

TFG

REALIZACIÓN DE EPISODIO PILOTO PARA WEBSERIE

CONSTRUCCIÓN DE UN DISCURSO AUDIOVISUAL PROPIO

Presentado por Ángel Marín García

Tutor: Fernando Javier Canet

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El siguiente TFG trata sobre la realización de un producto audiovisual, concretamente un episodio piloto pensado para ser distribuido en formato webserie. Se explicarán todos los procesos necesarios para su realización. Empezando por la preproducción, pasando por la producción y finalizando con la postproducción. Se desarrollarán las bases teóricas, los referentes y las motivaciones que han servido para conformar el tema, guión y estructura del relato, así como las decisiones formales en cuanto a discurso y, especialmente, los sistemas de representación fílmicos escogidos para abordar esta producción. Se planteará una metodología concreta según la experiencia específica de este producto y, en las conclusiones, se recapitará sobre el resultado con respecto a la intención original del proyecto.

PALABRAS CLAVE

Episodio piloto, dispositivo fílmico, webserie, marioneta, producción audiovisual, filmología, iconización, montaje audiovisual, mímesis, representación fílmica.

KEYWORDS

Pilot episode, cinematic apparatus, webseries, puppet, film production, filmology, cartoonization, film editing, film representation.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer especialmente a mi compañero de carrera y de proyectos, Alex Carsí, por ser siempre un trabajador incansable, un fiel socio y, especialmente, mi gran amigo.

Gracias a Fernando Canet Centellas, tutor de este trabajo, por su visión positiva y sus comentarios siempre constructivos.

Gracias a Alba Oller por su atención, comprensión y apoyo durante los momentos más difíciles de este trabajo.

A mis dos amigos, Sonia y Alex, los cuales siempre me han dado su cariño y su ayuda cuando las dudas surgían.

Gracias a M^aCarmen Ferre, que ha dado la orientación definitiva a este trabajo y ha sacrificado su tiempo para ayudarnos desinteresadamente.

A Juan Antonio Toboso por su aporte como actor de emergencia.

A Alba Rochina y Nadia Montava por ofrecer su ayuda generosamente.

A mi padre, Marcelo Marín, que sin saberlo sirve de inspiración emocional e intelectual.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1 Objetivos	6
1.1.1 Objetivo teórico principal	6
1.1.2 Objetivos teóricos secundarios	6
1.1.3 Objetivo práctico principal	6
1.1.4 Objetivo práctico secundario	6
1.2 Metodología	6
1.2.1 Metodología propia del proyecto	7
2. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES	8
2.1 Conceptos teóricos	8
2.1.1 Apparatus o dispositivo fílmico	8
2.1.2 Métodos de representación en un discurso audiovisual	8
2.1.3 Mímesis	9
2.1.4 Iconización según Scott Mccloud	9
2.1.5 Episodio piloto. Posibilidades y limitaciones	10
2.2 Referentes	10
2.2.1 Georges Méliès (1861-1938)	10
2.2.2 Winsor McCay (1871-1934)	10
2.2.3 Michel Gondry (1963)	11
2.2.4 Terry Gilliam (1940)	11
2.2.5 Jim Henson (1936-1990)	11
2.3 Precedentes	11
2.3.1 Fur TV (MTV)	11
2.3.2 Quien engañó a Roger Rabbit (1988)	12
2.3.3 American Splendor (2003)	12
2.3.4 The Muppet Show (1975-1981)	12
2.3.5 Triumph, the Insult Dog.	12
2.3.6 Tyger (2003)	13
2.3.7 Teatro bunraku	13
3. MEMORIA	14
3.1 Fase de preproducción.	15
3.2 Fase de producción	18
3.3 Fase de posproducción	22
4. CONCLUSIONES	23
5. BIBLIOGRAFÍA	25

1. INTRODUCCIÓN

Este TFG sirve como planteamiento teórico y como memoria de la realización de un episodio piloto para webserie.

Explicaremos, desde su gestación hasta su edición final, la realización de una obra audiovisual de ficción.

Como plantearemos más adelante, dicha obra servirá para poner en práctica varios conceptos aprendidos durante la carrera de Bellas Artes y buscará, concretamente, poner a prueba la conjugación de elementos del documental con elementos de pura ficción, asumiendo los precedentes (la hibridación entre realidad y ficción) pero investigando un camino propio y personal. El episodio tiene un carácter fuertemente experimental, tanto en lo formal como en lo metodológico, lo cual analizaremos en detalle más adelante. De momento, queremos adelantar varios conceptos fundamentales para abordar la lectura de este TFG.

El rasgo más prominente de este capítulo piloto es que está protagonizado por una marioneta de trapo (a la que también nos referiremos como teleñeco o puppet), llamada Kübler. Esto no es una cuestión meramente anecdótica, sino que es fundamental desde su base teórica.

La idea fundamental detrás de todo el proyecto es la exploración de la hibridación entre realidad y ficción en un discurso audiovisual. Especialmente, investigaremos los métodos de representación de la realidad y de la ficción, y para ello haremos referencia a los conceptos de *apparatus* fílmico y *mímesis*, para desafiar la percepción del mecanismo discursivo. Así, el audiovisual presentado conjuga dos caminos que deseamos desarrollar (la realización y la hipótesis teórica), los cuales dialogan entre sí, como se verá tanto en el marco teórico como en la memoria, pues una se alimenta de la otra y viceversa. Por lo tanto, tenemos, por una parte, una explicación metodológica sobre la realización del episodio piloto y por otra un análisis y reformulación de conceptos teóricos, los cuales orbitan sobre el concepto fundamental de *apparatus* cinematográfico.

Durante la memoria entraremos en detalle sobre las frases del proyecto e identificaremos qué elementos han modificado el trascurso del trabajo. Para finalizar, plantearemos las conclusiones obtenidas y las compararemos con los objetivos iniciales. Muchas de las conclusiones serán reflejo de hallazgos durante la producción y la investigación teórica.

Un faceta muy importante de este TFG es el hecho de que el episodio piloto se ha llevado a cabo conjuntamente con mi compañero Alejandro Carsí Urriaga, cuyo TFG se centra en la difusión web de dicha obra. Este hecho condiciona varias de las características del producto, sobre todo en su fase de preproducción, en cuestiones de formato y temática y, por supuesto, en su tramo último, la difusión.

1.1 OBJETIVOS

Dividiremos los objetivos en dos categorías; las relacionadas con la investigación teórica y las relativas a la consecución del trabajo práctico.

1.1.1 Objetivo teórico principal.

a) Experimentar con la hibridación entre realidad y ficción en un discurso audiovisual, desde un punto de vista personal. La intención es enfrentar y conjugar elementos de ficción con elementos documentales. Se pone de manifiesto especialmente el apparatus fílmico, pues la ficción está representada de forma intencionadamente artificial.

