleza (fotografías, animaciones 3D, videos, animaciones flash, ilustraciones, etc.) que tiene identificadas y ordenadas en su computador.

La principal característica y diferencia del VJ es su capacidad o aptitud para mezclar o manipular materiales de índole audiovisual, a través de las tecnologías y medios de comunicación adecuados para su proyección en tiempo real. Los elementos audiovisuales pueden ser fotografías, videos, animaciones, modelado 3D, dibujos, ilustraciones, etc... todos digitalizados e integrados al computador. El computador permite la proyección y la manipulación de estos elementos sobre una pantalla.

En tiempo real significa que el acto mismo del VJ es solamente vivenciado o experimentado durante el tiempo de su realización, que es en vivo. La manera de apreciar el trabajo de un VJ es estando en el momento presente del acto. Por lo tanto, como se comentó anteriormente, la única forma de guardar y archivar el trabajo realizado por tal personaje es a través de una filmación por parte de otra persona durante la sesión de VJ'ing. Esta filmación es archivada en un DVD, y esto permite su posterior visualización en un medio de elección personal (se puede visualizarlo después en el computador o proyectarlo nuevamente pero en otro espacio y con otro tipo de público). Es por eso que la única forma de archivar este proyecto de título es filmar la obra teatral "Underground Vermouth Show" que se

llevará a cabo durante las dos primeras semanas de enero del año 2007 y archivar la película en un DVD que se adjunta al final de esta investigación.

Lo que caracteriza a un VJ es que :

- Renueva, busca, modifica y plantea un imaginario colectivo fruto de una selección en las propuestas de sus piezas.
- Hace uso de herramientas y tecnologías contemporáneas en la ejecución y producción de sus piezas. Además estas tecnologías son el canal, el medio y en ocasiones el mensaje mismo para las propuestas del creador. La constante investigación en estas herramientas, permite una adecuación y una revisión de sus proposiciones estéticas, intentando ir más allá en la creación y en la expresividad de la plástica audiovisual.
- Articula nuevas narrativas emergentes y dinámicas. Emplea nuevos lenguajes expresivos y nuevas metáforas que contextualizan la era en la que estamos insertos.

Además hay que considerar que el VJ'ing va más allá del cine porque tiene nuevos métodos de divulgación y transmisión de lo audiovisual ; museos, centros de arte contemporáneo, galerías, teatros, auditorios, etc. Emplea nuevos modos de canalizar el proceso de audiovisualización teniendo en cuenta los factores como la audiencia, el acondicionamiento del lugar, el formato plástico para esa audiovisualización, el tiempo de visualización, etc.

Entonces el VJ'ing es el acto de mezclar videos o imágenes en tiempo real. La característica diferenciadora de un VJ es su aptitud de mezclar en vivo, sincronizando los diversos elementos presentes en el lugar físico dónde se realiza su acto. Esta característica es estudiada en detalle en la sección IV de este proyecto. Pueden variar los elementos que el VJ debe tomar en cuenta, dependiendo de la naturaleza del evento. En este caso, para una obra teatral, se explican los elementos a considerar en la puesta en escena de la obra elegida.

11.2. Configuración técnica para la actividad de un VJ

Existen diversas maneras de manipular y proyectar imágenes en un lugar dado; la configuración técnica varía según los recursos del equipo productor y los conceptos expuestos en el guión narrativo. Aquí se citan a las técnicas más comunes existentes en Chile y que permiten satisfactoriamente realizar esta actividad.

La disposición técnica básica está basada en un ordenador, un proyector y una pantalla. Estos tres canales de entrada van conectados a una mesa de mezclas. En este caso, se usa un computador G4 Macintosh, un datashow y el muro como pantalla. Esto es debido a los bajos recursos monetarios de la obra teatral.

Otra configuración muy habitual consiste en dos ordenadores, una mesa de mezclas, dos secuenciadores y controladores MIDI. Los secuenciadores se usan para secuenciar el video, es decir, para controlar las transformaciones y cambios de la imagen y de los videos de acuerdo a la velocidad que se le quiere dar.

Las configuraciones son un elemento muy personal del videojockey. Algunos VJ's canalizan todo en su configuración MIDI o a través de un teclado convencional de música. Como variante de este método pero con una configuración digital, el programa japonés « Composite Station » distribuye un video en cada tecla, con lo que convierte al teclado del ordenador en una especie de sintetizador dónde también es posible lanzar multitud de efectos y transiciones (ir hacia atrás, rebobinar, poner las imágenes en negativo, multiplicar por cuatro o más, etc.).

Además existen otros programas que son muy comunes y utilizados entre los VJ's:

- Arkaos (www.arkaos.net)
- Resolume (www.resolume.com)
- Motion Dive (www.motiondive.com)
- VDMX (www.vidvox.tv/products/vdmx)
- Onadime (www.onadime.com)

Estos programas se consiguen fácilmente a través de la Web. Se pueden "bajar" directamente desde sitios Web, y son de fácil uso.

También existe la posibilidad de crear su propio software. Por ejemplo, la Banda británica D-fuse es un equipo de gente (arquitectos, diseñadores gráficos, video artistas) que se unen esporádicamente para explorar conceptos determinados desde un punto de vista abstracto: según las necesidades creativas y de la performance donde vayan a mostrar sus experimentos diseñan una configuración técnica adecuada y un software oportuno. Este ideal es el que muchos videojockeys anhelan poder imitar pero aquí entran conocimientos muy específicos y que requieren de un aprendizaje particular.

La configuración también puede modificarse según las condiciones de trabajo (lugar, exigencias, número de horas, etc.) y la aportación del lugar físico dónde se realiza la proyección. Está siendo habitual que el VJ emplee sus propias máquinas y dispositivos electrónicos para la realización de su actividad, como lo es en este caso.





11.3. El VJ'ing : un proceso de diseño audiovisual

Si se observa el proceso entero que debe realizar un VJ a la hora de estar encargado del ambiente visual de un evento social, se puede ver que sigue un proceso de diseño audiovisual. Y en esta parte se estudia dicho proceso.

El diseño es una manifestación cultural y se especifica en distintos ramos: diseño gráfico, diseño industrial, diseño de moda, etc.... y por supuesto el diseño audiovisual que tiene que ver con el desarrollo y producción de la imagen (signo visual) y el audio (signo sonoro). El diseño audiovisual, es un proceso unificador, que se dio conjuntamente con los consecutivos nacimientos de los diferentes medios audiovisuales.

Surge la necesidad de darse cuenta que el diseño audiovisual forma parte del diseño gráfico, es decir que es un sub-conjunto de éste. El término gráfico hoy en día ya no se limita a una condición de ser estático y relacionado con la imagen impresa, sino que abarca la multimedia. Esto se debe que el diseñador gráfico ha tenido que adecuarse a los nuevos medios. Por lo tanto el diseño audiovisual pasa a formar parte del ámbito del diseño gráfico y a compartir los mismos procedimientos de creación. Como se ve a continuación, el acto que realiza un VJ sigue un proceso de diseño audiovisual.

Se entiende que en el diseño audiovisual se da un cierto orden, puesto que se percibe cierta planificación en él. Es la planificación lo que va a determinar que se está hablando de diseño audiovisual y no de otra cosa.

Se entiende el diseño audiovisual como el conjunto de normas que regulan y ordenan los productos audiovisuales. Estos permiten que el producto audiovisual transmita lo que el autor quiere contar.

Existen muchas variables que intervienen a la hora de componer una pieza audiovisual, estas variables deben controlarse para obtener resultados requeridos. Por un lado, se percibe que para la resolución y ejecución de un producto audiovisual, previamente se deben pasar por ciertas fases en el proceso creativo:

- Producción
- Post-producción
- Distribución
- Visualización

Estas fases son estudiadas a continuación. Por otro lado, a la hora de componer un producto audiovisual, es fundamental que el VJ conozca las normas del lenguaje audiovisual en sí. Estas reglas, las más generales, se estudian posteriormente.

1. Producción

- La **idea** o **concepto** de la pieza surge por la necesidad de un creador por contar algo. Este es el punto donde surge la creación como tal. Desde aquí, se va perfilando un proyecto global que de forma primigenia, puede ir esbozándose en un storyboard o con la edición de bocetos previos.

- Se hace precisa cierta **documentación** de lo que se quiere contar, para que la pieza esté articulada bajo unos preceptos de estilo adecuado, es decir cuidar la estética con imágenes, gráficos, textos, sonidos, efectos que tengan que ver o que estén en sintonía con el concepto que se quiere transmitir.

- Se debe tener en cuenta los escenarios o las localizaciones donde se va a desarrollar la acción.

- Finalmente la fase siguiente es la grabación o el diseño mismo del producto.

2. Post-producción

Una vez grabado o diseñado todo el material que se necesita, llega la parte más ardua del trabajo y esa es la de la **revisión, adecuación, edición y montaje** de todo el material disponible, para seleccionar aquello que es realmente útil. Cuando todo el material está visualizado, seleccionado y montado correctamente, comienzan a añadirse recursos y efectos que matizan, contrastan y modifican lo grabado o juntado.



3. Distribución

Cuando el producto está finalizado, comienza a distribuirse por los canales pertinentes, es decir, si se trata de una pieza de animación que puede alojarse en Internet, se opta por este medio. Gran parte del éxito de una propuesta audiovisual se basa en una correcta distribución. En nuestro caso es la proyección del material en la escena teatral. En ese punto se verá la necesidad de una pantalla de alta resolución o simplemente de una tela blanca.

4. Visualización

Es la parte de la creación que escapa al creador. Aquí entra el receptor (público) que es el que opta por visualizar la pieza o pasar de largo. La visualización de la pieza está ligada a su distribución. El público en su mayor o menor medida, accede a ella en la medida que le sea accesible y atractiva. Al creador no le queda otra cosa que, aguardar para ver si el producto que ha creado acomete su función.

Es la luz, el principal elemento con el que el diseño audiovisual se manifiesta. La imagen se proyecta en forma de luz. Se ve que la luz se convierte en materia generadora del discurso plástico: es el material y el medio que utilizan los creadores audiovisuales para generar sus piezas. Su posible modulación, trastrocación, discontinuidad, etc..posibilitan mil recursos para generar plasticidad. El resto de elementos como son el color y la forma son modulaciones de cómo es proyectada la luz.

El espacio natural donde el diseño audiovisual se manifiesta es la pantalla en todas sus acepciones: en el cine, en la televisión, en el monitor, en la pared proyectado. La pantalla es el soporte sobre el que, por medio de la luz, se crean y se emiten las imágenes. Es el medio físico a través del cual se produce el acto comunicativo. La pantalla se convierte en la catalizadora de la experiencia audiovisual. Sobre ella, que actúa de interfaz entre el creador y el receptor o espectador,

se vierten los contenidos.

Con la llegada del cine, esa pantalla estática pasa a convertirse en dinámica, pero la imagen proyectada remite a una idea de tiempo filmado del pasado. Hoy la idea de pantalla ha mudado considerablemente ; ahora es una pantalla en tiempo real, que muestra el presente, lo que está aconteciendo. La creación de vídeo en tiempo real llevado a cabo por los VJ's, ocurre en el momento de ejecutarse en el presente. Este hecho es crucial para entender el fenómeno de la imagen hoy. La pantalla, y en concreto su marco, pasa de ser físico a ser virtual.

Pero la pantalla es mucho más en el contexto de la Sociedad actual. Es ahora cuando los proyectores están liberando a la imagen de ser contemplada a través de una caja. Anteriormente estaba supeditada y aniquilada por el medio que la producía. Ahora la imagen más potente, con más fuerza es aquella que se proyecta. Es una imagen que no precisa de un marco; es puramente luz volcada a un lienzo o a la pared.

Lenguaje Audiovisual

El lenguaje audiovisual como el lenguaje verbal, tiene elementos morfológicos, una gramática y recursos estilísticos. Integra un conjunto de símbolos y normas de utilización que permiten potenciar cada mensaje, idea o concepto que se quiere transmitir. El VJ debe conocer estos aspectos para lograr una mejor comunicación y coherencia.

En el lenguaje audiovisual se pueden considerar diversos aspectos:

- Morfológicos
- Estructurales, sintácticos, expresivos
- Semánticos
- Didáctico
- Estético



Aspectos Morfológicos

De la misma manera que cuando se elaboran mensajes con los lenguajes verbales dónde se utilizan nombres, verbos, adjetivos y otros elementos morfológicos, los mensajes audiovisuales se construyen utilizando los siguientes elementos morfológicos:

Elementos visuales: las imágenes. Sus elementos básicos son: puntos, líneas, formas y colores. Las principales características de las imágenes:

a. Iconicidad o abstracción: según que las imágenes sean o no un reflejo de la realidad:

- Figurativas (tratan de representar fielmente la realidad)
- Esquemáticas o simbólicas (tienen alguna similitud con la realidad)
- Abstractas (su significado viene dado por convenciones)

No obstante las imágenes nunca serán la realidad ya que diversos factores (encuadre, luz...) pueden modificarla. La máxima iconicidad la tienen los objetos, la máxima abstracción se encuentra en las ecuaciones y textos.

b. Denotación y connotación: Las imágenes difícilmente serán monosémicas, generalmente serán más o menos polisémicas según su ambigüedad, capacidad de sugestión y posibles interpretaciones que susciten.

c. Simplicidad o complejidad: Dependerá de su iconicidad, organización y relación entre los elementos, el contexto. Las imágenes complejas (que no siempre deben su complejidad al hecho de tener muchos elementos) requieren más tiempo y más atención para su análisis.

d. Originalidad o redundancia: según que sus elementos sean nuevos o ya muy utilizados y conocidos (estereotipos). Una imagen demasiado original puede ser difícil de interpretar por el receptor.

Elementos sonoros:

Se distingue

- Música.
- Efectos de sonido.

- Palabras.
- Silencio.

En cualquier caso, las funciones de los elementos morfológicos son básicamente tres:

- Informativa, testimonial, formativa.
- Recreativa, expresiva.
- Sugestiva: publicidad (relacionada con las cosas), propaganda (relacionada con las ideas y los valores de las personas).

Aspectos Sintácticos

Para construir un mensaje verbal, no es suficiente mezclar una serie de nombres, verbos y adjetivos, hay que seguir unas normas sintácticas que permitirán elaborar frases significativas. De la misma manera, cuando se cree un mensaje audiovisual se debe seguir unas normas sintácticas que, además, pueden influir poderosamente en el significado final del mensaje. Los principales aspectos sintácticos a considerar son:

Planos:

Los Planos hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se registra una toma.

a. Planos descriptivos (describen el lugar donde se realiza la acción):

- Gran Plano General : Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes. Tiene sobre todo un valor descriptivo. También puede adquirir un valor expresivo cuando se quiere destacar la soledad o pequeñez de las personas dentro del entorno que les rodea.

- Plano General : Presenta un escenario amplio en el cual se pueden distinguir bastante bien los personajes. Tiene sobre todo un valor descriptivo. El plano general permite apreciar bastante bien la acción que desenvuelven los personajes, de manera que aporta un valor narrativo.



Aspectos Sintácticos

Para construir un mensaje verbal, no es suficiente mezclar una serie de nombres, verbos y adjetivos, hay que seguir unas normas sintácticas que permitirán elaborar frases significativas. De la misma manera, cuando se cree un mensaje audiovisual se debe seguir unas normas sintácticas que, además, pueden influir poderosamente en el significado final del mensaje. Los principales aspectos sintácticos a considerar son:

Planos:

Los Planos hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se registra una toma.

b. Planos narrativos (narran la acción que se desarrolla):

- Plano Entero : Es un plano más próximo que puede tener como límites de la pantalla la cabeza y los pies del personaje principal. Aporta sobretodo un valor narrativo, ya que muestra perfectamente la acción que desarrollan los personajes.

- Plano Americano : Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. En este plano lo que interesa sobretodo es mostrar la cara y las manos de los protagonistas; tiene un valor narrativo y expresivo.

- Plano Medio : Presenta el personaje de cintura para arriba. Aporta sobretodo un valor narrativo, ya que presenta la acción que desenvuelve el personaje. Tiene un valor expresivo ya que la proximidad de la cámara permite apreciar un poco las emociones del personaje.

c. Planos expresivos (muestran la expresión de los protagonistas):

- Primer Plano : Presenta la cara del personaje y su hombro. Aporta esencialmente un valor expresivo al audiovisual. Sirve para destacar las emociones y los sentimientos de los personajes.

- Plano de detalle : Muestra un objeto o una parte del objeto o perso-

naje. Su valor depende del contexto. Puede aportar un valor descriptivo, un valor narrativo o un valor expresivo. Suelen tener una corta duración y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que hace el personaje y sobre el entorno que le rodea.

