

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS



Trabajo de Investigación: Tesis de Máster; Tutelado.

“REALIDADES SIMULTANEAS II”

Presentado por: Laura Orts Gómez.
Dirigido por: Doctor D. Francisco Javier Sanmartín Piquer.
Diciembre - 2007

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Trabajo de Investigación: Tesis de Máster; Tutelado.

“REALIDADES SIMULTANEAS II”

Presentado por: Laura Orts Gómez.
Dirigido por: Doctor D. Francisco Javier Sanmartín Piquer.
Diciembre - 2007

"REALIDADES SIMULTANEAS II"

A mis padres y mi hermana.

Mi gratitud hacia el Doctor Francisco Javier Sanmartin Piquer por sus sugerencias y su apoyo. A mi familia por confiar en mí en cada pequeño paso y decisión tomada, a mis buenos amigos y compañeros por el ánimo recibido.

Laura Orts Gómez, Valencia, 12 de Octubre 2007.

“Se sabe que los diversos modos de utilizar un medio o un procedimiento técnico dan nacimiento a nuevas formas expresivas. Esta operación es, en síntesis, una operación no tan manual, artesana o técnica como intelectual. Es, de hecho, un proceso típicamente humano: el de la abstracción. La capacidad abstractiva es, pues, una simplificación, una esquematización del mundo, que el artista practica con frecuencia para construir imágenes.”

Pepa L. Poquet

Índice:.....	8
1. Presentación.....	11
1.1 Datos personales.....	13
1.2 Breve Resumen.....	16
2. Memoria: Desarrollo conceptual.....	18
2.1 Justificación.....	19
2.1.1 Ficción y/o realidad.....	19
2.1.2 Razón y/o emoción.....	21
2.2 Motivaciones.....	26
2.2.1 Idea Principal; metáfora.....	26
2.2.2 Objetivos secundarios.....	29
2.2.3 Interés.....	30
2.2.4 Pertinencia.....	31
2.2.5 Intenciones.....	31
3. Memoria: Descripción técnica.....	34
3.1 Características técnicas.....	35
3.1.1 Manifiesto: Dogma 95.....	35
3.1.2 Particulares del video digital.....	38
3.1.3 Economía de medios.....	39
4. Memoria: Proceso de trabajo.....	43
4.1 Estudios previos.....	44
4.2 Redacción: propuesta documental.....	46
4.3 Trabajo previo al rodaje.....	49
4.4 Rodaje: el reflejo de una personalidad inquieta.....	51
4.5 Edición: El fruto de una observación “poli-facetada”.....	54
4.5.1 Previsualización del material.....	54
4.5.2 Edición escrita.....	54
4.5.3 Diseño de la estructura.....	55

4.5.4 Captura.....	56
4.5.5 Montaje.....	56
4.5.6 Primera edición.....	57
4.5.7 Segunda edición.....	58
4.5.8 Tercera edición.....	59
4.5.9 Edición rítmica.....	60
4.5.10 Sonorización y voz en off.....	61
4.5.11 Edición de subtítulos y créditos.....	65
4.6 Diseño del DVD.....	65
4.6.1 Definición del concepto.....	65
4.6.2 Diseño de los gráficos.....	67
4.6.3 Animación de los gráficos.....	67
4.6.4 Preparación de los clips de video.....	68
4.6.5 Estructura del DVD.....	68
4.6.6 Programación de DVD.....	69
4.6.7 Exportación a DVD.....	69
4.6.8 Diseño de la caratula y la galleta.....	70
5. Dibujos constructivos.....	72
5.1 Fotos de la localización.....	73
5.2 Plantas de cámara.....	77
5.3 Guión técnico.....	83
6. Render.....	94
7. Presupuesto.....	97
8. Conclusiones.....	100
9. Bibliografía.....	106

1. Presentación:

Realidades Simultáneas II

Bajo el título “Realidades Simultaneas II”, Laura Orts Gómez (Puerto de Sagunto, 1981) presenta un proyecto audiovisual, que es parte de una serie de videos. La obra se caracteriza por la construcción de un discurso audiovisual personal, alrededor de la reflexión sobre el crecimiento interior. La autora realiza un ejercicio de investigación que persigue dar cabida a la multiplicidad de posibilidades, gracias a una equilibrada combinatoria entre la razón y la emoción. “RRSSII” Es una pieza audiovisual apta para todos los públicos. El infantil, podrá comprender como es y con qué materiales esta hecho el sofá. Mientras que el espectador adulto se verá sorprendido por el contenido metafórico del trabajo.

1.1 Datos personales:

LAURA ORTS GÓMEZ

1981, Puerto de Sagunto, Valencia. España.

Telf (+0034) 699 81 66 10

lauorgo@hotmail.com

www.lauraortsgomez.com

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia, (2001/2006). En un futuro desea trabajar en un proyecto de tesis bajo el nombre de “Realidades Simultaneas III”.

Becas

- Becaria Promoe 2005-06 en la U.D.G. Universidad de Guadalajara MÉXICO. En el D.I.S. Departamento de Imagen y Sonido.

-Becaria Erasmus 2004-05 en la Escuela Superior de Artes Visuales de LA CAMBRE, Bruselas, Bélgica, En el taller de cine de animación.

Exposiciones individuales

- de 4 a 29 de septiembre 2006 exposición; “CRUCE DE MIRADAS”. En Instituto social la Alameda. Puerto de Sagunto, Valencia.

Exposiciones colectivas

- Marzo de 2007 exposición; Día de la Dona: Relojes. En la Sala Capella Pallares de Sagunto.

- de 5 a 15 de septiembre 2006 exposición; “El Traje Nuevo del Emperador” En la Sala Capella Pallares de Sagunto.

- Marzo de 2006 exposición; Día de la Dona: Diferentes formas de entender un mismo poema de puertas hacia fuera. En la Sala Capella Pallares de Sagunto.

-septiembre de 2005 exposición; Punto de partida. Instalación hecha en equipo con Gema y Mónica del Rey Jordá. En la Sala Capella Pallares de Sagunto.

- 25 de febrero 2005 exposición Homenaje a Sigrid; Paisaje con grano de arena. En la Sala Capella Pallares de Sagunto.

-2003 Exposición de escultura, titulada: ¿Qué es una silla? en la Sala Naranja, Valencia.

-Julio 2002 Exposición de grabado por el 25 aniversario de “El Puerto” organizado por la Universitat Popular Sagunt, en la sala de exposiciones de la Casa de Cultura de Puerto Sagunto.

Proyecciones

-2007 CA REVOLTA 8 DE MARÇ “Mujer tienes derecho a vivir” Proyección continua de un DVD con vídeo creaciones de artistas.

-2006 el visionado del vídeo “Realidades Simultaneas” en el proyecto “devenir visible” que forma parte de la exposición “cyberfem”, EACC.

-2006 16 de noviembre “Realidades Simultaneas” en la 3ª Jornada de Proyección Audiovisual en la Llotgeta “VERVISIONES” en el Aula de Cultura de la CAM, (Valencia).

-2006 14 de noviembre “Buenos y malos sentimientos” en la 3ª Jornada de Proyección Audiovisual en la Llotgeta “VERVISIONES” en el Aula de Cultura de la CAM, (Valencia).

-2006 Proyección de corto documental “Tortillas” Muestra de cortos U.D.G. Salón de proyección. Universidad de Guadalajara MÉXICO. En el D.I.S. Departamento de Imagen y Sonido.

-2005 Proyección de animación, “Esquimal” Jornada de puertas abiertas en la Escuela Superior de Artes Visuales de LA CAMBRE, Bruselas, Bélgica, En el taller de cine de animación.

-2004 Proyección de video; “57 Segundos”, Semana Cultural en la Escuela Superior de Artes Visuales de LA CAMBRE, Bruselas, Bélgica, En el taller de cine de animación.

1.2 Breve resumen del proyecto:

El proyecto titulado “Realidades Simultaneas” forma parte de una serie de videos que persiguen representar el concepto de “multitud de posibilidades”. No es una afirmación, es mi opinión personal, según mi experiencia como observadora sensible. A mi parecer los seres humanos construimos y vivimos realidades dispares y semejantes simultáneamente, estas pueden compartir el mismo tiempo y espacio, u otros distintos. Como por ejemplo, el día y la noche, a consecuencia de los movimientos de la tierra alrededor del sol. Cuando en una parte del planeta vive de día, la otra lo hace de noche, para unos amanece, para otros anochece... Y toda está multitud de posibilidades, y más, suceden simultáneamente.

Realidades Simultaneas I es una video-creación que defiende el derecho de ser uno mismo. Aprobando los beneficios que nos reporta ser sensatos con nuestras propias creencias y deseos, siempre y cuando nuestros actos no repercutan negativamente en los demás. Una metáfora diseñada partiendo de imágenes sobre la elaboración de pan. El pan, no es empleado con el significado bíblico, con beneficios de curación a males divinos y terrenales. La connotación que le confiero es de una naturaleza efímera, cíclica, materia orgánica, esencia de vida.

Realidades Simultaneas II es una pieza videográfica que muestra el proceso de evolución personal a través de un oficio artesano como el tapizado de muebles, en el audiovisual podemos observar el trabajo de tapizado de un sofá en sus diferentes fases. Se trata de mostrar esta actividad como una metáfora sobre el proceso de aprendizaje del individuo. Me parece adecuado hablar de dos tipos de ideas. La que hace referencia al drama (historia). Y la que se refiere al tema (tesis). La idea dramática es el proceso de cambio de un tapizado viejo por uno nuevo. La idea núcleo o idea central es el aprendizaje que produce cambios en el ser humano fortaleciéndolo física y psicológicamente.

2. Memoria: Desarrollo conceptual.



Kosuth, Una y tres sillas, instalación, <http://discursovisual.cenart.gob.mx/dvwebne08/aportes/yanini/contemporane03.jpg>, 8 de Octubre de 2006, 16:15:21.

2.1 JUSTIFICACIÓN:

2.1.1 Ficción y/o realidad.

El documental es un proceso que combina razón, imaginario y emoción. Un pulso entre ficción y realidad fragmentada. Un lugar común para expresar un modo de pensar y actuar propuesto por sus autores. Fruto de la suma de la observación y las conclusivas interpretaciones que extrae de la misma.

Desde el cine ojo hasta Dogma 95¹ el cine se ha hecho partiendo de la realidad y de la experimentación, nos muestra toda una variedad de modos de filmar, representar y de hacer videos. Buscando tomas que reflejen el mensaje con sensibilidad sin caer en los tópicos de la representación del cine de entretenimiento.

¿Qué es un documento audiovisual?

Este tipo de documento exige la elección y permite expresarse con libertad al sujeto. El espectador adquiere conocimiento y amplía sus áreas de pensamiento interior. Un mecanismo para hacer visible lo oculto. Obligándonos a cuestionar si lo que percibimos es verdadero o falso. Considerándolo verosímil, pasa a ser una verdad externa que penetra en nosotros como real. No dejando de ser una lectura parcial del mundo que nos rodea.

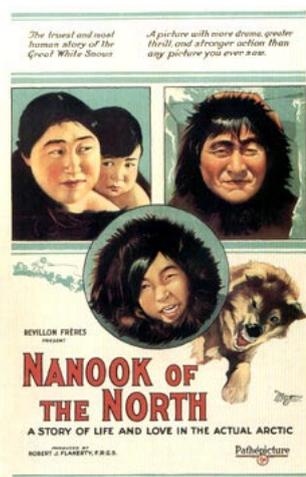
Este trabajo no pretende enseñar cómo hacer las cosas, solo trata de mostrar un modo posible de realizar una actividad concreta. Siendo conscientes de que la misma acción puede ser resuelta de modos distintos

¹ LEDO, Margarita. *Del cine-ojo a Dogma 95: Paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental*, ed: Ediciones Paidós Iberia, 2004.

a la vuelta de la esquina en otro taller próximo o al otro lado del charco. Un magnífico ejemplo de esto es la obra de Flaherty, es la consecuencia de una reflexión sobre la existencia del ser en un momento y un espacio concreto. No pretende enseñar a hacer un iglú. Sino transmitir emociones y mensajes directos al espectador. En el film: *Nanook, el esquimal*, transmite con gran maestría el frío del lugar y la difícil supervivencia en el mismo.

La diferencia de este cine radica en la relación del autor con el dispositivo filmico y la naturaleza del entorno con el que se comunica. La actitud y su intención marcarán la estética del lenguaje cinematográfico. En la que el espectador en ocasiones se vea reflejado y en otras advierta una ventana abierta hacia un nuevo mundo sin explorar.

Se considera que este proyecto tiene naturaleza de documental, porque oscila entre los límites de la realidad y la ficción. Como dice Margarita Ledo, en su libro; *Del Cine-ojo a Dogma 95* :



FLAHERTY, Robert, *Nanuk el esquimal*, EE.UU., 1922, 79 min, muda, b/n. Cartel de la película en versión inglesa http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Nanook_of_the_north.jpg, 11 de Noviembre de 2006, 16:26:48.

“Porque también el documental es un cine de reglas, de medirse con los límites de la realidad para saltar, en ocasiones, esos mismos límites, y tendrá que ver con la incorporación a la ficción de determinadas convenciones heredadas de cine directo [...] La marca del tiempo, la marca del cine, la marca lucida de la resistencia, la expresión como territorio íntimo y social, cada época busca su documental.”²

Podemos decir que algunas producciones audiovisuales pueden ser un idóneo reflejo de nuestra sociedad.

²LEDO, Margarita, *Del cine-ojo a Dogma 95: Paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental*, ed: Ediciones Paidós Iberia, 2004. P.189 y 200..

2.1.2 Razón y /o emoción.

En primer lugar, destacar que el proyecto responde a una necesidad de conciliar la esfera de lo racional y lo emotivo, debido a que conviven simultáneamente, conformando un todo bien aglutinado. Tendencia de pensamiento contraria a Descartes³ y su filosofía sobre la coexistencia entre el cuerpo y la mente. Que ha condicionado todo el pensamiento occidental. Busca la verdad absoluta que solo puede ser hallada mediante el empleo de la razón. Se considera al ser humano como una entidad dual formada por cuerpo y espíritu. Según Descartes; solo a través de la razón se puede alcanzar la realidad única y la verdad absoluta. Al dividir al individuo en dos partes, excluyendo a la emoción, por ser un elemento que dificulta el entendimiento de la única realidad objetiva.

En la modernidad⁴, el ser humano es un individuo fragmentado en: el conocimiento, la emoción y la acción. Estos son compartimientos que resultan estancos, totalmente inconexos entre sí. Sometidos a la búsqueda de un “tiempo absoluto, espacio absoluto, Dios Perfecto, realidad objetiva, verdad única, naturaleza mecánica”. Una completa represión de la emoción. Por el anhelo de hallar soluciones científicas y la verdad universal.

Aún hoy en día, parte de nuestra sociedad es el reflejo de este principio. Y no deberíamos sentirnos obligados a separarlos, ya que ambos se gestionan desde el cerebro al unísono sin distinción el uno del otro. Porque no nos enamoramos con el corazón, es el cerebro⁵ quien rige

³ H. WOZNIAC, Robert. *De rene Descartes a Willam James*, Bryn Mawr College. Traducción al castellano de la versión original en inglés: Miguel Angel de la Cruz Vives, Catedrático de Filosofía.I.E.S. Arquitecto Peridis, Leganés (Madrid).<http://platea.pntic.mec.es/~macruz/mente/descartes/siglo17.html>, 11 de Julio de 2007, 5:17 p.m.