1.1.2 Objetivos teóricos secundarios

a) Ceñirnos al formato de serie para web. Esta decisión fue tomada junto a mi compañero Alejandro Carsí. Ambos somos consumidores de series audiovisuales, tanto de televisión como en formato web y deseamos poder producir ficción en este ámbito. La intención es distribuir el producto a través de la web.

b) Experimentar con un plan de trabajo no estricto, basado en la reformulación continua del tema, guión y forma del producto. Concretamente buscaremos que los elementos documentales sean la fuente temática del relato y condicionen la ficción.

c) Investigar las posibilidades de representación del uso de marionetas, especialmente enfrentadas a contrapartidas humanas naturalistas.

1.1.3 Objetivo práctico principal.

A nivel práctico, el objetivo primario es, efectivamente, la producción y dirección de un capítulo piloto. Teniendo algo de experiencia, buscábamos nuevos retos.

1.1.4 Objetivo práctico secundario

b) Construir y aprender a manejar de forma convincente una marioneta de trapo. Aunque en un principio se valoró la utilización de actores, más tarde se optó por la construcción de un puppet. Esto, a su vez, planteó nuevas reflexiones teóricas.

1.2 METODOLOGÍA

Este proyecto posee una característica fundamental que condiciona todos sus procesos. Se trata de experimentar con la convivencia, dentro del discurso, de elementos de naturaleza documental con elementos de ficción, intentando extremar ambos aspectos.

Descubrimos que la metodología corresponde más con la de los reportajes de investigación que con la realización de relatos de ficción. Como veremos en la memoria, el proyecto cambió mucho estructuralmente desde la primera propuesta hasta el resultado. Aún así el concepto básico de yuxtapo-

sición de ficción y realidad sigue intacto.

Al tratarse de un experimento personal, no fue conveniente acogernos a ninguna metodología clásica. No se trata de un documental, ya que gran parte del contenido es pura puesta en escena pero tampoco nos pudimos adaptar al método profesional de realización de relatos de ficción, pues nuestra intención es dotar de sentido total al relato una vez llegemos a la fase de montaje.

Habiendo aclarado estos puntos, explicaré exactamente la metodología que planteé para esta producción, desde el momento en que tuvimos una idea más o menos sólida.

1.2.1 Metodología propia del proyecto

Plantearé el camino, más que una estructura, esperando poder explicar el proceso a grandes rasgos.

a) Creación de un personaje. Le dotamos de una personalidad básica, sin demasiado detalle, tan sólo posee un conflicto básico para motivar el desarrollo de la trama.

b) Búsqueda de situaciones y personas reales que puedan estar temáticamente relacionadas con el conflicto del personaje.

c) Grabación de planos genéricos con el personaje, inspirados levemente por el tema principal.

d) Grabación de diálogos entre nuestro personaje y las personas que accedan a ello. El diálogo es libre, sólo se acuerda el tema.

e) Reestructuración del plot de acuerdo al material grabado.

f) Grabación de planos recurso.

g) Grabación de escenas ficticias para asentar la estructura dramática.

h) Grabación de un off, que dotará de unidad y continuidad al discurso.

i) Fase de montaje para descartar elementos superfluos y para definir el producto final.

Como se puede observar, todo surge de manera orgánica. Hay una intención pero no hay una estructura sólida. Se va formando aprovechando los eventos y los encuentros fortuitos. Esto quiere decir que no existe un guión para el resto de capítulos. De realizarse, sólo tendrían una intención de estructura.

2. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES

Para el desarrollo teórico manejaremos una serie de conceptos que es conveniente analizar y concretar.

2.1 CONCEPTOS TEÓRICOS

2.1.1 *Apparatus o dispositivo fílmico.*

Este complejo término teórico, desarrollado por varios teóricos y psicólogos durante los 70, siendo el más relevante Jean-Louis Baudry, engloba toda la estructura tecnológica, socio-económica, ideológica y psicológica del cine cómo forma de comunicación, especialmente en su faceta de comunicación de masas y su relación con la psicología freudiana. Tiene tres aspectos básicos, que se relacionan íntimamente y se condicionan entre sí, definiendo un concepto ideológico que tiene consecuencias filosóficas, psicológicas y sociales:

1. El conjunto de toda la tecnología relacionada con el cine.

Comprende las máquinas destinadas al registro visual y sonoro, como las lentes y los micrófonos. Pasando por el proceso de revelado o procesado de dichos registros, como pudiera ser tradicionalmente el film, o la banda magnética para el sonido, y ahora el procesado digital de la imagen. También comprende toda la tecnología que afecta a la distribución y proyección en salas de cine o en televisores. Incluye también los métodos de almacenaje de todo producto audiovisual.

2. El entramado social, económico y político que propicia la existencia de la industria del Cine y de su influencia como elemento de consumo en la sociedad. Esta faceta explica los orígenes y estructuras que promueven que la industria del Cine sea como es a día de hoy. Estudia los motivos y las repercusiones que tiene a nivel económico, social e ideológico.

3. El propio lenguaje fílmico y en concreto su relación con el espectador a nivel sensorial y psicológico. Especialmente se centra en estudiar cómo afecta psicológicamente al espectador todas las decisiones que se toman como realizador, productor o empresa. Desde el punto de colocación de la cámara, pasando por la presencia de la banda sonora a la percepción de la película a 24 imágenes por segundo, proyectada en un plano, en una sala de cine, por ejemplo. Especialmente se centra en donde se sitúa psicológicamente el espectador con respecto a la película. Por supuesto, trata también de las ilusiones propias de la imagen en movimiento y su manipulación. Siendo un campo de estudio complejísimo y muy intenso, me centraré en la siguiente idea que me parece relevante para apoyar mi experimento.

2.1.2 *Métodos de representación en un discurso audiovisual.*

Obviamente existe un campo de estudio inabarcable sobre los mecanismos psicológicos que nos llevan a aceptar el evento fílmico como una re-

presentación válida de la realidad. Lo que la profesora Inez Hedges definió como “.., as a contract, specifically a “disposition of representation”..” (The cinematic apparatus, ed. Teresa de Lauretis 1980).

Este término se suele utilizar más en relación con el encuadre dentro de la lente (los diferentes planos) y la relación del objeto representado con el espacio físico de la pantalla. También hace referencia a la relación psicológica del espectador con respecto al relato, sobre todo en relación con la diégesis.

2.1.3 Mímesis

En el Arte, explica y cataloga los diferentes métodos de representación y reproducción del mundo real en la obra artística, especialmente de la representación de personas, que se han utilizado a lo largo de la Historia del Arte. Intenta buscar una justificación para las decisiones representativas de los artistas.