Composición :

Se denomina Composición a la distribución de los elementos que intervienen en una imagen dentro del encuadramiento que se realiza a partir del formato de la imagen y de acuerdo con la intencionalidad semántica o estética que se tenga. Se pueden considerar diversos aspectos:

a. **Líneas Verticales** : Producen una sensación de vida y sugieren cierta situación de quietud y de vigilancia. En general las líneas verticales, igual que las líneas horizontales, se asocian a una situación de estabilidad.

b. **Líneas Horizontales** : Producen una sensación de paz, de quietud, de serenidad y a veces de muerte. En general las líneas horizontales, al igual que las líneas verticales, se asocian a una situación de estabilidad.

c. **Líneas Inclinas** : Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de peligro. En general las líneas inclinadas dan relieve y sensación de continuidad a las imágenes. Las líneas inclinadas al igual que las líneas curvas proporcionan un ritmo más dinámico a las secuencias de vídeo.

d. **Líneas Curvas** : Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de sensualidad. En general las líneas curvas dan relieve y sensación de continuidad a las imágenes.

e. **El Aire** : Se denomina Aire al espacio más o menos vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen y los límites del encuadre. Algunas de las normas que conviene tener presentes al respecto son las siguientes: El primer plano y el plano medio han de dejar aire por encima de la cabeza de las personas. Cuando en una secuencia de vídeo los sujetos caminan, es necesario dejar un espacio delante de ellos.



f. Regla de los Tercios : Una de las principales reglas de la composición es la Regla de los Tercios. Según ella, los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y también de manera horizontal. De esta manera se consigue evitar la monotonía que producen los encuadres demasiado simétricos.

g. Simetría : La Simetría se produce cuando en un encuadre aparece repetido un elemento de manera que uno de ellos parece el reflejo del otro en un espejo. Las composiciones muy simétricas resultan agradables, dan una sensación de estabilidad, pero pueden resultar monótonas. Las composiciones asimétricas son más dinámicas, producen una sensación de inestabilidad y pueden generar más tensión dramática.

Ritmo:

El ritmo de un material audiovisual, se consigue a partir de una buena combinación de efectos y de una planificación variada. Constituye uno de los elementos que contribuirá más a hacer que las imágenes tengan o no atractivo para los espectadores. El ritmo deberá estar al servicio de la narración. Se pueden considerar dos formas básicas de ritmo:

a. Ritmo Dinámico : Cuando un audiovisual tiene un ritmo Dinámico transmite al espectador una sensación de dinamismo y acción. El ritmo dinámico se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos y de corta duración. El cambio rápido de planos dará sensación de ritmo.

b. Ritmo Suave: Cuando un audiovisual tiene ritmo suave transmite al espectador una sensación de tranquilidad. El ritmo suave se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. Cuando se presenta un plano general hay que dar más tiempo al espectador para su lectura ya que acostumbra a contener más información que los planos cortos. No se ha de confundir el ritmo con la velocidad con la que suceden los acontecimientos.

Iluminación :

Además de su valor funcional, la Iluminación tiene un valor expresivo

ya que puede resaltar o suprimir formas y crear una atmósfera determinada que produzca muy diversas sensaciones. Se pueden distinguir dos tipos básicos de iluminación: iluminación suave y iluminación dura. Las tomas interiores exigen crear luminosidad y contraste. Para conseguirlo se usan 4 fuentes de luz: Iluminación principal, de relleno, posterior y de fondo.

a. Iluminación Suave : La Iluminación suave o iluminación tonal es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles a la sombra. Se puede conseguir compensando adecuadamente la iluminación principal (interior o exterior) con reflectores o focos de relleno. Es una iluminación plana, igualada y menos dramática que la iluminación dura, y proporciona una apariencia agradable a las personas.

b. Iluminación Dura : La Iluminación Dura o iluminación de claro y oscuro, es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y los objetos. Produce un fuerte contraste. Se consigue utilizando una potente iluminación principal con una débil iluminación de relleno.

c. Temperatura de Color : Cada tipo de luz tiene una temperatura de color determinada. Para adaptar la cámara a la temperatura de color del ambiente hay que hacer un balance de blancos, mediante el cual se indica a la cámara cual es el color blanco. Las salidas y puestas de sol y las luces incandescentes tienen una temperatura de color baja y de tono rojizo. Al mediodía la luz tiene una temperatura más alta y de tono azul. La luz de una vela también tiene una temperatura de color baja y de tonalidad rojiza.

El Color :

a. Colores Cálidos : (excitantes y estimulantes). En general los espacios con colores cálidos parecen más grandes, cercanos y pesados.

- Blanco : Es el color de la luz y de la claridad. Se asocia a limpieza, pureza, paz, calma

- Amarillo : Es el color del sol y llama la atención por su brillantez. Evoca alegría, vitalidad y diversión.



- Naranja : transmite una sensación agradable de ambiente familiar y de confort. Se usa para señalar peligros y llamar la atención.

- Rojo : es el color de la sangre y del fuego. Se relaciona con la acción, el coraje, la pasión, el dinamismo. Comunica sensaciones de excitación, agresividad y movimiento.

b. Colores Fríos : (resultan sedantes). En general los espacios con colores fríos parecen más pequeños y lejanos.

- Verde : es el color de la naturaleza que tranquiliza y relaja. Se asocia a la esperanza, salud, vitalidad, seguridad.

- Azul : el color del cielo y del mar. Simboliza cosas grandiosas, auto-ridad, lealtad, dignidad, el infinito. Cuando es claro relaja y proporciona frescor, seguridad y confianza; cuando es oscuro resulta triste.

- Violeta : se relaciona con ambientes elegantes o lujosos.

- Gris : Color neutro, metálico. También evoca falta de color, tristeza, pobreza.

- Negro : se relaciona con el misterio, la ignorancia, el miedo, la soledad, la oscuridad, la muerte. También se asocia a poder, dominio, elegancia.

Música y Efectos Sonoros :

La música tiene un papel importante en la creación de los ambientes y ha de conectar con la información de fondo que se quiere comunicar. Por eso la música y los efectos sonoros no han de ser simples complementos de un material audiovisual sino que son considerados desde el principio como elementos importantes del material y con una función específica.

Aspectos Semánticos

El significado de los elementos morfosintácticos de una imagen depende de su articulación dentro del mensaje que se quiere transmitir. Hay que considerar: El significado denotativo (objetivo), propio de la imagen y los posibles significados connotativos (subjetivos), que dependen de las interpretaciones que

haga el lector. Así, las imágenes acostumbran a ser polisémicas (tienen más de un significado), y también pueden darse casos de sinonimia (elementos diferentes pero que tienen un significado parecido). El uso de Recursos Estilísticos contribuye a modificar el significado denotativo de los elementos del mensaje. Entre los recursos estilísticos se destacan:

a. Elipsis : omisión de un elemento que, aun así, se adivina.

b. Metonimia : sustitución de un elemento por otro con el que tiene una relación de tipo causa-efecto, continente-contenido, proximidad o contexto.

- La sinécdoque es un tipo de metonimia que consiste en coger el todo por las partes o viceversa.

c. Hipérbole : exageración que busca provocar un mayor impacto al espectador. Se suelen presentar utilizando imágenes irreales, trucos y efectos especiales.

d. Comparación : presentación de dos elementos con el fin de que se puedan comparar sus cualidades y propiedades. Es un recurso muy utilizado. En el lenguaje verbal un ejemplo puede ser decir: "Es lento como una tortuga."

e. Metáfora : comparación muy exagerada en la que se elimina la comparación entre un producto y el otro; y se sustituye directamente un producto con el otro. Se identifica un término real con uno imaginario con el que tiene una determinada semejanza.

f. Símbolo : tipo de metáfora que representa un valor o un conjunto de valores de una sociedad. Su significado trasciende del significado que tendría normalmente para evocar otra realidad.

g. Personificación : consiste en dar a un objeto o animal atributos propios de las personas.

h. Contradicción : consiste en mostrar una contradicción. Cuando la contradicción sólo es aparente se denomina paradoja.

k. Repetición : redundancia de elementos en una imagen o secuencia.



Funciones didácticas de la imagen

- Función motivadora
- Función vicarial (es necesaria para el aprendizaje de algunos contenidos de naturaleza icónica)
- Función informativa
- Función explicativa (favorece la comprensión)
- Función de comprobación (facilita la verificación de una idea)
- Función redundante (de refuerzo)
- Función sugestiva (potencia la imaginación, creatividad...)
- Función estética (origina nuevas sensaciones)
- Función recreativa (lúdica)
- Función expresiva (facilita la expresión personal)

El diseñador debe elegir las mejores combinaciones de todo estos elementos con el fin de potenciar la efectividad de lo que desea comunicar.

Hay que tener en cuenta que la potencia audiovisual ha sido empleada desde sus inicios, para contar historias de una manera mucho más efectiva. El hecho de que su narrativa consista en reflejar la realidad como un espejo dinámico, ha sido aprovechado para referir las cosas de una manera directa. El audiovisual y los contenidos generados a través de él, por medio de la imagen y el sonido, penetra con mucha facilidad en la mente del espectador. En cierta medida, a éste no se le pide otra cosa que mire y escuche. Quién permanece un instante atento, queda atrapado por ese medio tan directo y está inmóvil viendo los sucesos que se le presentan sin parpadear. El acto informativo y comunicativo, se realiza sin ningún esfuerzo (solo el esfuerzo de entender lo que se muestra y de discernir la posible problemática que se plantea) por parte del público o los sujetos que observan. De algún modo, los medios en concreto la televisión, han producido una democratización de la información y la experiencia cultural, pero también ha unificado criterios y pensamiento a un nivel global.

III. LA ESCENOGRAFÍA TEATRAL Y SU RELACIÓN CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS



El Vj'ing se ha desarrollado principalmente en clubes y fiestas. Pero ese acto va mucho más allá. Hay muchos VJ's que centran su contenido en hacer proyecciones de imágenes y videos en diferentes escenarios, como en museo, galerías, auditorios, etc. Son esos productos que están lejos de los clubes y de las fiestas los que se acercan a la experiencia audiovisual del VJ'ing y a la que es más interesante acercarse. El público que acude a una fiesta, está haciendo otras cosas además de mirar las visuales, sin embargo en un teatro se va justo para eso: para mirar, observar, juzgar. En un teatro, el lugar destinado a la proyección tiene una dimensión especial: se acota luminícamente, se acondiciona, se somete a una ambientación particular. El público que asiste, a una proyección de estas características va predispuesto a la audiovisualización, aunque ésta no se produzca con las mejores condiciones. Es por estas razones que se eligió este espacio para llevar a cabo este proyecto de título.

El teatro como medio de comunicación y expresión, elabora y transmite un mensaje al público que asiste a un montaje escénico. Este mensaje influye en la recepción del espectador gracias al texto dramático, al director, a los actores y a todos los elementos elegidos para la escenografía de una producción escénica como medios para comunicar el mensaje.

Al introducir el VJ'ing en la escena teatral se abre una nueva dimensión para la representación ya que se incorpora un nuevo lenguaje en la escena. Esto plantea una serie de nuevos desafíos para la comunicación. En este capítulo, se pretende en primera instancia entender qué rol pasa a tener el VJ en el teatro, es decir que función debe cumplir. Este rol esta directamente relacionado con el trabajo del escenógrafo. Y en seguida entender cómo influye la introducción de un nuevo medio en el espacio teatral, y cómo interviene en la narración.

II.1. La creación de un imaginario colectivo en una producción visual escénica

La parte principal de la experiencia teatral ha estado por muchos años centrada en la acción de los actores. Antiguamente los autores siempre establecían y aún hoy en día logran crear en la imaginación individual un escenario que no tiene casi límites. El deseo del público de activar esas fuerzas de la imaginación se alimentaba de las palabras, para entonces establecer los lugares de acción, horas del día, climas y atmósferas.

Desde entonces, la producción visual escénica ha variado en forma oscilante, pasando por extremos radicales. Los distintos públicos se han resistido progresivamente a mirar con los ojos de la mente. Esas fuerzas imaginarias se han ido atrofiando. Durante 400 años la imaginación se fue reemplazando por la escenografía pictórica y realista, o la que se hace posible hoy en día por el desarrollo de complejas tecnologías escénicas, que incluyen madera, telas, plásticos, aceros, sistemas hidráulicos, electromecánica y computación. Lo que se puede observar es que el teatro de hoy se enfrenta con objetivos muy diferentes que los del teatro del pasado.

Antiguamente en el teatro cada miembro del auditorio aceptaba una responsabilidad que pocos de los equivalentes contemporáneos parecen querer asumir. En el teatro de hoy, el establecer la escena ha sido completamente relegado a un "imaginador" profesional: el Escenógrafo.

Este personaje tiene como objetivo contribuir y hacer posible el proyecto dramático, tanto como el del director o el de los actores. Satisfacer las exigencias espaciales y visuales que establece el texto o las demandas del director, es ciertamente parte fundamental de su trabajo. Pero también es posible que el escenógrafo con su particular visión, haga sugerencias que extiendan el significado de la producción, en una medida que ni el autor, ni el director, ni los actores hayan visualizado.

El hecho de que el escenógrafo haya adquirido un rol interpretativo e importante en el espectáculo evidencia su responsabilidad creativa frente al proyecto. Es imperativo que conozca y domine las técnicas de su profesión para poder implementar sus visiones. Debe además dominar las bases teóricas de su profesión, las que se fundan en el conocimiento profundo de todas las otras disciplinas además de las específicas del teatro. Así, su aporte tendrá una real y positiva influencia en lo que el director y el actor propongan y, en definitiva, en la manera como la obra se perciba. Los escenógrafos no deben saber sólo cómo o cuán importante es una técnica o una solución, sino que tener conciencia del por qué se aplica.

La tarea del diseñador teatral hoy en día, no es sólo la de ornamentar, embellecer o hacer brillar un espectáculo; la escenografía es hoy un intérprete más en la obra junto al actor. En muchos casos ciertamente debe evocar los lugares de acción y el naturalismo requerido, pero por sobre todo, debe actuar revelando las fuerzas internas de la obra o apoyando los significados, además de organizar el espacio en relación con la puesta en escena, al actor y al público. Se establece una cierta arquitectura escénica en la que cada elemento es indispensable, refuerza la relación de los personajes y apoya el significado de la gestualidad del actor.

La escenografía obedece a la necesidad de crear un entorno y un soporte para el actor, determinados por una secuencia y acción teatral. Es la construcción de una metáfora espacial que se desprende de un concepto dramático. El escenógrafo es responsable de los actos de los personajes. Su tarea no concluye hasta que estos personajes hayan habitado y se hayan posesionado de dichos espacios. El escenógrafo deberá conocer todos los movimientos y todo lo que allí ocurra, durante toda la existencia de ese espacio. De alguna manera debe prever y anticipar todo lo que suceda en él.

Hasta fines del siglo pasado había muy poca interacción entre el intérprete y su entorno, prevaleciendo mayoritariamente la idea de que la escena teatral era más bien decorativa que funcional. Con el transcurso de este siglo, el director y el escenógrafo han forzado literalmente al actor hacia un mundo real de la forma, concibiendo producciones que se basan en un entorno tridimensional. Los intérpretes no pueden entonces obviar la relación con éste ya que el escenario es raramente plano y rodeado de pinturas bidimensionales. El espacio escénico es más complejo y contiene estructuras significantes.

El escenógrafo se ha hecho cada vez más responsable de la integración entre intérpretes y espacio escénico. En conjunto con el director, tiene cada vez el desafío de extender las posibilidades del movimiento del actor. Su misión más significativa es la manipulación de este espacio en función del intérprete y de la imaginación del espectador. Es en este rol que el escenógrafo enfrenta un peligro –el cual es limitar la libertad del movimiento del actor– cuando da prioridad al efecto pictórico o quiere imponer una cierta geometría del escenario.

El trabajo escenográfico se inicia con dos encuentros básicos: el primero es con el escenario vacío. El segundo encuentro es con el texto dramático que habrá que poner en ese espacio vacío. La abstracción de cada uno de ellos es de índole totalmente distinta. La nada del vacío del escenario es una cualidad física de ese espacio y la potencialidad que las palabras ofrecen establece una promesa de imagen, pero no son las imágenes en sí. Estos dos encuentros determinan los parámetros de la imaginación en el arte escenográfico.

El escenógrafo no debe nunca olvidar que si bien las acciones parecen emanar de las palabras, es decir del guión narrativo o texto dramático también las palabras emergen de los impulsos de las acciones. Las palabras aparecen para modificar, extender o prevenir ciertas acciones físicas. Las palabras no sustituyen las acciones, son consecuencia lógica de pensamientos incompletos o inconscientes. En el teatro la palabra es la clave para descubrir el entorno físico que requiere la obra. Toda creación espacial para el drama surge desde aquí: la imagen es la nostalgia del sonido, entendiendo como sonido la música o la palabra. El trabajo de un escenógrafo es desencadenar este mundo de ilusión construido sobre la imaginación y experiencias del público, recuperando el rol activo del inconsciente del auditorio.

La finalidad de la escenografía no es sólo resolver las necesidades físicas, espaciales y de ambiente psicológico o atmósfera que plantea un texto dramático, sino evocar el imaginario colectivo de una época y sociedad, estableciendo los puentes con la obra a escenificar.

El VJ cumple el mismo rol que el escenógrafo en la medida en que la pantalla es el objeto principal de la escenografía de una obra. Si la pantalla es secundaria, el VJ deberá trabajar mano a mano con el escenógrafo. En este proyecto ocurre que el VJ es el único escenógrafo ya que la interfaz es el objeto principal de la puesta en escena. Por lo tanto, el VJ debe satisfacer la necesidad de crear el imaginario colectivo que es un transmisor poderoso de información. Evoca una época y una sociedad a través de un lenguaje que debe ser reconocible por parte de los espectadores. El diseñador gráfico posee los conocimientos adecuados para manejar este lenguaje comunicativo, como se vió anteriormente y logra, por lo tanto, satisfacer las exigencias visuales que demanda la obra.