⁴ PACHECO MURILLO, Juan Diego; una ponencia presentada por el autor en Quito, Ecuador en un evento donde participó la Alianza Cooperativa Internacional (ACI), del 29 al 31 de Mayo de 1997. http://www.revistafuturos.info/futuros13/reconversion_mental.htm, 25 de Noviembre de 2006, 8:29 p.m.

⁵ WILLAM Arntz, Betsy Chasse, Mark Vicente. *¿Y TÚ QUÉ SABES!? Original: WHAT THE BLEEP DO WE KNOW!?*, EEUU, 2004, 110 min. ¿Qué es la realidad? ¿Cómo la percibimos? ¿Podemos modificarla a través de la mente? ¿Qué o quién es Dios? ¿Y nosotros...? En esta película 14 destacadas personalidades del mundo de la ciencia y la espiritualidad intentan dar respuestas a éstas y a otras preguntas para abrir nuevos caminos a nuevas posibilidades.

nuestro cuerpo, haciéndolo que actúe. Al igual que no vemos con los ojos, ya que, estos son meros receptores de luz que envían la información a través del nervio óptico a la corteza visual, donde se reconstruye la imagen en el cerebro.

Albert Einstein⁶ y su teoría de la relatividad, abre nuevos cauces para la interpretación a los filósofos y pensadores sobre la ambigüedad de la realidad del ser humano. Dando lugar a una nueva noción de espacio-tiempo que establece la existencia de muchos tiempos y muchos espacios simultáneos. Por lo que interpretamos que no hay nada absoluto e inamovible, no existe la perfección. Por el contrario existen una infinidad de realidades conviviendo simultáneamente, todas viables, todas correctas en su contexto.



Juan Carlos del Río. Fotografía Zen. Álbum de instantes. Soporte digital, 15,49 x 15,42cm. <http://www.albumdeinstantes.com>, 17 de Septiembre de 2007, 13:17:34.

Podemos encontrar otras filosofías no dualistas como el Zen⁷. Una composición única de filosofías y peculiaridades de tres culturas diferentes: la forma de vida japonesa, con el misticismo de la India, junto con el amor de la naturalidad y espontaneidad del Taoísmo y el pragmatismo profundo de la mente Confucianista. Estas realidades no suceden de modo lineal, se acontecen como saltos cuantitativos y cualitativos desprovistos de toda lógica cartesiana.

Dando lugar a la creatividad como instrumento importante para resolver problemáticas concretas. Es difícil cambiar la manera de pensar, sentir, actuar

⁶ MARTINEZ Cristerna, Gerardo, *La filosofía de Albert Einstein, Participación en el Congreso Internacional "La Ciencia y el Humanismo en el siglo XXI: Perspectivas"*. Organizado por el Instituto de Investigación sobre la evolución humana A. C. y la Universidad Iberoamericana. http://www.hombremundo.com/hym/conferencia_einsten.doc, 12 de Agosto de 2007, 11:23 a.m.

⁷ QUINTERO, Densho, *Conciencia Zen*, ed; Editoriia Albatros, Sello Alhué, Buenos Aires, 2006.

y de entender el mundo. Pero el primer paso está en nosotros y en nuestra actitud. Porque las personas somos como un boomerang, generalmente nos devuelven, lo que nosotros cultivamos.

Los aspectos más relevantes del Zen son:

El primero, no se interesa en ninguna abstracción, ni conceptualización. No tiene ninguna doctrina o filosofía especial, ningún credo ni dogma formal y enfatiza su libertad de todo pensamiento fijo, esto la hace verdaderamente espiritual.

La segunda, por su convencimiento de que las palabras no expresarán la verdad absoluta. Hablan con palabras concretas. Y exponen las paradojas del pensamiento conceptual. Emplean un lenguaje directo y sin circunloquios porque apuestan por una comunicación abierta para que el receptor no se vea obligado a hacer interpretaciones sobre el mensaje vertido por el emisor.

La tercera, tener una activa participación en la vida, haciendo hincapié en nuestras experiencias diarias. A vivir enteramente en el presente, experimentando la vida en cada situación.

El cuarto, la importancia de la actitud espontánea ante la vida; como en esta definición. Cuando a Po-chang se le pidió que definiera el Zen, dijo: “Cuando tengo hambre, como, cuando estoy cansado, duermo.” Aunque esto suene simple y obvio, como tantas otras cosas en Zen, es de hecho una tarea bastante difícil.

Considero que estas formas de pensamiento se relacionan con el proyecto por la flexibilidad que le conceden al individuo para configurar su propia realidad interna, externa e interpretativa del mundo. Proporcionándole equilibrio interior para realizar con plenas capacidades sus quehaceres diarios.

Por otro lado, el Taoísmo invita a dejarse llevar. A vivir sin tensiones, sin exigencias, sin prohibiciones; porque los éxitos no se consiguen gracias a la presión de las exigencias. Concepto que podemos ver claramente en estos dos proverbios.



Taoismo, http://www.femalt.com/images/acupunt_taoismo.gif, 5 de Octubre de 2007, 13:28:36.

“Cuando una persona está viva, es blanda y flexible. Cuando está muerta, se vuelve dura y rígida. Cuando una planta está viva, es blanda y tierna. Cuando está muerta, se vuelve marchita y seca. Por ello, lo duro y lo rígido son compañeros de lo muerto: lo blando y lo flexible son compañeros de lo vivo. Así pues, un ejército poderoso tiende a caer por su propio peso, al igual que la madera seca está lista para el hacha. Lo grande y poderoso será colocado abajo; lo humilde y débil será honrado”.⁸

“La rigidez es el camino de la muerte, la fluidez es el camino de la vida”.⁹

También, la terapia de la Gestalt¹⁰ se basa en los siguientes requisitos:

1.El darse cuenta del mundo que nos rodea, de nuestro propio mundo interior y del mundo de la interpretación de los momentos.

2.El aquí y el ahora: Entender que el momento presente es el único espacio tiempo del que podemos disponer.

3.Cambiar el “¿Por qué?” por el “¿Cómo?”: el conocimiento de la causa o el motivo, es una información que, por lo general, no es

⁸ LAO TSÉ, Tao Te Ching, LXXVI. http://www.oshogulaab.com/OSHO/TEXTOS/SENDERO_TAO.html. 15 de Agosto de 2007, 13:32:21.

⁹ MIYAMOTO Musashi, Gorin no Sho (El Libro de los Cinco Anillos). http://www.oshogulaab.com/OSHO/TEXTOS/SENDERO_TAO.html, 15 de Agosto de 2007, 13:32:21.

¹⁰ POLSTER, E. y POLTERS, M, *Terapia Gestáltica*, Buenos Aires; Amorrortu.

imprescindible conocer para aplicar las herramientas necesarias para resolver las dificultades.

4. Aceptarnos tal y como somos: admitir los defectos y valorar las virtudes. No imponerse “deberías” próximos a la utopía.

5. Ser dueños y responsables de nuestros propios pensamientos, sensaciones y acciones.

La concepción que tiene la Gestalt sobre el espacio-tiempo influye positivamente en la idea principal de este proyecto. Debido a que, para que exista un crecimiento personal es necesario adquirir conocimientos en estas materias. Ya bien, de forma consciente o inconsciente. Permittiéndonos profundizar en nuestra esencia para evolucionar.



¿Qué ves un indio o un esquimal?



¿Qué ves Una joven o un músico?

Imágenes extraídas de Dinámicas de grupo Gerza, http://members.fortunecity.com/dinamico/C1_2.htm, 22 de Septiembre de 2007, 18:59:14.

2.2 MOTIVACIONES:

2.2.1 Idea Principal; metáfora.

En el trabajo, la metáfora, trata de familiarizar lo desconocido u oculto en el inconsciente a través de lo conocido. Pretende sustituir lo habitual por un tabú residuo fruto de una sociedad de las apariencias y la superficialidad. Donde en pocas ocasiones se utilizan los pensamientos, las emociones y las acciones de modo coherente con nuestras voluntades interiores. Dado que nos preocupamos más por satisfacer las demandas que nos impone la sociedad: los círculos de amigos, la familia, el trabajo, la publicidad, etc.

El proyecto atiende a la siguiente idea principal: el aprendizaje como el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza. Que permiten al ser humano fortalecerse física y mentalmente.



Laura Orts, *La forma y estructura interna del sofá*, soporte digital, 28,20x21,17cm. Apropiación: modificando la imagen realizándole una reducción a colores blanco y negro, colocándole los velos negros y el texto. <http://Tapizarte/Dtapiceria/2fases.jpg>, 8 de octubre de 2006, 23:22:02.

La metáfora consiste en hacer un uso de las imágenes documentales del proceso de tapizado de un sofá con un significado y contexto diferentes al habitual. Estableciendo paralelismos entre las diversas etapas del trabajo, con estadios distintos por los que pasa el individuo cuando adquiere nuevos conocimientos que modifican parcialmente su percepción y concepción del mundo.

Las asociaciones de ideas son las siguientes:

Tapizado.	Interpretación personal.
Herramientas.	Instrumentos de aprendizaje.
Preparación del material.	Adquisición de información nueva.
Desmontaje.	NECESIDAD: aceptar errores, miedos...
Costura.	Cicatrización de heridas emocionales.
Recolocación del material.	Construcción del nuevo modelo mental.
Tapizado.	Exteriorización de los progresos.
Asiento.	Consolidación del aprendizaje.
Fin.	Asertividad.

Cuadro esquemático sobre el concepto metafórico empleado en el audiovisual.

Las herramientas y materiales; son los instrumentos y la metodología que empleamos para aprender.

La preparación del material se correspondería con el hallazgo de la información nueva y el lugar que pasará a ocupar está en nuestro mapa de conocimiento.

El desmontaje que trata de separar los elementos de la estructura sometiéndolos a análisis, para detectar cuales están en mal estado para sustituirlos por unos nuevos. Desde el punto de vista místico podemos decir que el sistema intelectual analiza los pensamientos realizando un estudio para discriminar aquellos que nos perjudican y no favorecen nuestro equilibrio emocional.

La costura a máquina como el acto de cicatrización de las heridas producidas por una mala interpretación cognitiva de los acontecimientos y sus circunstancias.

La recolocación del material que se encuentra en buen estado y la sustitución del viejo por uno nuevo. Simbólicamente representa la reconstrucción del modelo mental del individuo, o lo que es lo mismo; el planteamiento de un nuevo estilo y filosofía de vida.

El tapizado cubre las paredes del sofá. Sacando a la luz los beneficios extraídos como consecuencia del cúmulo de decisiones y actuaciones acertadas que redibujan la identidad de la persona con pequeños matices más positivos.

El asiento como la consolidación de todo un proceso de búsqueda y encuentro de recursos que nos facilitan la vida.

“Un objeto debe ser escogido de tal manera, enfocado de tal modo y colocado dentro del cuadro con tal finalidad que, aparte de la imagen, nazca un complejo de asociaciones que refuercen la carga semántica-emocional del paisaje. Así se crea el dramatismo de la toma.”:

dice Eisenstein¹. En este caso, la elección del sofá y su restauración en el taller, tampoco es un acto aleatorio.

Este es un objeto que consta de asiento, respaldo, y apoyos laterales para los brazos, es de uso individual, en el cual el usuario se decida a descansar tras un agotador día. Después de un plácido descanso puede dedicarse a la lectura, costura, la contemplación o divagación. Y en esta última actividad es donde reside el quid de la cuestión, una actividad similar a la llamada vulgarmente como, la consulta con la almohada. Hay muchas

¹ EISENSTEIN, Serguei *Yo Memorias inmoraes 1*, ed. SigloXXI editores, 1988, p.56.

personas que realizan este tipo de análisis diarios en el sofá para después poderse ir a dormir plácidamente. También, algunos psicoterapeutas prefieren usar en sus sesiones éste con sus pacientes otorgándole al espacio y la situación una apariencia más relajante y familiar. Por estos motivos, considero que tal objeto es idóneo para tratar la idea principal. Ya que a nivel personal creo que tiene una doble naturaleza, sus cualidades físicas y su valor simbólico debido a la utilidad que le damos.

2.2.2 Objetivos secundarios.

En la actualidad el cine, tiene un poderoso efecto sobre el público, por el hecho de que en nuestra sociedad; “vale más una imagen que mil palabras”. Esto es socialmente tan aceptado que a través de los Mass Media (cine, TV...) se inculcan muchos de los prejuicios que existen en parte de nuestra sociedad como la violencia, el racismo, el machismo, etc.

Con este audiovisual se pretende trabajar esta problemática:

- 1) Defendiendo la libertad de pensamiento, filosofía o religión.
- 2) Fomentar el derecho a cambiar de opinión en el momento que sea preciso.
- 3) Reforzar la importancia de vivir enteramente en el presente, dándole relevancia a las cuestiones de la vida cotidiana más ordinarias.
- 4) Recordar lo saludable que es tener una actitud asertiva y espontánea ante la vida.

2.2.3 Interés.

La imagen, los sonidos y la voz en off no pretenden ser una verdad universal. Únicamente funcionan como una parte más de un modelo mental. El espectador observa los elementos, reflexiona y haya una metáfora que le proporciona una doble lectura. Similar a las conexiones intelectuales que realizan los practicantes del Zen, una prueba de ello es este famoso dicho Zen:

“Antes de estudiar Zen, las montañas son montañas y los ríos son ríos; mientras estás estudiando Zen, las montañas ya no son montañas y los ríos ya no son ríos; pero una vez que alcanzas la iluminación las montañas son nuevamente montañas y los ríos nuevamente ríos.”²

En el caso de este proyecto cuando comenzamos a visualizarlo solo vemos a un señor realizando un tapizado. Pero cuando el espectador comprende la metáfora tras la asociación de ideas, deja de ver a un señor tapizando un sillón únicamente, para adentrarse en un sugerente flujo de reflexiones espirituales, permitiendo una mirada introspectiva. Una vez alcanza este nivel de consciencia, terminado el vídeo, la actividad vuelve a ser anodina, pero rememora en el público el concepto metafórico.

Personalmente considero que: Todo cambio repercute y tiende a modificar la estructura mental de la persona que la experimenta. Este pensamiento tiene sus raíces en la práctica del Za Zen³.

² Dicho Zen, Grupo “Educación y Desarrollo Sostenible”, Doctorado en Educación, Universidad de la Salle, Ensayos individuales a partir de la lectura de: “El Punto Crucial” de Frijolf Capra., www.chifladura.com/ecoeducacion/Costa%20Rica/ENSAYOS%20INDIVIDUALES%20CAPRA.doc, 12 de Abril de 2007, 16:43:25.

³ LA PRÁCTICA DE ZAZEN ES EL SECRETO DEL ZEN Para practicar Za Zen, siéntese en el centro del zafú (cojín redondo y alto), mantener recta la columna vertebral. Cruce las piernas en posición de loto o de medio loto, de manera que las rodillas estén firmemente apoyadas en el suelo. Empuje el cielo con la cabeza, empuje la tierra con las rodillas. La mano izquierda reposa sobre la palma de la mano derecha; los pulgares se tocan, con una ligera presión, las dos manos están en contacto con el abdomen. El mentón está recogido, la nuca estirada, la nariz en la vertical del ombligo, los hombros caen naturalmente. La boca está cerrada sin crispación, la extremidad de la lengua toca el paladar, detrás de los dientes superiores. Los ojos

2.2.4 Pertinencia.

Las expectativas del espectador no deben de satisfacerse de forma inmediata, conviene retrasarlas, o proporcionar a la historia un punto de giro que lo sorprenda. En este caso, la voz de la narradora parece que al final vaya a decir que está totalmente convencida de todo lo mencionado. En cambio, comenta que no lo está, pero cree que es una buena opción.