En nuestro caso, esta función no es totalmente satisfactoria, pues nuestra cuestión es relativa a la relación psicológica del espectador con un artefacto que represente a una persona en un discurso audiovisual, lo cual es tan funcional y efectivo cómo una representación fotográfica de una persona real.

Que sepamos, básicamente es en el campo de la animación donde se ha estudiado este proceso. El problema es que no hemos encontrado ningún estudio que hable específicamente de la representación icónica no pictórica de una persona, todas las explicaciones suelen ser técnicas.

2.1.4 Iconización según Scott McCloud.

Para el personaje protagonista, hemos construido una marioneta. Nos hemos basado en el estilo que definieron los shows de Jim Henson, The Muppet Show y Sesame Street (Barrio Sésamo). Esta elección no solo se da por gusto personal, sino que atiende a un concepto que a mí me interesa especialmente y que Scott McCloud explicó en su obra seminal sobre teoría del cómic, *Understanding Comics* (Scott McCloud, 1993, ed. Tundra) Se trata de la iconización, a lo que él se refiere en inglés como “cartoonization”. McCloud teoriza sobre por qué en los cómics es más efectivo el uso de la simplificación de los rasgos de una persona, especialmente del rostro, en contraposición a una representación realista. Plantea que al reducir la cara a sus elementos básicos se produce una “amplificación a través de la simplificación” (*Understanding Comics* p.30). Lo que él acuñó como efecto máscara (no confundir con el efecto máscara que se usa en la composición de un plano). Al reducir el rostro a símbolos (dos ojos, una boca y poco más) se produce un efecto de identificación universal. Por lo tanto el lector se introduce dentro de cada personaje en un ejercicio de empatía inducida. “When you look at a photo or realistic drawing of a face you see it as the face of another. But when you enter the world of cartoon you see yourself.” (*Understanding Comics* p.30).



2.1.5 Episodio piloto. Posibilidades y limitaciones.

En las series de ficción para televisión, en el modelo de la industria estadounidense, antes de empezar a producir una serie, los realizadores elaboran un episodio que sirve como muestra del producto. Este episodio piloto se presenta ante la productora para que decida si tiene posibilidades comerciales y en ese caso, poder hacer las sugerencias o modificaciones necesarias. Recientes ejemplos de episodios piloto que no fueron emitidos los encontramos en Sherlock (BBC), Fringe (Fox) o Juego de Tronos (HBO).

Nosotros planteamos este ejercicio como un episodio piloto por lo tanto se asume su naturaleza de prototipo y puede ser analizado como un experimento, más que bajo una estructura cerrada y restrictiva. Así, puede servir como referencia o descarte a futuros proyectos, tanto propios como ajenos.

2.2 REFERENTES

2.2.1 Georges Méliès (1861-1938)

Director y productor de cine. Nacido en Francia, fue un gran pionero de los efectos especiales y la ilusión fílmica. Introdujo muchos de los efectos visuales más importantes, como el stop-trick o el fundido desde y a negro, técnica utilizada durante toda la Historia del Cine.

Más allá de los efectos de cámara, en sus obras conviven representaciones artificiosas con personajes de carne y hueso. Esto es lógico si pensamos que antes del descubrir el aparato cinematográfico, era ilusionista en teatro.

Fue extremadamente prolífico, con más de 1500 obras, casi todas de corta duración. Sus películas más conocidas son Viaje a la luna (1902) y El viaje a través de lo imposible (1904).

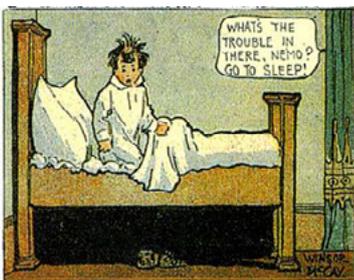


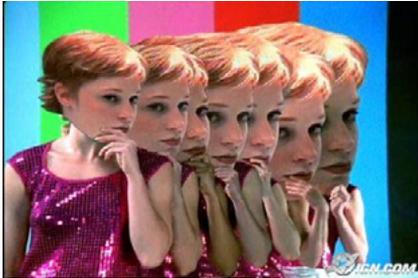
2.2.2 Winsor McCay (1871-1934)

Fue uno de los primeros dibujante de tiras cómicas, siendo su obra más conocida Little Nemo in Slumberland. Pero fue su faceta como pionero de la animación lo que le colocó en la Historia del Cine. Su obra más reconocida es Gertie, the dinosaur (1914).

Lo más interesante, para el tema de este TFG, es cómo el propio Winsor interactúa con su creación en la propia película, dándole órdenes, y demostrando a sus colegas que, efectivamente, podía hacer que un dibujo se moviese.

Otra obra relevante fue Little Nemo (1911), basada en sus propios cómics. Se repetía la situación de Gertie, con sus colegas mostrándose escépticos ante la idea de que un dibujo pareciera moverse. La diferencia fundamental es que aquí, además, se muestra al propio McCay en su mesa de dibujo, mostrando el trabajo que supone animar. Esto es muy importante en cuanto es un caso primitivo del proceso de hacer consciente el mecanismo discursivo ante los espectadores.





2.2.3 Michel Gondry (1963)

Realizador francés especialmente interesado en la creación de ilusiones visuales, utilizando cualquier tipo de técnica. Su creatividad es espectacular.

Comenzó una prolífica y exitosa carrera como director de videoclips, donde experimentó con diferentes puestas en escena mezclando efectos digitales, trucos de cámara y atrezos mecánicos. Más tarde se introdujo en la realización de largometrajes, siendo el más exitoso "Eternal Sunshine of the Spotless Mind" (Focus Features 2004). Sus composiciones no pretenden engañar al ojo, normalmente siempre se puede identificar el artificio, revelando claramente la puesta en escena por el apparatus fílmico.



2.2.4 Terry Gilliam (1940)

Actor, animador y, principalmente, director de cine. Nacido en Estados Unidos pero nacionalizado en Reino Unido, fue uno de los componentes de los Monty Python. Fue el animador de las famosas escenas animadas de aquel show.

Sus películas suelen tender hacia la fantasía y sus puestas en escena son espectaculares. Suele utilizar indiscriminadamente maquetas, disfraces y muñecos para representar los elementos de fantasía. No suele utilizar los efectos digitales y por ello sus películas tienen un carácter artesanal que me parece muy interesante.

Relacionado con nuestro TFG, sus historias suelen tratar sobre la relación entre lo real (la cordura) y lo ficticio (la locura, el sueño).



2.2.5 Jim Henson (1936-1990)

Director productor, animador, dibujante pero, sobre todo, marionetista. Fue el creador de los Muppets y el encargado de crear las criaturas fantásticas de películas como "Cristal Oscuro" (1982) y "Dentro del laberinto" (1986).