III.2. La incorporación de los nuevos medios de comunicación y de las nuevas tecnologías en la escena teatral

El desarrollo de las nuevas tecnologías de información y de comunicación se ha extendido en todos los campos de las actividades humanas, como se dijo anteriormente. La experiencia teatral se está transformando ya que va introduciendo y experimentando con las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación. Hoy en día se puede apreciar una diversidad de experiencias teatrales que llevan a que las producciones transiten, desde la disciplina específicamente teatral en la que se incorpora tecnología como un recurso lumínico o escenográfico más, hasta lo que Fulvio Vaglio denomina "teatro tecnológico". Este teatro integra las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación, acercando la puesta en escena a la multimedia.

Según el autor, en el campo teatral los soportes tecnológicos se utilizan solamente como efectos especiales. Sin embargo, actualmente eso está cambiando: la tecnología se vuelve personaje e interactúa con los mismos actores, imponiendo su lógica. Esto es reflejado en este proyecto de título. En la obra elegida existe una gran interacción entre los actores y la interfaz o la pantalla integrada en la escenografía de la obra "Underground Vermouth Show". Además se puede observar el gran impacto de las nuevas tecnologías que han provocado transformaciones en las formas de concebir, percibir y hacer la puesta en escena, tanto en los aspectos narrativos como kinestésicos.

Lo que diferencia a la práctica teatral del resto de las prácticas artísticas son dos aspectos fundamentales:

- la materialidad del cuerpo en escena
- modo de configuración discursiva y textual (lo que se llama la dramaturgia teatral)

Entonces las nuevas tecnologías influyen directamente en estos dos aspectos transformando por un lado a la estética o visualidad teatral ya que se

incorporan materiales de nuevos soportes, como por ejemplo una pantalla digital como telón de fondo en la escenografía, y por otro lado modifica el desarrollo de la narratividad, ya que se introducen nuevas tecnologías narrativas. El VJ'ing por lo tanto influye también en esos dos aspectos.

Hoy en día ese tipo de teatro es conocido como Nuevas Tendencias. En este tipo de teatro existe mayor libertad para poner en juego a los distintos aspectos que configuran a la puesta en escena, es decir en organizar y ordenar los diversos elementos de la escenografía; texto escrito, actuación, iluminación, sonido, escenografía, etc. Esto conlleva a una confluencia cada vez más acentuada de distintas disciplinas y soportes en la configuración escénica. De ahí que hoy el diseño gráfico ha llegado hasta la producción escénica teatral.

Existe por ende una metamorfosis en la producción escénica teatral caracterizada por un intenso diálogo entre géneros, autores, técnicas y recursos. En la realización de la obra "Underground Vermouth Show" existe un diálogo entre 4 géneros u variables: la actuación, la pantalla, la iluminación y el sonido. La relación entre ellos es de sincronización, igual que para un músico que debe componer su obra maestra a través de los distintos sonidos generados por diferentes instrumentos. Cada uno debe funcionar sincrónicamente y sinestésicamente con el resto de los elementos que lo componen.

Estas transformaciones implican un re-posicionamiento del sujeto en lo que respecta a los modos de percibir y significar el mundo de las cosas y de los otros. Con esto quiero decir que uno se encuentra hoy en día en la escena teatral frente a una mezcla de estilos, géneros y técnicas sin precedentes y esto provoca en el espectador un re-posicionamiento y una nueva forma de percibir y relacionarse con el espacio escénico.



De hecho, según el autor Patrice Pavis, el desarrollo y la incorporación de las nuevas tecnologías, alcanzan no solo a la puesta en escena sino también la escritura teatral. El autor realiza una comparación entre lo que considera como espectáculo literario, centrado en el texto y sentido teatral y la puesta en escena configurada a partir de las nuevas tecnologías, a la que considera como "electrónica sonora". En la electrónica sonora, la mediación de las nuevas tecnologías, desconectadas de la realidad mimética que suele impregnar las puestas teatrales, se produce un descentramiento del sujeto, abriéndolo a una multitud de voces, proponiendo otro modo de escuchar y mirar la escena.

Para Pavis, la electrónica sonora instauraría una nueva kinestesia (cinesia) dando lugar a una experiencia de síntesis corporal en el espectador, que se opone al sistema habitual de referencia, fundado en la alianza del tiempo, el espacio y el cuerpo.

El VJ'ing para una producción visual escénica tiene un papel estructural y constitutivo jugado por las imágenes que da lugar a la emergencia de un discurso iconográfico integrador y multimediático, permitiendo pensar también con los sonidos, las palabras y las imágenes, facilitando la posibilidad de concebir otras realidades. Las fuerzas internas de la obra, o los mensajes que se quieren transmitir a través de la comunicación teatral, gracias a las nuevas tecnologías, puede expresarse entonces por diversos canales o medios que no se limitan solamente a la actuación.

Por lo tanto, las nuevas tecnologías mediáticas ponen en crisis al término de puesta en escena ya que no se puede hablar de un mensaje homogéneo controlado por un sujeto creador que garantiza la coherencia estética sino de una transformación de la actividad o práctica escénica en un montaje que promueve un enfrentamiento o un diálogo entre distintos soportes, distintos lenguajes y distintos modos de percibir, concebir y construir el mundo. Según Pavis, este diálogo que se crea entre los diferentes elementos a tomar en cuenta para la puesta en escena de una obra puede ser considerado en términos de Intermedialidad e

intertextualidad. Estos términos aluden hoy en día a las formas en que se propone la integración de las distintas estéticas mediáticas en un nuevo contexto donde confluyen distintos medios y soportes. Según el autor esto repercutiría en el modo en que se constituye y performa la subjetividad, en la manera de los sujetos de ponerse en escena.

El espectador por lo tanto es una persona activa: percibe y juega con su mirada y su cuerpo reaccionando kinestésica y sinestésicamente ante lo que acontece en la escena.

Los cambios que están ocurriendo ahora a causa de la introducción de la pantalla en el teatro tienen que ver con el juego o rol del espectador que está acercándose a ser un inter-actor, involucrándose a modo de creador e incluso de autor en lo que respecta a la creación de la escena, todo depende de la creatividad de los autores, directores, actores y otros participantes de la obra.

En la obra teatral "Underground Vermouth Show", la interactividad de la interfaz se da con los actores. El diálogo entre la pantalla y los actores es evidente en todo el desarrollo de la obra. La proyección y la manipulación de imágenes en la escenografía de la obra Underground Vermouth Show está en interacción con el discurso verbal y el discurso gestual y de movimiento de los actores u personajes representados en la puesta en escena del guión.

Las transformaciones tecnológicas, en estos momentos han transfigurado el campo del teatro más allá de la efectiva incorporación de soportes de alta tecnología en tanto lo que se viene produciendo es una transformación a nivel del modo en que se actúa o performa la subjetividad, es decir el modo en que el sujeto percibe, concibe y hace el mundo a partir de la palabra e imagen.

Esto es el reflejo de la Sociedad de la Información dónde la percepción de nuestra realidad, el modo de relacionarnos con el mundo ha cambiado y esto se refleja en la puesta en escena de las obras teatrales contemporáneas, que usan las nuevas tecnologías para crear nuevas experiencias.



IV. Tipología existente

Son numerosos los ejemplos que se pueden citar en esta parte ya que la mayoría de ellos son contemporáneos y se pueden apreciar en las pantallas de los eventos sociales y culturales de hoy en día. Pero se decide citar a 3 ejemplos que evidencian el VJ'ing en nuestra sociedad actual y muestran tres características importantes de rescatar.

El primer ejemplo de VJ'ing es la escenografía visual creada en los MTV (*Music Television*) *Music Awards*. En este evento existe no sólo una pantalla sino que cada año es mayor el número de éstas en el escenario dónde se entregan los premios. Los recursos monetarios existentes para su realización son muy elevados, lo que permite que las técnicas utilizadas sean las últimas tecnologías existentes. Están en la vanguardia de lo que está pasando en el ámbito audiovisual, de hecho representan a este universo. Por lo tanto el escenario de los MTV *Music Awards* demuestra cómo las nuevas tecnologías transforman las escenografías de los eventos.

Lo que se quiere rescatar aquí es la característica de la pantalla como creadora de un imaginario colectivo. La pantalla abre espacios ilusorios y transporta al espectador a otros lugares, en distintos tiempo y espacio.

Cada vez que un cantante o un grupo presenta su show, la pantalla actúa como uno de los elementos principales de la escenografía. De hecho sin ella el show no tendría la misma magnitud de impresión.

Se muestran a continuación imágenes del último evento realizado en Copenhague, Dinamarca, durante el año 2006.





Otro ejemplo clásico de VJ'ing es la escenografía inventada por el grupo alemán Kraftwerk. Se cita este ejemplo porque es importante notar que las visuales en un escenario son una herramienta poderosa de transmisión de mensajes.

Kraftwerk significa en alemán central de energía. Este grupo de música está formado por Ralf Hütter, Florian Schneider, Wolfgang Flür y Karl Bartos.

Las temas de Kraftwerk se enmarcan en la vida urbana y la tecnología de la Europa del siglo XX: los viajes en coche, en tren, los ordenadores personales, el teléfono, etc. Según sus propias palabras, los artistas alemanes de su generación debían intentar continuar avanzando a partir del punto muerto en el que quedó Alemania en 1933 con la llegada al poder de los Nazis.

Sus letras son muy sintéticas, muy simples en su forma, y expresan una ambigüedad compleja y controvertida, siendo al mismo tiempo una celebración ingenua del mundo moderno, sus costumbres e inventos, y una sabia advertencia acerca de sus consecuencias.

De una forma magistral consiguen transmitir simultáneamente un efecto alienante, nostálgico y escapista, y una cierta incomodidad y preocupación. Su idea base era convertir al grupo en una estación de radio que emitía mensajes para todo el mundo. Mensajes sencillos, que cualquiera podía hacer suyos.

El concierto iba apoyado por las visuales quienes de forma directa transmitían las ideas que se vienen de citar.

La característica que se quiere rescatar con este ejemplo son las visuales como poderoso medio de transmisión de mensaje. Kraftwerk es un ícono de este fenómeno.



El último ejemplo que se cita en esta investigación es un ejemplo chileno de trabajo con este medio de comunicación.

La obra multimedial "Cuerpos Pintados y los Pájaros de Neruda" es un trabajo novedoso y experimental que fusiona una singular coreografía con diversos elementos audiovisuales de gran calidad.

Este proyecto llevado a cabo por el Ballet de Santiago, está basado en la obra "Arte de pájaros" (1966) de Pablo Neruda. Este experimento representa un desafío al crear un espectáculo multimedia, alejado del repertorio clásico. En él se hace un completo recorrido por el proceso de creación del poeta, por medio de ocho cuadros, en los cuales se muestra la admiración que las aves provocaban en el artista. En este espectáculo de gran nivel se puede ver la fusión del baile, la música, la poesía, la fotografía, el video y la pintura, una variedad de expresiones que derivan en una creación artística.

Las diversas artes utilizadas logran atrapar la conciencia del espectador y como afirma Marcia Haydée, la directora del Ballet de Santiago, lo invitan a crear la historia según las emociones encontradas en cada cuadro. Como el nombre lo indica, los bailarines con sus cuerpos pintados evocan la presencia y la vida de los pájaros por medio de una coreografía.

Por medio de palpitaciones la música se transforma en un elemento vital del movimiento. Recrea sonidos de naturaleza y el cuerpo humano que se suele repetir en una secuencia de gran armonía.

Las potentes imágenes de video son creadas por Sergio Nuño, siendo el grán telón de fondo de los bailarines. La imponente cordillera de los Andes y otros lugares que se proyectan de la geografía nacional, crean un singular ambiente.

Se cita este ejemplo para subrayar la importancia de la sincronía entre los diversos elementos del escenario. Los actores interactúan con la pantalla y es fundamental que haya sinestesia entre los elementos presentes.



SECCIÓN III :: PROYECTO

En esta sección se presenta y justifica el producto de diseño final de este proyecto. Este producto de diseño es la producción visual para la escenografía de la obra teatral « Underground Vermouth Show ».

Se detallan en este capítulo los distintos pasos involucrados en la creación del proyecto, desde su conceptualización hasta su proceso de manipulación y proyección de las imágenes en tiempo real, hecho real y concreto que se realizará en Santiago de Chile, en enero 2007.

Finalmente se adjunta una muestra delo realizado durante la obra, en un archivo guardado en un DVD.

El proyecto de diseño realizado para la escenografía de la obra teatral « Underground Vermouth Show » se divide en 3 grandes etapas de trabajo:

- La propuesta conceptual o la dirección de Arte para la obra teatral « Underground Vermouth Show ».
- La producción de todo el material audiovisual necesario para la realización de la obra.
- La manipulación y proyección del material audiovisual durante la obra teatral.



I. PROPUESTA CONCEPTUAL O DIRECCIÓN DE ARTE DE LA OBRA « Underground Vermouth Show »

I.1. ANTECEDENTES DE LA OBRA TEATRAL « Underground Vermouth Show »

A la hora de hacerse cargo de la producción escénica visual de una obra teatral es fundamental conocer y entender los conceptos y los mensajes que se quieren comunicar y transmitir a través de la realización de la obra, para elaborar una propuesta conceptual adecuada y enseguida diseñar el material necesario para la escenografía. Estos mensajes son las fuerzas internas de la obra que guían a la creación escenográfica.

En este capítulo se exponen los conceptos de diseño, es decir que se explica la propuesta conceptual global que nace a partir del guión y de la propuesta del director.

Para eso es necesario leerse y aprenderse el guión narrativo y trabajar, por una parte, en base a los signos escénicos que se encuentran en él, y, por otra con la propuesta del director. En los anexos se adjunta el guión narrativo.

Los antecedentes de la obra, los cuáles el diseñador tiene completo ma-

nejo, son varios y deben estar claramente analizados para la elaboración de la propuesta conceptual del diseñador.

El texto narrativo es el primer antecedente existente y el más influyente, el que, como ya se dijo, se encuentra en los anexos de esta investigación. La segunda variable principal a tener en cuenta es la propuesta del director ; es esencial trabajar en conjunto a este personaje ya que dirige la puesta en escena del guión narrativo. Es vital que el diseñador gráfico asista a los ensayos y conozca los movimientos de los actores y el desarrollo de la obra.

El lugar físico dónde se realiza la obra es otro factor a tener en cuenta a causa de la instalación física del material que se usa para la proyección y manipulación de imágenes. Otra variable a considerar son los recursos que tiene la compañía y el director para llevar a cabo el proyecto.

Estas variables son analizadas a continuación.





1.1.1. "Underground Vermouth Show"

Datos concretos

Director : Rodolfo Cornejo

Compañía de teatro : Pájaro Verde

Actores: Lieta Vivaldi, Javiera Verdugo, Francisca Sarrazin, Felipe Cerda, Edgard Berendsen, Víctor Nuñez.

Lugar : sala de teatro del diario La Nación, Agustinas 1269

Fechas de presentación : durante el mes de enero 2007

Recursos : dos fiestas pro-fondos para la realización de la obra. Estas fiestas promocionan además a la obra.

Esta obra teatral dirigida por Rodolfo Cornejo y producida por la compañía de teatro "Pájaro Verde", trata sobre la muerte de Jean Charles de Menezes en el metro de Londres, que ocurrió en el mes de octubre del año 2005. La obra se divide en 3 bloques o 3 versiones ficticias sobre el pasado de Menezes, sobre la razón de su llegada al metro de Londres desde su país natal, Brasil. Son tres interpretaciones del pasado de Menezes.

La obra se llama "Underground Vermouth Show" porque hace referencia al metro de Londres con la palabra 'Underground', lugar físico dónde ocurrió la noticia, y porque alude a las funciones de teatro de la tarde con las palabras 'Vermouth Show'. Estas palabras se refieren a la hora a la cuál se presentará esta obra, que será a la hora de la tarde, en Santiago, en enero 2007.

En esta obra, el autor Rodolfo Cornejo, hace una crítica a la realidad en la cuál hoy en día estamos insertos. Esta realidad es construida a partir de los medios de comunicación; son formadores de imaginarios comunes y crean realidades

ilusorias en la mente de las personas. Así dictan o "venden" las conductas y valores de los seres humanos de esta época, lo cuál no son el resultado de una reflexión personal. Rodolfo Cornejo en "Underground Vermouth Show" da su opinión sobre ello, mostrando lo absurdo del contexto creado por los medios de hoy en día. La ironía y el humor son los recursos utilizados por el autor en esta obra. Se ríe de los seres humanos y de él mismo en el fondo.

Para proponer desarrollar la obra a través de la misma estructura que ofrecen los programas de televisión de investigación periodística tipo "Informe Especial". La obra se desarrolla entonces a partir de la estructura televisiva general siguiente:

- Presentación del programa
- Desarrollo de la investigación, que en este caso se divide en 3 bloques.
- Publicidades entre cada bloques
- Finalización del programa
- Créditos

Para entender que se trata de un programa de televisión la obra empieza con el programa del tiempo, típico microprograma anterior a los programas de investigación periodística que se exponen a las 10 de la noche en los canales de televisión Chilena.

Ésta propuesta del director pone énfasis en la absurdidad de los programas de televisión y se ríe de los medios de comunicación y de sus contenidos, invitando a la reflexión sobre ello.



1.1.2. Características de la obra

La obra "Underground Vermouth Show" hace una crítica al mundo de hoy, de carácter netamente digital. Las propiedades de esta Videoesfera se estudiaron en una investigación anterior a este proyecto (IBM) y se resumen a continuación. Es fundamental transferir las características de esta esfera a la puesta en escena de la obra teatral, ya que el tema de la obra lo exige.