Esto se hace con la intención de que el observador se involucre con el tema principal y las ideas secundarias, conceptos abstractos que forman parte del conjunto de la obra y que favorece las conclusiones con matices diferentes dependiendo del espectador. Por que cuanta más agudeza visual tenga, más amplia es su capacidad de análisis, y más completas son sus deducciones.

2.2.5 Intenciones.

La forma dinámica del fluir de los planos pretende invalidar los sentimientos negativos de las cosas que tememos en la vida. Porque el espectador tiene empatía con el relato, pero se relaciona con distancia. Permitiéndole ver las cosas de forma más positiva. Crea en él una sensación de bienestar y felicidad. El vídeo ofrece al espectador la posibilidad de cambiar voluntariamente las cosas que no le gustan. Motivándole a probar vivir con fuerza en una nueva dirección más positiva sin pagar un alto coste emocional por los difíciles momentos vividos y por vivir. Demostrar que tras las cosas más simples se encuentran los aprendizajes más valiosos. Que la felicidad está escondida en esas pequeñas cosas, porque buscarla en las cosas grandes y en su superficie no nos permite disfrutar de sus valores ocultos.

a medio cerrar, la mirada se posa sin fijarse a un metro delante de uno. La respiración debe ser calma, larga y profunda.. TaisenDeshimaru, La práctica del Zen. <http://www.w.oshogulaab.com/ZEN/TEXTOS/ZAZEN.html>, 12 de septiembre de 2007, 16:27:48.

Todos los elementos que conforman la producción audiovisual pretenden escapar de las convenciones para que el público experimente un modo de hacer y de ver las cosas sin limitaciones canónicas, solo con aquellas, que voluntariamente se han escogido. Esta filosofía de realización es frecuente en los trabajos de creativos audiovisuales con gran inquietud investigadora.

3. Memoria: Descripción técnica y tecnológica del proyecto.



Laura Orts Gómez, asiento imposible, soporte digital, 18,08x15,8 cm. Apropiación de la imagen reduciéndola a blanco y negro, extraída de http://usua.rios.lycos.es/juvuju/tapizado_de_sillas_archivos/image007.jpg, 3 de Octubre de 2007, 12:47:09.

3.1 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

3.1.1 Manifiesto: Dogma 95.

Este proyecto simpatiza y cumple con algunos puntos del Manifiesto de Dogma 95¹. El “voto de castidad” son las normas que el grupo de cineastas daneses Dogma se autoimpone para reivindicar una realización cinematográfica más simple. Criticando las películas de Hollywood por el excesivo e innecesario empleo de los efectos especiales.

Retoma el concepto de “Cinéma vérité” una construcción artificial de la realidad que relata los problemas sociales tanto objetiva como subjetivamente. Critica la falta de coherencia de los guiones norteamericanos con la realidad social. Oponiéndose a los finales felices típicos de los cuentos infantiles con princesas, dragones, hadas y príncipes valientes.

La primera norma del manifiesto dice: “Los rodajes tienen que llevarse a cabo en decorados naturales. No se puede decorar ni crear un set. Si un artículo es necesario para el desarrollo de la historia, se debe buscar una localización donde estén los objetos necesarios.” A este respecto considero que al rodar las tomas en un espacio real sin alteraciones, proporciona un retrato más fidedigno del lugar donde se realiza la acción. Todos los objetos y su localización tienen una explicación coherente, el pragmatismo, aún que desde el punto de vista estético purista no reúnan las condiciones de lo bello.

Siguiendo el orden de la lista, la siguiente dice: “El sonido no se mezclará separadamente con las imágenes o viceversa (no deberá utilizarse música, a menos que ésta sea grabada en el mismo lugar donde se rueda la escena).” Atendiendo a las cuestiones de la sonorización, el sonido ambiente se ha registrado al unísono con las imágenes. Pero ha sido trabajado en el montaje por

¹ KELLY, Richard *El título de este libro es Dogma 95*, ed: Alba Editorial, 2001, p.23.

separado, debido a que a los clips de audio se les ha reducido el “ataque sonoro”². Al igual, la voz en off, ha sido grabada y editada posteriormente.

Desde el primer esbozo por escrito del proyecto, la prioridad era realizar el rodaje con una cámara doméstica compacta, en mano, permitiéndome tener un mayor control sobre el registro de las imágenes y una mayor diversidad en la tipología de los planos posibles. Debido al gusto por trabajar con la máxima economía de medios. Cumpliendo así con la tercera regla de Dogma 95: “La cámara debe manejarse a mano o apoyarse en los hombros (la película no sucederá donde esté la cámara; el rodaje tendrá que realizarse donde suceda la película).”

El audiovisual se ha reducido a blanco y negro, esto le otorga un aspecto de reportaje. Las imágenes en blanco y negro con un píxel ligeramente visible acentúan el dramatismo, rememorando los clásicos del cine mudo, los reportajes de guerra, desastres naturales, etc. Contradiendo el cuarto mandamiento: “La película tiene que ser en color. No se permite el uso de luz especial o artificial (si la luz no alcanza para rodar una determinada escena, ésta debe ser eliminada o, en rigor, se puede enchufar un foco simple a la cámara)”. La iluminación en todo momento es la que por defecto había en el lugar. Esto significa que en el rodaje no se empleó ningún foco auxiliar, que alterase la naturaleza lumínica propia del emplazamiento.

Para los films Dogma: “Está prohibido utilizar efectos especiales” En este video no se ha empleado ningún chroma, ni geles en las lentes, ni fondos artificiales. El hecho de no emplearlos es por que abarata costes de producción, y contribuye a crear una fotografía más cruda y próxima a la realidad palpable que nos envuelve.

² Cuando hablo de ataque sonoro, me refiero al corto espacio-tiempo de un sonido fuerte y rápido, como el que generan las herramientas que emplea el tapicero en su proceso de restauración. El clip de audio se reduce a ese breve espacio de tiempo sonoro.

Las acciones rodadas no han sido sometidas a aceleraciones, ni deceleraciones respetando el momento presente en el que sucedieron. Por lo que respeta la séptima norma: "Las alteraciones de tiempo y de espacio están prohibidas (o, lo que es lo mismo, la película ocurre aquí y ahora)".

Este audiovisual no cae en los roles del cine de género como la comedia, el western, el cine de terror, el cine negro... Estando próxima a la octava directriz: "Las películas de género no son admisibles.". Admiro los clásicos del cine, en especial el cine mudo y documental. Lo estudio y analizo para ampliar mis recursos en el lenguaje de la narrativa audiovisual. Pero, sin ánimo de producir obra dentro de esos parámetros narrativos.

El grupo de cineastas daneses establece que: "El formato debe ser el normal de 35mm". Considero que en la actualidad el formato normal del cine alternativo de bajo coste es el video digital (Mini DV-PAL). Por esto hago uso de las cintas mini DV convencionales y comunes en las cámaras domésticas. Siendo fiel desde el punto de vista conceptual al noveno requisito.

No veo necesario cumplir el último voto. Esto es, renunciar a la idea romántica de que el autor no deba firmar las obras. Considero que el autor debe asumir las consecuencias que conlleva la producción de sus piezas. Ya sea recibir halagos o críticas, siempre que sean constructivas.

En tanto en cuanto, difiero en el empleo de actores que no interpretan ningún personaje y que únicamente viven dejándose grabar sin seguir ningún guión. En el rodaje, permito que el "tapicero" se interprete así mismo. Al ser un profesional en la materia quien ejecuta la acción, no pierdo tiempo, ni dinero, en conseguir naturalidad y espontaneidad.

Esto supone que el rol del director cambia, codirigiendo con el artesano que ejecuta la acción, él indirectamente me sugiere cuales van a ser las condiciones de rodaje y el orden en el cual van a ir sucediendo los acontecimientos. El “actor” dirige al “director o cámara”. Ambos tenemos en común que nos cuestionamos la tarea del director de cine, y procuramos no caer en el error de preocuparse únicamente en hipnotizar al público

3.1.2 Particularidades del vídeo digital:

En 1986, el vídeo digital fue creado por Sony D1 para un entorno industrial. Pero debido a su excelente relación calidad-precio. En la actualidad el (DV) es un tipo de vídeo de uso doméstico que emplea cintas Mini DV, digital 8, entre otras.

Características técnicas de Mini DV	
Sistema	Digital SD. Por componentes
Estructura de muestreo	4:2:0 (PAL & NTSC)
Algoritmo	DCT intraframe
Ratio de compresión	5:1
Bitrate	25 Mb/s
Profundidad de color	8 bits
Soporte	cinta 1/4"
Ancho de pistas	10 µm
Canales de audio	2 canales PCM 4 canales PCM
Muestreo de audio	48 KHz / 16 bit 32 KHz / 12 bit

Tabla de Características técnicas de Mini DV y fotografía. Video digital DV: <http://www.imagendv.org/index.php>, 12 de Agosto de 2007, 19:46:58.

El vídeo digital ha contribuido a la democratización del medio. Debido a que el ciudadano con un nivel de vida media-baja puede adquirir una cámara semiautomática convencional. Estas son resistentes, tienen un captador CCD de 1/4" y 800K pixeles³. Emplea 400K pixeles para estabilizar

³ Existen otros modelos con CCD de 2/3" este permite una mayor capacidad de captar luz. Realiza tomas buenas con poca luz y permite trabajar con una mayor diversidad de aperturas de diafragma. Las cámaras HD, alta definición, pueden tener tres CCD's que equivalen aproximadamente a 3x420K = 1.2Mpixels efectivos, con un dispositivo de 1920x1080 = 2.1Megapixels.

la imagen, con lo cual su resolución es aproximadamente de 400 líneas. Tiene una terminal de salida Firewire para transferencia de vídeo en tiempo real. Que permite la captura de la imagen vídeo en el ordenador, con el empleo de un puerto y cable Firewire, haciendo uso de softwares de edición como Adobe Premiere.



Cámara doméstica:
Panasonic NV-GS5,
<http://www.imagendv.org/index.php>, 12
de Agosto de 2007,
17:38:36.

Las videocámaras domésticas utilizan captadores de luz muy reducidos con poca capacidad de obertura del diafragma, como en el caso de la Panasonic NV-GS5 que tiene 1/1.8 de pulgada. Comparado con las cámaras profesionales que suelen tener entre 1/6 y 1/3 de pulgada.

3.1.3 Economía de medios.

A título personal, cabría subrayar el concepto de “trabajo con economía de medios”: Un creativo piensa en esta filosofía de realización principalmente, cuando posee ideas y no goza de capital suficiente para producirlas. Aún que la experiencia nos demuestra que hay más motivos creativos para elegir la economía de medios.

Este tipo de proyectos requieren:

1-. Aceptar el handicap de que todo problema va a ser resuelto con creatividad.

2-. Aprender a hacer todas las fases del trabajo. Esto implica un esfuerzo, ya que, una misma persona se encarga de hacerlo todo. No existen problemas de mala compenetración entre compañeros. Pero si es importante una actitud objetiva y muy critica para no caer en la autocomplacencia.

3-. Conseguir que los protagonistas y en el caso que sea necesario, los asistentes; colaboren con nosotros sin pedirnos ninguna compensación económica.

4-. Retratar una realidad próxima a nosotros, ahorrando el coste de hacer viajes en busca de temas y lugares exclusivos elimina gastos extras de dietas, hospedaje, etc. El público también se siente más próximo a la temática.

5-. Darle relevancia al valor conceptual del contenido y continente, su especial modo de trabajar con el concepto y la estética, compensa el hecho de que el registro de la imagen no sea de alta definición.

6-. Admitir el ritmo lento que impone el trabajo con ordenadores domésticos.

7-. Tener paciencia y constancia hasta conseguir los objetivos marcados, gracias a una gran dedicación.

8-. La dedicación sustituye la falta de medios, ayuda a la búsqueda de las opciones más óptimas. Ej: a) Buscar el punto de vista donde la luz incida e ilumine mejor sobre el personaje. b) Evitar registrar planos donde entren elementos que despisten al espectador de la acción principal. Tomándolos desde otro ángulo.

9-. Tener una gran capacidad de organización para podernos abstraer y ceñirnos al trabajo que exige el proyecto en cada momento.

10-. No ser pretenciosos, trabajar con una proyección de ideas realista, ir mejorando poco a poco los aspectos del proyecto que no tengan consistencia. De modo que el resultado global transite de acabados buenos a profesionales. Y de este último a satisfacer inquietudes artísticas tanto desde el punto de vista conceptual como formal.

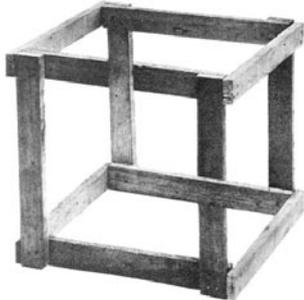
Bajo mi punto de vista considero que, las piezas que son producidas con economía de medios son meritorias por sus cualidades conceptuales y formales equiparables a aquellas realizadas con una mayor infraestructura logística. Por el propicio rendimiento y la óptima utilización del equipo de baja calidad.

4. Memoria: Proceso de trabajo.



Apropiación de las imágenes del cartel de Andreu World., http://www.pagina12.com.ar/fotos/m2/20070616/notas_m/sillas1.gif, 5 de Octubre de 2007, 13:20:36.

4.1 ESTUDIOS PREVIOS.



Como se puede observar el Cubo imposible presenta una naturaleza imposible al ser un trampaño; técnica pictórica que consiste en intentar engañar a la vista, jugando con la perspectiva y otros efectos ópticos. Una ilustración que representa dos realidades simultáneas: una primera, un cubo perfecto a golpe de vista; y otra de cubo imposible a medida que el espectador comprende lo que ve desechando su primera idea o idea preconcebida. <http://www.personal.us.es/jcordero/PERCEPCION/Cap01.htm>, 10 de Septiembre de 2007, 11:58:36.

La primera fase del trabajo de campo es la observación, gracias a esta, he hallado aspectos particulares en las cosas, que no se percibían a simple vista. Trás encontrarlo, he buscado producir una actitud inquieta en el observador que le obligue a cuestionarse sus características y su relación con el individuo.

La mente humana amplia sus conocimientos mediante el sentido de la vista.

Puesto que a través de nuestro órgano visual el cerebro recibe un elevado porcentaje de información. Ayudándonos a encontrar las singularidades que se escapan de los parámetros habituales, junto con el sentido del oído.

En el proceso de investigación preliminar me he decantado por definir el concepto principal. Este trabajo requiere el esfuerzo de poder expresar con una o dos frases cual es el mensaje que va a recibir el espectador. Describir cuales van a ser las motivaciones, intereses, intenciones, filosofía del proyecto, punto de vista, enfoque o el tono con que va a ser tratada la idea núcleo.

Estudiar en que fases consiste el proceso de trabajo, separar en acciones cada uno de dichos pasos. Tratar que cada una de las secuencias funcionen bien por si solas evitando la información redundante.