Especialmente interesante me resulta "Fraggle Rock" (1983) ya que en este show una gran variedad de criaturas fantásticas viven dentro de un mundo subterráneo y todo está representado con marionetas y escenografía. Sin embargo, uno de sus personajes, el tío Matt, se dedica a viajar por el mundo exterior. Allí encuentra a "Las criaturas del mundo exterior", que somos nosotros, los humanos. La clave, para mí, es que el tío Matt observa la realidad a modo documental, no utilizando actores, normalmente.

2.3 PRECEDENTES

2.3.1 Fur TV (MTV)

Serie de humor negro producida por MTV Europe, protagonizada por tres marionetas que comparten piso. Las tramas giran en torno al sexo, las drogas y los trapicheos. Dentro de su propia diégesis, viven en el mundo real pero son identificados como puppets, aprovechando esto para crear situaciones cómicas. Se apoya en el contraste y la descontextualización producida entre los temas adultos y los muñecos infantiloides.





2.3.2 *Quien engañó a Roger Rabbit (Warner Brothers, 1988)*

Dirigida por el innovador Robert Zemeckis, esta película mezcla actores reales con dibujos animados. Hubieron varios precedentes a esta película, como por ejemplo "You oughta be in pictures" (1940, Warner Brothers). En esa caso el argumento trataba sobre los personajes de dibujos animados interactuando con sus creaciones. En el caso de Roger Rabbit se plantea, dentro del relato, la interacción de un mundo de ficción con el mundo real. Se establece que lo ficticio, los dibujos, también son reales, aunque obedezcan a los tópicos de género, estableciendo una subtexto metalingüístico muy interesante.

2.3.3 *American Splendor (2003)*

Dirigida por Robert Pulcini, se trata de una película biopic sobre el autor de cómics Harvey Pekar, autor del cómic autobiográfico del mismo nombre. Lo interesante en cuanto el diálogo de realidad ficción y la revelación del apparatus fílmico, se da cuando, en varios interludios, se muestra una entrevista con el propio dibujante, que reflexiona tanto sobre los hechos narrados cómo sobre el propio hecho de que un actor le interprete. En un momento concreto, actor y personaje real, se encuentran cara a cara en ese espacio fuera del relato, mostrando el mecanismo discursivo de la película.



2.3.4 *The Muppet Show (1975-1981)*

Programa de televisión, creado por Jim Henson. Protagonizado por marionetas, la serie mostraba, en clave de humor, cómo estas marionetas preparaban un show de variedades. El punto de vista de la serie mostraba la parte de atrás del escenario y contaba, a base de sketches, la preparación y presentación del propio espectáculo. Cada semana había un invitado del mundo real, que preparaba un número junto a los muppets. Esta persona era alguien conocido del mundo del espectáculo o de la sociedad, se interpretaba a sí mismo, pero seguía un guión. Un juego muy interesante de hibridación. En este caso es la realidad la que entra en el mundo de ficción.



2.3.5 *Triumph, the Insult Dog.*

Personaje creado y manejado por el humorista Robert Smigel. Aparece en pequeños sketches en el show de Conan O'Brian (TBS, Estados Unidos). Hace las veces de reportero corresponsal para el programa, acudiendo a eventos variopintos. La esencia de sus apariciones es que siempre termina ridiculizando o, directamente, insultando a los entrevistados, buscando la hilaridad. El hecho de que el humorista se parapete detrás del personaje (física y psicológicamente) tiene dos repercusiones prácticas. Por una parte, el humorista se desinhibe a la hora de molestar a su interlocutor y, por otra, el interpelado no reacciona realmente molesto, sino con humor, condicionado por lo absurdo de la situación. No hay engaño, hay simulacro y, por lo tanto, el posible enfado queda atenuado en ese espacio y momento.



En este caso, como en el nuestro, la intención es mostrar la reacción del mundo real frente a un personaje ficticio, introduciendo dicho personaje en el mundo real.



2.3.6 Tyger (2003)

Cortometraje de animación realizado por Guilherme Marcondes. Es una adaptación del relato de William Blake "The tyger". Narra la irrupción de un tigre gigante, mítico, en una ciudad. A su paso, las personas se convierten en animales e insectos y la fauna surge del suelo cementado.

Representa la ciudad y sus habitantes a través de varias técnicas de animación 2D. Sin embargo, el tigre gigante está representado por una marioneta. Dicha marioneta está manejada por tres marionetistas, completamente vestidos de negro y con el rostro oculto, a la manera del teatro de marionetas japonés, el bunraku.

Aquí, la realidad del ejercicio es mostrada sin tapujos. Se muestra el mecanismo de representación. El espectador lo acepta y prosigue con el disfrute del cortometraje.



2.3.7 Teatro bunraku

Teatro de marionetas tradicional de Japón cuyo origen se remonta la segunda mitad del s.XVII. Se representan relatos fantásticos y mitológicos utilizando unas sofisticadas marionetas. Lo más significativo del bunraku es la presencia, disimulada con ropajes oscuros pero no escondida, de los titiriteros en la misma escena. Normalmente tres para cada títere. El único que muestra el rostro impassible, es el maestro titiritero, los otros dos son sus pupilos. El espectáculo es complementado por músicos y un narrador, que da voz a los personajes.

3. MEMORIA

A continuación explicaré las diferentes fases que ha tenido este proyecto, identificando los aciertos, de haberlos, y los errores, con la esperanza de no repetir estos en futuros rodajes.

Una norma autoimpuesta desde el principio siempre fue la sencillez y economía de recursos. Cuando se nos planteaba algún tipo de dilema, la elección siempre era la opción menos complicada. Esta cuestión no es casual y es una reacción a nuestra experiencia previa.

Habiendo realizado varios cortos durante la carrera, se exploró satisfactoriamente el sistema clásico de realización. Previamente a este TFG, el hito personal más importante, y el que se abordó de la manera más profesional posible, fue la realización del cortometraje REM. Dicho cortometraje sirve de precedente personal para el proyecto que nos ocupa.

El proceso seguido en REM se puede resumir de la siguiente manera. Primero escribí el guión literario para que posteriormente dicho guión fuese revisado en grupo para definir su forma final. Se realizó un casting, se buscaron las localizaciones, se diseñó la planta de cámara y se organizó un plan de rodaje. Se ensayó con los actores y se realizó la grabación. Una vez finalizado el rodaje, se montó el material y se le añadieron efectos especiales, banda sonora y créditos. Para finalizar se presentó en clase a los demás grupos para finalmente publicarlo en el portal Youtube.

Pecamos de grandilocuentes y lo que debió ser un rodaje sencillo, acabó siendo una pequeña epopeya de 12 días de rodaje y 17 localizaciones, con efectos especiales, banda sonora propia y demás fanfarria. Por lo tanto, no estábamos dispuestos esta vez a repetir esos errores de principiante. Comeríamos otros nuevos.