Las características que se trasladan a la obra son:

Fragmentación

Para hablar del fragmento, primero hay que diferenciarlo de un concepto con el que se confunde muchas veces, el de detalle: el detalle es una parte que informa más profundamente sobre el todo, mientras el fragmento es un trozo proveniente de una fractura del todo, su perfil es azaroso, tiende a perder su relación con el todo y convertirse en un nuevo todo que se autoconstruye. El fragmento es lo máximo de realidad que se puede aprehender. La videosfera es un mundo fragmentado. Un ejemplo de ello es el zapping de canales de televisión, un viaje por fragmentos en busca de una imagen que atraiga y haga profundizar la atención en un programa. El fragmento ha sido utilizado en el montaje desde siempre, debido a la imposibilidad de presentar el todo, el cine siempre ha presentado fragmentos seguidos unos de otros que ayudan a formar una imagen general que siempre queda incompleta y que cada persona tiene que llenar los vacíos.

El director Darren Aronofsky explica con un término muy interesante una figura de montaje que usa para enfatizar la dependencia de las adicciones de sus personajes en « Requiem por un sueño » (*Requiem For A Dream*), habla del *Hip Hop Montage*. Son imágenes muy cortas, planos muy cerrados de sus personajes que van cambiando rápidamente generando un ritmo, haciendo que el audio y la imagen terminen por hacer una especie de cortinilla rítmica de fragmentos entre dos escenas. Las visuales se basan sobre este hecho, deben formar un ritmo visual y narrativo. Cuando se habla de Fragmentación, es obvio que se debe tener en cuenta a los dos medios de masas que han impulsado más lejos éstos límites de comprensión audiovisual: los videoclips y los spots publicitarios. Los spots publi-

citarios de la televisión son el reflejo del mundo audiovisual. Sus características especiales han enfrentado a la gente con narrativas fugaces, complejas, impensables anteriormente, han cumplido un enorme papel de alfabetización audiovisual. La publicidad televisada tiene que ser corta, rápida, impactante, atractiva y clara y esto ha llevado a los realizadores a adoptar muchas estrategias de choque del cine y presentárselas al público general ampliando así su vocabulario. Diez minutos continuos de cortas historias, información, todas inconexas entre si, es la fragmentación en realidades distintas, es la contemporaneidad en su forma más pura. Los videoclips tienen una característica especial, y es que en vez de ser audiovisuales, son AUDIOvisuales. Es decir, su énfasis en el sonido los lleva a un nivel de lectura diferente a las demás formas de la videosfera. Las imágenes en movimiento acompañan el audio, y por esto pierden ciertas responsabilidades, y quedan en más libertad. Muchas veces no hay historia que contar, es la sinestesia pura y dura, las imágenes que se siguen unas a otras no dicen nada, no se conectan muchas veces entre si, se está mirando las imágenes por placer.

En la obra *Underground Vermouth Show* se traspasa las características de la fragmentación en el montaje de la escenografía. Las visuales son un fragmento de narración: sólo expresan una parte de los mensajes que la obra quiere transmitir. Son una parte del todo. Es decir que en el espacio teatral hay diversos elementos comunicativos en la puesta en escena, todos tienen como fin cumplir un rol y así expresar las fuerzas internas. Pues las visuales expresan solamente un fragmento de lo que se está narrando. Se puede hacer un paralelismo con el acto de componer una canción. Existen diferentes instrumentos que emiten distintos sonidos, que al ser sincronizados por el compositor o director de orquesta, forman un tema particular que transmite un sentimiento o una sensación. La obra teatral es más compleja pues no sólo transmite sensaciones y emociones sino que comunica ideas y mensajes para que el ser humano reflexione sobre el mismo. Existe un acto cognitivo, no es sólo sensorial como en la música.

Simultaneidad

Es la posibilidad de recibir información desde distintos canales simultáneamente. Internet es la experiencia de la simultaneidad por excelencia: da al usuario la posibilidad de recibir información desde distintos canales simultáneamente en varias ventanas, presentando así la información no de forma lineal [hipertextos, hipervínculos, etc.]. Internet es probablemente el ejemplo más estricto, pero también dentro de las nuevas narrativas están los videojuegos, donde la simultaneidad está presente tanto en la estructura del código del motor gráfico del juego, como en las redes donde varios usuarios juegan en un mismo espacio a la vez en tiempo real. como en la usabilidad de los periféricos de entrada (como la manipulación de joysticks). Las técnicas tradicionales de montaje conocen la simultaneidad desde siempre, de hecho los insertos de imágenes para presentar dos situaciones que suceden al mismo tiempo, vienen de la literatura y han sido utilizados en el cine desde sus inicios, y por ende en la televisión. Las últimas dos producciones propias del cineasta norteamericano David Lynch (“Lost Highway” y “Mulholland Drive”) amplían los límites de la narración convencional, de hecho casi la excluyen. En ambas películas el tiempo tiende a hacer bucles y llevarnos por viajes en realidades paralelas simultáneas haciendo que se pierda el sentido de la trama al aferrarse a las figuras del lenguaje audiovisual que se conocen. Otra manifestación más literal de simultaneidad es la que ocurre sobre la superficie de la pantalla. Es cuando la pantalla se divide en varias secciones o recuadros en los que están pasando detalles simultáneos, la literalidad de ésta simultaneidad es abrumadora. Otro tipo de simultaneidad es cuando la cámara de cine registra lo que sucede en dos monitores de vídeo al mismo tiempo, montado en tiempo real dónde se hace una composición con fragmentos de películas e imágenes de archivo con varios canales de audio simultáneos bombardeando con información y textos. Esto ocurre también en la televisión, mientras se ven las imágenes de un noticiero, se ven recuadros con imágenes fijas, o textos que se desplazan por la parte inferior de la pantalla, etc.

La simultaneidad se expresa en diferentes niveles. En una obra teatral pueden haber múltiples pantallas en un escenario dónde se proyecta diferentes imágenes al mismo tiempo, paralelamente. Pero en esta obra, la simultaneidad se manifiesta a través de las distintas acciones que ocurren al mismo tiempo, exigiendo al espectador una lectura paralela de lo que está ocurriendo en el escenario. Por ejemplo, cuando sucede la escena del discurso de la Bachelet, existe simultaneidad entre el actor que está en una tarima pronunciando el discurso y los dos actores que bailan sincrónicamente en el fondo del escenario. El espectador debe mirar la expresión de los bailarines y al mismo tiempo escuchar las palabras de la presidenta. Se recomienda ver el DVD adjuntado.

Imágenes de choque y de contraste

Es la inserción de unos pocos fotogramas de imágenes en contraste y de choque. Aunque las imágenes de choque no necesariamente tienen que ser violentas, éstas son las más utilizadas para obtener atención del espectador. En el cine, un ejemplo concreto es la famosa secuencia del corte del ojo con una navaja en “El perro Andaluz” de Luis Buñuel. La intensidad de la imagen se somatiza por la persona que la ve, la reacción es tan fuerte que uno queda físicamente afectado. Esta estrategia narrativa de choque es muy recurrida en todo el cine de hoy, y como no, en la televisión y los spots publicitarios. La inserción de fotogramas con una imagen como esta, necesita por parte del público un tiempo de reposición, y se convierte en un punto de referencia para los que ya la han visto. También está presente en el cine más comercial de Hollywood: las visiones del niño en Sexto Sentido dejan sin respiración a salas de cine enteras o la degradación de los personajes de “Requiem por un sueño” en la recta final de la película pueden vaciar una sala en una secuencia. Aunque las imágenes de choque no necesariamente tienen que ser violentas éstas son las más utilizadas. Los spots publicitarios se basan prácticamente en imágenes de choque para intentar captar la atención del público. Las imágenes de choque o de contraste son también imágenes aparentemente inconexas que terminan contando una historia.



En cuánto a las imágenes de choque, se introducen en distintas partes de la obra, imágenes de fuerte impacto, como por ejemplo las imágenes de la caída de las torres gemelas o de los muertos en los trenes de Atocha, en España.

Modularidad

La sociedad Lego. La alegoría del puzzle rige nuestras vidas, las subsociedades encajan de diferentes maneras en la gran cultura, igualmente las imágenes en la videosfera. Aquí se toma el ejemplo de los videojuegos, con sus patches y mods como ilustración de la personalización y modificación de fragmentos modulares de nuestras realidades. El término patch, es utilizado para definir un extracto de código que se inserta dentro de un programa para corregir problemas en la programación original, o para ampliar sus capacidades. Pero en este caso cuando se habla de patches de videojuegos, se refiere a modificaciones (de ahí el otro término utilizado constantemente, mod) hechas por los usuarios de los juegos. Reformas hechas sobre el código del juego, en la mayoría de los casos para personalizar el contenido gráfico de los entornos y personajes. La modularidad en función de las necesidades de cada usuario son una gran estrategia de ventas, las cadenas de televisión por cable permiten al cliente escoger módulos de canales de televisión privadas para su satisfacción y pague (supuestamente) sólo por lo que le interesa ver. Igualmente en términos de montaje la posición de un mismo plano entre planos diferentes puede generar nuevas y diferentes lecturas. Como en la literatura de Julio Cortázar, en especial en « Rayuela », la fragmentación modular de una novela, cuyo orden de lectura no es impuesto necesariamente por el autor, así dependiendo del orden que se lean sus capítulos, cada lector encuentra una historia diferente. La videosfera, como el discurso de gran parte del arte contem-

poráneo se ha convertido en un metalenguaje, en el que se revisa constantemente el pasado, se expone los mecanismos narrativos para generar nuevas reflexiones y se retroalimenta de sus frutos descontextualizados para presentar nuevas formas un laberinto modular que puede reencontrarse detrás de cada esquina.

La modularidad se expresa a través de la estructura misma de la obra. Son módulos que se juntan en el escenario para comunicar los mensajes y armar un 'todo'. Cada módulo puede diferenciarse. Por ejemplo, en la escena del discurso político de la presidenta Bachelet, se puede reconocer el módulo del actor que va recitando el discurso por un lado y por otro el módulo formado por el baile sincronizado de los otros dos actores. Cada parte existe por si sola aisladamente, pero al juntar los módulos aparece una nueva lectura. Lo que es muy interesante de rescatar en esta obra que se basa sobre estos conceptos. Es decir que existe una línea narrativa, una columna vertebral, dónde se van integrando módulos o pequeñas escenas que por si sola funcionan, creando así una nueva lectura de la obra.

Hay que rescatar que la característica predominante de la obra es el "Dinamismo", que es la energía activa y la vitalidad que estimula los cambios y el desarrollo. Es decir que las acciones y el trabajo de los actores es realizado con energía y rapidez. Las visuales también serán definidas por este concepto gracias a un constante movimiento en las imágenes proyectadas.



1.1.3. Recursos

La obra teatral "Underground Vermouth Show" dispone de la sala de teatro del diario La Nación, ubicada en la calle Agustinas 1269, en frente de la Mone-da. Los ensayos y la presentación de la obra final se realizan en ese espacio físico, que es una sala rectangular de 4 muros, sin diferencia de niveles en su piso y sin ventanas. Pero es una sala que tiene una profundidad adecuada para la realización de la obra ya que permite mejor la simultaneidad de acciones.

Para la proyección y manipulación de imágenes en tiempo real se dispone de :

- un Mac OSX, versión 10.4.7, powerbook G4 15", 1.5 GHz y 512 Mb de memoria Ram
- Un proyector (datashow) viewsonic pj400 – 1600 Lumens SVGA (resolución de 800x600), LCD
- El software Arkaos Carbon 3.0.1 para la proyección y manipulación de imágenes

En la obra "Underground Vermouth Show", el principal elemento u objeto de la escenografía es la pantalla definida por la proyección de imágenes. También lámparas que se usan para la luminosidad son esenciales en la obra y éstas han sido compradas especialmente para esta obra.

Se realizaron dos fiestas para la generación de fondos para la obra de Rodolfo Cornejo y así poder satisfacer las necesidades de difusión y promoción.

La vestimenta es confeccionada por Javiera Verdugo, una de las actrices que actúa en la obra.

Equipo de trabajo :

- Un director : Rodolfo Cornejo
- Actores : Lieta Vivaldi, Javiera Verdugo, Francisca Sarrazin, Felipe Cerda, Edgard Berendsen, Victor Nuñez
- Diseñadora Gráfica : Amélie Nicolet



1.1.4. Identificación y definición de Grupo Objetivo

El público objetivo del producto de diseño de este proyecto de título corresponde principalmente al público objetivo de la obra teatral "Underground Vermouth Show". La presentación de la obra se realizará las dos primeras semanas de enero 2007, en Santiago de Chile, en la sala de teatro del diario la Nación, ubicada al frente de la Moneda. Se harán 4 funciones por semana : jueves, viernes, sábado y domingo. Por lo tanto se calculan 8 sesiones de presentación de la obra.

En la sala de teatro del diario la Nación, se calcula que pueden asistir 50 personas por función, lo que equivaldría a 400 personas en total que verían la obra.

Estudiando el mercado teatral se pone el precio de 3000 pesos por persona, 1500 pesos estudiante, siendo un precio relativamente adecuado ya que es una obra efectuada por aficionados e interesados en el tema y no por actores profesionales.

Hay que tener en cuenta que la difusión de esta obra se hace principalmente por mail y por voz. Las personas que organizan la obra invitan a sus familiares y cercanos a venir y ellos a su vez convocan a más gente, en forma de cadena. Por lo que el público objetivo estará determinado por el segmento social de los actores y de los organizadores de la obra.

A grandes rasgos, se puede caracterizar al público objetivo de esta obra en: "toda persona dotada de conciencia e interés en el desarrollo cultural de este país, y que busca respuesta a su propia existencia".

Definición de un perfil psicográfico :

Siendo más específicos en la definición del público objetivo de la obra teatral "Underground Vermouth Show" se puede definir :

Jóvenes, universitarios y adulto-joven, de entre 18 y 35 años, independientes, atraídos por el arte y la cultura, interesados en los proyectos teatrales,

que buscan sentido a su existencia y reflexionan sobre su conducta y sobre su realidad.

Pero también hay que considerar a las familias de los actores y amigos de las personas mayores que asisten a la obra.

Definición de Perfil Demográfico :

Para calcular el perfil demográfico del público objetivo de la obra teatral se puede calcular más o menos el número máximo de asistentes. Se calcula que son 8 sesiones y que en cada una llegan 50 personas. Por lo tanto asistirían 400 personas óptimamente.

Estas personas viven en Santiago de Chile, la mayoría de ellas viven en el sector de Bellavista y el barrio Lastarria ubicado en Santiago Centro.

Segmentación Socio-económica :

El público objetivo de la obra "Underground Vermouth Show" se clasifica en el segmento socio-económico ABC1 y C2 principalmente.

Por eso se considera que el público objetivo vive en los sectores del Barrio Bellavista y Lastarria, Providencia y Las Condes.

Hay que considerar que este es el público objetivo directo de mi proyecto de título pero que existe también otro público indirecto al cuál va dirigido este trabajo. Son los estudiantes de Diseño Gráfico que están interesados en este tema y que consultarán el DVD final dónde está la obra teatral grabada.

1.2. PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA OBRA

1.2.1. Objetivos comunicacionales

General

Satisfacer las necesidades de comunicación visual en la puesta en escena de la obra Teatral "Underground Vermouth Show", tanto en el nivel pragmático como en el nivel conceptual.

Específicos

- Realizar la dirección de arte para la obra "Underground Vermouth Show"
- Producir todo el material audiovisual necesario para la puesta en escena del guión narrativo de la obra "Underground Vermouth Show"
- Expresar gráficamente los signos escénicos textuales elegidos desde el guión narrativo
- Proyectar y manipular las imágenes durante el desarrollo de la obra

1.2.2. Propuesta de diseño espacial

El objetivo principal entonces es satisfacer las necesidades de comunicación visual escénica, lo que corresponde a crear el imaginario colectivo para los espectadores de la obra "Underground Vermouth Show". Esto se vió en el Marco Teórico : el VJ'ing es una extensión de nuestro poder de visualización. Este imaginario colectivo se manifiesta a través de dos funciones de las imágenes proyectadas en tiempo real :

1. Construcción de realidades ilusorias a través de una ambientación ficticia. Esto se realiza a través de la construcción espacial de la escenografía que se desprende de un concepto dramático.

2. Graficación audiovisual de los mensajes elegidos en el guión narrativo.

Las imágenes proyectadas y manipuladas en vivo tienen como función una de las dos finalidades aquí expuestas. Cada elemento que se proyecta está en directa relación con las fuerzas internas que se quieren representar a través de la puesta en escena. Esto permite ser más crítico sobre el trabajo realizado por el diseñador ya que el público objetivo de una obra teatral va a mirar, criticar y observar.

La primera función entonces es la construcción espacial de la escenografía que se desprende de un concepto dramático. Es una ambientación ficticia de lugares o espacios que son representados a través de la proyección de imágenes. El espacio representado ambienta y lleva al espectador a otra parte, a otro lugar. La pantalla actúa como una ventana que abre un espacio ilusorio dentro del espacio real, en la que éste puede reflejarse de algún modo, y que el observador asume a través de un código. Sitúa al actor entre el mundo real y el mundo ilusorio, ya que ambos se fusionan en la puesta en escena. Por ejemplo, al proyectar la imagen de una cocina en la escenografía mientras dos actores actúan una escena que se desarrolla en este lugar ocurre entonces que se está creando el imaginario colectivo de los espectadores: la función de esta imagen es construir un ambiente ficticio.

