

El Gran Gatsby tiene una versión de 1974 dirigida por Jack Clayton sobre guión de Francis Ford Coppola y protagonizada por Robert Redford y Mia Farrow.

subsidiarias Bazmark Live y Bazmark Music. Su éxito comercial revela una habilidad instintiva para anticipar los gustos de la audiencia. Luhrmann quería que su versión en la pantalla grande fuera fiel a la visión de Fitzgerald y tomo la decisión de dirigir el largometraje en 3D para traer el mundo de Gatsby a esa vida de época. Todo fue armado con la ayuda de un escáner de pequeño formato LIDAR que crea los modelos en 3D por cada set permitiendo al equipo de efectos visuales, liderado por Chris Godfrey, combinar y componer las piezas individuales en una sola locación. Buscaban una imagen muy real que realzara el sentido dramático. La tecnología ayudo a lograrlo por medio del uso de lentes de ángulos muy abiertos, similares al campo de visión del ojo humano. El espectador entra así en la interpretación y en la presencia de los personajes. Luhrmann: *“Un día tuve una revelación en la que vi un versión de ‘Dial M for Murder’ de Hitchcock en 3D. No me parecía interesante sentir que las cosas venían hacia mí, lo que era interesante era ver a Grace Kelly moviéndose en una habitación en 3D. Y la cámara no se mueve, es ella quien se mueve y actúa. Lo que me impactó es cuánto se parece el 3D al teatro, lo poderoso que es el 3D cuando un actor se mueve hacia la cámara, en oposición a mover la cámara hacia el actor.”*

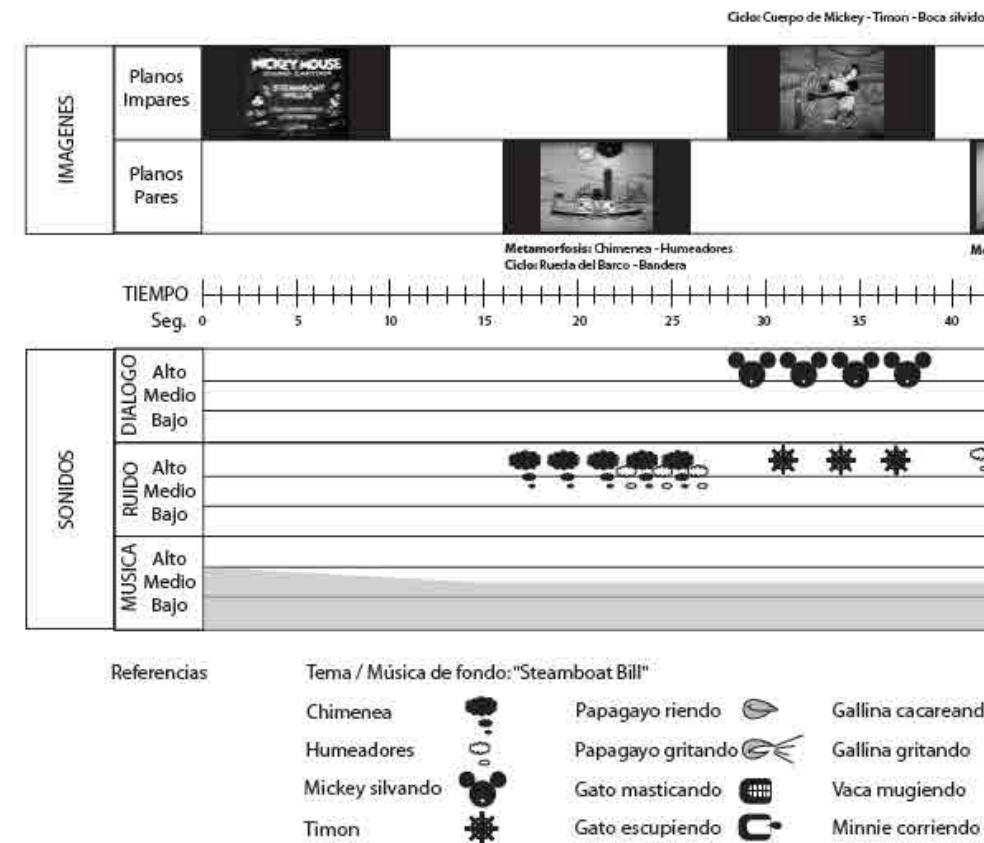


<http://dicereblog.wordpress.com>

Bibliografía

RAFOLS, Rafael; COLOMER Antoni (2003) *Diseño Audiovisual*, GG Barcelona.
<http://elbazardelespectaculocine.blogspot.com.ar/2012/06/el-gran-gatsby-sinopsis-ficha-data.html#.UiudLcZyG3s>