Explicaremos por qué, en el proyecto que nos ocupa, se varió este método, siendo el motivo fundamental la búsqueda de un producto más orgánico y más impredecible, sobre todo en cuanto al relato, ya que las características del discurso, a grandes rasgos, ya se decidieron en la preproducción.

Como resultado, no sabíamos qué relato tendríamos hasta no articular el discurso fílmico con todo el material grabado. Este método abre la puerta a que sea la propia realidad la que disponga el tema o la historia y que sea en la fase de montaje donde realmente se concrete la historia narrada.

La observación de la realidad y posterior puesta en escena de lo observado ofrece muchas posibilidades. También nos ofrece una tensión especial pues, durante el proceso, uno nunca llega a estar seguro de qué es lo que va a obtener y mostrar finalmente.

Por lo tanto, el objetivo específico era poner a prueba un sistema de trabajo basado en gran parte en el azar y la búsqueda de historias en el entorno. Se ha optado por una táctica de observación, reflexión y reacción. Ha resultado, obviamente, un ejercicio de prueba y error.

Considero que la mejor forma de explicar esta metodología es explicar la crónica de lo sucedido.

Hubo una idea, un tema, desde el que empezar y a partir de ahí fuimos añadiendo y corrigiendo según posibilidades y estímulos.

Distribuiremos el proceso en preproducción, producción y postproducción.

3.1 FASE DE PREPRODUCCIÓN.

a) La elección del formato. Un piloto para webserie.

Después de decidirnos por realizar un audiovisual, empezamos a valorar las opciones e intereses. Desde el comienzo quisimos realizar una ficción, el elemento documental apareció más tarde, como se verá.

Siempre tuvimos claro que queríamos hacer un episodio piloto para serie web. Mi compañero Álex Carsí es un gran conocedor del panorama actual de series web y, especialmente del ámbito YouTube.

Por mi parte, siempre me han interesado las series de televisión. Básicamente las producciones estadounidenses.

Explicaré brevemente mi visión de este sector.

Desde la propagación de los servidores p2p, el acceso ilícito al contenido de televisión se ha disparado, no sin su correspondiente controversia y contradicciones, aunque este no sea el tema que nos ocupa.

Lo que pretendo explicar es que desde hace unos años he podido consumir de forma libre (a efectos prácticos) gran cantidad de series de todo tipo. Mi preocupación, como aspirante a profesional, tiene relación con las carencias detectadas sobretodo en cuanto a producción, en el panorama de series producidas en España.

Tiendo a pensar que uno de los errores básicos del producto nacional es el estancamiento en fórmulas que han funcionado en casos concretos (de forma merecida) y su consecuente abuso y repetición indiscriminada de estructuras superficiales.

YouTube y otras plataformas, permiten la entrada en circulación de productos independientes como el proyecto aquí presentado.

La predilección por el formato seriado tiene razones artísticas pero también comerciales. A nivel creativo permite el desarrollo amplio de las tramas y de los personajes a la vez que permite una libertad a la hora de modificar dichos conceptos a lo largo de la producción. A nivel comercial, permite la obtención de leves, pero constantes beneficios económicos en el caso de que resulte un éxito. YouTube permite que los creadores reciban directamente dichos beneficios. Este punto está ampliamente examinado en el TFG de Alex Carsí.

En cuanto al tema en sí, desde el principio nos apoyamos en el concepto de lo viral. Mi compañero también hace una explicación suficientemente extensa en su TFG sobre este tema. Yo solo remarcaré el elemento básico que

he podido detectar en este tipo de vídeos. Para mí, la característica común a todos ellos es que producen una reacción emocional básica y directa.

Hay que aclarar que el propio tema ha ido cambiando debido a los eventos propios del proceso. Esta es una decisión consciente, pues quisimos que fuese la realidad y el proyecto la fuente de inspiración para el relato articulado.

Para centrar el proyecto, decidimos que realizaríamos el episodio piloto, y cómo tal, es importante remarcar su carácter de prototipo. Esto quiere decir que no se plantea como un producto definitivo, sino que se produce para pasar los filtros y cambios necesarios antes de su definitiva puesta en marcha. Esto es idóneo si tenemos en cuenta el propio carácter experimental de la realización, pues a nivel creativo ésta parte de una búsqueda muy personal.

b) Características temáticas. La repercusión social, su interés y su problemática.

Para potenciar su repercusión, buscamos un tema que afectase a la realidad cotidiana de los ciudadanos. En un principio se planteó que utilizaríamos eventos característicos (manifestaciones, reuniones de plataformas sociales, desahucios, por poner ejemplos) como escenario para desarrollar una trama de ficción. Empezamos a esbozar una primera idea que planteaba una especie de sitcom, con una sensibilidad social.

Cuando planteamos esta idea a nuestro tutor, éste nos propuso que utilizásemos la hibridación entre realidad y ficción, pues el tema invitaba a ello. Se planteó utilizar una parte documental junto con una parte de ficción.

Habíamos estudiado algunos ejemplos durante la clase de Realización de relatos de ficción. Aquí, desde mi punto de vista, reside el verdadero corazón del proyecto, condicionando y espoleando las demás características. Este planteamiento marcó el devenir del proyecto y condujo el marco teórico, como veremos más adelante en su correspondiente apartado.

Nosotros en un principio quisimos decantarnos por el humor. La idea original quería ser un visión cómica del mundo de los movimientos sociales. Queríamos construir una ficción entre personajes estereotipados de diferentes movimientos sociales e integrarlos en situaciones reales de dichos movimientos. Esta idea escondía un problema básico. No queríamos parodiar, pero la propia naturaleza de los estereotipos lleva consigo gran cantidad de burla.

Dada la naturaleza sensible de los problemas retratados, no queríamos en ningún caso molestar o transmitir la idea de que nuestra intención era paródica. Sí que se planteaba el uso de humor pero en ningún caso, obviamente, a costa de aquellas personas con problemas muy serios que nos pudiesen abrir sus puertas.

Para solucionar este problema, el de la parodia, optamos por abandonar el humor y crear una historia sencilla, quizás con alguna pincelada de humor, pero básicamente cotidiana. Pero esto tampoco me satisfacía, pues cada vez más me daba cuenta que cualquier intento de imitar a personas relacionadas

con la protesta y los movimientos sociales era, a todas luces, una simplificación y, por consiguiente, una parodia.

Además, la utilización de actores planteaba una dificultad añadida. Dichos actores debían ser extraordinariamente naturalistas y especialmente buenos en la improvisación, para poder reaccionar a los eventos azarosos del mundo real.

En este momento empezaba a surgir la cuestión de representación de la realidad pues estaba enfrentándome a un proyecto que parecía orientado al engaño.