Además esto se relaciona directamente con el mensaje principal que el director Rodolfo Cornejo quiere transmitir : los medios construyen nuestra realidad, están insertos en nuestro entorno creando espacios ilusorios. Esta función permite que la proyección de imágenes construya una ilusión espacial, y se entremezcla con las acciones de los actores creando así una ambientación ficticia.

La segunda función o uso que se hace de la pantalla es la graficación de los mensajes narrativos. Se expresan a través de este medio, diferentes tipos de mensajes: metafóricos, reiterativos, metonímicos, etc. Pero la función de las imágenes proyectadas es traducir a un lenguaje audiovisual partes del texto dramático.





1.2.3. Propuesta gráfica

La línea gráfica se basa en la gráfica que los medios digitales proporcionan. Imágenes digitales que son producidas por las nuevas tecnologías, principalmente por los nuevos medios de comunicación e información (TIC's). Es la gráfica que suministra la era digital : fotografías de satélites, fotografías manipuladas con softwares de última generación (photoshop CS2), ilustraciones netamente vectoriales, etc. Es una gráfica moderna, dinámica y con mucho movimiento. Esta propuesta permite relacionar la idea del director de situar la puesta en escena en la época actual, para que el espectador pueda localizar la crítica que hace el director a nuestra realidad y de que los medios de comunicación construyen un entorno absurdo, reflexionando sobre la credibilidad de estos.

La gráfica hace alusión al manejo sobreexplotado de los medios tecnológicos. Se saca un video del computador, se fotografían los símbolos y se reinsertan en el computador. Es un proceso de sobre-digitalización. Esto apela a una ironía y una crítica a los medios. También se requiere que las visuales sean dinámicas, que siempre exista algún movimiento para traducir la característica principal del mundo audiovisual de hoy en día, que es el dinamismo.

II. PRODUCCIÓN DEL MATERIAL AUDIOVISUAL NECESARIO
PARA LA PUESTA EN ESCENA DE LA OBRA « Underground
Vermouth Show »



Es necesario hacer un esquema que ordena a las escenas en el tiempo para delimitar y diferenciar a todas las piezas gráficas requeridas en la obra "Underground Vermouth Show". Se deben marcar cada uno de los tiempos en dónde se proyectan imágenes para poder organizarse en la producción del material audiovisual necesario.

II. 1. ESQUEMA DE LA OBRA

El montaje de la obra se estructura igual que un show periodístico de televisión: como lo son "Informe Especial", "Contacto" o "Aquí en Vivo", programas nacionales. Dictan el orden de la presentación de la información. Es la historia de Menezes, un sujeto determinado por la guerra contra el terrorismo, esa guerra entre oriente y occidente, entre el capitalismo tardío – la postmodernidad- su expansión por todo el globo, y las "guerrillas" que en distintos lugares del mundo se levantan en su contra. Esta historia se presenta en el programa periodístico en 3 bloques principales, dónde se expone en cada uno la posible versión de la muerte de Menezes. Son tres versiones porque el director quiere hacer reflexionar al espectador sobre la comunicación; son medios de poca credibilidad y los contenidos son absurdos.

Se introducen publicidades entre los bloques por dos razones: para marcar una diferencia entre cada bloque y para comunicar la insensatez de los contenidos publicitarios.

Escena 1: Pronóstico del tiempo (animación del microprograma de tiempo)

Escena 2: Primer Bloque del Programa "Underground Vermouth Show". Se formula y se narra la hipótesis de que "Menezes es efectivamente un terrorista". (animación de la cortina de entrada del programa)

Escena 2.2: Presentación del tema del programa (animación de imágenes de los ataques terroristas)

Escena 2.3: Presentación del anfitrión del programa (actuación)

Escena 2.4: La muerte misma de Menezes (actuación)

Escena 2.5: Secuencia de actuaciones de diferentes personajes (actuación)

Escena 2.6: Discurso presidencial (imágenes de ambientación de piscina)

Escena 2.7: El deseo (animación de un cielo estrellado con estrella fugaz)

Escena 2.8: Personajes colgados por perros de ropa (actuación)

Escena 2.9: La ciudad (actuación)

Escena 2.10: La salida del terrorista (imágenes de revueltas, protestas estudiantiles)

Escena 2.11: Ida a comerciales (animación cortina de salida)

Escena 3: Comerciales (los comerciales son todos actuados)

Escena 4: Sinopsis próximo programa "Aló Jesús" (animación sinopsis)

Escena 5: Segundo Bloque del programa "Underground Vermouth Show": Se formula y se narra la hipótesis de que "Menezes es un científico que llega a Londres para reimplantar una especie de baratas" (animación cortina de entrada)

Escena 5.2: Presentación tema segundo bloque (imágenes de campo, de Chimbarongo)

Escena 5.3: El Cristo de las radios (actuación)

Escena 5.4: Pelea entre Menezes y su primo (video de niños peleando)

Escena 5.5: Menezes como un niño en Brasil (actuación)

Escena 5.6: Las Blatodeas(actuación)

Escena 5.7: La Compañía (actuación)

Escena 5.8: La llamada de Brasil (actuación)

Escena 5.9: La doctora hablando del proceso mental (actuación)

Escena 5.10: Reunión con los Árabes (actuación)

Escena 5.11: Ida a comerciales (cortina salida)



Escena 6: Tercer Bloque del programa "Underground Vermouth Show". Se formula y se narra la hipótesis de que "Menezes es un bailarín que va a participar en el programa de televisión Londinense "Red, fame agains't fame" (animación cortina de entrada)

Escena 6.2: La cocina (imagen de cocina y animación erótica)

Escena 6.3: Marco Antonio Solís (cortina de entrada programa Red)

Escena 6.4: Shania Twain (actuación)

Escena 6.5: Red, Fame agains't the Fame (animación logo Red como telón de fondo)

Escena 6.6: Menezes cantando Bossa Nova (actuación)

Escena 6.8: La plaza (actuación)

Escena 6.9: El periodista (actuación)

Escena 6.10: La muerte de Menezes (actuación)

Escena 6.11: Créditos (animación flash de los créditos)

Escena 7: Apago de luces y cortina de entrada "Aló Jesús"



II.2. PIEZAS GRÁFICAS Y MATERIAL AUDIOVISUAL ELABORADO

Hay que considerar que en esta parte sólo se exponen y explican las piezas gráficas más significativas de la producción visual escénica de la obra teatral elegida. Se enumeran según el esquema expuesto anteriormente y no se analizan las escenas dónde solamente hay actuación.

Escena 1 :: Pronóstico del tiempo



La obra empieza con el microprograma del tiempo para situar al espectador en la estructura televisiva.

Como se puede evidenciar en el guión narrativo, la visual solicitada para el comienzo de la obra es una animación del pronóstico del tiempo que muestra en una primera instancia al mapa Sudamericano y en seguida un sobrevuelo por Chile. El presentador es un actor que interactúa con la visual en el escenario.

Se eligió, para esta animación, la gráfica que ofrece *Google Earth*, un software moderno que ofrece al usuario una visualización de la tierra. Con este programa, se puede explorar el planeta desde el computador gracias a una poderosa base de datos de fotografías aéreas y de satélites. Además se puede visualizar cualquier lugar del globo terrestre en 3 dimensiones (imágenes 3D).

Cómo se explicó anteriormente, la gráfica para la obra "Underground Vermont Show" debe apelar a la gráfica que entregan los nuevos medios de comunicación para reforzar las fuerzas internas que desarrolla la obra. Se hace una crítica a los medios de comunicación y de cómo ellos van creando espacios ilusorios y llevan al ser humano a una dimensión nueva de la realidad.

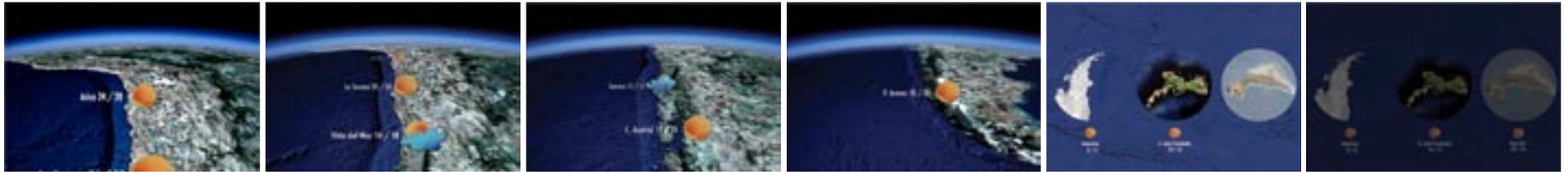
La animación parte presentando el programa: se eligieron entonces imá-

genes satelitales de la atmósfera y del sol.

Los íconos utilizados son dibujos vectoriales generados en el programa *Illustrator* que son en seguida fotografiados por una cámara digital y reinsertados en el computador y trabajados en *Photoshop*, y finalmente insertados en el software *After Effects*, con el fin de darles una textura particular que elude a los nuevos medios de comunicación.

Los videos utilizados son videos grabados de *Google Earth* gracias a la tecnología de streaming que tiene el programa. Los videos son registrados por una cámara digital externa y reinsertados en el computador, modificados en *Final Cut* y finalmente armados en *After Effects* junto a los otros elementos. Se exporta un archivo .móv. (Metal Oxide Varistor, principalmente extensión utilizada por *QuickTime*) o .mpg (MPEG es Motion Pictures Expert Group: el principio MJPEG consiste en aplicar sucesivamente el algoritmo de compresión JPEG a las diferentes imágenes de la secuencia video) desde *After Effects* y éste es montado en el programa *Arkaos* y así proyectado junto a todos los otros elementos necesarios a la producción visual de la obra.

Escena 1 :: Pronóstico del tiempo



A partir del guión narrativo se compone la animación, se disponen los íconos en el mapa de Sudamérica y se arman las imágenes y videos según el relato del meteorólogo.

La tipografía utilizada es Futura: es una tipografía "sans serif", mayor a 12 puntos recomendable para una mejor legibilidad en pantalla. La razón para que una tipografía sans serif sea más usable que una serif es porque las imágenes en pantalla se forman por medio de logaritmos y cálculos matemáticos que resultan en coordenadas, es decir, líneas verticales y/o horizontales que forman pequeños cuadros. Los monitores están formados por foquitos pequeñísimos (que se llaman lúmenes) y en tres colores básicos: Rojo, Verde y Azul (RGB). Hay que recordar que la resolución en pantalla siempre será 72 dpi y al tener los detalles de los patines a pequeña escala es más difícil que haya una fidelidad exacta a lo que supone se puede imprimir en una alta resolución. Cada letra en pantalla está formada de pequeños cuadritos resultantes de esas coordenadas binarias. Obviamente en una escala más grande ya no existe tanto ese problema, pues al ser las letras más grandes, el margen de error se reduce al aumentar el tamaño de los detalles y estos se reconfiguran en un nuevo cálculo binario.

Las tipografías sans serif son más recomendables para las pantallas porque éstas siempre tienen una resolución de 72 dpi, por lo tanto se leen mejor ya que no requieren de mayor detalles como las serif. Las tipografías más recomendables para las pantallas son Verdana, Tahoma y Trebuchet. Pero en este caso, como no es texto no es tan fundamental usar éstas y se puede elegir una tipografía parecida.

La tipografía está en blanco porque está encima de un fondo azul, correspondiente al mar de la tierra. La mejor legibilidad corresponde al amarillo sobre azul pero estéticamente se ve más atractivo en este caso el blanco sobre el azul, que no es el más efectivo pero sí ofrece una legibilidad válida.

Hay que tener en cuenta que para todas las piezas gráficas elaboradas para la obra teatral, se consideran estas reglas y se eligen las tipografías a partir de estos principios. Pero en algunos casos, el uso de una tipografía serif se hace más necesario a un nivel comunicacional y se dejan en segundo lugar los aspectos de legibilidad. Como por ejemplo en el caso del logo del programa protagonista "Underground Vermouth Show" como se explica a continuación.

Escena 2 :: Primer Bloque del Programa "Underground Vermouth Show"

Para esta presentación, se solicita un logo en 3 dimensiones que identifique el programa y la obra teatral a la vez. El programa se llama "Underground Vermouth Show", el mismo nombre que adopta la obra de teatro. Como se explicó anteriormente el director eligió este título para integrar la temática de la obra.

Se propuso hacer un logo que tiene directa relación con el símbolo del metro de Londres, para representar la temática principal, la muerte de Menezes, que ocurrió allí.

Este logo está formado por la misma composición del logo del metro de Londres pero sin el rectángulo azul. Se aplica este color azul al título del programa Underground, junto a un brillo incandescente alrededor de las letras. El color blanco se aplica a las letras Vermouth Show, y así los tres colores, blanco, azul y rojo crean una relación con los colores de la bandera Chilena, demostrando que es un programa nacional.

Este nombre está escrito en tipografía "ApolloMTStd", para crear un paralelo a la tipografía de los diarios y medios periodísticos irónicos de nuestro país como el diario "The Clinic". El programa es una ironía a los medios de comunicación como "The Clinic" lo es en Chile en frente a la política y a los contenidos periodísticos. Se expresa a través de este logo entonces el carácter periodístico del programa, que es un reportaje sobre la muerte de Menezes.

El brillo de la letra le otorga los efectos de luz incandescente de los lugares encerrados como lo es el metro. Se analizó los programas de televisión chilenos y se observó una exageración de efectos, tanto en los movimientos como en las composiciones. Este brillo produce ese mismo efecto televisivo que hoy en día se observa en todas las presentaciones de los programas.

Las letras "Vermouth Show" hacen referencia a la hora en la cuál se va a presentar la obra en Santiago de Chile, enero del 2007. Se usa una tipografía sans serif para una mejor legibilidad, como se explicó anteriormente. La tipografía utilizada es Trebuchet, unas de las tipografías de mejor visibilidad en pantalla.



Escena 2.2 :: Cortina de Entrada del programa "Underground Vermouth Show"



Se realizaron distintas animaciones en 3 Dimensiones para la presentación del programa "Underground Vermouth Show", una cortina de entrada y una cortina de salida, para marcar los tres bloques del programa y diferenciarlos de los espacios comerciales.

El dinamismo es la característica principal de las animaciones: siempre hay un elemento moviéndose.

Los elementos que componen al logo surgen desde abajo, desde el submundo: esto hace referencia, por un lado, al metro Underground, dónde ocurrió la muerte de Menezes. Y por otro alude a una segunda idea que el autor quiere transmitir a través de esta obra.

La idea de Rodolfo Cornejo diferencia dos niveles en la realidad del ser humano: el mundo externo del ser, el que se presenta frente a la gente, el que se ve y se caracteriza, y el mundo interno del ser, oculto, que está bajo las apariencias. Para el director la vida es como el teatro, es una escena dónde el ser humano

actúa, dónde la gente se relaciona entre sí gracias al ser externo que aparenta, que es una proyección del ser pero no es el ser en sí. Es una puesta en escena de roles. El ser interno (nuestros deseos, pensamientos, emociones, miedos ocultos) se proyecta constantemente en el teatro de nuestra realidad. Por eso diferencia un submundo, dónde dialogan los seres humanos reales, del mundo en sí que es una puesta en escena.

Para el autor el teatro es entonces un espacio que permite poner en diálogo estos dos seres y así generar la reflexión del espectador. Según Rodolfo, el teatro ofrece un espacio, dónde el espectador logra entrar en discusión con su yo interno y observarse a si mismo. Las cosas ocultas del submundo deben ser miradas y estudiadas por cada uno de los seres humanos.

Estas fuerzas internas de la obra se expresan muy sutilmente en este movimiento que tiene que ver con los conceptos de la obra "Underground Vermouth Show".



Escena 2.2 :: Presentación del tema del primer bloque

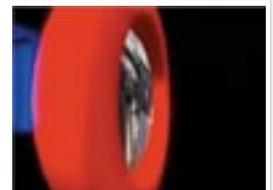


Para presentar el tema del primer bloque del programa "Underground Vermouth Show" se engancha a la animación de cortina de entrada del programa una animación con las fotos del terrorismo de los trenes de Atocha, de la caída de las torres gemelas. Son fotografías de prensa encontradas en Internet.

El logo da un giro y en la parte posterior aparecen las imágenes que van al ritmo de la música. Se da la vuelta de 360 grados del logo y se vuelven a mostrar las palabras "Underground Vermouth Show".

Cada vez que se presenta el tema de uno de los bloques se usa esta animación para dar continuidad al programa.

Las fotografías son fotos de prensa para dar énfasis en que es un programa de carácter periodístico y que lo que se muestra en él es una verdad investigada.



Escena 2.6 :: Discurso Presidencial

En esta escena se requiere ambientar la coreografía de dos personajes que bailan nado sincronizado, por eso se sitúan en una piscina, dentro del agua. Los personajes visten de trajes de baño y de gorros. La función de las visuales en esta escena es la de construcción de un espacio ficticio.

Esta parte debe provocar en el espectador una sensación de intranquilidad y de inquietud. Esta se traduce a través de tres variables: la música, el movimiento incontinuo del agua y la sonrisa de los actores.

La música de esta escena es *Trois Gnosiennes*, una canción de Erik Satie. Se superpuso unos sonidos del músico electrónico Pink Eln, de su proyecto *The Electronic Dreamplant*. Estos sonidos le entregan una sensación de estar bajo el agua y de ahogo.

