

2HA: UN ENSAYO AUDIOVISUAL EN TORNO A UN SUJETO Y SU CONTEXTO

PRESENTADO POR: TANA GARRIDO RUIZ

DIRIGIDO POR: DRA. EULALIA ADELANTADO MATEU

MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

JULIO 2013



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

La forma no es ornamento sino vehículo
J. L. Guerín

Agradecimientos:

A mi padre sin el que este proyecto no habría sido posible.

A mi madre por apoyarme y hacer que mi padre siempre estuviera ahí.

A mi hermano por ayudarme a horas intempestivas para él.

A Mikail y a David por su magia y su ritmo.

A Juna por sus amenas correcciones.

A vosotras que me aguantasteis hasta el último día dándome buenos consejos.

A todos los profesores/as que me han acompañado en mi aprendizaje.

A los/las que dedicasteis un poco de vuestro tiempo a ayudarme con este proyecto.

A todas las personas que encontré por el camino y me aportaron su granito de arena.

Y el mayor agradecimiento a mi tutora Eulalia por ayudarme y apoyarme durante todo el proceso y saber respetar mis tiempos.

RESUMEN

Se trata de un ensayo audiovisual en torno a un sujeto y un espacio concretos, es decir, un agricultor y su finca, en la que éste desarrolla un particular método de cultivo. A través de este ensayo audiovisual la autora se ha cuestionado el pacto con el espectador y ha trabajado la mirada a diferentes niveles. Desde el autor hacia el personaje, desde el personaje hacia sí mismo y hacia lo circundante, y desde el espectador hacia el film, que es la que completa la pieza. Secundando así el cine de la mirada frente al de la palabra. Ha desarrollado una metodología experimental, caracterizada por la observación del protagonista durante un largo periodo de tiempo a través de la cámara y en soledad, hasta conseguir el material que le ha permitido crear esta pieza audiovisual.

ABSTRACT

The project deals about an audiovisual essay around a subject, and specific space, that is, a farmer in his field, in which he is developing a particular harvester method. Through this audiovisual essay, the author has questioned the deal with the viewers and she has worked the look in different levels. From the author to the character, from the character to himself and to the surrounding place, and from the viewers, to the film, that is what completes the project. Supporting in this way the look in the cinema opposite the word. It has developed an experimetal methodology, characterized for the point of view of the principal actor during a long period of time through de camera in solitude, until get the material that is allowing to create this audiovisual piece.

PALABRAS CLAVE

Ensayo, audiovisual, documental, mirada, espectador, narrativa discontinua.

KEY WORDS

Essay, audiovisual, documentary, look, viewer, discontinuous narrative.

ÍNDICE

1. Introducción.....	7
1.1. Motivación o justificación del proyecto.....	8
1.2. Objetivos.....	9
1.3. Metodología.....	10
2. Marco conceptual.....	12
2.1. El pacto con el espectador.....	14
2.2. El cine de la mirada.....	17
2.3. Referentes artísticos.....	21
3. 2ha: Un ensayo audiovisual.....	34
3.1. La idea.....	34
3.1.1. Influencias propias.....	34
3.1.2. Búsqueda de hiatos.....	36
3.1.3. Voz over.....	38
3.2. Preproducción.....	39
3.2.1. Planificación.....	39
3.2.2. Equipo técnico.....	41
3.2.3. Estudio lumínico y fotográfico.....	42

3.3.	Producción.....	43
3.3.1.	A través de la cámara.....	43
3.3.2.	La construcción del personaje.....	45
3.3.3.	El argumento y el tema.....	46
3.4.	Postproducción.....	48
3.4.1.	Ante el material.....	48
3.4.2.	La imagen.....	51
3.4.3.	El audio y la música.....	52
4.	Presentación de la obra.....	54
4.1.	La estructura.....	54
4.2.	Reflexión sobre el proceso creativo.....	58
4.3.	Difusión de la obra.....	60
5.	Conclusiones.....	63
6.	Bibliografía.....	67
7.	Filmografía.....	69
8.	Índice de imágenes.....	71
9.	CV.....	73

1. INTRO- DUCCIÓN

El proyecto fin de máster *2ha: un ensayo audiovisual en torno a un sujeto y su contexto* que se plantea desde la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València, se enmarca dentro de la tipología 4: producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica con la ejecución correspondiente de uno o varios trabajos singulares dotados de una especial complejidad.