Una puntualización en este momento. He de aclarar que no me siento cómodo con el engaño dentro del relato. Aunque los falsos documentales son muy interesantes intelectualmente, no es lo que yo quiero hacer. A mí me interesa el engaño pactado que se da durante la experiencia espectador-película. Mi intención final, que espero quede clara tras la memoria, es realizar un homenaje a la propia experiencia fílmica. Al fin y al cabo, ahora estoy realizando audiovisual porque antes consumí y disfruté cine.

En definitiva, la utilización de actores planteaba entrar, sin desearlo, en el juego del engaño al espectador, la ilusión de los falsos documentales. A mí no me interesa especialmente este método pero si, además, añadimos que los temas tratados (las personas imitadas o representadas) se encuentran en una situación muy difícil, y que no deseábamos simplificar sus vidas en una parodia o imitación, la idea de usar actores se hacía cada vez más ajena al proyecto.



c) La introducción de la marioneta.

Recordando viejas ideas, recuperé el interés por el mundo de las marionetas. Esta decisión suele sorprender y entiendo que en un principio pueda parecer aún más paródico el uso de un muñeco pero, para mí, tiene todo el sentido del mundo, pues el espectador jamás podrá confundir a ese personaje con una persona real, que se enfrenta a unos problemas reales. Tendrá muy claro donde acaba la realidad (más adelante explicaremos más sobre el uso de este término en el contexto de representación) y donde empieza la ficción.

En ese momento, para mí se definió el fondo teórico del trabajo de una forma clara; la representación artificial de la ficción enfrentada a la representación documental de la realidad.

¿Cuál era la mejor forma de no engañar al espectador? Mostrando claramente el artefacto de la ilusión. Una marioneta frente a la realidad social. Incluso se sugería un subtexto de crítica social en cuanto al tópico de ser marionetas del sistema.

Usar una marioneta, además, es algo que se da muy poco en el mundo de la ficción recientemente, y menos orientado a un público adulto. Podía tener el valor de la originalidad, que no novedad.

Decidimos que el personaje sólo sería una marioneta en cuanto a su re-

presentación visual, su naturaleza, como personaje, era totalmente humana y cotidiana.

Dediqué tres días seguidos a la construcción de la marioneta. Encontré un tutorial muy útil en youtube pero que solamente explicaba la cabeza. El resto del cuerpo lo diseñé sin saber muy bien lo que hacía pero el resultado superó las expectativas.

Para el diseño del muñeco se decidió que su expresión debía ser nula. Esto proviene de la teoría de la iconización de Scott McCloud, como ya he explicado en el marco teórico. Esto nos interesaba para poder forzar una identificación del espectador con el personaje principal. La parte psicológica del apparatus fílmico ayudaría, teóricamente, a dicha identificación.

Así, en el diseño del rostro del personaje se tuvo en cuenta estas ideas. La cabeza tiene una forma esférica básica, dos ojos de expresión nula y una boca de forma horizontal. la simulación de emoción se consigue con el acting del titiritero, con el montaje de planos y reforzándolo con el diálogo y la banda sonora. Aún partiendo de esa base funcional, heredamos tópicos del muppet de Jim Henson: Muñeco prácticamente monocromo (amarillo plátano en nuestro caso) y tela de peluche imitando pelaje. Añadimos, por gusto personal y como homenaje a la animación clásica, el rasgo de manos enguantadas, típicas de los dibujos animados de los años veinte y treinta del s.XX.

Hay que puntualizar que llegados a este punto, el número de personajes protagonistas se redujo a uno, por razones obvias de logística y producción.

d) La construcción dramática del personaje.

Empezamos a bosquejar una historia y un conflicto detrás del personaje. Queríamos buscar una motivación que llevase a nuestro protagonista a implicarse con los movimientos sociales. En realidad, es una expresión de mi propia personalidad. Personalmente nunca encuentro una razón suficiente para implicarme con movimientos de protesta, etc. aunque políticamente esté de acuerdo con muchas de ellas. Aquí empezó un camino de apropiación personal con el muñeco que desembocó en la historia final, como veremos más adelante. Su motivación básica es la muerte de su padre. Este hecho le hará plantearse cuestiones fundamentales sobre sí mismo, su relación con su padre y su papel en la sociedad.

En un principio planteamos que el protagonista sospechara que la muerte de su padre está relacionada con los recortes en sanidad. De este modo quedaría justificada la interacción con los movimientos sociales de protesta.

3.2 FASE DE PRODUCCIÓN

a) Pruebas de cámara y primeras escenas.

Hicimos un pequeño viaje de fin de semana y aprovechamos para experimentar con el muñeco y hacernos con la actuación de marionetas. Intenta-

mos grabar una secuencia con hilos, para simular un caminado, pero fue totalmente infructuoso. En ese momento descartamos la posibilidad de planos abiertos en los que se mostrase al muñeco andando.

Conseguimos grabar dentro de una iglesia, y allí obtuvimos la primera reacción al muñeco por personas desconocidas. Los niños, por supuesto reaccionan positivamente, pero descubrimos que los adultos también juegan a dejarse engañar por la farsa del muñeco. Igual que en el cine.

Fueron las primeras pruebas de cámara con el muñeco y resultaron satisfactorias, de hecho, parecía más vivo a través de la cámara.

Nos costó bastante acostumbrarnos a la improvisación durante el rodaje. No teníamos experiencia previa con la exploración tranquila de lugares, personas y momentos. Como director no supe transmitir confianza y tranquilidad en ese momento, sobre todo porque, honestamente, estaba aprendiendo sobre la marcha.

Aún así conseguimos algunos planos muy interesantes (el de la llegada a casa, por ejemplo).

b) La búsqueda de los elementos documentales, un error de cálculo.

Teniendo el personaje básicamente definiendo nos dispusimos a buscar eventos sociales relacionados con los recortes en sanidad.

La idea era abordar a trabajadores de hospitales y a plataformas de afectados por los recortes, e intentar convencerles de que establecieran un diálogo con el muñeco para canalizar sus preocupaciones sobre estos temas.

Este método nace del formato reportaje pero bebe directamente del esquema propuesto en Triumph the Comic Insult Dog, espacio de entrevistas dentro del Conan O'brian Show. De todas formas esta será el método para forzar diálogos con las personas que nos interesen. La intención es poder tener conversaciones un poco más relajadas y poder aprovechar el material para construir una ficción alrededor de esos testimonios. Sin embargo, al volver a Valencia nos dimos cuenta de que cometimos un error de cálculo al pensar que encontraríamos eventos de carga social activos durante el mes de agosto que, por obligaciones de diferente tipo, era el mes que teníamos reservado para rodar. Así que nos vimos en la situación de tener un protagonista recién construido pero nos faltaba el elemento documental, la realidad con la que interaccionar.

c) Replantando la estrategia de rodaje.

Debido al problema citado anteriormente hubo un parón en el proyecto de unos días, pero en un momento dado recapacité y me dí cuenta que en realidad la cuestión social era sólo una excusa para grabar la realidad.

