

Símil y Móvil

Pablo Rabe y Fernanda Tappatá

Objetivo

Reflexionar acerca de las relaciones entre la experiencia del cuerpo en vivo y su trasposición a imagen cinematográfica, analizando los factores que influyen sobre la empatía y el verosímil necesarios para la situación comunicacional que plantea así como su reconocimiento. En el trabajo con el cuerpo en su totalidad y en el detalle en relación a su posterior recorte de los planos registrados por la cámara, las variables a tener en cuenta son velocidades, dinámicas y escalas espaciales compartidas entre el dispositivo de captura y los cuerpos performáticos.

Metodología

Analizar la relación de cuatro instancias, por un lado el punto de partida del trabajo que se materializaba en un guión a desarrollar e imágenes como referencias plásticas a las cuales arribar, por otro su posterior proceso de transformación de los cuerpos a lo largo de los ensayos, y por último la fase final de la concreción del rodaje y su posterior montaje de imagen y sonido.

Resultados

El cuerpo en movimiento tiene una dimensión en el vivo diferente al del registrado por una imagen bidimensional, no sólo por su traslado de la tridimensionalidad a la bidimensión sino también por una cuestión de magnitud en la que son observados los cuerpos. Lo pequeño puede pasar a ser enorme y lo gigante diminuto, lo que está arriba puede estar abajo, una secuencia extensa puede transformarse en un microlapso... Todos estos cambios de escalas espacio-temporales modifican no sólo el modo en que los performers perciben su movimiento sino también el del comportamiento de la cámara induciendo a ambos a reelaborar sus patrones de movimiento en relación a esa transformación. El punto de vista cambia la acción y viceversa aún cuando éstos no estén determinados de antemano. El ser observado también modifica la acción.

Desarrollo

Parte constitutiva del eje argumentativo del largometraje Tejen, fue tematizar y abordar las posibilidades icónicas y cinéticas de los cuerpos humanos al comportarse como

grupos de individuos y configuraciones anatómicas dependientes de un sistema de estímulos/respuesta que los dota de patrones interaccionales de carácter orgánico, similar a la inteligencia de los procesos biológicos encontrados en otros organismos vivos (mecanismos de defensa ante agentes extraños, impulsos, reflejos), generando puestas en escena y composiciones espacio-temporales estructuradas por los ciclos de movimientos, ritmos, pulsos, sistemas de distancias que proponían dichas redes intercorporales.

En el curso de los ensayos, durante un período de seis meses el trabajo se nutría y reestructuraba constantemente a partir de su interacción con la cámara de video. Dicho dispositivo de captura, por sus particulares características intrínsecas a su modo de uso (como son las de su manipulación y ergonomía a base de movimientos corporales que imprimen y modifican su recorrido) implica un cuerpo que lo sostiene y provee de morfologías igualmente humanas, ligadas a un sentido de punto de vista y ubicación espacial, así como grados de participación, cercanía, complicidad y afección respecto a lo que observa.

Estos estados anímico fisiológicos desprendidos de ciertas impresiones cinéticas recuperadas por el campo visual de la cámara, en principio encarnaban el punto de vista del personaje principal (el observador y sujeto conductor del relato) pero de a poco fue experimentándose con otros grados de participación en el registro de las escenas, y el comportamiento de la cámara se permitió navegar y dejarse imantar por otros estados de otras corporalidades (la de los sujetos observados por el personaje principal) para construir patrones de comportamiento análogos que modifican su sistema de distancias y focalización, un cuerpo-cámara, emulando y asociándose con otros cuerpos-matriz.

Toda esta idea de insuflar y dotar de niveles comportamentales a la cámara, si bien no rompe con la idea de cuarta pared, sobreimprime y expande los datos que recuperan la presencia de un humano ausente a la narración pero inmersivo como vehículo narrativo,

La cámara evoca un sentido de participación, el efecto cámara es la mirada asociada a un cuerpo con sus limitaciones y posibilidades como la de cambiar la velocidad, escapar al objeto que observa, espiarlo, producir estados latentes, focalizar en un objeto o estar desconcertado por su afectación produciendo intimidad o extrañamiento. Todas las reglas de construcción de sentido asociadas al cuerpo también son reglas que de alguna forma invisten al lenguaje audiovisual de forma antropomórfica. La acción performática

de los actores y bailarines cambian según el punto de vista de ese efecto cámara aún cuando la acción sea aparentemente la misma. El punto de vista no está definido de antemano e implica un amplio campo de posibilidades y variables como un sistema de distancias concebido como una red invisible que ata a los objetos entre sí, que los conecta habilitando la cercanía o lejanía de la cámara. Distancias que se extreman pasando de un plano general a una cercanía casi prostética con el actor. La cámara tiene una presencia táctil. La cámara funciona como un sensor del cuerpo.

Afección, en su raíz etimológica, se describe como la impresión que realiza un objeto en otro, hasta alterarlo.

El eje principal del trabajo en Tejen fue en principio arribar a cuerpos que forman parte del imaginario de otro cuerpo (el del protagonista de la película) a través de la captura de la cámara entendida como cuerpo participante activo. Las estrategias para lograrlo fueron incorporar en los intérpretes movimientos a través de consignas o pautas que reestructuren la lógica o los patrones de acción para llegar a un comportamiento del cuerpo guiado desde lo que observa el que se mueve en vez de provenir de una imagen ideal a la que se quiere llegar a registrar con la cámara. De ésta forma fue posible improvisar diferentes situaciones sin salirse de los parámetros elegidos.

Las pautas seleccionadas tuvieron origen en:

-Recorridos espaciales en el cuerpo que incluían torsiones sostenidas de todo o una parte del cuerpo. Escorzos.

-El cuerpo como un arco en tensión... a punto de ser disparado.

-Ocultamiento de zonas del cuerpo como el rostro o extremidades. Cuerpos con partes faltantes.

-Vibraciones de partes o totalidad del cuerpo.

-Movimientos pequeños que se repiten indefinidamente en el tiempo.

-Tono muscular elevado en determinadas zonas del cuerpo.

-Acoples de cuerpos siguiendo la lógica de lo siamés.

-Acoples de cuerpos como masa indiferenciada de extremidades. Confusión de cuerpos.

-Calidades de movimiento no humanos como líquidos, insectos o seres microscópicos.

- Estados latentes de semi-quietud que encierran posibles activaciones de movimientos repentinos.
- Activaciones de los cuerpos por estímulos a distancia.
- Velocidades extremas: hiperlentitud o ultrarrapidez.
- Posiciones incómodas en el espacio.
- Quiebres en el cuerpo.
- Movimientos que desvían su dirección de manera aleatoria y repentina.
- Traslados con apoyos del cuerpo en el suelo no convencionales como codos, cabeza, rodillas.



Presentación en el marco del III ECART