Fragmento. Partitura Blarduni para investigación del cortometraje *Steamboat Willie*, Walt Disney, 1928.



Sumario

- 10 Imagen-sonido
Análisis sobre Partitura Blarduni
Néstor Velázquez
- 11 Cuestiones de montaje
El montaje como decisión estética. 2º parte
Sandrina Gobbi
- 13 Sonido
La importancia del espacio sonoro
Adrian Di Pietro
- 15 Producción
Efectos especiales
Valeria Miccio

Imagen-sonido

Análisis sobre Partitura Blarduni

Néstor Velázquez

A través de la producción de la Partitura Blarduni se llevó a cabo un análisis profundo sobre el cortometraje *Steamboat Willie* de Walt Disney, 1928. Se estudió de modo continuo la interacción del sonido con la imagen, sin presuponer grados de relevancia entre los mismos.

En la partitura se puede hacer una lectura de forma diacrónica que deja entrever por un lado el desarrollo continuo de las imágenes y por el otro el del sonido; igualmente desde una lectura sincrónica se puede detectar la relación entre imágenes y sonidos descubriéndose los puntos claves en los cuales se complementan.

Un análisis minucioso toma en cuenta la notable cantidad de ciclos y las metamorfosis en relación rítmica con el sonido y a lo largo de la narración. En este caso, estos recursos cumplen los mismos principios que el sonido.

Se observa el modo en que los ciclos y las metamorfosis han reducido los costos de producción, ya que con la repetición de acciones se economizan cantidades de fotogramas por animar.

Imagen y sonido funcionan como conjunto inseparable, ninguno se sobrepone al otro, ambos son utilizados de forma conjunta permitiendo anticipación y comprensión de los sucesos contados.-

Referencias

Investigación realizada en el marco del proyecto de adscripción y como fichado para el proyecto 11/B 217/FBA.UNLP.
Portada: VELAZQUEZ Néstor (2011) Partitura Proyecto adscripción.
Ver video en DISNEY Walt (1928) Steamboat Willie en <http://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4> cons. agosto 2013.

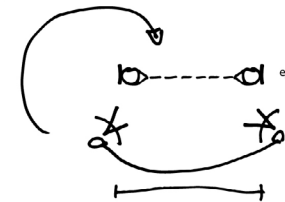
Cuestiones de montaje

El montaje como decisión estética. 2º parte

Sandrina Gobbi

Continuación a la entrevista a Analía Fraser, licenciada en realización de cine, video y tv. Actualmente presentando el corto *Una mirada y El día que te quise demasiado* en el 8º Festival de Artes Audiovisuales de La Plata.

acerca de la relación entre plano y plano. El montaje, según David Bordwell:



El espacio se construye de acuerdo a una línea central también llamada eje de acción o línea de 180º, sobre la cual se desplaza la cámara para presentar los acontecimientos y orientar al espectador dentro de la escena. De este sistema surge la relación entre plano y contraplano. La aplicación de este principio tiene como fin:

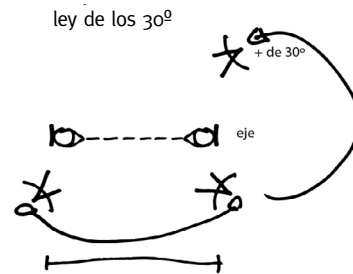
asegurar la percepción de un espacio común entre un plano y otro, dentro de la misma escena, y **asegurar una dirección constante en pantalla**, interpretar que cualquier dirección es dada por la dirección de mirada de los personajes por lo tanto el espectador sabe siempre donde están los personajes.