El movimiento del agua está dado por uno de los efectos que entrega el software Arkaos, donde se mezclan los videos. Se realizó una animación en Flash con 5 fotos de fondos de piscina, con elementos que muestran la presencia humana. Las fotos en la animación flash están quietas y pasan de una a otra. La idea aquí es utilizar los efectos proporcionados por los softwares de VJ'ing para darle movimiento al agua. Se produce el movimiento en tiempo real, es decir durante el transcurso de la obra. Esto permite intervenir en el movimiento del agua, dejándola quieta o produciendo movimientos asincrónicos con la música, para producir incomodidad en el espectador. Este acto refleja la característica principal del VJ'ing.

La expresión de los actores, quienes muestran una cara de felicidad exagerada, produce intranquilidad en los espectadores y comunica la falsa careta de los políticos. Mientras los dos actores realizan el nado sincronizado, otro actor lee el discurso presidencial de la Bachelet.



Escena 2.7 :: El Deseo

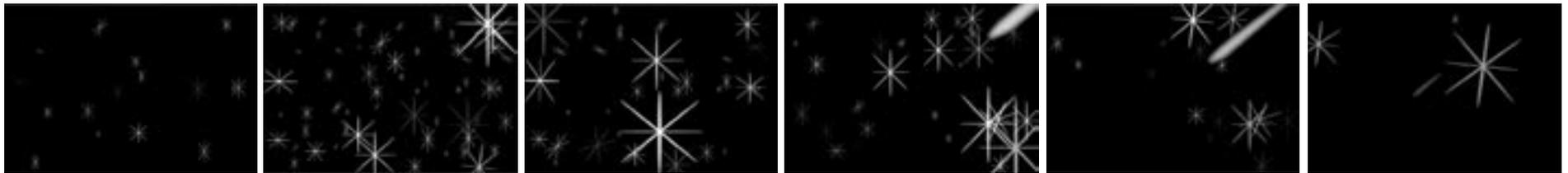
En esta escena las imágenes proyectadas también construyen un espacio ficticio, llevando al espectador a mirar un cielo estrellado. En esta parte el director también quiere provocar inquietud y al mismo tiempo reflexión y autoobservación en el espectador. En esta escena el espectador se pregunta sobre él mismo, sobre sus deseos en esta vida.

Para que se produzca un efecto de intranquilidad se realizó una animación flash dónde la caída de la estrella fugaz no es fluida sino que cae en forma de intermitente, como si fuera una secuencia de fotos.

Las estrellas están hechas en el programa PhotoshopCS, y en seguida son animadas en Affter effects. Se agrandan y se achican dando la sensación de brillo.

La animación empieza con un fondo negro dónde van apareciendo una a una las estrellas. La estrella fugaz aparece en un instante más tarde y desciende desde la esquina de la pantalla superior derecha hacia la esquina inferior izquierda. Esto se elige porque en la composición de esta escena, los actores están sentados en la izquierda del espectador y se busca un equilibrio en la composición final de toda la escenografía. La composición de las visuales depende del movimiento de los actores ya que interactúan constantemente con ellos.

Esta escena se acompaña por sonidos espaciales, realizados en el programa FrutyLoop, para crear una sensación de estar afuera, al aire libre, en la noche.



Escena 2.11 :: Cortina de Salida "Underground Vermouth Show"



En esta escena se proyecta la cortina de salida de la animación del logo 3D de "Underground Vermouth Show". La animación se hace al revés de la cortina de entrada. Empieza mostrando el logo por dos segundos y después cada elemento desaparece hacia abajo. Esto permite marcar un tiempo en el desarrollo del programa, situando al espectador como si estuviera mirando la televisión y llenando a comerciales. Las imágenes en la escenografía

crean espacios ilusorios y transportan el espectador de un lugar a otro.

La animación del logo no requiere en esta parte una mayor explicación ya que anteriormente se explicó cómo se creó el logo y de porqué los elementos surgen y desaparecen desde el borde inferior de la pantalla.

Escena 4 :: Sinopsis de programa "Aló Jesús"



Esta animación es un foto-montaje. Todos los elementos de la animación son fotografías digitales encontradas en los buscadores de fotos en internet. En esta escena, claramente se hace una burla a los programas de televisión tipo "Aló Eli". Esta escena cuestiona esos programas y muestra la absurdidad de sus contenidos. Se eligieron fotografías realistas porque la temática de este programa lo requiere. Normalmente son entrevistas en directo para darle más credibilidad a los hechos. La televisión se presenta como programa de salvación para los que tienen problemas o están en la desgracia.

El objetivo de esta escena es hacer reír al espectador pero al mismo tiempo hacerlo reflexionar sobre el contenido de los medios de comunicación.

La animación parte mostrando un cielo nublado, y en seguida aparece y se acerca Jesús. El retorno de esta figura a la tierra, a la vida de las personas. Se puede hablar con Jesús a través de los medios de comunicación, en este caso el teléfono, para pedirle salvación. Aparecen varios teléfonos desde

atrás con el fin de mostrar la capacidad de Jesús para recibir llamadas telefónicas. Son muchas las personas que necesitan llamar.

La tipografía utilizada es para relacionar este programa con la gráfica que se encuentra en todos los impresos que circulan en la sociedad chilena; las tarjetas de navidad, los calendarios que se venden por 100 pesos en la micro, los Jesús que se cuelgan en la parte delantera de los buses. Es una gráfica que apela a las creencias de las personas de clase social baja, quiénes son los que normalmente llaman a estos programas.

Es una gráfica claramente Kitsh. El kitsh es una simulación de algo caro y de alto valor monetario por algo barato y proveniente de la calle. Esto hace alusión a este programa que es una ilusión. La gráfica permite por lo tanto cuestionar la credibilidad y la fe de las personas.



Escena 5.2 :: Presentación tema segundo bloque



La presentación del tema del segundo bloque se conforma de la misma estructura que la animación del primer bloque pero aquí no se presentan imágenes de terrorismo sino que de campo y de naturaleza. Son imágenes del campo chileno, fotografías realistas. Se desea situar a Menezes en su infancia, que es en el campo brasileño.

Sitúa al espectador en el principio de una segunda versión

de los hechos de la historia de Menezes. Menezes es un científico loco que va a Londres por asuntos científicos sobre una especie de bichos, las blatodeas.



Escena 6.2 :: La cocina

En esta parte, empieza el tercer bloque del programa con una burla a los medios escritos, las revistas de moda y sus contenidos. Para eso, una pareja se encuentra a la hora del desayuno en la cocina. Aquí se proyecta una imagen de una cocina que se eligió para esta escena. La función es ambientar y situar los dos personajes en ese espacio ficticio, en ese mundo imaginario. Esto tiene relación con las revistas que crean mundos imaginarios, deseos ilusorios.

Se eligió una cocina moderna que posee todos los elementos electrodomésticos de última tecnología, esto para situarnos en el mundo actual. Se aplicó el mismo proceso de digitalizar la foto lo más posible, con colores saturados. El proceso fue sacarle la foto a la cocina, se trabajó en photoshop algunos detalles y se sacó una foto digital al computador y se reintrodujo ésta para usarla como foto final para la obra. Se usa este proceso para darle la textura particular que tienen todas las imágenes proyectadas en nuestro proyecto.

Hay que considerar que la luminosidad de la escenografía de la obra "Underground Vermouth Show" se da por dos fuentes: las luces en sí y la luz de la proyección de imágenes. Ésta última da una ambientación particular y es una nueva propuesta para el teatro, que trabaja distintos espacios de representación.

La cocina proyectada encima de los actores los sitúa en ella. Existe aquí interacción con la pantalla.



Escena 6.2 :: Segunda parte de La cocina

Se realizó una animación de los dos personajes que tienen relaciones sexuales en la cocina: este acto representa a los consejos de la revista que están leyendo. Aquí nuevamente se hace una burla a los contenidos y a la credibilidad de los medios de comunicación. Rodolfo Cornejo quiere hacer reflexionar al espectador sobre este hecho, sobre la absurdidad de los contenidos periodísticos del mundo de hoy.

En las visuales se proyectan a ambos personajes, cambiando de posiciones sexuales en distintas partes de la cocina. El efecto que se hizo en las imágenes es un efecto de ilusión y ensueño, para crear una metáfora a la ilusión del amor que la gente tiene hoy en día.

Estas imágenes fueron tomadas con una cámara digital en un trípode. Se trabajó en seguida las fotografías en photoshop y en el programa Morph, se realizó

la animación, permitiendo así ese efecto de ensueño.

Las fotografías se tomaron con una caja de luz o *softbox*, que son un flash y una caja de luz. Este aparato permite una luminosidad y contraste en las fotografías.



Escena 6.3 :: Creación del logo Red



Después de varias actuaciones de cantantes y coreografías, se proyecta la animación del programa "RED, Fame against Fame". El logo está directamente relacionado con el logo del programa "ROJO, Fama contra Fama" de nuestro país y que todos conocen. Este programa y lo que sucede en él, es parte del imaginario colectivo de todos los chilenos quienes están al tanto de lo que ocurre en este espacio televisivo.

El logo RED es el mismo que el de ROJO, pero en inglés. Se trazó la tipografía de la palabra RED en Illustrator, para que se pareciera a la de Rojo. Y la tipografía de "Fame against fame" es la tipografía "impact" que entrega buena legibilidad y le da peso y grosor al programa. Los colores usados son los mismos que el logo del programa ROJO. Es una ironía directa al programa, por eso es igual gráficamente pero sólo cambia el idioma para situar al espectador en Londres.

Escena 6.3 :: Cortina de Entrada del Programa Red

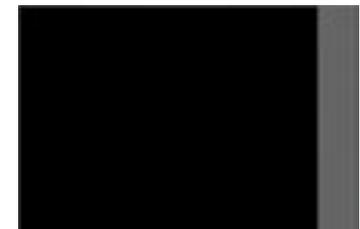


Escena 6.3 :: Cortina de Salida del Programa Red



La estructura de entrada y salida es respetada en la obra teatral "Underground Vermouth Show". Se realizó una animación de salida para el programa "RED Fame against't Fame" para comunicar y llevar al espectador hacia otro espacio y otro tiempo. Las cortinas de entrada y de salida son las claves para comunicar al espectador dón-

de se encuentra ahora y que es lo que debe entender. La necesidad de una cortina de salida por lo que se explicó anteriormente hizo que se realizó una animación de salida del logo Red, sin mayor explicación en éste punto ya que se entiende la demanda por parte del director.



III. MANIPULACIÓN Y PROYECCIÓN DEL MATERIAL AUDIOVISUAL EN TIEMPO REAL

" Vjing is something you 'do'. It involves action and response to visual stimuli"
(JAEGER, Timothy. VJ live visual unraveled, Handbook for live visual performance,
p6.)

El *mix*: característica principal del VJ'ing.

La característica más determinante y propia de los VJ's es la espontaneidad de mezclar en tiempo real las imágenes sobre los estímulos del entorno. Esta característica se diferencia al montaje, propio del cine y de otros medios de comunicación audiovisual. El montaje se produce previamente a la difusión del producto final. Se montan los videos y las películas antes de su proyección. En vez que el *mix* envuelve el "being in the present", es decir estar en el presente.

Y esto le permite al VJ hacer variaciones en cada acto. Puede hacer un cambio de efectos o introducir elementos distintos en su *mix*. Pero lo importante es que actúa dependiendo del entorno. No es un lenguaje que actúa independientemente sino que se debe sincronizar con el resto de las variables participantes en un escenario dado. Estas variables van cambiando dependiendo de la naturaleza del evento o del escenario.

En la escena teatral debe existir sincronización entre los diferentes elementos que van expresando los mensajes y las ideas que se quieren comunicar. Estos elementos o variables, en la obra de teatro "Underground Vermouth Show", pueden diferenciarse en 4 grupos:

- los actores
- las luces
- la pantalla
- la música

Para que se logre sincronización es necesario un previo trabajo de coordinación entre los participantes de la representación. Es muy importante obtener

un efecto sincrónico.

Hay que considerar que el término sincronización es la expresión utilizada en el ámbito de la comunicación como la coincidencia -tanto en el cine, televisión, vídeo- de una imagen con un sonido determinado. Si bien es cierto, la sincronización genera el efecto sincrónico.

Según Chion M. existe una relación entre el fenómeno de combinar dos formas, en este caso "visual y sonora" dentro de la narrativa audiovisual: en realidad en la combinación audiovisual, una percepción influye en otra y la transforma. No se "ve" lo mismo cuando se oye y no se "oye" lo mismo cuando se ve.

En este caso, la sincronía se da entre lo visual, lo sonoro y lo cinético, que es propio del habitat de una obra.

"La escenografía es un arte cinético, su materia es el espacio y el tiempo, es un arte del movimiento; se mueve, actúa. El diseño de una escenografía podría ser el de una partitura que registra en una sucesión de minutos o de segundos la integración del espacio con el texto, con la música y con los actores. La escenografía está más cerca de la música y de la danza que de las artes plásticas" (LUNA, Alejandro, Hoja del Espectador, publicación mensual de la Coordinación Nacional de Teatro.)

Por lo tanto, el *mix* de un VJ no es independiente. Es por eso que responde a los estímulos del entorno. Y esta es su principal característica.



SECCIÓN IV :: **CONCLUSIONES**

CONCLUSIONES

El VJ'ing es una actividad que nace de la sociedad actual. Una sociedad cada vez más digital, volcada hacia el mundo invisible de la información. De hecho, sólo es posible demostrar la existencia del trabajo de un VJ a través de la visualización de su *mix* en el momento de su proyección, o a través de una filmación de su trabajo, archivado en un DVD.

La característica principal del VJ'ing es el *mix* que entrega libertad para modificar en cada sesión los elementos que se mezclan, dependiendo de los estímulos entregados por el entorno dónde se realiza el acto.

En este proyecto se situó al VJ'ing en el espacio teatral para poder estudiarlo mejor y demostrar así que es un proceso de diseño audiovisual, por lo tanto involucra al campo del diseño gráfico.

Se situó en el teatro con un fin deseado pero sin querer limitarlo a este ámbito. Pues el VJ'ing puede desenvolverse en diferentes tipos de escenarios, no sólo en el teatral.

El VJ'ing en este proyecto cumple una función de representación de una narración. Es un discurso narrativo pero esta función puede variar. En otros escenarios las visuales pueden cumplir una función decorativa por ejemplo. Por lo tanto la función narrativa no es la única función existente para el VJ.

Por eso en este proyecto se afirma que el rol del VJ es crear el imaginario colectivo para los espectadores. Y ese imaginario colectivo representa una época y una sociedad. Un extranjero que ve la obra "Underground Vermouth Show" no entenderá las significaciones de las visuales como lo hace un chileno ya que muchos de los mensajes expresados en esta obra tienen que ver con el imaginario colectivo nacional. El extranjero, por ejemplo, no conoce el programa "ROJO, Fama contra Fama", por lo tanto no se va a reír en las partes dónde debería.

"One of the larger questions that runs through the new roles of VJ'ing and VJ culture is similar to ones that other artistic movements in the 20th century have provoked: is VJing more an art form or a design form?" (JAEGER, Timothy. VJ, live cinema unraveled, Handbook for Live Visual Performance. p51)

Es imposible pensar en el VJ'ing como una actividad independiente que no cruza las fronteras. Tampoco se puede pensar en una única forma de arte.

Pero si se puede concluir a través de este proyecto que el VJ sigue un proceso de diseño: debe analizar los antecedentes y documentarse para poder conceptualizar su proyecto. Debe planificarse y desarrollar su trabajo como lo hacen los diseñadores gráficos. Se expresa a través de un lenguaje audiovisual que es un lenguaje que el diseñador maneja. Debe preocuparse del soporte y de la difusión de su proyecto. Finalmente es visualizado por un público objetivo estudiado con anticipación. Es un proceso de comunicación audiovisual. Por ende no se puede negar a que entra en el campo del Diseño Gráfico.

ANEXO

I
Pronóstico del tiempo

Meteorólogo: Muy buenas noches. El sol se levantó temprano para acompañar a los que trabajan, y nos alumbró llegando hasta casi los 30 grados. Pero bueno, no por mucho madrugar, amanece mas temprano, y eso fue lo que les pasó a los amigos trasandinos y a los amigos del Brasil, donde la persistente aunque débil caída del Merval y del Bovespa terminó augurando pequeñas turbulencias para el clima imperante en la región para lo que resta del año. Mejor suerte se vio para los amigos Venezolanos y Colombianos, gracias a los recursos del petróleo para los primeros y a los capitales norteamericanos contra la guerrilla y el narcotráfico para los de la tierra del café, y que arrojan un tremendo sol despejado en lo que resta de este ejercicio calendario. Algo mas enrarecido estará el clima en la zona del Pacífico Sur, donde los movimientos generados por pobres y por indígenas generarán algunas manifestaciones que empañarán las celebraciones de fin de año. Lo mismo para Bolivia y la zona altiplánica que, aunque no tiene mar, se verá influenciada por las agitaciones provenientes de la corriente del niño.