Así que cambiamos el enfoque y decidimos buscar a personas directamente relacionadas con el mundo de la salud pública. Nos acercamos al Hospital clínico y, tras unas indagaciones, conocimos a M^a Carmen Ferre, representante sindical de enfermería. Quisimos creer que debido a su activismo político

estaría totalmente dispuesta a aparecer en el episodio, quizás denunciando algún recorte.

El problema surgió cuando ella nos hizo ver que no se podía ofrecer a aparecer en calidad de representante sindical. Lógicamente, el hecho de que el protagonista sea un muñeco se suele interpretar como humorístico y ella no podía representar a su colectivo en esos términos. Sin embargo, cuando parecía que tendríamos que seguir buscando por otro lado, M^aCarmen se ofreció a participar de alguna otra manera. Su idea era la de representar un papel, a lo que tuvimos que negarnos para no desviarnos del objetivo final del episodio. Esta conversación llevo a que ella nos propusiese hablar de la muerte, un tema muy importante para ella, concretamente hablar de cómo no estamos socialmente preparados para aceptar la muerte. Nos pareció muy estimulante que fuese ella la que nos ofreció el tema, así que sin mediar más negociación aceptamos y acordamos con ella vernos en algún lugar fuera del trabajo para poder hablar tranquilamente.

Toda esta descripción de la conversación no es superflua pues muestra una de las partes más interesantes de este trabajo. El cómo la realidad se apodera y modifica el relato.

En este punto modificamos la historia del personaje para adaptarse al tema propuesto por M^aCarmen. Ya no importa la cuestión social, sino la filosofía sobre la muerte y el cómo se afronta en nuestra sociedad.



d) La primera fase de grabación

Con este nuevo plan de acción, decidimos grabar un simulacro de entrevista, que podría servir cómo reemplazo o cómo complemento a la entrevista pactada.

Para ello contactamos con nuestra amiga Alba Oller, que representó el papel de confidente del personaje. Una conversación en un parque hablando sobre la muerte en general. Su propia experiencia como maestra dio una perspectiva interesante. Esta entrevista, aunque simulada, no tuvo ni preguntas ni respuestas pactadas. Sin embargo la actuación no fue realista, pues la actriz no actúa como ella misma, sino como un personaje de ficción. Quedó bastante claro que, de las entrevista, podría utilizar apenas dos frases.

e) El primer bosquejo de estructura dramática.

Teniendo ya bastante material grabado empezamos a bosquejar una estructura para el capítulo.

Entonces me planteé que, para unificar el discurso, hilaría todo el capítulo con un monólogo interno del personaje. Aparte de la evidente ventaja en cuanto a edición, esta decisión me introdujo un poquito más en la cabeza del personaje. En este momento el personaje ya no sería un observador neutro de la realidad, sino el centro del relato y el vehículo para el espectador.

En este momento surgió la idea de utilizar audio extraído de películas y documentales que tratasen el tema de la muerte y componerlo a modo de

monólogo interno del personaje. Esta idea fue desechada al resultar muy complicado articular un discurso coherente con dichas fuentes.



f) La segunda fase de grabación, el encuentro con lo real.

Antes de encontrarnos con M^aCarmen, ampliamos el tema concreto de la historia. En la nueva versión, el muñeco se enfrenta a la decisión de tener que desconectar a su padre, enfermo terminal, de la máquina de respiración asistida.

En este punto la serie adquiere una estructura funcional. Determinamos que cada capítulo de la serie abordará una de las 5 fases del duelo, concepto introducido por la psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross en 1969 (*On death and dying*, ed. Schribner, 1969). Es por eso que en este momento bautizamos al personaje que hasta este momento no tenía nombre. El nombre fue Kübler, en referencia a la psiquiatra.

En cuanto a la entrevista en sí, tuvimos una pequeña decepción, pues pensábamos que nos inmiscuiríamos más en su realidad cotidiana, mostrando un fragmento de su vida, pero ella no podía estar todo el día con nosotros, así que nos tuvimos que conformar con una entrevista parecida a la que mantuvimos con Alba. M^aCarmen decidió el escenario para la entrevista porque intentamos que ella dirigiese la situación lo máximo posible.

Aunque fue una entrevista pactada, solo le informamos del conflicto interno de Kübler minutos antes de empezar. La conversación que mantuvimos sí que tuvo un carácter documental ya que ella habló sin ningún filtro aparente. Se mostró tal cual es ella. No hubo guía en la entrevista, tan solo la propuesta de la fase de negación. Ella nos corrigió y nos hizo ver que la fase del duelo empieza una vez muerto el sujeto. Aún así creo que la situación de estar conectado a una máquina se parece bastante a la muerte. Y la negativa a desconectar a lo que antes era un ser humano, se podría asociar con la fase de negación, por lo tanto mantuvimos el plot tal cual estaba.

La entrevista resultó satisfactoria, pues M^aCarmen habló desde su propia experiencia. Grabamos dos partes, una con muñeco y otra sin muñeco, hablando directamente yo con ella. Es curioso cómo son más interesantes las tomas con muñeco que sin él.

g) Definiendo la estructura dramática y última fase de grabación.

Teniendo este material establecimos una estructura más o menos fija para el episodio, pues ya teníamos la mayoría del metraje que necesitábamos. Se empezaron a montar las escenas por separado y a intentar estructurarlas con fines dramáticos.

Habiendo identificado una estructura, nos dimos cuenta que necesitábamos un comienzo interesante. Habíamos huido de la idea de usar más actores, pero al necesitar presentar el personaje dentro del relato, decidimos grabar una escena de ficción donde el médico habla con el personaje y le informa de la situación. Para ello grabamos en nuestra propia casa y el actor



fue un familiar cercano. Obviamente hubo una puesta en escena total.

h) Escritura y grabación del off.

Fue una tarea difícil, pues he de reconocer que no soy buen escritor.

Durante el proceso de grabación, nuestra idea era la de usar un doblador semiprofesional, acorde con el concepto de puppet, pero esta idea fue desechada ya que no queríamos infantilizar, aún más, al personaje. Nos ceñimos a su representación visual, no sonora.

Esta decisión tuvo una repercusión inesperada. Al ser yo mismo el creador del personaje y el doblador, el texto resultante fue mucho más íntimo de lo decidido anteriormente. Como ya he comentado, cada vez existía mas grado de identificación con el personaje que, de algún modo, crecía dramáticamente.