Regla de los 30º: se explica en el mismo esquema.
Signos de puntuación: denominados por Bordwell como efectos ópticos, son una alternativa narrativa

David Bordwell (EEUU, 1947) es un historiador y teórico del cine. Parte de su trabajo se puede revisar en el sitio *David Bordwell's website on cinema*.

Sobre principios de montaje y signos de puntuación ver también Eandi-De Ponti (2004).

En la ley de los 30º el cambio de posición de cámara /frontal-lateral no debe ser menor a los 30º.



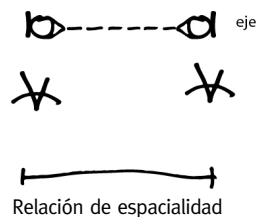
al modo más común de unir dos planos que es el corte directo, percibido como un cambio de tiempo instantáneo. Los otros interrumpen gradualmente un plano para remplazarlo por otro, permaneciendo por unos instantes ambos en pantalla. De estas decisiones surgen relaciones gráficas, rítmicas, espaciales y temporales.

Las relaciones gráficas también se pueden inscribir en el principio de montaje por enlace. Las relaciones rítmicas están dadas por la manipulación del montaje en su sentido diacrónico.

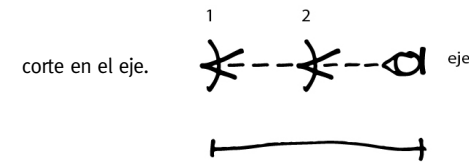
La conocida escena del asesinato en la ducha en el film *Psicosis* de Alfred Hitchcock señaló un hito en este tipo de relación en el que se conjuga diacronía y sincronía.

Gráficas: dos planos que interactúen mediante similitud desde sus rasgos formales (por ejemplo plano A primerísimo primer plano de un ojo humano, plano B figura entera entero de la luna llena) a esto se lo llama emparejamiento gráfico de formas, colores o composición global (suelen ser opciones metafóricas) entre ambos planos siempre hay un signo de puntuación para hacer evidente la relación.

Rítmicas: surgen por la duración de varios planos que forman una estructura perceptible (planos de mayor a menor duración sensación de dilatar el tiempo y a la inversa lo comprime).



Espaciales: relación entre dos planos mediante similitud, diferencia o desarrollo. En este tipo de relaciones se encuentra el *raccord* que puede ser dado por la mirada o por el espacio.



Temporales: relación entre el orden de los hechos determina un relato como lineal, con flashback, flashforward o elipsis. Dependiendo de lo que se quiera mostrar se van a ir utilizando las distintas posibilidades del montaje. Sin montaje no hay película!

¿Cómo manejar la duración de las tomas en el momento del montaje? El director cinematográfico Sergio Leone (1929-1989) exploró las relaciones entre la duración de la toma, el tamaño de plano y la construcción de sentido. Los recursos por él explorados fueron referencias para directores tan diversos como John Carpenter, Clint Eastwood, Bernardo Bertolucci, Quentin Tarantino o Dario Argento, entre otros.

Bibliografía

- BORDWELL David (2013) *Website on cinema* en <http://davidbordwell.net/> consulta septiembre 2013.
- EANDI Héctor y DE PONTI Javier (2004) "Diseño de títulos de crédito" en *Serie pedagógica* 4/5, FaHCE-UNLP, La Plata.
- HITCHCOCK Alfred (1960) *Psicosis*, Paramount, EE.UU.

Sonido

La importancia del espacio sonoro

Adrian Di Pietro

La isla desierta, de Roberto Arlt. Teatro Ciego Argentino. Dir. José Menchaca. Viernes y sábados 20:15 y 22:15 hs. Décimo-tercera temporada. Ciudad Cultural Konex. CABA.

Estimulante experiencia como espectadores participantes. El sonido es algo fundamental en la percepción espacio-temporal. Funciona como una suerte de brújula que orienta y ubica al oyente en función de sus capacidades perceptivas.

En el análisis de la relación imagen-sonido, Michel Chion afirma que el sonido ha temporizado la imagen, es decir ha regulado los tiempos en que ésta transcurre. Pero no como un valor añadido, sino como un ida y vuelta, como normalización y equilibrio entre ambos . El sonido es tiempo y movimiento, señala.