Claves del tapizado:

Cuando tapizamos una butaca, silla o sofá para cambiar la tela desgastada y mantener una buena estructura. Tenemos en cuenta los siguientes pasos:

1. Saber qué cantidad de tela necesitaremos.
2. Mantener las piezas viejas de tela una vez quitadas, saber como estaban.
3. Retirar los clavos o remaches que haya.
4. Retirar el anterior tapizado.
5. Soltar las tiras de tensión.
6. Colocar tiras de tensión y esponja.
7. Colocar la tela bien tensada, para evitar posteriores arrugas.
8. Realizar una costura hueca para que los puntos queden ocultos.
9. Los asientos suelen llevar costuras de apoyo.
10. Cerrar el fondo y fijar la tela con chinchetas.
11. Recortar el sobrante.

Para realizar este trabajo se emplean las siguientes herramientas: un martillo de tapizado, tijeras, chinchetas, aguja curva y recta, unas tenazas, un arrancador, una máquina de coser, etc.



Laura Orts Gómez, Herramientas de desestructuración, soporte digital, 60,11x 80,15 cm(detalle).

Investigar sobre la profesión en profundidad. Buscar filmografía y bibliografía para ampliar los conocimientos, que nos ayudan a concretar el carácter que le vamos a dar al trabajo.

Realizar una “escaleta”, esto es redactar una lista de los planos que nos gustaría grabar. Como un plan de rodaje hipotético que no siempre puede cumplirse a rajatabla por cuestiones de azar, etc.

4.2 Redacción: propuesta documental.

Antes de decidir el primer día, la fecha y la hora, puesto que el lugar es siempre el mismo. Hay que diseñar una propuesta de documental definitiva de cara a que nos sea material útil para la grabación. Esto consiste en una ficha que contenga la siguiente información:

Propuesta de documental: REALIDADES SIMULTANEAS II

Título provisional: Realidades simultaneas II

Realizadora: Laura Orts Gómez

Formato: vídeo digital

Cámara: Doméstica convencional.

Interpretación personal: sobre el proceso de aprendizaje como cambio que fortalece.

El tema y el motivo: El crecimiento personal. La escasez de valores positivos en nuestra cultura.

Escaleta:

- Planos cortos de las manos del artesano.
- Planos de las herramientas.
- Planos que reflejen como es el lugar de trabajo.
- Planos de la pieza antes, durante y después de la intervención del tapicero.
- Planos quitando las grapas.
- Quitando la tela.
- Quitando la esponja
- Quitando las tiras de tensión
- Poniendo las tiras.
- Planos cogiendo esponja y cortándola.
- Poniendo la esponja.
- Planos pegando la esponja a la estructura de madera del sofá.
- Planos comprobando los patrones de la tela.
- Planos de manos cosiendo en la máquina de coser.
- Planos colocando la tela y grapando.
- Planos recortando sobrante de tela.
- Planos de todo el proceso de tapizado.

El conflicto: El temor a cambiar y el miedo a equivocarse.

Estructura: Introducción: materiales y corte. Nudo: desmontaje, costura y montaje. Conclusión: asiento.

Estilo: Referente a seguir; Robert Flaherty con su película: "Nanuk el esquimal", EE.UU., 1922, 79min, muda, b/n. Considerada la primera película documental.

Narración: poco convencional con voz en off y sonidos de la elaboración de fondo.

Iluminación: emplea la luz natural del espacio sin añadir focos auxiliares.

Manejo de la cámara: cámara en mano.

Tipología de planos y ritmo: variada, prioritariamente planos medios y cortos de ritmo ágil.

El empleo de subtítulos como en el cine mudo, para aportar información adicional a la que nos da la imagen.

Imágenes en Blanco y Negro.

Conclusión: El aprendizaje como el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza. Que permiten al ser humano fortalecerse física y mentalmente.

4.3 Trabajo previo al rodaje.

Buscar la posible localización de rodaje. Tras haber encontrado varias, se trata de hacer una visita discreta. Con la finalidad de hacer una inspección ocular de las cosas que se pueden rodar y las cualidades del material que podemos obtener.

Visitar por segunda vez el taller para entablar una conversación desinteresada de forma relajada, sin que el sujeto que deseo grabar se incomode. En esta fase es muy importante obrar con mucho tacto, transmitir nuestro interés de forma sincera para conseguir su colaboración. En este primer contacto, pude conocer el carácter de la persona, se mostraba amable y me atendía con cortesía, esto es buena señal. Estaba receptivo y probablemente aceptaría a la petición de rodar en su taller. Estas aproximaciones fueron decisivas.

En la tercera entrevista, manifesté el interés por el oficio, haciendo preguntas sobre el proceso de restauración del mobiliario. Intenté conseguir que el entrevistado confiara en mi, le expliqué mi intención de grabar el proceso de tapizado para emplearlo en un proyecto de tesis de Máster. Sin especificar con minuciosidad el carácter de la producción audiovisual.

Una vez conseguido el propósito y el artesano habiendo aceptado que le grabe. Conviene hacer una entrevista para determinar cuáles van a ser las pautas de rodaje, los límites de acción, concretar el plan de trabajo y ajustarlo a las posibilidades temporales que tenga el protagonista. Intentar negociar que me permita grabarle el tiempo necesario con el objetivo de poder recoger todo el material necesario.

Llevar un pequeño block de notas para ir anotando detalles que puedan ser útiles para el buen desarrollo de la grabación, el objetivo es determinar que acciones deseo filmar. La “mise-en-scène” o puesta en escena se estudian los rasgos de los planos que detallan los aspectos importantes del film desde el punto de vista visual, que se manifiestan en la mente y se describen en la escaleta para tenerlos presentes durante el proceso de grabación. Deben plasmar las ideas núcleo y las secundarias, son trabajadas y desarrolladas durante el proceso de estudios previos. Algunas ideas secundarias descritas sobre el proyecto necesitan ser eliminadas, porque no contribuyen al buen desarrollo de la idea principal, este tipo de ideas parásito han de ser eliminadas lo antes posible para permitirme avanzar.

Hacer una lista de los posibles problemas que pueden suceder antes del rodaje. Todos los pros y contras de las diferentes estrategias de grabación. En mi caso, es tal la confianza depositada en el protagonista de nuestro film que decidí que no era pertinente pedirle que me firmara un permiso para su filmación.

En esta fase más avanzada del proyecto, nunca doy detalles concretos de lo que voy a rodar, en ocasiones los protagonistas no quieren salir de cuerpo entero en las tomas, por esto, disimulo diciéndoles que solo les voy a realizar tomas de planos medios, omito que quizás en algún plano les tomaré una de cuerpo entero. Cuando lo hago actuo con calma y disimulo.

En las sucesivas visitas con cámaras de fotos y video, no le enseño el material, para evitar que cuando se vea se autocensure y se niegue a ser grabado. Con astucia y discreción tomo nota, fotos y videos con la cámara, todos los detalles desde lo general a lo particular alternativamente que funcionan como pequeños ensayos y apuntes para lo que luego será la grabación.

Trabajar sin descanso para lograr hacer visible con actitud crítica el mensaje que me he trazado como objetivo principal. Esto se consigue con voluntad y contrastando el trabajo con diferentes personas de diversos ámbitos para obtener una visión variada desde diferentes puntos de vista. Este tipo de producción audiovisual documental pretende ofrecer un particular modo de entender el entorno en el que estamos inmersos. Resaltando detalles que comúnmente consideramos intrascendentes.

4.4 Rodaje. “El reflejo de una personalidad inquieta”

Cuando estoy en el emplazamiento con la cámara, la escaleta memorizada, las baterías de la cámara cargadas y las cintas de repuesto a mano. Una nueva dimensión entra en juego. Es la realidad susceptible de ser filmada. Una materia orgánica que varía a tiempos dispares promovidos por el azar.

Llegados a este punto, en el que todo está preparado, me dispongo a tomar conciencia de que; el cristal de la lente recibe la luz que tras entrar en contacto con el dispositivo digital pasará a ser una información numérica, que registra cada uno de los movimientos de mi personaje. Teniendo los ojos clavados en él para trabajar la composición del plano y capturar un buen encuadre. Una máquina parece congelar la visualidad que vivimos y vemos con objetiva perfección guiada por mi subjetiva mirada intencionada. Antes y después de presionar el Rec.

Desde el principio, me fascinaba la idea de emplear una cámara doméstica. Esto me exige ejercitar la imaginación para obtener el resultado buscado. Obligándome a tener una especial sensibilidad en el modo de ser grabadas las imágenes, para que estas transmitan el mensaje enunciativo del audiovisual, haciéndolo comprensible al espectador. Me he propuesto, un rodaje hecho con economía de medios.

Por otro lado, conseguir que la motivación del protagonista no decaiga y me siga permitiendo grabarle, después de las previas tomas de contacto muy favorables para el proyecto, no es sencillo. Ya que a partir del segundo día de rodaje, se empieza a notar en el ambiente un sentimiento de arrepentimiento, porque la cámara estaba perturbando su intimidad y privacidad. Arrojando indicios de que no iba a concederme muchas oportunidades para grabar más de lo necesario. Ya que se sentía a veces incomodo y preocupado por la impresión que se iba a transmitir de él en el video.

Plan de rodaje:		
Día:	Hora:	Actividad filmada:
Lunes 22 de enero 2007	De 5:00 a 8:00h (tarde)	Entrevista antes del rodaje.
Martes 23 de enero 2007	De 8:00 a 12:00h (mañana)	Desmontaje del sofá.
Miércoles 24 de enero 2007	De 8:00 a 12:00h (mañana)	Corte de material Costura e inicio de la reforma.
	De 5:00 a 9:00h (tarde)	Montaje de la reforma.
Jueves 25 de enero 2007	De 8:00 a 12:00h (mañana)	Montaje de la reforma.
Viernes 26 de enero 2007	De 5:00 a 9:00h (tarde)	Retoques finales

Si atendemos al calendario de rodaje, nos damos cuenta que las horas dedicadas han sido muchas, esto hizo que el protagonista se sintiera bajo presión durante bastante tiempo debido a la presencia de la cámara. Si a esto le sumamos: la responsabilidad de hacer una buena restauración que guste al cliente dentro del plazo convenido. Todo ello con tribuía a crear un ambiente de trabajo muy activo e intenso. Algo totalmente lógico dado que me dejó introducirme en su lugar de trabajo de forma altruista. Aun así, es detallista invitándome a café en los almuerzos. Y amable, al interesarse por mi comodidad con frecuencia.

En el momento en el que me pidió con insistencia que le enseñase parte del material, lo hice con cautela. Mostrando con la cámara los detalles menos relevantes y más generales, evitando exponer planos que puedan hacerle sentir avergonzado por no verse favorecido.

La filmación del vídeo documental consiste en una especie de baile, de va y venes, alrededor del lugar donde sucede la acción. Con la intención de captar las imágenes más interesantes dejando al personaje total libertad de actuación. Este no mira directamente a cámara. Dado que lo más importante es lo que hace y como lo hace, no quien lo hace.

Voy a hacer más las palabras de Bresson¹ cuando dice:

“Es el interior quien dirige. Soy consciente de que puede parecer paradójico en un arte que es totalmente exterior”.

Este concepto permite a los grandes cineastas llevar a cabo un cine de investigación que abre unas nuevas vías de producción como consecuencia de las técnicas de observación y análisis que consideran la parte y el todo, el interior y el exterior, relevantes al unísono. Creando un registro fílmico espontáneo. Fruto de la intención por atrapar el azaroso instante con la ayuda de una observación audaz.

¹ LEDO, Margarita *Del cine-ojo a Dogma 95: Paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental*, ed.: Ediciones Paidós Iberia S.A., Paidós comunicación 141cine, Barcelona, 1999.p.103.

4.5 Edición:

El fruto de una observación “poli-facetada”.

El trabajo de edición ha sido muy meticuloso, por el cuidado con el que se concibe la selección de las tomas más adecuadas para transmitir con efectividad el mensaje. Dividir este trabajo en diferentes fases me ayuda a ir resolviendo de forma lógica y ordenada las problemáticas que se presentan.

4.5.1 Previsualización del material.

Este primer paso, consiste en visualizar el material 4 o 5 veces aproximadamente para realizar la edición escrita. Mientras lo observo, tomo notas que me ayuden a hacerla. En mi caso, al disponer de mi cámara digital de salida analógica, lo visiono conectando la cámara de video al televisor a través de un cable de video compuesto y RCA.

4.5.2 Edición escrita.

La edición escrita es la lista de los planos que han sido grabados, con detalles como: acción, duración, tipología de plano, iluminación, sonidos, diálogos, etc. En muchas ocasiones por no perder tiempo haciendo un historial con todas las tomas realizadas. Solo se hace un listado con los planos cuyas acciones, tipo de plano... van a ser útiles en la edición. Este método es muy ventajoso en trabajos de edición como los largometrajes documentales.

Yo confeccioné una lista de los planos que logran transmitir los contenidos. Y después, hice una segunda lista con el orden de los planos por temáticas, como; desmontaje, corte, herramientas, costura, materiales, montaje, retoques finales dentro de sus diferentes fases... Esta actividad facilita el trabajo durante la captura de vídeo, permitiendo una identificación más rápida de los clips.

4.5.3 Diseño de la estructura.

Es muy importante trazar un buen diseño de la estructura. Esto lo realicé tomando consciencia de que: un plano puede equivaler a una palabra de nuestro lenguaje escrito. Al igual que una buena conjugación de tres o cuatro planos puede contener una información similar a una frase, conformando una escena. Si seguimos ampliando la escala podemos decir que, varias escenas podrían equipararse con un párrafo o estrofa. Así pues, es como se va componiendo el relato audiovisual una vez ha sido esbozada su estructura.

El exámen de las tomas lo hice con el objetivo de conocer el contenido de las cintas, antes de realizar la captura de los clips necesarios para la edición. Este nos ayuda a establecer una hipótesis de la estructura. Debido a que el tiempo de la historia exige una lógica y sucesión de actividades, que no se corresponde con el transcurso real de las cosas en la vida cotidiana.

Hipótesis de estructura:

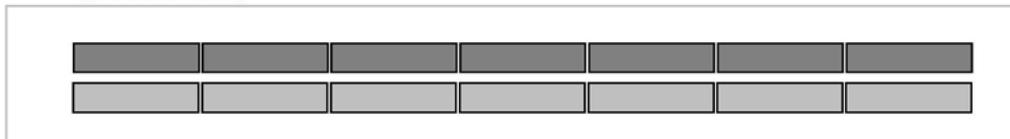
- 1.Introducción: descripción de las herramientas y los materiales que va a emplear.
- 2.Nudo: desmontaje, costura y reconstrucción
- 3.Desenlace: acabado final del mismo.

4.5.4 Captura.

En la producción de grandes documentales comerciales las capturas de vídeo se programan y se realizan de forma semiautomática. En mi caso las capturas las hice directamente a tiempo real haciendo uso del software Adobe Premiere.

Una vez capturado un fragmento de vídeo. Lo renombro de forma manual para que cuando necesite importarlo a la línea de tiempo, lo identifique con mayor facilidad. Es importante estar atento para que no se me olvide capturar material bueno y necesario para el montaje.

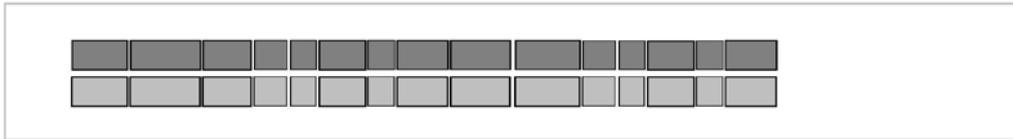
4.5.5 Montaje.