Nuestro país en cambio, presentará mañana un plácido y predecible pronóstico en todas sus regiones. El elevado precio del cobre hará despertar a todo el norte grande con enormes sonrisas veraniegas, las mismas que podrán exhibir los turistas que se empiezan ya a dejar caer en las zonas costeras de la Cuarta y Quinta región. Vamos La Serena que no te gane Viña!; Desde la región del libertador hacia el sur, las labores temporales propias de las cosechas estivales redundarán en un agradable clima de paz y de tranquilidad haciendo llegar la temperatura a un promedio de 20 grados Celsius. En concepción, focos de agitación estudiantil serán rapidamente apagados por las incansables fuerzas de orden y paz, dejando caer sobre ellos el peso de la vaguada costera y alcanzando, al finalizar el día, agradables 16 grados de temperatura. Entre la zona de Lota y del Alto Bío- Bío y hasta un poco mas al norte de Temuco, cierta inestabilidad puede significar chubascos veraniegos si se estimare necesario, re-encotrándonos con la calma habitual en las cómodas praderas de los lagos y la carretera austral, donde el sol y el suave oleaje del mar auspician un día de futuro esplendor. Coyhaique, Puerto Natales y Punta Arenas, frío, como siempre, pero sólo para los amigos que viven allí.

La antártica chilena seguirá siendo chilena a pesar de los tratados internacionales, al igual que rapa nui y el archipiélago de Juan Fernandez.

Santiago mañana despertará soleado, con agradables temperaturas que oscilarán entre los 15 y los 23 grados, y un clima de calma y amabilidad si es que usted no se aparta del televisor.

Mañana el sol saldrá a las 6:41 de la mañana y se esconderá a las 20:09 minutos, para que usted pueda realizar sin ninguna contrariedad su misma rutina de siempre.

Le recordamos que el santoral celebra mañana a Santa Pura de la Asunción, por lo que en su ejemplo le deseamos felicidad y paz para los suyos.

Les recordamos por último que a partir de esta hora nuestro canal se encuentra autorizado para emitir obras para mayores de edad y con criterio formado, y que deben apagar sus celulares antes de dar inicio a la función.

Esperamos que la disfruten y hasta mañana.

II
Vermouth Show

Presentador: Muy buenas noches. Underground vermouth show, en el aire.

Pocas veces el mundo libre se ha visto sacudido con anterioridad con la intensidad con la que fue remecido en estos tristes eventos. Miles de vidas humanas fueron sencillamente despedazadas entre medio de fuerzas que, desde lo desconocido, lanzaron su grito mas lleno de odio y venganza. La tragedia de miles de seres humanos tuvo su escenario mas pavoroso, al desnudo ahí, frente a las cámaras de todo el mundo.

Pero una de sus víctimas no cayó junto con la explosión misma de las bombas terroristas, ni con la caída de ningún avión. Una de las personas mas profundamente involucradas en los sucesos posteriores a los atentados protagonizó su propia tragedia, al punto de comprometer su vida en ello. Una persona que bien pudo ser usted, o yo, y cuyas posibles historias revelaremos hoy aquí, en Underground Vermouth Show.

Jean Charles de Menezes tenía 27 años. Era un joven brasileño que viajó hasta Londres a cumplir sus sueños y esperanzas. Le encantaba Londres. Le encantaba su ambiente vibrante. Le encantaba el hecho de que fuera el hogar de tantos extranjeros de todas partes alrededor del mundo. Era feliz de considerarlo su hogar.

Activista: (levantando un cartel)

Quiero que la gente en Londres recuerde que él era como todos ellos. Que iba en el metro para trabajar como lo hacemos millones cada día, pero que ese 22 de julio fue asesinado mientras iba a trabajar.

Primo Menezes: Ese día la policía vio subir a mi primo a un autobús y lo siguió unos 500 metros hasta la estación de Stockwell, en el sur de Londres, él solía tomar el metro en Brixton, pero el viernes esa estación estaba cerrada por lo que decidió ir hasta Stockwell.

Presentador: (voz en off) El que las estaciones estuvieran cerradas y hubiera problemas no era extraño últimamente si bien el metro de londres es el primero que se construyo en el mundo y cada día en el viajan 3 millones de personas, desde la aparición del nuevo tipo de terrorismo, había dejado de ser un lugar seguro porque más bien se le consideraba un objetivo.

Político 1: (hablando en una conferencia de prensa)

La noticia de los atentados ha determinado la inmediata puesta en marcha del “Plan de Emergencia de Londres”, que ha sido actualizado tras los atentados de Estados Unidos y Madrid y que ha sido ensayado por los servicios de seguridad y emergencia en varias ocasiones en previsión de un acto terrorista. El nivel de alerta continua alto para todo tipo de transporte público, lo que incluye subterráneos, líneas de colectivos interurbanas, líneas ferroviarias urbanas e interurbanas regionales; se recomienda a los usuarios que siempre informen a su familia o sus amigos sobre el itinerario previsto de regreso al hogar, que conozcan otras rutas y lleven consigo un mapa local en caso de que tengan que buscar una alternativa para volver a casa; también se recomienda que los pasajeros estén equipados con herramientas simples que los ayuden a superar situaciones de peligro. Incluso esta a la venta el Tubo de Seguridad de la Cruz Roja para los viajes diarios, que contiene una máscara antipolvo, una barra luminosa, una bolsa de agua y un silbato, para alertar sobre su presencia a los socorristas en una emergencia.

Presentador: (en off, mientras se ve al especialista hablando en silencio) Para el sociólogo y sicólogo Mark Whitby, especialista en traumas derivados de crisis colectivas de riesgo, toda esta locura resultaría insuficiente y se convertiría en el peor enemigo de los habitantes de esta ciudad y en la lamentable destrucción de Jean Charles de Menezes.

Sociólogo: A pesar de que la gente suele hablar poco cuando viaja, las personas empezaron a desarrollar miles de especulaciones internas: miedo ante un peligro inesperado, buscar un cambio de ruta, cálculos para evitar riesgos, cargos de conciencia al hacer presunciones típicas de los clásicos estereotipos, y hasta rabia al sentir desconfianza de manera injusta. En el último tiempo he escuchado constantes historias de gente cambiándose de metro por pasajeros sospechosos, y es que la gente se empezó a fijar de golpe en actitudes y movimientos que antes no hubiesen notado, lo que reflejaba una ansiedad generalizada que llevó a muchos a dejar de utilizar el transporte público.

Presentador: Marcus, de ascendencia griego-chipriota, tiene su propia estrategia para evitar “miradas raras” en el metro que él atribuye a su apariencia mediterránea.

Marcus: Para mostrarme “poco amenazador” ahora llevo una pulsera de la campaña “Hagamos Historia la Pobreza” (Make Poverty History) y trato de leer siempre The Economist. Aunque esto suene absurdo, siento que transmite confianza a la gente que viaja a mi alrededor.

Presentador: (en off) También este hombre de origen asiático cuenta que tanto era lo que tenía a los pensamientos de la gente que dejó de utilizar mochila.

Asiático: No la uso más para el trabajo, en la que antes simplemente llevaba mi almuerzo y la camisa para usar en la oficina. Prefiero utilizar una camisa sucia en el trabajo que verme sospechoso. Además a veces prefiero simplemente andar con camiseta cuando viajo, porque evito cualquier tipo de miradas y de confusión. Conozco personas que han dejado de llevar sus reproductores MP3 o I-pods, para evitar desatender órdenes de la policía o que los señalen por llevar cables “sospechosos” dentro de la ropa.

Presentador: (en off) Una mujer de origen musulmán simplemente dejó de utilizar el metro, cansada de que la gente prefiriese estar de pie a ocupar un asiento a su lado sólo por tener indumentaria musulmana.

Sociólogo: Este “vivir” constantemente amenazados genera una paranoia aún más fuerte que el daño con el que se amenaza, con esto cada vez las personas prefieren juntarse con sus iguales y evitar así cualquier tipo de riesgo sin ver que precisamente ese miedo genera más violencia.

Activista: (levantando un cartel) El 22 de julio Menezes estaba sentando en el metro, cuando lo tomaron de sus brazos y le dispararon ocho tiros. Siete de ellos fueron a su cabeza y uno a su hombro. Quienes lo mataron eran agentes de la policía. Quiero que la gente en Londres se imagine lo que es escuchar que su hijo, su hermano o su padre fue asesinado en el metro. A tiros.

Mujer: (encuestada en la calle)

Ah, sí...era un sospechoso terrorista, no?. Que parecía un atacante suicida, ese, no?. Que vestía una chaqueta grande, y que huyó de la policía...

Testigo presencial 1: Yo estaba sentado en un vagón del tren de la línea Norte. De repente, un hombre asiático entró corriendo al vagón. Parecía pakistaní. Andaba con una gorra de baseball, con una chaqueta bastante gruesa. Era el tipo de chaqueta que uno se pone en invierno, una especie de parka acolchada. A lo mejor tenía algo escondido debajo... no sé. No llevaba bolso ni nada en la mano, pero la chaqueta se veía fuera de lugar con el clima que estamos teniendo. Era un hombre grande, bastante gordito.

Mientras el tipo corría, lo venían persiguiendo tres policías vestidos de civil. Yo me di cuenta que eran policías vestidos de civil. Escuché muchos gritos, “¡¡Abajo!! ¡¡Abajo!!!”

Testigo presencial 2: Estoy totalmente desecho. Pasó a menos de cinco metros de donde yo estaba sentado. Lo vi con mis propios ojos. Cuando empezaron los disparos, yo me agaché, y me fui corriendo lo más rápido que pude así, agachado. Estaba preocupado por las balas

que andaban volando por ahí. Fue una reacción instintiva de salir. Todo el mundo corría para todos lados, con unas caras de horror espantosas. Muchos gritos de las mujeres... caos absoluto.

Y había mucho olor a pólvora. Un olor como ácido a pólvora.

Testigo presencial 1: Yo le vi la cara cuando se subió al vagón. Estaba muerto de miedo. Miró hacia la izquierda, y luego a la derecha. Parecía un conejo acorralado, un zorro acorralado. Se veía muerto de miedo.

Se tropezó, y luego fue empujado al piso por uno de los oficiales, que le disparó cinco veces. Tenía una pistola automática negra en su mano izquierda. Se la pusieron en la cabeza, y le dispararon cinco veces. Yo lo vi. Está muerto. Cinco disparos. Está muerto.

Testigo presencial 3: Recuerdo que bajé del vagón, y vi a 10 o 15 policías, todos armado con pistolas automáticas, y ametralladoras. Fue una pesadilla. Absolutamente. La verdad, lo único que estoy esperando es que abran los pubs, para tomarme un whisky bien seco.

Nunca he visto nada parecido en toda mi vida. Los vi matar a un hombre. Los vi dispararle a un hombre cinco veces.

Primo Menezes: Me acuerdo que sólo unos días antes de ser asesinado mi primo señaló que quería comprarse una moto para evitar el transporte público en Londres, porque también tenía miedo.

Político 1: (hablando en una conferencia de prensa)

La Policía británica ha matado esta mañana a un presunto terrorista, en la estación de metro londinense de Stockwell, al sur de la capital, según ha confirmado Scotland Yard.

El sospechoso fue alcanzado por los disparos cuando se disponía a abordar un tren de la línea Northern, y estaría relacionado con los atentados de los últimos días.

Jefe de Policía: Podemos confirmar que poco después de las diez de la mañana, agentes armados entraron en la estación de Stockwell y le dieron el alto. El sospechoso, de aspecto paquistaní, fue visto saltando una barrera y entraba en un vagón de un tren estacionado en esa estación de línea Northern Line. Creemos que el sospechoso abatido está relacionado con la operación antiterrorista iniciada tras los atentados de ayer. Empezó a ser seguido por policías vestidos de civil desde una casa de Tulse Hill, la cual estuvo vigilada las 24 horas inmediatamente previas al incidente, vistiendo una gabardina abultada.

Presidenta de la República: (Discurso presidencial)

Estamos en presencia de un flagelo que debemos atacar. Existen ciertos “enemigos” que quieren destruir todo lo que hemos construido en todos estos años. El terrorismo, la delincuencia, el miedo, al cual estamos expuestos es todo por culpa de un grupo de radicales que tiene valores distintos y que no calzan con la sociedad, son rebeldes, que ensalzan ideas extrañas y que todos los que están con ellos son enemigos, las naciones y las personas están con ellos o conmigo. Si están conmigo están contra ellos, estamos en una guerra globalizada contra el terrorismo, expulsaremos de nuestras naciones a todos los extranjeros sospechosos de ensalzar o justificar actos de terrorismo que fomenten actividades delictivas graves que promuevan el odio, todo lo que se da en las comunidades de inmigrantes, desplazados que no entienden las reglas mínimas de la convivencia y que por lo mismo hay que hacer desaparecer. Se creará una base de datos global con el objetivo de impedir la entrada al país de ciudadanos extranjeros que participen en diferentes formas de “conductas inaceptables” como predicar sermones radicales y publicar sitios web y artículos de fomento al terrorismo. ¿Cómo más enfrentarse a ellos?, les daremos a nuestros valientes policías todas las atribuciones para que nos defiendan. La única forma de lidiar contra “esto” es disparar a la cabeza, si disparas al pecho puede haber una bomba y no cumples con tu objetivo. Hay que tener en cuenta la presión a la que están sometidos nuestros “valientes funcionarios policiales”

por lo que hay que entender si se cometen errores, los que en todo caso, no equivalen necesariamente a un delito criminal. Este mundo está en guerra con el terrorismo y en la guerra inevitablemente hay víctimas que a veces pueden ser inocentes

En oscuro:

Voz 1: Si supierai que en un minuto más va a caer una estrella fugaz, ¿Qué deseo le pediríai?

Voz 2: _____Tu?

Voz 1: _____

Se empieza a proyectar imágenes de una estrella fugaz cayendo.

A un costado, una persona, casi desnuda, se empieza a poner perros de ropa en el cuerpo, en los brazos, en la espalda, en las piernas. Todo el movimiento es natural, casi lento.

Escena de la ciudad en el arbolito

Joven profesional 1: Panchi?...Panchi!, erís tú!, que tiempo que no te veía!

Joven Mendigo 1: Lieta?...¡Hola Lieta, que linda que estai!, tai mas rucia, que bueno verte!

Escena de la salida del terrorista.

Viste de Musulmán, aunque falta por vestir. La luz entra y se ve a su mujer orando. Se acercan, ella lo viste. Todo muy lentamente, mientras suena una música de medio oriente. El sale, sin mediar palabra.

Cortina de Salida a Comerciales, anunciando parte de lo que viene.

Comerciales primer bloque: sólo actuaciones

- LUN
- Disfruta
- Tv Farándula
- Banco de Dinero
- Aló Jesús
- Confort
- Silla
- Super 8

II

Segundo Bloque Vermouth Show

Presentador: El mundo entero se estremeció con los atentados, por lo que la muerte de Menezes no resultó tan extraña a los lógicos acontecimientos que deberían surgir como respuesta del Estado. Pero saltaba la interrogante: ¿Quién era Menezes? ¿Qué hacía en Londres? ¿Cuál era su vínculo con el terrorismo internacional detrás de los atentados?

Un equipo de Underground Vermouth Show viajó hasta el corazón mismo de la América Portuguesa para buscar comprender que llevó a Jean Charles de Menezes a enfrentar su tragedia al otro lado del Atlántico. En nuestra investigación podrá usted apreciar como los fatídicos elementos del destino, se van cerrando desde mucho antes sobre la figura de nuestro protagonista, hasta desencadenar en los lamentables hechos que ya sabemos. La vida de Menezes en Brasil, esta noche, en Underground Vermouth Show.

Voz en off del presentador, a medida que se van desarrollando las acciones por parte de los personajes.

Presentador: Jean Charles Menezes despertó un día, que no debía ser tan distinto a otros con una sensación extraña, sentía cierta corriente en sus manos, una especie de hormigueo que luego empezó a recorrer su pequeño cuerpo de niño de 8 años de edad.

Miró a su alrededor y ahí estaba su casa como siempre la había visto, el velador de madera sin barnizar, la silla, su abuela durmiendo, la radio vieja, sus padres.....

La radio vieja, se devolvió inmediatamente Jean Charles y una especial sensación lo embargó, una imagen rápida se le vino a la mente: tubos, circuitos, cobre, electrones. Sin pensarlo dos veces se dirigió hacia el aparato, ya sabía lo que tenía que hacer, no había lugar a dudas.

Tomó el aparato. Sus pequeñas manos soltaron pernos, cortaron cables, sellaron fisuras con total familiaridad, parecían las manos de un experto.

Al cabo de 15 minutos el joven Jean Charles concluyó su tarea, enchufó la radio, la sintonizó y comenzaron a salir las melodías de la canción de moda “Bailando Lambada , bailando Lambada”

En 15 minutos reparó lo que al menos una decena de técnicos de Gonzaga no habían podido arreglar en años.

Sus padres al escuchar la música, despertaron, se miraron algo cachondos pues la música incitaba al deseo, pero al percatarse que las melodías provenían de la vieja radio se levantaron sorprendidos.

Vieron al joven Jean Charles al lado de la radio. El padre se dirigió raudamente hacia el aparato. No lo podía creer, cambiaba la estación, subía el volumen, todo funcionaba de maravillas.

La madre en cambio, se quedó estática desde un costado de la cama observando a Jean, de inmediato comprendió que su hijo había sido quien realizó la tarea, el mismo que estuvo en su vientre y que a diferencia de los otros le hacía sentir sensaciones extrañas, hormigueos, ciertos shocks de corriente.