El concepto de paisaje sonoro -originalmente *soundscape*- es acerca de los sucesos que se escuchan en lugar de las acciones vistas. Es un término que introdujo el investigador Robert Murray Schafer (Canadá, 1933) y que fue retomado por numerosos investigadores, entre ellos, Michel Chion.

La naturaleza del sonido se plasmó en la definición de objeto sonoro: un sonido básico aislado de su contexto y examinado por sus características propias, separado de su continuo temporal habitual.

Los seres humanos nos vemos “faltos de cultura” en ciertos valores (entre ellos, los valores perceptivos) que hacen que prestemos más atención a cosas que vienen socialmente determinadas. Así como el silencio es a la música, como el vacío es a la experimentación física, el ruido, el diálogo y la música son percepciones que pueden variar mucho según el lugar en el que nos encontremos.

Es aquí donde me detengo. En el hecho de transmitir una experiencia de ese espacio sin imagen que uno pueda visualizar, pero sí presente, pues se trata de aquella imagen que se puede representar producto de la construcción imaginaria. La importancia de lo sonoro en la vida cotidiana como elemento de comunicación sensorial y de transmisión de emociones. La puesta -no convencional y dinámica- está dirigida por José Menchaca, creador, junto con Gerardo Bentatti, del Grupo Ojuro. Menchaca es el director de *La isla desierta*, de Roberto Arlt, versión adaptada para teatro ciego. Los paisajes sonoros se hacen presentes allí, nos refieren necesariamente a la audición.

Tradicionalmente se ha considerado un paisaje sonoro como el conjunto de todos los sonidos perceptibles en una situación concreta. Por lo tanto estamos ante dos acontecimientos fundamentales: la percepción sonora y la espacialidad situacional. El lenguaje gestual cede entonces su espacio a los estímulos sensoriales y a la palabra.

La experiencia teatral deviene en una oportunidad, un puente entre el público y los actores, no videntes, disminuidos visuales y videntes. Una otra forma de percepción que no incluye lo visual pero sin embargo lo abarca.-

Bibliografía:

BARTHES, Roland (1993) “El acto de escuchar”, en *Lo obvio y lo obtuso*, Paidós, Barcelona.
CHION, Michel (1990) *La audiovisión*, Paidós, Buenos Aires.
www.teatrociegoargentino.com/

Producción

Efectos especiales

Valeria Miccio

Por efecto puede entenderse aquel elemento visual y/o sonoro destinado a recrear un determinado ambiente o a condicionar la visión del espectador. Centrados en la producción del diseño audiovisual el efecto es aquel momento en el que una determinada combinación acústico-visual sobresale de la globalidad para convertirse en particularidad.

La presencia del efecto es completamente natural, ya que posibilita una mayor y más amplia aportación semántica. El resultado puede ser la representación de un entorno espectacular y fantástico que logre influir directamente en el estado emocional del espectador. Ello nos sitúa ante el objetivo de condicionar la percepción para facilitar la interpretación del mensaje. *The Great Gatsby* es una adaptación fílmica de la novela homónima de F. Scott Fitzgerald, publicada en 1925. Es dirigida por Baz Luhrmann y cuenta con las actuaciones de Leonardo Di Caprio, Tobey Maguire, Carey Mulligan e Isla Fisher. Luhrmann (director, productor y guionista) ha captado la imaginación de la audiencia y la crítica en todo el mundo con una diversa gama de proyectos en cine, opera, teatro, música, multimedia. Es fundador y director de Bazmark Inq. y sus

El efecto implica un artificio, un truco. Narrativamente es la consecuencia de un acontecimiento, la finalidad que persigue un personaje y su accionar. Para un equipo de producción es una cuestión puntual por resolver: desde el efecto de un vidrio empañado, la rotura de un vaso de vidrio o un tropezón, hasta un encandilamiento, un derrumbe o una explosión. El efecto día/noche, por cierto, no queda fuera de esos ejemplos. En animación puede hablarse de efecto del movimiento en términos cinéticos, como aquel que hace una pelota al desviarse de su trayecto normal.