El criterio para el armado y montaje no es una actividad que exija un método automatizado. En mi caso es un trabajo muy creativo. Las reducciones y los cortes requieren tener claros los objetivos y las sensaciones que pretendo transmitir, esto es, más técnica y destreza puesta en práctica. Una edición con la que pretendo desafiar los criterios estándares de la narrativa visual. Me exige frialdad y gran capacidad de análisis para alcanzar mi fin.

Paso a paso, es un proceso a merced de la comparación de las imágenes con el concepto metafórico vinculado a ellas, fruto de una identificación motivada por la deducción lógica. Tratando de reforzar la diversidad de modos de expresión fílmica. Abriendo paso a una producción audiovisual que no se ciña exclusivamente al entretenimiento, si no que cubra las expectativas intelectuales del público.

4.5.6 Primera edición.

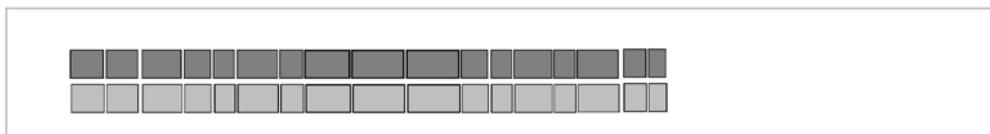


En esta fase de la edición descarté los planos que no aportaban a la narración de la historia, y reduje la duración de otros que por su naturaleza no necesitaban tanto tiempo de visualización en pantalla, el criterio que discrimina esto es la topología del plano, en este aspecto no hay ciencias exactas. Pero aproximadamente se deja menos tiempo para los planos cortos o de detalle, un poco más a los planos medios, reservando una duración algo mayor en los planos generales. Bien es cierto que en el cine alternativo, tanto en cortometrajes como en largometrajes, como por ejemplo: en las películas de Godard, la duración de los planos varía de manera nada habitual.

En las últimas décadas el estilo de edición ha cambiado al igual que el de la tipología de planos. En la actualidad en la mayoría de películas predominan los planos medios y cortos. Del mismo modo su duración en pantalla se ha reducido dando lugar a una edición con gran dinamismo.

En esta fase del proceso pude darme cuenta de las posibilidades creativas del material obtenido en el rodaje. Una coherente organización de planos en escenas y secuencias me permite predecir aproximadamente el resultado final.

4.5.7 Segunda edición.



En cuanto al montaje, teniendo en cuenta el contenido y la idea principal. He tratado de construir significados simbólicos o ideológicos mediante la articulación de imágenes cuya relación sugiere un significado; con diferentes características. Porque la toma o imagen fílmica no contiene un significado único encerrada en sí misma. Dado que esta imagen en movimiento por sí sola, o en su combinatoria con otras posee una significación múltiple². En función del orden y su tiempo de visualización en pantalla.

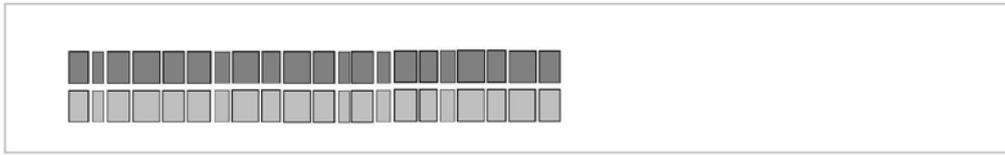
Desde el punto de vista narrativo; refleja la progresión temporal de los hechos de modo sintético³. Y Describe los diferentes estadios de la acción con detalle. Al mismo tiempo, resulta expresivo por su rápido ritmo interno y externo de los planos. El montaje tiene una intención simbólica, ya que hace uso de elementos simbólicos y metáforas con las que el espectador realiza asociaciones de ideas extrayendo conclusiones de tipo conceptual.

El montaje simbólico integrado en la narración introduce estos elementos en el montaje interno o externo, en ocasiones estos son justificados en la narración audiovisual y en otras no. El que mejor integro tales elementos fue Eisenstein. Un ejemplo, la película: El acorazado Potemkin.

² Conclusiones personales extraídas tras la consulta del libro: EISENSTEIN, Serguei, Yo Memorias inmorales 1, ed. Siglo XXI editores, 1988.

³ Terminología y conclusiones extraídas tras la consulta del libro: Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía, Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, ed. Paidós Papeles de Comunicación 22, 1999.

4.5.8 Tercera edición.



He ordenado las secuencias con el objetivo de optimizar la comprensión de la narración figurativa. En ocasiones, el orden preestablecido de las secuencias no funciona como hilo conductor. Cuando sucede esto se altera el orden de algunas escenas y/o planos hasta garantizar la continuidad visual y la comprensión del mensaje.

En la edición interna he empleado la acción o movimiento del personaje en campo. Los diversos puntos de vista y tipologías de planos que omiten parte de la totalidad del personaje y muestran de forma dinámica los movimientos de las manos y brazos haciéndose visible el proceso de trabajo. El espectador percibe como es de dura y difícil la actividad realizada. La composición estética de los elementos en el encuadre marca un orden de lectura dinámica. Y la presencia de fuera de campo de la voz en off reclama la atención del espectador.

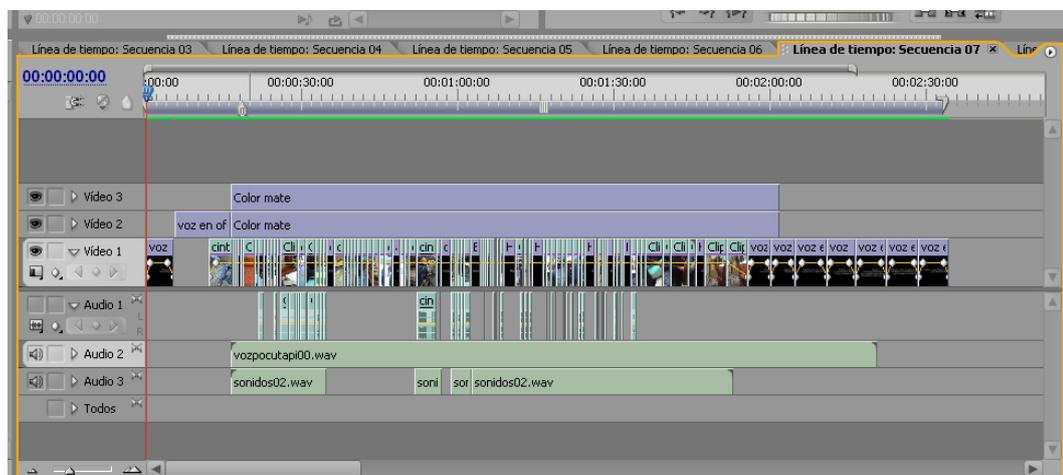


Imagen donde podemos observar los diferentes clips de video en el timeline, del proyecto de Laura Orts Gómez , Realidades Simultaneas II, 2007.

4.5.9 Edición rítmica.



Los elementos que intervienen en los resultados de la edición de ritmo⁴ son: el modo de producción, continuidad o discontinuidad temporal, continuidad o discontinuidad espacial y el carácter conceptual idea-contenido. En la realización física del montaje he considerado todos los factores igual de relevantes simultáneamente.

He reduciendo la duración de los planos con la finalidad de crear un buen ritmo tanto a nivel interno en la acción de los personajes, como externo gracias a la edición a corte directo. Debido a que todos los planos son tomas fijas, no hay movimientos de cámara como; panorámicas, barridos, travelling o zoom. El “timing” de la edición es fluido. Puesto que las tomas fijas requieren una duración breve. Por el contrario, las tomas que contienen movimiento de cámara, etc, requieren una duración mayor de visualización en pantalla.

El montaje externo empleado es discontinuo, realiza elipsis de tiempo tanto de forma evidente como oculta. De modo que en ocasiones el espectador detecta la elipsis existente y en otras no se advierte el tiempo elidido. Este montaje según el tratamiento espacial presenta elipsis con continuidad, donde pasamos de un espacio a una parte de él. También goza de la elipsis con discontinuidad y relación, pasando de una toma de una parte o de la totalidad del espacio a otra diferente, pero ubicable respecto a la anterior.

⁴ Terminología y conclusiones extraídas tras la consulta del libro: Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía, Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, ed. Paidós Papeles de Comunicación 22, 1999.

4.5.10 Sonorización y voz en off.



Consiste en la normalización del sonido en los clips que es necesario, y la sustitución de unos por otros más adecuados o audibles. El sonido favorece la continuidad narrativa e incorpora los ruidos ya sean miméticos o no, que otorgan dramatismo y expresividad.

Los breves silencios⁵ que existen entre voz en off y ruidos son empleados para conseguir un efecto dramático. Un silencio seleccionado a conciencia para que inconscientemente sea percibido por el público y le permita seguir el discurso, reflexionar y extraer sus propias conclusiones. Permitiendo un final abierto, que cierra cada espectador de forma íntima y personal.

El ajuste de los niveles del audio ayuda a crear profundidad sonora entre los diferentes elementos del audio. Conjugar correctamente el sonido ambiente con la voz para crear un buen ritmo y la creación de pequeños silencios que permitan la recreación y el cuestionamiento del espectador.

Voz en off:

En primer lugar, redactar un texto que se ajuste coherentemente con las imágenes y los sonidos, favoreciendo la comprensión de la metáfora. Permitiendo la introducción de un narrador en primera persona mediante la voz en off, que aporta una valoración dramática del silencio. Construyendo

⁵ Conclusiones personales extraídas tras la práctica de edición de video experimental y no lineal. El silencio es un instrumento comunicador potente, si es bien empleado. Y la lectura del libro: Federico Fernández Diez y José Martínez Abadía, Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, ed. Paidós Papeles de Comunicación 22, 1999.

un clima conveniente con el tema. Guiando la atención del público para enseñarle aquello que interesa destacar y sirve como transición entre diferentes elementos del film.

En este caso, la voz en off actúa como la vibración del tono dominante básico, viene acompañada de una serie de vibraciones similares que son los sobretonos y los subtonos⁶. Estos funcionan como pequeñas frases musicales son un medio para emocionar al espectador, en la edición se corresponden con los sonidos de las herramientas durante el proceso de restauración.

Deseo que transmitir una sensación de esperanza, positivismo, alegría y buen humor. El texto es similar a los cuentos con moraleja de Julio Cortázar⁷. El tratamiento del texto y la voz en off otorgan un punto de vista íntimo del mundo.

(Otra versión textual de la voz del narrador.)

Después de mucho pensar y meditar.

Creo que pocas cosas son absolutas e inamovibles.

Por difícil que resulte creer todo cambia,

Existen procesos de transformación que pasan inadvertidos por el ojo humano debido al ritmo y la velocidad en que suceden.

Hay veces que damos pequeños giros a nuestras vidas que suponen grandes cambios, son procesos con los que crecemos personalmente, Ampliamos nuestra capacidad de pensar, sentir y actuar en nuestro

⁶ Terminología y conclusiones extraídas tras la consulta del libro: Federico Fernández Diez y José Martínez Abadía, Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, ed. Paidós Papeles de Comunicación 22, 1999.

⁷ CORTAZAR, Julio; Último Round tomo I, ed. Siglo XXI editores, 2001, México. CORTAZAR, Julio; Último Round tomo II, ed. Siglo XXI editores, 2001, México.

beneficio. Capacitándonos para tomar decisiones que nos ayudaran a ser felices.

Felicidad que disfrutamos en pequeñas dosis.

Encontrada en las pequeñas cosas.

Pequeños pedacitos de gloria que por su fácil acceso les restamos valor.

Cosas como la grata energía que fluye por el cuerpo con una sonrisa y el dulce calor de un abrazo.

No por esto dejo de Admitir que dudo, que siento temor y que cometo errores.

Pero no me preocupo en exceso, se que con ellos aprendo, sin ellos seria mas difícil evolucionar.

Son mis aliados incondicionales. Ellos arrojan luces y sombras que me ayudan a desarrollar mi inteligencia emocional.

Desde hace poco tiempo pienso que vale la pena experimentar las cosas de este modo.

Me permiten ser y estar bien conmigo misma.

El texto de la voz en off:

Hoy, aquí y ahora.

He llegado a la conclusión.

Nada es absoluto.

Todo cambia.

Sería muy aburrido que todo el tiempo fuera lo mismo.

Que las cosas no tuvieran una causa y un efecto.

Que excavar en las cavernas de nuestro cerebro para evolucionar no tuviera ningún sentido.

En muchas ocasiones no nos damos cuenta de que estamos evolucionando.

Y de golpe y porrazo nos asustamos, porque no fuimos en ningún momento consciente paso a paso de ese posible cambio.

Quedarse estancado en un tiempo y en un espacio psicológicamente no tiene sentido.

A evolucionar, progresar y dudar de todo hasta de las cosas más certeras.

Entender algo como absoluto e inamovible no nos permite aprender, ser creativos.

¿Y qué hago cuando tengo un problema?

¿Cuando tengo una duda?

¿Cuando no se qué hacer?

Ellos se presentan como problemas y yo los canalizo en cosas buenas.

Me hace recordar que tengo capacidad de sentir.

Que tengo sensibilidad.

Que la emoción me sube y me baja.

Que tengo la capacidad de vibrar con cualquier cosa.

De emocionarme,

De ser feliz.

Bueno yo digo esto,

Apenas me lo creo mucho,

Pero sé que es el mejor camino.

La mejor opción.

La mejor manera de abordar las cosas.

4.5.11 Edición de subtítulos y créditos.

En una primera fase redacté los subtítulos, una creación de apoyos visuales para que el público desenvaine significados ocultos tras la metáfora. Es interesante que los subtítulos pudieran transmitir la información de forma eficaz, empleando el menor número de palabras posibles para que el mensaje fuera directo y sin llevar a equívocos.

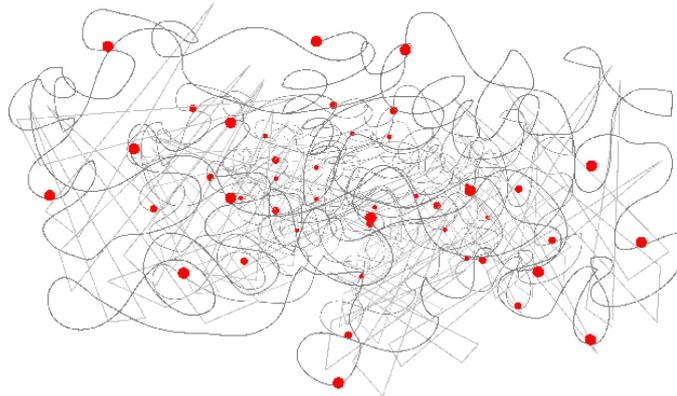
Seguidamente los introduje en el timeline, tras editarlos desde el software. Reproduciéndolo varias veces pude advertir si el contenido de los subtítulos funcionaba como deseaba. Finalmente, redacté los créditos que dan comienzo y fin a la visualización de la pieza audiovisual.

4.6 Diseño del DVD.

Llegados a este punto, el diseño del DVD; las grandes decisiones ya han sido tomadas con el rodaje y la edición del vídeo. Ahora bien, es pertinente realizar una propuesta que siga de forma coherente con el concepto del proyecto, utilizando un diseño gráfico con economía formal y cromática, acudiendo a los elementos esenciales como son el punto, la línea y el plano. Empleando el blanco, diferentes escalas de gris y el color rojo. Esta tarea se subdivide en diversas etapas:

4.6.1 Definición del concepto.

El DVD se diseña y produce con la idea de ser un elemento más de la obra, facilitando su distribución y la divulgación del contenido de forma accesible. También, la visualización del mismo puede constituir parte de una instalación interactiva. Donde el espectador en el espacio expositivo contempla la proyección del audiovisual e interactúa de modo no lineal con los menús y submenús.