Este proyecto surge como respuesta a una serie de inquietudes relacionadas con el quehacer artístico en el campo audiovisual. El título *2ha* corresponde a una pieza audiovisual híbrida en la que confluyen diferentes estilos y formas.

El objetivo general de este trabajo ha sido la producción de una pieza inédita que, en este caso, se materializa en un video a través del que la autora ha ensayado diferentes modos de mirar y a trabajado en torno a la elaboración de dispositivos comunicativos que cuestionen el papel del espectador contemporáneo.

Para ello toma la figura de su padre como personaje central, un agricultor que lleva a cabo un particular modo de cultivo. A quien observa y con quien conversa durante un largo periodo a través de la cámara y una pequeña grabadora. Material con el que será construida *2ha*.

Por tanto, dado que la producción de la obra está muy ligada a lo personal se ha utilizado en algunos apartados un estilo narrativo en primera persona mediante el que se vislumbra el grado de implicación en la realización de dicho proyecto.

Por último creemos que esta investigación puede ser beneficiosa, entre otras cosas, para tomar conciencia de los modos y formas del proceso creativo y en definitiva para enriquecerlo y potenciarlo en lo sucesivo.

1. 1. MOTIVACIÓN

Esa es la palabra por la que comienza todo. Por definición la motivación es *el “ensayo mental preparatorio de una acción para animarse a ejecutarla con interés.”*¹ Es la que hace falta para emprender nuevos proyectos, para enfrentarse a los retos, para querer ir más allá y continuar ampliando la búsqueda de nuevas formas de creación.

Te pone ante las cuerdas, te lanza, te bambolea, te recoge y te vuelve a lanzar, y ¿para qué? Para conseguir a cambio esos pequeños momentos de calma y estabilidad en los que se parece vislumbrar por unos segundos el sentido de nuestra existencia. La búsqueda del crecimiento personal y profesional es en definitiva la mayor motivación de todas y la que me ha impulsado a llevar a término un proyecto más. Y es que, en cierta medida, estas dos van de la mano pues a menudo para alcanzar una nos es necesario alcanzar la otra y viceversa.

Desde el principio de los tiempos hemos sido seres productores y constructores de ideas. Hemos sentido la necesidad de materializar nuestros pensamientos para comprenderlos mejor, para analizarlos, para transmitirlos...y ahora de manera un poco más sofisticada seguimos haciendo lo mismo.

Es en esa transmisión o comunicación de ideas es en lo que me gustaría centrarme. En la capacidad que tiene el ser humano de comunicar y ordenar sus pensamientos, y de mostrarlos a través de diferentes medios. De ponerlos en imágenes, erigirlos desde su origen hasta su final y sentirse de alguna manera el demiurgo platónico de un pequeño universo. Un espacio y un tiempo donde todo es posible, y donde cada uno decide qué y cómo contarlo. Y que en mi caso se transforma en la captura de un pequeño fragmento de vida.

1 Real Academia Española < <http://www.rae.es/rae.html> > [Consulta 3 de Mayode 2013]

1.2. OBJETIVOS

En el apartado que nos ocupa lo primero que debemos hacer es aclarar que éste no ha sido un proyecto que se haya marcado unos objetivos fijos ni permanentes de principio a fin, sino que con el desarrollo del mismo muchos de ellos se han visto ampliados, reformulados e incluso algunos abandonados.

El primero de ellos, puesto que acababa de realizar *Brassica Oleracea var. Viridis*, un cortometraje de ficción al que había dedicado gran tiempo y esfuerzo y del que había obtenido unas muy valiosas conclusiones, era continuar desarrollando mi labor artística en el campo de la creación audiovisual.

Quería seguir poniendo en práctica los conocimientos que de manera teórica y práctica había ido adquiriendo durante los últimos años de estudio. Además de continuar ampliándolos y perfeccionándolos a través de proyectos de diversa naturaleza.

El segundo objetivo se produjo por un cambio de contexto, cuando me encontré, tras varios años fuera, de nuevo cerca de mi lugar de origen. Ahora con la perspectiva de quien ve a algo por primera vez me sentí en la necesidad de aprovechar aquella mirada inocente que me había otorgado ese tiempo fuera para capturar la esencia misma de lo que me rodeaba, transmitiendo la sensación de familiaridad y extrañeza que se producía al mismo tiempo.

El tercer objetivo vino de la mano del segundo, y se produjo tras el encuentro con mi padre. Con él quería compartir y debatir de manera más prolongada y profunda muchas de las cosas que había ido aprendiendo durante los últimos años. Así pronto pensé en implicarle en el proyecto.