Orgullosa se acercó a besarlo y abrazarlo, no cabía en su cuerpo de tanto orgullo que sentía, nuevamente su hijo Jean le demostraba que estaba para grandes cosas, para hacer milagros. Al otro día, la hermana comenzó a pregonar la buena nueva en el mercado. Que mi sobrino hace milagros con los aparatos, que arregla lo inarreglable, que los técnicos de este país son una burla, que la radio quedó mejor que cuando fue recién comprada. etc....

De esta manera día tras día comenzaron a llegar a la casa del joven Jean Charles pobladores de Gonzaga con sus aparatos descompuestos y día tras día sus aparatos eran reparados por las diestras manos del joven. La noticia corría de boca en boca y poco a poco el joven Jean se fue ganando el apodo de milagrero, de “el Jesús de las maquinas”.

La madre, primero muy orgullosa por las habilidades descubiertas en su hijo, poco a poco fue preocupándose: no fuera a ser que su hijo corriera la misma suerte que Jesús que de tanto milagro terminó siendo sacrificado por todos nosotros, lo que en su caso, sería ser sacrificado por todos los aparatos.

Decidió muy a su pesar mandar fuera de Gonzaga a su pequeño retoño sin informarle a nadie. El destino escogido fue San Pablo ya que ahí vivía un hermano. El joven Jean se fue con prohibición expresa de acercarse a cualquier aparato con intención de repararlo, medida resultaba muy dura para el pequeño que tenía que reprimir sus fuertes impulsos electrónicos, controlar esas imágenes que súbitamente aparecían en su cabeza. Y si bien lo logró por un par de años, su angustia cada vez era mayor.

Escena de pelea entre Menezes y su primo.

Presentador: No pudo más, sus ganas de hacerle bien a los aparatos no pudieron ser contenidas, teles, relojes, personal estereos, radios, videograbadores fueron sanados sin descanso, el alivio llegaba a esos viejos circuitos.

Nuevamente comenzaban a gestarse procesiones de gente (imágenes de procesiones de gentes: marchas, estadio, tunick) con aparatos en busca de algún milagro.

La madre y el tío acordaron mandar al joven al primer mundo, seguramente allí pasaba más desapercibido, en esos lugares la gente no buscaba reparar aparatos, si estos se descomponían había que botarlos y punto.

Entre los dos ahorraron lo suficiente para el pasaje y algunas semanas de estadía

Menezes: (mientras en la pantalla se empieza a armar un cuadro de imágenes psicodélicas como héroe pop, con luz muy teatral y escuchando a Adamo “Un día nuestra gran novela he de escribir”)

No llores mama, esto es para mejor. Estoy seguro de que el paso que doy ahora vamos a entenderlo cada día un poco mas.

No soy un delincuente, mama; pero si mis talentos y mi esencia acá nos ponen en peligro, allá, donde el éxito alcanza para todos podré encontrar en lugar que me merezco. Estoy seguro que nuestras penas comienzan a acabarse hoy y que no volverán nunca.

No lo hago solo por mi, mama. Hay momentos en que los hombres debemos asumir nuestra misión en este mundo. Y hay algunos que estamos llamados a hacer historia con lo que nos ha dado Dios. Solo los cobardes prefieren la seguridad del inmovilismo, en cambio yo, prefiero arriesgarme y demostrar que estamos en lo cierto.

Te quiero mama, tu sabes que te quiero, no pienses que me voy guardándote algo de rencor.

Sé que cuando este solo en el primer mundo extrañare tu voz y tus cariños, tu preocupación por mi y pensare en todas las noches que habrás llorado porque estamos lejos.

Ten paciencia mama. Mas temprano de lo que piensas estaré de vuelta para decirte “Acá estoy, lo logramos, ya no hay de que temer”.

Te quiero mama, dame un beso y deséame suerte.

Presentador: Así, Jean Charles de Menezes partió al primer mundo, con la esperanza de una mejor vida y apesadumbrada se quedo su mama, su familia y un amor en su Brasil natal, pero con la esperanza de estar escapando de un sacrificio inminente.

Escena de Las Blatodeas: Doctora, presentando el tema de las blatodeas:

Doctora: Este es el fin del capitalismo tardío. Este era su fin último, y está escrito en el programa mismo de la ideología. Era obvio que la aniquiliación física del ser humano estaba en el final de su programa político, porque de ahí iban a idear formas de vender cupos, planes o seguros de supervivencia, con algún dispositivo que te regenerara el ambiente cercano a tu cuerpo pero que por lo mismo no podía ser pa los pobres. Y así habría mas mundo pa los que quedaran. Y así darse otra vueltecita por la historia, y una nueva edad media tecnologizada, un nuevo renacimiento tecnologizado, un establecimiento aparente de la realidad de la tecnología, una explosión de tendencias alternativas, y la opción ganadora que predomina y que se ejecuta hasta aniquilar otra vez a parte importante de la raza. Ya resulta necesario decir basta de esta gigantesca gran rueda de la fortuna de la historia. Basta de esta opresión a un destino tan predeterminado. ¿Usted sabe cual es el único ser vivo que ha sobrevivido a todas esos holocaustos?, si aunque usted supiera que en un lugar donde han habidos bombardeos ha habido sobrevivientes, ¿Me podría decir cual es el orden animal al que pertenecían las especies mejor conservadas, aún en los casos “de frente a las exposiciones”, halladas y estudiadas después de la hecatombe? Blatodeas. Si, las blatodeas.

Blatodeas. Baratas y Escorpiones. Así que ya saben chiquillas, ja!, No!(con tono de decir una talla fome!) Es en este sentido que nuestra organización ha comprobado que los mejores momentos de comunicación con estas especies ha sido justamente después de esos megalómanos eventos y cuando en peores condiciones ha resultado la especie humana. De hecho, al comienzo, por un tiempo (con tristeza) nos extinguimos. Por lo mismo, se vuelve muy necesario ya!, establecer contacto con estas, desde ya les digo, nobles criaturas. Establecer redes de colaboración, acuerdos inter-especiales de comercio y fortalecer una verdadera organización aglutinadora internacional, es la lucha final que se apresta a dar la humanidad, cuando termine de constatar que el fin del mundo ya ocurrió, que ya el daño es irreversible, y que esta madre naturaleza ya fallece agónicamente afectada por la humanidad como un cáncer fulminante para una mujer promedio.

(pequeño silencio)

Fulminante en los tiempos del planeta, claro.

Presentador: Las primeras semanas en Londres Jean estaba algo perdido, arrendó una pieza en los suburbios y no sabía bien que hacer, hasta que caminando por la calle se encontró con una mujer botando una radio, Jean la miró y le dijo en su mal inglés que se la arreglaba, la vieja lo miró incrédulo y le preguntó cuanto me cobra. Nada le respondió Jean. En dos minutos la radio estaba impecable y como nueva. La mujer agradecida le invito un té.

Escena: La compañía

Un gerente de una transnacional electrónica, un humaniode que logró emanciparse y asesinar al presidente anterior y que vive en el más absoluto anonimato, se enteró de lo que sucedía, de inmediato se le vinieron números rojos a la cabeza, imagínense la cantidad de equipos menos vendidos por año por culpa de éste estúpido inmigrante, si con solo tocar los aparatos los arreglaba.

El tema fue debatido en las altas esferas, era importante parar el fenómeno cuanto antes.

Al registrarse las primeras caídas en ventas, la decisión se tomó rápidamente, eliminar a Jean Charles. El momento oportuno: la confusión por los atentados, las herramientas: unos policías corruptos.

Jefe de Policía: Se subió a un autobús y se bajo siete paradas más...ahh...adelante para después entrar en la estación de...(acordándose) metro de Stockwell saltándose el torno de entrada. Momentos después, cuando se disponía a entrar en un vagón tras una carrera –y haberle dado el alto los policías–, fue interceptado y reducido por éstos, en el suelo, posición en la que procedieron a dispararle siete tiros en la cabeza, causándole la muerte. El hombre murió allí mismo.

(acordándose) Llevaba un abrigo de invierno en pleno verano. Tenía el visado caducado y llevaba tres años trabajando en Londres, en actividades que se investigan.

Escena de la llamada a Brasil (Actuación)

Escena de la doctora hablando del proceso mental de generación de la idea. Coreografía en lento mientras se habla del momento de la muerte de Menezes.

Como pueden ver, el problema con la causa que determina la muerte de Menezes no está dado en su fundamento último por el hecho que los policías lo hubieran baleado, no, no, como tampoco directamente que unas balas le hayan perforado el cuerpo y la cabeza. No. No. El tema es...Cada vez que los neurotransmisores...

Así habría sido como Jean Charles, el Jesús de las maquinas, resultaría asesinado injustamente, en el año cero de la era machine. Se dice que ahora, su imagen adorna la secreta sala de reuniones de las dominantes maquinas humanoides.

Escena de la reunión con los Árabes y salida de menezes a la escena de la muerte.

Por eso, hoy día a ambos nos sirve mucho que nuestras organizaciones se acerquen. Y que planifiquemos esta operación en conjunto, para que resulte igual que las otras (mueve las cejas y habla como si fuera gángster)

Mira sería como en Atocha, pero un poco mas recursiva por que la idea es que sea algo que desencadene un proceso.

En principio, serían unas bombas en unos buses públicos y unos carros del metro. Un poco cantidad de gente muerta, el famoso efecto “pánico” –oye no tenemos otro efectito mas moderno? Hasta cuando seguimos con lo del pánico?...Si esas wevás las inventaron los gringos weón!...mira como te tienen dominado weón! puta la weá!...Por dios que me aburre esta weá, po!- disculpen, seguimos, y conseguimos que maten a un inocente, no, no pero escucha antes, alguien a quien no puedan culpar, que sea reconocidamente inocente, que sea tan bueno que ni siquiera ellos lo podrían culpar: no se por, algún negrito, algún árabe, un sudaca, o un pobre eso un pobre!...aunque no, mejor no tan pobre, como que está surgiendo, eso, además está acá en Londres, uy la cagá que puede quedar en el país de donde es él, pero bueno, eso, entonces habrían protestas contra el gobierno, pero ya no sólo evantadas por los opositores, sino todos estos grupúsculos que se sientem discriminados, movimientos gays, de inmigrantes, de beneficiarios de los programas sociales, de agrupaciones de artistas, todos, todos a la calle, como en Francia. Y mandarían a la policía a reprimir y con los hooligaans de los estadios saldrían a dejar la cagá en la ciudad. Y cuando los barrios de los suburbios sean todas las noches campos de piras de autos quemándose como en un gran campo de trigo, solo bastará poner una o dos bombas en algún edificio mas importante o simbólico de esta época, como el parlamento o el edificio de la Corte Suprema de Justicia, igual que en V de Vendeta, ¿Viste V de Vendeta?, yapo, así.

Eso es mas menos. De ahí habría que ver que condiciones logramos establecer para poder empezar a limpiar el ambiente. Tenemos programas generales de barrido y tratados generales de los residuos, pero vamos a necesitar de una esfuerzo extra del estado para indagar mas profundamente.

Ésta persona ha sido elegida por nuestra organización para integrarse a nuestro equipo de operaciones,

Menezes: ...a ver, no!...no!...Que les pasa!!!

Doctora: que?...

Menezes: No!...

Cortina de Salida.

III

Tercer bloque Undergroun Vermouth Show

Escena de La Doctora en la cocina. Red: Fame aganis`t the Fame, Marco Antonio Solís, Shania Twain, Menezes.

Menezes: Eso es lo que quiero yo!!! Viste? Cantar samba, bossa nova. Con ritmo, cadera, hacer bailar a la gente. No como esa cosa fome que bailan acá.

Laura mira con cara escéptica.

Menezes: Ya sé que me dijiste que el bossa nova no pega acá. ¿Pero cómo el otro día, cuando estábamos en ese pub que tenía el escenario al medio, el dueño dijo que hace un par de años tuvo un cantante de bossa nova?

Laura: (“estás loco, MENEZES”)

Menezes: ¿Es verdad, o no es verdad? Si dijo!!

Laura: (“no estás entendiendo nada, MENEZES...”)

Menezes: ¿Sabes lo que pasa? Tú no has sabido promocionarme. No has sabido convencerlos. Acá el bossa nova vende. La samba vende. Caetano Veloso vende. Y yo canto igual de bien, o no?

Yo me acuerdo que cuando recién llegué, y cantaba en la plaza, la gente paraba. Y yo los miraba bailando y cantando conmigo, y sentía una conexión con ellos. Si esto es lo mío!!! Aquí está mi futuro. Porque qué saco con cantar lo que cantan todos acá, para ser uno más del montón? Yo soy distinto, por eso la gente me va a querer escuchar. Porque soy especial.

Menezes se pone a cantar de nuevo.

Menezes: ¿Sentiste eso?

Laura: (luego de una pausa) le extiende una tarjeta.

Y esto que es?...ah, el administrador del restaurant donde estuvimos ayer. Al que se le echó a perder la parrilla de luces, y que quería ver si se la podía arreglar. Okay, yo lo llamo. Estoy seguro que cuando me escuche, me va a pedir que cante en el local. Capaz que me diga que me quede esa misma noche...(Laura se va, resignada) voy llevar ropa de cambio... Tengo una corbata bien linda...es nueva!... Mejor voy a ensayar un poquito.

Menezes se queda cantando.

Periodista: (hablando desde el noticiario)

Esta tarde se han revelado nuevos datos que significan un verdadero vuelco a la investigación sobre la muerte del joven brasileiro Jean Charles Menezes” muerto en extrañas circunstancias en el metro de Londres. El informe revelado, según datos filtrados de la “Independent Police Complaints Commission” (Comisión Independiente de Quejas de la Policía, IPCC) a la cadena de televisión inglesa ITV, señala que Menezes habría entrado en la estación de metro de una manera tranquila y relajada, llegando incluso a tomar una edición del periódico gratuito que se reparte en el metro de Londres; Luego, habría sido inmovilizado por un policía dentro de uno de los vagones del metro cuando estaba sentado; En ese lugar habría sido disparado en once ocasiones, siete de ellas en la cabeza, una en el hombro y tres errados, no portaba gabardina alguna y habría tenía su visado en regla. La policía británica habría abatido al brasileño Jean Charles de Menezes, a quien confundió con un kamikaze, con balas “dum dum”, cuyo uso está prohibido en la guerra por las convenciones internacionales, reveló este miércoles el diario The Daily Telegraph.

Ese tipo de bala tiene punta hueca, lo que hace que se expanda dentro del cuerpo al impactar, provocando el máximo daño a la víctima.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

BETTETINI, Gianfranco. La Conversación Audiovisual. Problemas de la enunciación fílmica y televisiva. Madrid: Cátedra, 2004.

CASTELLS, Manuel. La Era de la Información, La Sociedad Red. Volúmen 1, 1996. Alianza.

CHION, Michel (1993) La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós Comunicación; Título original: L'audio-vision.

CONTRERAS, Miriam. Relación entre sonido e imagen. Tesis a Director Artístico. Pontificia Universidad Católica de Chile

CORDEIRO, José Luis, Benesuela Vs. Venezuela. El combate Educativo del Siglo. Ediciones CEDICE. Carácas, Venezuela, 1998.

GONZÁLEZ, Hilario. Comprender la Imagen hoy: teknosphera. Artículos filo-tecnoculturales. Vol 1, Agosto, 2001.

JAEGER, Timothy. VJ live visual unraveled, Handbook for live visual performance.

KANDINSKY: De lo espiritual en el arte. Editorial Labor, Barcelona, 1992.

KUKOVEC, Dunja. Vj en el Arte Contemporáneo. Artículo en Internet.

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. MIT press, Cambridge, Mass, EE.UU.

MAZA, Monique. Les installations vidéo, « œuvres d'art ». Paris, L'Harmattan, 1998, 285p.

MCLUHAN, Marshall. Understanding Media: the extension of man. The New American Library, 1966. 320p.

PÉREZ, José Ramón. El arte del Video ; introducción a la historia del video experimental. Barcelona RTVE, ediciones del Serbal, 1991. 191p.

SÁNCHEZ, Alfredo. Sincronía entre formas sonoras y formas visuales en la narrativa audiovisual. Revista Latina de Comunicación Social, La Laguna (Tenerife), Octubre 1999, n.22, 14 p.

SOLU. La cultura de los VJs: de la industria del loop a escenarios en tiempo real.

ZATONYI, Marta. Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido. Buenos Aires, librería Técnica CP67, 2002. 360p.



Artículos en Internet

www.videogeist.de
www.alcayata.com/la_comisión/investigación/vjing.htm
www.ull.es/publicaciones/latina/a1999bno/19alfre/do.html
www.multidimensionalmusic.com/espagnol/mmd.htm
www.infovis.net/printMag.php?num=129&lang=1
www.lecollagiste.com/collanews/VIDEO_VJING_News/
www.solu.org/text_Vjculture_esp.html
www.forwardvc.com
www.vjspain.com
www.nor-tec.org
www.designobserver.com/
www.resolume.com
www.arkaos.com
www.ldmproductions.fr/main/index.php?langue=en&rub=1
www.vjlp.com
www.kablevision.com
www.voluble.net
www.ryoichikurokawa.com
www.visualarte.com

www.nerves.net
www.eyehear.org
www.xnografikz.com
www.vjsolly.com
www.vjmasyga.com
www.salonkritik.net
www.vjtv.net
www.lacoctelera.com/digitarch
www.electronica-optica.com
www.keyframe.org
www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/expanded/websites.htm
www.no-org.net/video/net/art
www.mic.imtc.gatech.edu
www.lux2006.org
www.festivalveo.com
www.off.ws/
www.homeworkfestival.net
www.uma.es/marte/