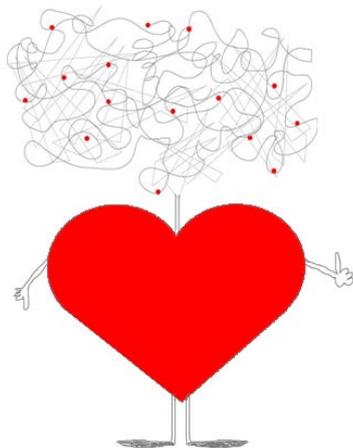
Red neuronal. Imagen diseñada por Laura Orts Gómez para el Proyecto Audiovisual: Realidades Simultaneas II, Junio 2007.

El concepto del diseño gráfico trata de potenciar la idea, el proceso de aprendizaje como cambio que fortalece; realizando un tratamiento estético sencillo y simbólico. La línea es el elemento formal más empleado trata de representar el axón, los puntos rojos que se originan tras la intersección de las líneas, tratan de simbolizar la unión de un pie y una dentrita. O lo que es lo mismo, la interconexión entre neuronas transmitiéndose información de unas a otras.

El cerebro es el órgano más plástico de nuestro cuerpo, porque es donde se origina el aprendizaje, el conocimiento y las emociones. Es quien gestiona y dirige nuestro cuerpo. Podemos cambiar el modo de pensar, de actuar y de sentir. Pero nuestra carga genética es la misma, esta no permuta. Por este motivo, considero que el cerebro representa coherentemente el cambio que experimenta nuestra materia gris tras un periodo de catarsis o cambio en la esencia espiritual. Las interconexiones entre neuronas son el síntoma de la actividad cerebral. Dicha actividad provoca cambios que condicionan todos los fundamentos de nuestra existencia.

En el submenú animado al que accedemos presionando “cruces de sentido” trata de mostrarnos de forma sintética la interacción entre neuronas, unas están en reposo. Y las activas, se han representado con líneas rojas, por recibir un impulso nervioso.

4.6.2 Diseño de los gráficos.



Personaje creado por Laura Orts Gómez para el DVD del proyecto Realidades Simultaneas II, junio de 2007.

El diseño gráfico es una actividad muy creativa, donde no hay que descuidar que los elementos diseñados sean prácticos desde el punto de vista funcional. Se ahorra tiempo realizando pequeños dibujos esquemáticos⁸, con el objetivo de comprobar que todo lo que he estado planteando a nivel abstracto funciona en la práctica sobre papel.

Una vez considerado que el pequeño esbozo cumple con los requisitos deseados. Dibujé los gráficos en el ordenador empleando software de tipo vectorial⁹ y de mapa de bits¹⁰. Los más conocidos son Macromedia Freehand y Adobe Photoshop por su buen funcionamiento y gran versatilidad. También se pueden emplear software de código abierto, ya que, están exentos de pagos por licencia.

4.6.3 Animación de los gráficos.

Antes de ponerme a animar nada, hice pequeños bosquejos sobre el movimiento que tendrán los dibujos clave de la animación. Esquemas de movimiento a lápiz grafito, hasta conseguir aquellos que consideré adecuados para mi trabajo.

⁸ Conclusiones personales extraídas tras el diseño gráfico de personajes de animación. Y la lectura de libros como: Stan Lee y John Buscema, Cómo dibujar cómics al estilo Marvel, Ediciones Martínez Roca, Nueva York, 1977.

⁹ Que emplea vectores.

¹⁰ Que emplea píxeles, la unidad más pequeña que dispone una imagen digital, tanto fotográfica, como video gráfica.

Los clasificados son dibujados por ordenador y animados empleando un software que me permita trabajar con gráficos vectoriales, imagen de mapa de bits, bien video o fotos digitales. Que importados a un software que permite la postproducción de efectos. Pude realizar pequeñas animaciones de gráficos, que me han ayudado a animar la cabecera introductoria y los menús animados.

4.6.4 Preparación de los clips de vídeo.



Escena creada por Laura Orts Gómez para el DVD del proyecto Realidades Simultaneas II, junio de 2007.

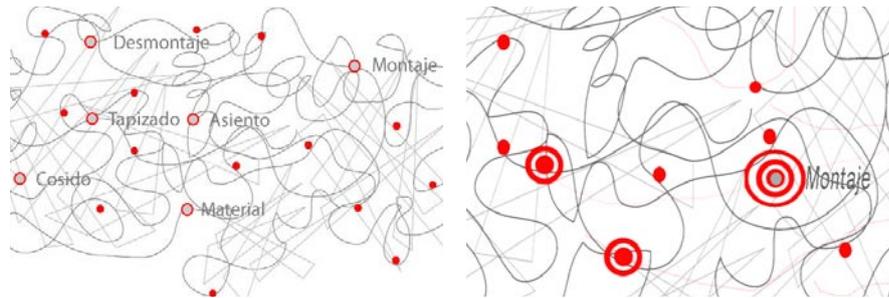
En esta etapa del trabajo exporté desde el software de edición de los clips definitivos, que me hacían falta para la autoría del DVD. Son diversos clips: uno de la totalidad del vídeo y el resto; son pequeños fragmentos del mismo. Estos sólo muestran un periodo concreto del trabajo que ejecuta el personaje.

4.6.5 Estructura del DVD.

La estructura del DVD consta de varias partes:

En primer lugar, una pequeña animación introductoria al tema. Seguidamente, el primer menú presenta dos botones: el superior nombrado “vídeo” y el inferior “cruces de sentido”; en el primero, tras presionarlo nos permite entrar en un submenú donde podemos elegir los diferentes modos de visualizar el audiovisual: un visionado lineal, no lineal, o en bucle, en caso de ser usado para una proyección de vídeo.

En segundo lugar, el botón “cruces de sentido” después de ser presionado, nos permite la entrada a otro submenú animado. Tratando de explicar de forma lúdica la metáfora empleada como idea principal a lo largo de la realización de todo el proyecto.



Detalles de los submenús creados por Laura Orts Gómez para el DVD del proyecto Realidades Simultaneas II, junio de 2007.

4.6.6 Programación de DVD.

Cuando tuve todo el material preparado en bruto. Realicé la autoría del DVD. Para esto empleé un software de autoría de DVD. Importé el material al proyecto. Y siguiendo los pasos del tutorial, pude obtener un resultado satisfactorio. Vinculando cada botón del menú con otro menú o una reproducción de vídeo o visualización de un grafico. Dichos botones son diseñados con unas carpetas y capas nombradas entre paréntesis que una vez importadas en el software de autoría de DVD, se ejecutan como botones.

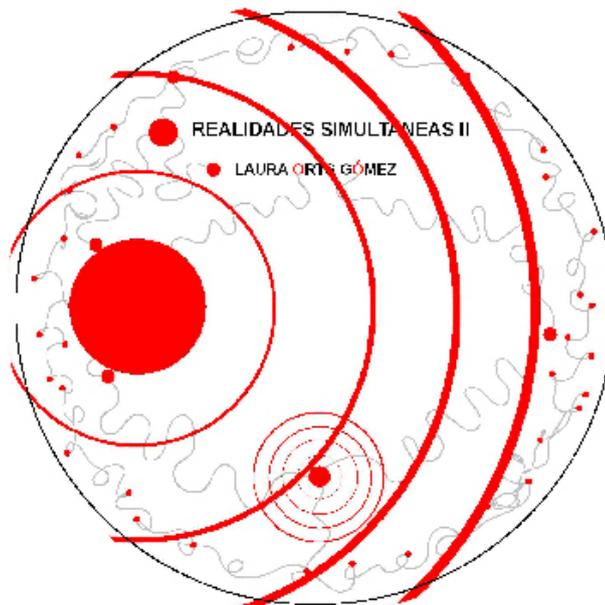
4.6.7 Exportación a DVD.

Una vez terminada la programación del DVD, creé un máster exportado a partir del proyecto. Presionando la opción generar un DVD. Después de unos minutos, el lector-grabador abrirá su bandeja dispensando el DVD grabado.

4.6.8 Diseño de la caratula y la galleta.

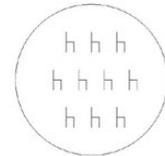
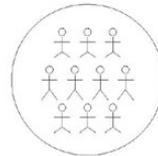
Para terminar, maqueté la caratula y la galleta empleando los gráficos y generando otros similares adecuandolos correctamente al formato.

También, realicé pequeñas pruebas de impresión doméstica de cartuchos de tinta, para tener una referencia aproximada del trabajo realizado. Cuando alcancé el resultado buscado, acudí a la imprenta para obtener la impresión digital de óptima calidad.



Diseño básico del CD/ DVD creado por Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultáneas II, junio de 2007.

5. Dibujos constructivos:



<http://divulgamat.ehu.es/weborriak/cultura/Literatura/Irudiak/BorgesMatematica01.jpg>, 1 de Octubre de 2007. 09:36:49.

5.1 Fotos de la localización:



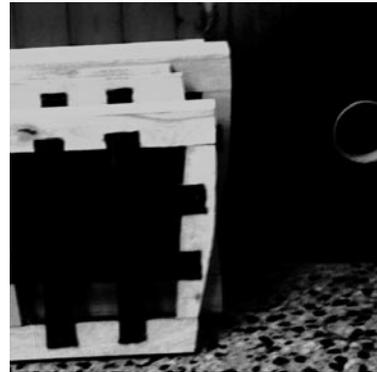
Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 1, soporte digital, 24x32 cm.*



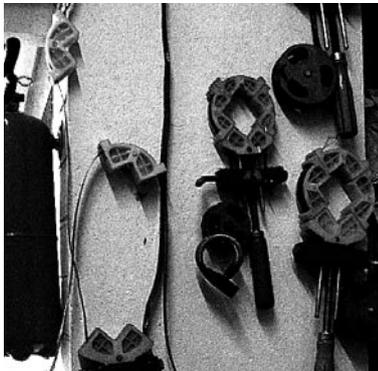
Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 2, soporte digital, 24x32 cm.*



Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 3, soporte digital, 24x32 cm.*



Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 4, soporte digital, 24x32 cm.*



Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 5, soporte digital, 24x32 cm.*



Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 6, soporte digital, 24x32 cm.*



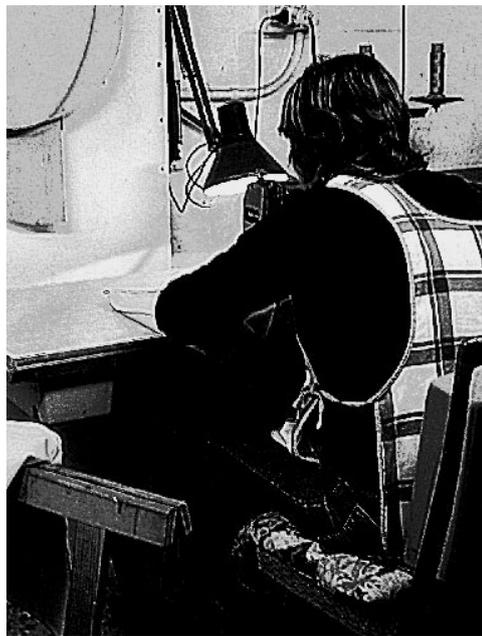
Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 7, soporte digital, 24x32 cm.*



Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 8, soporte digital, 24x32 cm.*



Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 9*, soporte digital, 24x32 cm.

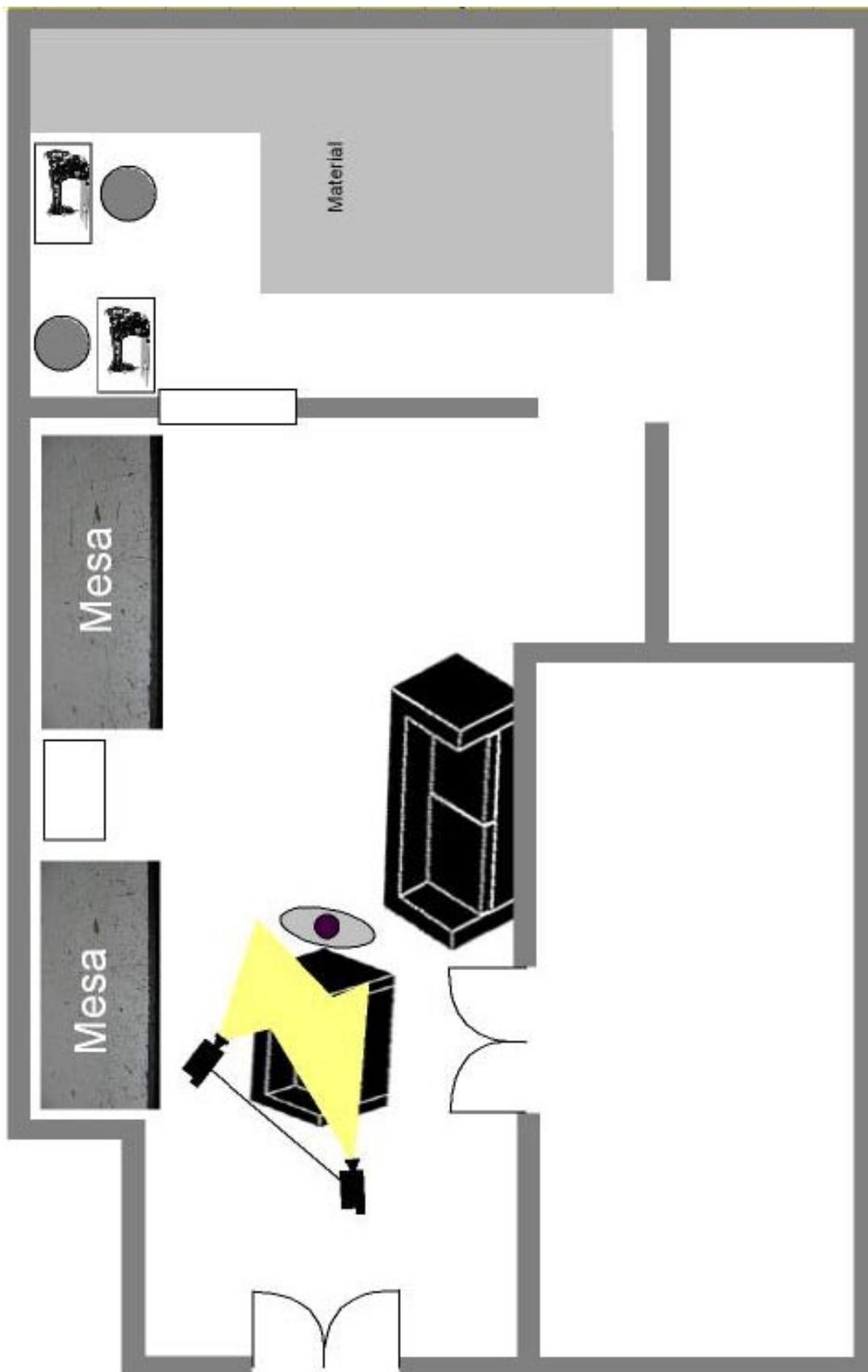


Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 10*, soporte digital, 24x32 cm.