Estos fueron los objetivos principales que se generaron y los que permanecieron inamovibles a lo largo del mismo, es decir, llevar a cabo un proyecto audiovisual, trabajar en un determinado contexto y con una persona en particular.

En relación a estos objetivos surgieron otros tantos de carácter más específico, por ejemplo, los relativos al lenguaje audiovisual que iba a ser utilizado. Quería estudiar, ensayar y tratar de generar estrategias narrativas ante las que el espectador tuviera que adoptar una actitud activa. Así como, plantearme la discontinuidad y continuidad del lenguaje audiovisual y analizar las posibilidades discursivas de tal encuentro de manera teórico-práctica.

También utilizar la cámara como medio de observación y análisis del medio tratando de encontrar mi manera particular de mirar a través de la cámara, y dejando en segundo plano la narración y puesta en escena de un relato, que era lo que me había preocupado en trabajos anteriores.

Durante el proceso fueron surgiendo otros objetivos relacionados con la experimentación con el dispositivo de grabación y las posibilidades narrativas durante el proceso de montaje de la pieza.

En definitiva, se pretendía trabajar con las posibilidades ofrecidas por un contexto y una persona en concreto y ensayar nuevas metodologías de trabajo en la realización de una obra audiovisual. Intentando dejar a un lado de manera consciente los métodos clásicos, institucionalizados desde la práctica audiovisual que dependen, entre otros, de guión, *story-board*, equipo técnico y humano.

1.3. METODOLOGÍA

Lo que se expone a continuación responde al deseo de ordenar la toma de decisiones y procesos mentales que tuvieron lugar hasta establecer la metodología que ahora se presenta.

Fue compleja de establecer desde el comienzo del proyecto debido al planteamiento de una no-imposición de métodos institucionalmente establecidos. Así pues se hizo necesario construir una metodología propia lo cual supuso una ardua tarea de análisis y de ensayo error hasta encontrar la forma de llevarlo a cabo.

El primer paso fue establecer al menos dos elementos invariables sobre los que comenzar a construir la pieza, a saber: localizaciones y personaje. Decidí grabar únicamente en el interior de la finca ya que conceptualmente y también de forma práctica provocaba que el proyecto tomara unidad. Se trataba del lugar de trabajo del protagonista y por tanto era más que coherente intentar encontrar el material necesario para la pieza en sus dos hectáreas de terreno.

Acotar era una manera de obligarse a explotar la creatividad al máximo y de desarrollar la obra en torno a las posibilidades particulares que brindaban los elementos presentes. Así se llevó a cabo un pequeño análisis de los mismos, valorando las posibilidades que ofrecían conjuntamente y también de manera aislada, ayudando esto a generar las primeras ideas para el argumento.

Paralelamente se fue adquiriendo documentación sobre narración audiovisual, prestando especial atención a la dialógica entre estructuras continuas y discontinuas y estudiando las “*posibilidades que podrían nacer de la no-resolución de estos raccords abiertos*”² y visionando gran cantidad de material que pudiera ofrecer ejemplos de cómo desarrollar las mismas de manera práctica, concluyendo en que “*una molestia puede constituir un elemento de tensión absolutamente constructivo.*”³

Como consecuencia se valoró la posibilidad de comenzar a grabar como estrategia de observación del medio y del personaje en su contexto. Es decir, un método de trabajo directo sin puesta en escena con una total libertad de grabación. Debido a la ausencia de guión, ésta fue una manera de avanzar hacia la construcción de la estructura de la pieza.

Las imágenes movimiento que se iban generando provocaban que el argumento tomara fuerza y a su vez éste requería la creación de imágenes concretas para su desarrollo. Por lo que se produjo una retroalimentación en el proceso metodológico.

Casi de manera inconsciente se establecieron una serie de requisitos o restricciones que guiaron el proceso de grabación convirtiéndose en una suerte de decálogo. Me detendré en ellos en los próximos apartados ya que fueron surgiendo de forma desordenada durante el desarrollo de la pieza.