El caso es que mi propio padre sufre una enfermedad pulmonar, supuestamente mortal, de las consideradas raras. Esto quiere decir que no se conoce mucho sobre dicha enfermedad y no hay tratamiento efectivo todavía. Hace algo más de tres años le diagnosticaron con Hipertensión Pulmonar y le informaron de que la esperanza de vida rondaba los dos años, esto quiere decir que, supuestamente, vive de prestado. Es por eso que de algún modo llevo preparándome psicológicamente para despedirme de mi padre desde los dos últimos años. Es por eso que el monologo interno adquirió la forma de una carta de despedida. Coherentemente con esto y también porque no encontré una voz que no cayese en el ridículo, la voz es básicamente la mía propia. En el fondo se vuelve a mezclar realidad con ficción.

En este punto la historia estaba cerrada.

3.3 FASE DE POSPRODUCCIÓN

Una vez tuvimos todo el material mi compañero Alex, mucho más hábil que yo en este campo, realizó el montaje en bruto. Faltaba añadir una banda sonora y revisar y ajustar el montaje.

En un principio queríamos reservar esta fase para decidir si faltaba algún plano o si necesitábamos volver a grabar algo, pero, honestamente, la fecha de entrega se nos echó encima y decidimos emplear sólo el material que ya teníamos grabado.

Durante la fase de montaje decidimos suprimir toda la conversación con Alba, pues ya teníamos la conversación documental con M^aCarmen y dos conversaciones complicaban la estructura dramática.

El resultado es una pieza muy emotiva, de lectura difícil, pero muy sugerente. Para potenciar la continuidad hacia el posible siguiente episodio, se suprimió la última frase del off, obviando la despedida.

Se añadió una banda sonora de licencia libre y se terminó de refinar el audio.

Aquí se dio por terminado el episodio piloto.



4. CONCLUSIONES

Debido al desarrollo experimental del proyecto, muchos fueron los errores y cambios durante el proceso con respecto a la intención primera.

Intentaré contestar a las dudas surgidas durante este TFG para poder aclarar los objetivos conseguidos y, sobre todo, las conclusiones y aprendizajes teóricos y prácticos.

Sobre los objetivos teóricos.

Realmente el proceso de experimentación alrededor de la hibridación entre realidad y ficción ha sido muy intenso y difícil, sobre todo por mi falta de experiencia.

El propio concepto propone una serie de reflexiones que no podía imaginar en un primer momento.

Mi primera idea, errónea, es que esta hibridación, y sobre todo su representación, tenía una relación directa con el concepto de suspensión de la incredulidad. Este término hace referencia al proceso psicológico que se da en un espectador por el cual acepta que lo que ve en una ficción audiovisual es válido a nivel emocional y sensorial. Se podría decir que es válido como experiencia real. Por ello, estará predispuesto a aceptar inexactitudes o falta de veracidad para poder disfrutar del relato. Es lo que pasa, por ejemplo, cuando pasamos por alto que al protagonista de una película de acción nunca se le acaben las balas del cargador.

Para mí esto tenía relación directa con los puppets, pues el espectador aceptaba su existencia dentro de la diégesis, cuando es obvio que es un muñeco de trapo.

Fernando Canet, mi tutor, me hizo ver que estaba equivocado en cuanto al marco teórico. En realidad, de lo que yo quería hablar era de el proceso de hacer autoconsciente el mecanismo discursivo, del apparatus fílmico y de la mimesis en la representación.

Al pertenecer al ámbito de la psicología perceptiva, esta base teórica es mucho más amplia de lo que pudiese imaginar, así que tuve que centrar mis esfuerzos en estudiarlo rápidamente para poder modificar el proyecto acorde con estos conceptos.

Se puede decir que la experimentación se quedó a mitad de camino por la falta de recursos formativos con los que comencé este proyecto. Aún así es un campo que me interesa profundamente y que pretendo ampliar en mi TFM.

También he de añadir que, al investigar me encontré con dos caminos que se alejaban de mi idea principal. Por una parte el libro *The Cinematic Apparatus* (ed. Teresa de Lauretis, 1980) ofrece una información muy amplia sobre el tema pero no se centra tanto como yo hubiese deseado en el proceso de representación fílmica. Por otra, el trabajo que encontré en internet sobre re-

presentación en el cine de animación, escrito por Marta Martín Núñez ,arrojó algo de luz, pero se centraba en las representaciones pictóricas. Todavía me falta encontrar una buena fuente de información sobre la psicología de la representación que haga referencia directa a las marionetas.

Sobre los objetivos prácticos.

Puedo decir que me siento moderadamente satisfecho con el resultado pero creo que el tema ofrece muchas más posibilidades que las que hemos podido conseguir.

Efectivamente, hemos realizado el episodio piloto, como nos habíamos propuesto, pero la metodología empleada, al ser a base de prueba y error, ha resultado tediosa y problemática.

Por fortuna hemos conseguido unos objetivos básicos en cuanto a la realización. Por una parte hemos construido el títere y lo hemos presentado en el discurso de forma efectiva y por otra parte hemos podido grabar un elemento documental mínimo.

En cuanto al experimento teórico relativo a presentar realidad y ficción descaradamente diferenciados, hemos conseguido un resultado un tanto torpe, pues la interacción real ha sido mínima. Sólo a través del montaje hemos podido dotar de unidad y empaste a dichos elementos.

Intuyo que la grabación de material documental exige mucha planificación y paciencia e, idealmente, no conviene estar sometido a una fecha de entrega.

Al hacer este trabajo me he dado cuenta de que me interesa más la teoría que la práctica. Intentaré seguir aprendiendo e informándome, para poder acometer futuros proyectos con más seguridad.

5. BIBLIOGRAFÍA

VARIOS AUTORES, *The Cinematic Apparatus*. Teresa de Lauretis and Stephen Heath, 1980.

MCCLOUD, S. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nueva York: Harper Perennial, 1994.

You ought to be in pictures. Warner Brothers, 1940. En: Vimeo [Consulta: 2014-08-11]
Disponible en: http://www.dailymotion.com/video/x1t7gb2_you-ought-to-be-in-pictures-1940_shortfilms

SANGRO COLÓN, P. *Revista de medicina y cine*. Volumen 4, número 1. Ediciones Universidad de Salamanca. España, 2007. [Consulta: 2014-08-14]
Disponible en: <http://revistamedicinacine.usal.es/index.php/en/vol4/num1/194>

YOUSUF A., LEHMAN W., NGUYEN P., TANG H., *Animatronics and Emotional Face Displays of Robots. Proceedings of The 2006 IJME - INTERTECH Conference, Savannah State University, 2006*. [Consulta: 2014-08-14]
Disponible en: http://ijme.us/cd_06/PDF/ENT%20104-029.pdf

MARTÍN NÚÑEZ, M. *Representación en el cine de animación: Reflexiones en torno al concepto de mímesis*. Universtat Jaume I, 2012. [Consulta: 2014-08-14]
Disponible en: <http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi11/22.pdf>

MARCONDES G., *Tyger*. 2003. [Consulta: 2014-08-5]
Disponible en: <http://www.guilherme.tv/shorts/#/tyger/>