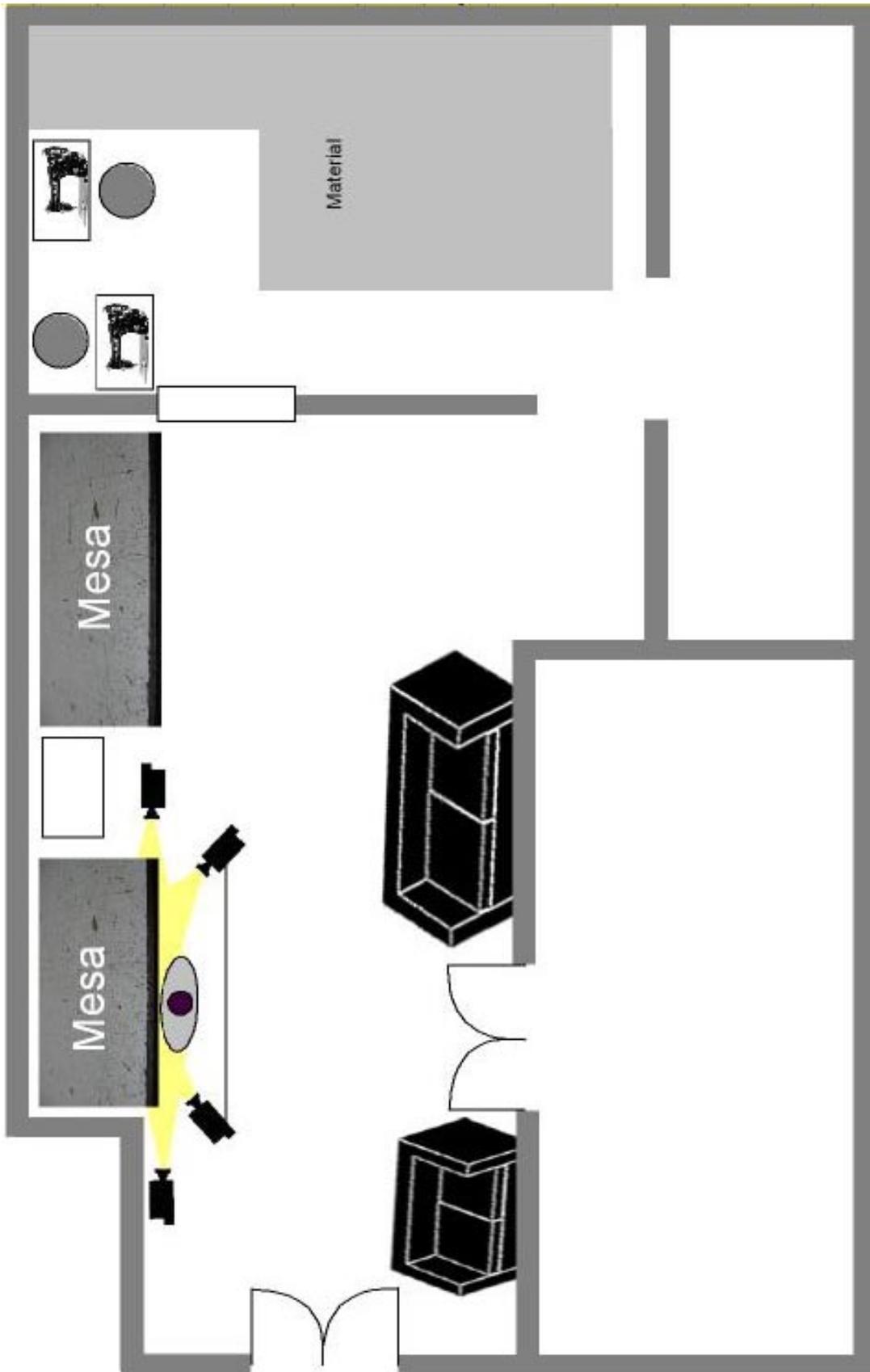


Fotografía de Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Detalle del taller de tapicería 11*, soporte digital, 24x32 cm.

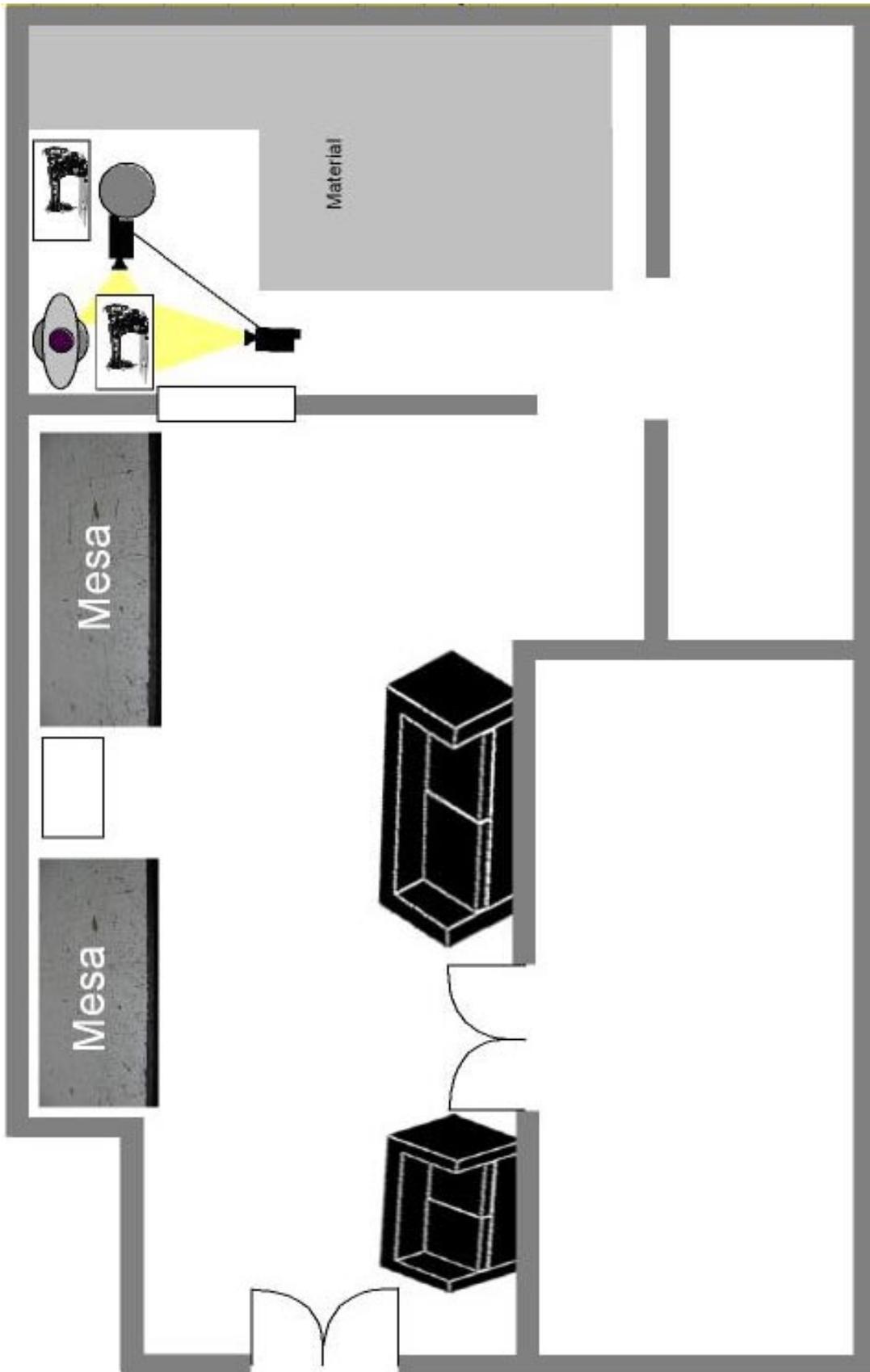
5.2 Plantas de cámara.



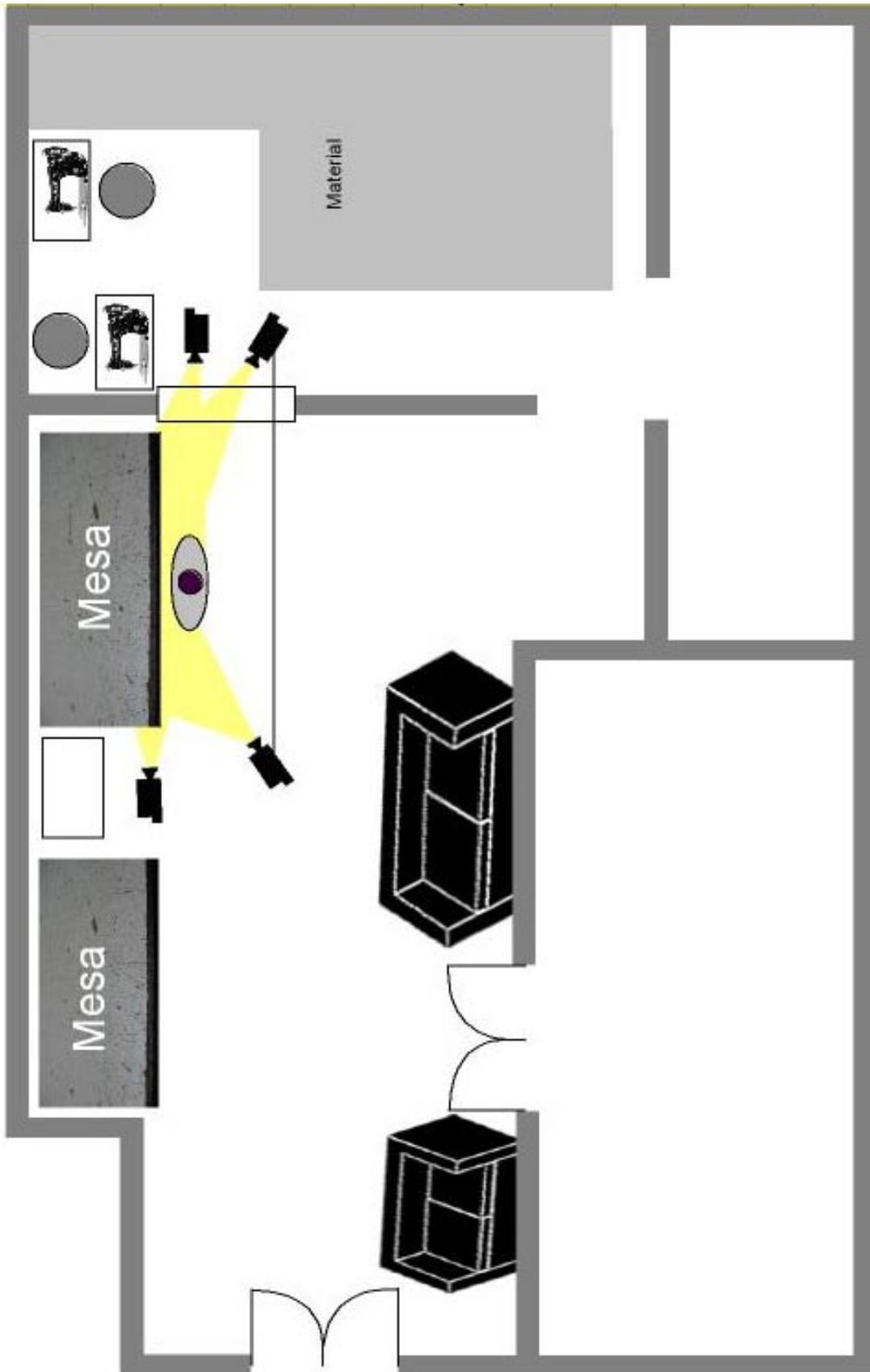
Diseño de la plante de cámara, útil de rodaje creado por Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Desmontaje*, soporte digital, 16,76 x 26,53 cm.



Diseño de la plante de cámara, útil de rodaje creado por Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. Corte, soporte digital, 16,76 x 26,53 cm.



Diseño de la plante de cámara, útil de rodaje creado por Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. *Costura*, soporte digital, 16,76 x 26,53 cm.



Diseño de la plante de cámara, útil de rodaje creado por Laura Orts Gómez para el proyecto Realidades Simultaneas II, enero de 2007. Montaje, soporte digital, 16,76 x 26,53 cm.

5.3 Guión técnico.

Realización:
Laura Orts Gómez



¿...?

Créditos de realización:

Laura Orts Gómez

Créditos de título: REALIDADES
SIMULTÁNEAS II

Voz en off: Hoy, aquí y ahora.

Voz en off: He llegado a la conclusión.

Subtítulo: ¿...?



Acción: Corte del material.
Voz en off: Nada es absoluto.
Sonido: sonidos de corte.



Acción: Corte del material.
Voz en off: Todo cambia.
Sonido: sonidos de corte.

¿... .. ?

Subtítulo: ¿... .. ?
Voz en off: Sería muy aburrido que todo el tiempo fuera lo mismo.



Voz en off: Que las cosas no tuvieran una causa y un efecto.
Acción: Corte del material.
Sonido: sonidos de corte.



Acción: Corte del material.
Sonido: sonidos de corte.

Después de tantas dudas.



Subtítulo: Después de tantas dudas.

Voz en off: Que excavar en las cavernas de nuestro

Voz en off: cerebro para evolucionar no tuviera ningún sentido.

Acción: Desmontaje del sofá viejo.

Voz en off: En muchas ocasiones no nos damos cuenta.

Acción: Desmontaje del sofá viejo.

Voz en off: de que estamos evolucionando.

Acción: Desmontaje del sofá viejo.

Voz en off: Y de golpe y porrazo nos asustamos, porque no fuimos en ningún.

Acción: Desmontaje del sofá viejo.

Acceptamos los errores.



Cicatrizamos las heridas.

Subtítulo: Acceptamos los errores.

Voz en off: momento consciente paso a paso,

Voz en off: de ese posible cambio.

Acción: Desmontaje del sofá viejo.

Acción: Desmontaje del sofá viejo.

Voz en off: Quedarse estancado en un tiempo.

Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: y en un espacio psicológicamente.

Sonido: sonido de la grapadora.

Subtítulo: Cicatrizamos las heridas.

Voz en off: no tiene sentido.



Abriendo paso al cambio.



Haciendose visible.

Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: A evolucionar, progresar y dudar de todo.

Sonido: sonido de maquina de coser.

Subtítulo: Abriendo paso al cambio.

Voz en off: hasta de las cosas más certeras.

Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: Entender algo como absoluto e inamovible.

Sonido: Tijeras cortando.

Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: no nos permite aprender, ser creativos.

Sonido: Disparos de grapadora.

Subtítulo: Haciéndose visible.

Voz en off: ¿Y que hago cuando tengo un problema?



Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: ¿Cuando tengo una duda?

Sonido: Disparos de grapadora.



Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: ¿Cuando no se que hacer?

Sonido: Disparos de grapadora.

Poco a poco.

Subtítulo: Poco a poco.



Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: Ellos se presentan como problemas.

Sonido: Disparos de grapadora.



Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: y yo los canalizo en cosas buenas.

Sonido: Disparos de grapadora.

Sin darnos cuenta.



Subtítulo: Sin darnos cuenta.

Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: Me hace recordar que tengo capacidad de sentir.



Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: Que tengo sensibilidad.

Sonido: Disparos de grapadora.

Mostramos otra faceta.



Subtítulo: Mostramos otra faceta.

Voz en off: Que la emoción me sube y me baja.

Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: Que tengo la capacidad de vibrar con cualquier cosa.

Sonido: Disparos de grapadora.

Más agradable.



De nosotros mismos.



Subtítulo: Más agradable.

Voz en off: De emocionarme,

Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: De ser feliz.

Sonido: grapadora.

Acción: Montaje las piezas nuevas del sofá.

Voz en off: Bueno yo digo esto,

Subtítulo: De nosotros mismos.

Voz en off: Apenas me lo creo mucho,

Voz en off: Pero se que es el mejor camino.

Voz en off:
Laura Orts Gómez

Gracias Jose por permitirme
entrar en tu lugar de trabajo.

Voz en off: La mejor opción.

Créditos de voz en off:

Laura Orts Gómez.

Voz en off: La mejor manera de
abordar las cosas.

Créditos de agradecimiento:

Gracias José por permitirme entrar
en tu lugar de trabajo.

6. Render.



El proyecto expositivo que puede dar lugar Realidades Simultaneas II, consiste en la proyección de dos videos; Realidades Simultaneas I y II. También, podemos descubrir un panel con las herramientas de tapizado y un sofá que puede ser expuesto de diferentes modos: viejo, desmontado por el artesano, restaurado; o todas inclusive.

En segundo lugar, encontraremos cuadros abstractos siguiendo la estética conceptual de la interconexión neuronal empleado en el DVD. Y por último, podemos recrear la mirada en fotografías tomadas en diferentes puntos de la geografía mundial donde se ve representado el concepto principal del proyecto.

7. Presupuesto.

ORDEN PRIORIDAD	CONCEPTO GASTO y justificación de la Necesidad.	Año 2007
GASTOS DE EQUIPAMIENTO		
1º	Equipamiento pequeña infraestructura técnica. (1): Ordenador sobre mesa AMD. (2): Cámara doméstica mini DV. (3): Ordenador portátil. Justificación: Es imprescindible el uso de una cámara para el rodaje. Y un ordenador para la edición de video.	1300 EUROS 1200 EUROS 1500 EUROS
GASTOS DE FUNCIONAMIENTO. Gastos adquisición material fungible.		
2º	DVDs. Justificación: Almacenamiento y distribución.	30 EUROS.
3º	CDs. Justificación: Almacenamiento y distribución.	20 EUROS
4º	Nimi DV. Justificación: cintas rodaje.	50 EUROS
5º	Memoria extraíble. Justificación: Almacenamiento.	32 EUROS
TOTAL:		4132 EUROS

8. Conclusiones.

La conclusión más importantes a la que he llegado con la realización de este proyecto; es a valorar una parte muy significativa del ser individual, a la que me gustaría llamar metafóricamente “jardín interior”. Con esta parcela de nosotros mismos sin cultivar es muy difícil realizar obra de esta índole. Poseer esté sin apreciar su importancia y valor específico, como característica positiva del ser creativo, tampoco fortalece, ni enriquece la evolución.

Este hermoso jardín, es de uso restringido, considero que reside en una región de nuestro cerebro. Aún que, no sabría especificar donde, por no ser una experta en la materia. Este ocupa una porción pequeña en nuestro cerebro con respecto al resto del cuerpo. Pero repercute en todo nuestro ser y en lo que nos rodea.

Por lo tanto, considero que es relevante conocer los entresijos que existen en este jardín de forma íntima y personal. Habita dentro y fuera de nosotros, funciona de forma autónoma dependiente e independientemente a nosotros... Creo que es saludable que atendamos y conozcamos sus peculiaridades, para poderlo cuidar con mimo y así de este modo conseguir que afloren los beneficiosos deseos sin frustraciones.

Saber conservar y permitir que crezca, no es una tarea fácil, nacemos con unas pequeñas claves innatas, que unidas a la intuición y experimentación se van ampliando. En la medida en que nos vamos haciendo adultos, estas capacidades de intuición y experimentación son empleadas con menor frecuencia. Con lo cual, tal cultivo interior va disminuyendo su rendimiento. El ser creativo debe ser consciente de esta naturaleza y seguir visitando este jardín desde la ingenuidad, como cuando lo pisó el primer día de su vida. Ya que, en él todavía existen y existirán cosas de nosotros mismos y del mundo, que seguimos desconociendo, estas no dejarán de sorprendernos y de hacernos felices.

Aprender a advertir sus valiosos misterios, para favorecer su expansión es una labor que requiere mucho tiempo y paciencia. A lo largo de nuestra vida podemos encontrar pequeños maestros sabios en estos menesteres, es muy importante saber escuchar las cosas que tienen que enseñarnos. Estas personas nos ayudarán a potenciar la siembra de nuevas áreas de nuestro jardín. Aplicaremos de forma voluntaria y libre los conocimientos adquiridos, una vez hayan sido comprendidos e interiorizados de modo espontáneo. Siempre habrá lecciones vitales que por mucho que nos las expliquen, permanecerán inútiles en nuestro repertorio de conocimientos adquiridos. Hasta que la vida y sus experiencias les otorguen su verdadera dimensión, para comprenderlas y automáticamente hacerlas útiles.

Estos valiosos guías de jardín interior nos aportan herramientas para aprender a aprender. También, nos darán pistas para admitir sin prejuicios los déficits de conocimientos formales. Nos enseñarán a ser humildes y a estar abiertos al aprendizaje de la metodología políticamente correcta, para hacer formales los valores que residen en nuestro jardín. Requisito fundamental en el proceso de trabajo.

El dueño y responsable de esta propiedad interior es única e intransferiblemente nuestro. Por esto, la belleza de las especies que crezcan allí, es gracias a nosotros y al ejercicio responsable de nuestro cuidado. Son pocas las personas que son conscientes de las repercusiones positivas que tiene cuidar bien de este jardín. Dado que les resulta difícil aceptar la existencia de este invisible, intangible, próximo y lejano elemento al mismo tiempo. Un instrumento creativo indispensable para mí.

He aprendido que existe una delgada línea fronteriza entre la realidad y la ficción. Y que el arte que se preocupa por las personas, no puede olvidar o pasar por alto las cualidades esenciales del ser humano.

La importancia de creer en la idea y trabajar hasta conseguir que la proyección de esta idea virtual sea posible materializarse de forma coherente. Su materialización puede llevarse a cabo con una economía de medios. Siempre y cuando, exista una buena organización del trabajo.

Vale la pena volcarse en cuerpo y alma con un proyecto como este, por los beneficios que reporta a la persona que lo realiza en todos los sentidos. Ya que favorece el crecimiento personal y también, el profesional creativo.

Como podéis observar he realizado una investigación en el terreno de la teoría y la práctica que cubre los diversos periodos: la proyección de la idea, la redacción de la propuesta, la preproducción, la producción, realización, postproducción y distribución en DVD.

En un futuro próximo deseo seguir estudiando sobre la realización audiovisual de corte independiente. Pero también, ampliaré mis conocimientos sobre: software, hardware y sensores, que vienen seguidamente presentados de forma breve. Que me permitirán realizar instalaciones interactivas para el usuario de la pieza.

Mi investigación futura:

En especial, la pieza consistiría en aplicarle una serie de sensores de presión semi-ocultos a un sillón o sofá. Tras ejecutada la presión sobre los mismos reproducirán vídeo, gráficos o audio; ya bien sean respecto a la restauración del mismo o mensajes provenientes de una voz en off, texto, vídeo, imagen, que tienen que ver con la metáfora explicada al comienzo de esta tesis. Sería interesante que el usuario pudiera verse interactuando con el interface del sofá con el video “Realidades simultaneas II” de fondo gracias a una proyección colocada frente a él, una especie de espejo virtual. Para esta se emplearía el tracking video con PD¹ / GEM , Arduino² y sus correspondientes sensores³ de presión.

Finalmente, cabría destacar que es necesario estudiar e investigar sobre las unidades mencionadas anteriormente, para saber si funcionan y son útiles desde el punto de vista técnico y conceptual los elementos en la comprensión de la metáfora-mapeo.

¹ Software: Pure Data.

Pure Data es un lenguaje de programación creado por Miller Puckette entre los años 90. En la actualidad, PD es un código abierto que se desarrolla de forma libre entre colectivos diversos. El empleo de PD con sus diferentes librerías permite crear y manipular vídeo, gráficos OpenGL, imágenes, audio, sensores externos, etc, en tiempo real.

² Hardware: Arduino.

Arduino es una placa con entradas y salidas (E/S), analógicas y digitales. Y a través de un puerto USB se puede conectar a un PC para ser programado utilizando lenguajes como Flash, MaxMSP, Pure Data, etc. Al ser open-hardware es de bajo coste y puede utilizarse sin tener que adquirir ninguna licencia.

El “objeto Arduino” es un patch hecho por Hans-Christoph Steiner que admite conectar la placa Arduino con el software Pure Data. Este proyecto fue posible gracias a la asistencia al workshop sobre Pure Data organizado por el electrolobby en el festival Ars Electronica 2006. Dicho workshop se encontraba asistido por Hans-Christoph Steiner.

³ Sensores de presencia, como una webcam tras realizar una programación de tracking video con PD utilizando la librería Gem y usando entre otros objetos; el pix_chroma-key. E introducirme en el estudio de los sensores de presión.

9. Bibliografía:

Proyecto: REALIDADES SIMULTÁNEAS II

Descripción: Realización de una videocreación con carácter documental, filmado con una filosofía similar a la de Dogma 95.

Realización: Laura Orts Gómez

Fuentes consultadas.**Bibliografía:**

BORDWELL, David, *El arte cinematográfico*, ed: Ediciones Paidós Iberia S.A., Comunicación, Barcelona, 1995.

BORDWELL, David, *El arte cinematográfico: una introducción*, ed: Ediciones, Paidós Iberia S.A., comunicación, Barcelona, 2002.

CORTAZAR, Julio, *Último Round tomo I*, ed. SigloXXI editores, 2001, México.

CORTAZAR, Julio, *Último Round tomo II*, ed. SigloXXI editores, 2001, México.

EISENSTEIN, Serguei, *La forma del cine*, Madrid, ed. SigloXXI editores, 1986.

EISENSTEIN, Serguei, *Yo Memorias inmorales 1*, ed. SigloXXI editores, 1988.

Federico FERNÁNDEZ DIEZ y José MARTÍNEZ ABADÍA, *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, ed. Paidós Papeles de Comunicación 22, 1999.

GONZALEZ REQUENA, S. M. *EISENSTEIN: Lo que solicita ser escrito*, Ed: Cátedra, Jesús, (spa-1992).

LEDO, Margarita, *Del cine-ojo a Dogma 95: Paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental*, ed: Ediciones Paidós Iberia S.A., Paidós comunicación, Barcelona, 1999.

KELLY, Richard, *El título de este libro es Dogma 95*, ed: Alba Editorial, 2001.

SCHNEIDER, Steven, *1001 Películas que hay que ver antes de morir*, ed: Grijalbo, Jay 2005.

Stan LEE y John BUSCEMA, *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel*, Ediciones Martínez Roca, Nueva York, 1977.

Filmografía:

EISENSTEIN, Serguei, *La huelga*, URSS, 1924, Boris Mikhin, 82min, muda, b/n.

EISENSTEIN, Serguei, *El Acorazado Potemkin*, URSS, 1925, Jacob Bliokh, 75min, muda, b/n.

FLAHERTY, Robert, *Nanuk el esquimal*, EE.UU., 1922, 79min, muda, b/n.

LARS VON TRIER, *Los idiotas*, Francia, Italia, Dinamarca, Holanda, 1998, Vibeke Windelov, 117min, color.

MELIES, George, *Viaje a la luna*, Francia, 1902, 14min, muda, b/n.

PHILIBERT, Nicolas, *être et avoir*, Paris, 2002, Maïa Films, 1h 44min, color.

William ARNTZ, Betsy CHASSE, Mark VICENTE. *¿Y TÚ QUÉ SABES!?* Original: *WHAT THE BLEEP DO WE KNOW!?* EEUU, 2004, 110 min.

Ponencias:

H. WOZNIAK, Robert. *De René Descartes a Willam James*, Bryn Mawr College. Traducción al castellano de la versión original en inglés: Miguel Angel de la Cruz Vives, Catedrático de Filosofía. I.E.S. Arquitecto Peridis, Leganés (Madrid). <http://platea.pntic.mec.es/~macruz/mente/descartes/siglo17.html>.

MARTINEZ Cristerna, Gerardo, *La filosofía de Albert Einstein*, Participación en el Congreso Internacional “La Ciencia y el Humanismo en el siglo XXI: Perspectivas”. Organizado por el Instituto de Investigación sobre la evolución humana A. C. y la Universidad Iberoamericana. http://www.hombreymundo.com/hym/conferencia_einsten.doc.

PACHECO Murillo, Juan Diego; una ponencia presentada por el autor en Quito, Ecuador en un evento donde participó la Alianza Cooperativa Internacional (ACI), del 29 al 31 de Mayo de 1997. http://www.revistafuturos.info/futuros13/reconversion_mental.htm.

Fuentes no consultadas:

Bibliografía:

BORDWELL, David, *El cine de Eisenstein: Teoría y práctica*, ed: Ediciones Paidós, Iberia S.A., comunicación, Barcelona, 1999.

BORDWELL, David, *La narración en el cine de ficción*, ed: Ediciones Paidós, Iberia S.A. comunicación, Barcelona, 1996.

BORDWELL, David, *El significado del filme: inferencia y retórica en la Interpretación cinematográfica*, Ediciones Paidós Iberia S.A., Comunicación, Barcelona, 1995.

EISENSTEIN, Serguei, *El sentido del cine*, ed. SigloXXI editores, España, 1997.

MIRZOEFF, Nicholas, *Una introducción a la cultura visual*, ed: Arte y Educación, Barcelona, 2003.

VERTOF, Dziga, *Cine-ojo*, Fundamentos, Madrid, 1974.

VERTOF, Dziga, *Memorias de un cineasta bolchevique*, Ediciones Liberales, Barcelona, 1974.

Filmografía:

EISENSTEIN, Serguei, *Octubre*, URSS, 1927, 95min, b/n.

EISENSTEIN, Serguei, *Ivan el terrible*, URSS, 1944, 100min, b/n.

VERTOF, Dziga, *El hombre de la cámara*, URSS, 1929, 80 min, muda, b/n.

VERTOF, Dziga, *Cine-ojo, La vida al imprevisto*, URSS, 1924, Kino-Glaz-zizn vrasploh.

Fuentes de consulta para la futura investigación:

Arduino + Pure Data, <http://www.arduino.cc/es/Pduino/>
ArduinoPureData, 20 de Agosto de 2007, 00:16:37.

Tracking video con PD, <http://img50.imageshack.us/img50/4377/pixchromakeyfilmvideoai9.jpg>, 20 de Agosto de 2007, 01:25:48.

http://www.youtube.com/watch?v=_tgwC0CPVVQ&NR=1, 20 de Agosto de 2007, 02:14:37.

<http://todbot.com/blog/2006/10/29/spooky-arduino-projects-4-and-musical-arduino/>, 20 de Agosto de 2007, 03:30:18.

Descripción de proyecto de Piezo, <http://todbot.com/blog/2006/10/29/spooky-arduino-projects-4-and-musical-arduino/>, 20 de Agosto de 2007, 04:16:53.

Esquema: <http://www.scopeboy.com/elec/chargeamp.gif>, 20 de Agosto de 2007, 05:09:36.

Esquema circuito arduino. http://tomscarff.tripod.com/8way_drm2/drum_preamplifier.htm, 20 de Agosto de 2007, 06:29:14.

<http://www.arduino.cc/cgi-bin/yabb2/YaBB.pl?num=1164150789>
<http://www.arduino.cc/es/Gu%edaProfesores/U1E4>, 20 de Agosto de 2007, 07:28:54.

10. Datos adjuntos.