DECÁLOGO
Observación
Libertad de grabación
No salir del espacio huerta
Restricción horaria
Conversaciones con el personaje.
Ocultación del dispositivo de grabación de voz.
Presencia continuada del dispositivo de grabación de imagen
Edición como análisis
Conservación de todos los archivos
Organización por estilos

2 BURCH, Noël, *La praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1985. p. 25

3 *Ibíd.*

2. MARCO CONCEPTUAL

En este apartado analizaremos de manera teórica los planteamientos que se han tratado de desarrollar con *2ha* y que responden a los objetivos específicos planteados. Por un lado la reflexión sobre el tipo de pacto que se trata de establecer con el espectador y por otro el estudio y búsqueda de una mirada subjetiva que transporte hasta el mundo del autor y del personaje. Ideas que han estado presentes a lo largo del proceso y que se ha buscado especialmente reflejar en la parte práctica.

Ambos apuntan al terreno de la subjetividad y a la importancia de atención y desarrollo del mismo, en el campo del audiovisual y del cine. La primera de ellas busca la autonomía de las convenciones establecidas por la industria por parte del espectador, y la segunda poner de manifiesto la importancia de un tipo de mirada personal frente a la objetividad tan anhelada y perseguida por algunos tipos de cine.

En una sociedad mediática, globalizada, donde lo imperante son los productos audiovisuales de entretenimiento masivo y donde los códigos comunicativos alienantes están más que asimilados e insertados en nuestro entorno, el espectador recibe desarmado la información que en cada momento se le quiera transmitir. Es decir, se convierte en un espectador pasivo y mero consumidor. Pero para comprender mejor el tipo de argumento que se trata de desarrollar hay que remontarse a los inicios del *cine clásico americano*. Este término surge durante los años 60 cuando los primeros estudios sobre teoría cinematográfica necesitaban un nombre para referirse al cine industrial de Hollywood comprendido desde principios de siglo hasta la década de los años cincuenta.

La finalidad de este cine era y sigue siendo, la construcción de narraciones que imitaran lo real. Interesaba ante todo ocultar la naturaleza del relato y para ello se desarrolló una serie de herramientas que favorecieron la transparencia del montaje y le dieron continuidad al mismo haciendo comprensible la película.

Son los llamados *modos de representación del cine clásico* (MRC), que venían a ser una serie de normas y convenciones que estandarizaban el montaje de las películas. Es decir, códigos que daban realismo, linealidad, coherencia interna y sobre todo *raccord* o continuidad temporal y espacial.

Este tipo de lenguaje normativizado preponderante que quedaba a merced del argumento inundó las salas de cine convirtiéndose en el tipo de producto consumido por la sociedad que demandaba este cine como vía de escape a causas como la I y la II Guerra Mundial, la crisis americana o las enormes jornadas de trabajo a las que se sometían. El cine era la única huida de la realidad ante una sociedad en plena depresión americana pues invitaba al espectador a soñar con otras realidades. Algunos ejemplos de ello los podemos encontrar en películas como *Amor en Venta* (1931) o *Las uvas de la ira*, (1940) que reflejan claramente la depresión americana.

En 1917 con la I Guerra Mundial el cine narrativo americano se convierte en hegemónico y mundial. Un arte industrial con grandes inversiones y una estandarización del sistema de producción, que se refleja en producciones seriadas provocando una continuidad y semejanza entre películas.

La tecnología también jugó un papel importante pues favoreció la innovación técnica y aumentó el poder publicitario llegando a un mayor número de público. También se produjeron cambios a nivel formal como la integración del sonido, del color o los formatos de pantalla que tuvieron repercusiones narrativas y estéticas.

Surgieron los géneros que tenían la función de etiquetar las películas tanto para el público como para la industria, la cual provocó que esta última hiciera una previsión presupuestaria de las necesidades para la producción de las mismas, que debía ser amortizada.

Todo ello fue marcando la manera de narrar del cine clásico con una estética concreta. Las imágenes, las historias, el tiempo de narración o la lógica son aspectos que reconocibles al ver una película de cine clásico. Además tal hegemonía también se vio respaldada por *El Código Hays*, una serie de reglas que determinaban qué se podía y qué no se podía mostrar en pantalla, y que prohibía la exhibición de películas independientes.

Este tipo de industria se ha continuado y ampliado llegando hasta nuestros días interfiriendo en la educación cinematográfica de los espectadores. Pues, incluso

existiendo herramientas como Internet que facilitan el acceso a otros tipos de cine, la realidad es que el público mayoritario sigue consumiendo grandes producciones, por resultar más ofertadas y menos complejas en su planteamiento.

Como respuesta a este acontecimiento y en la línea de otros cines que ya desde sus inicios se plantearon el propio lenguaje cinematográfico como tema de estudio y experimentación y la importancia del sujeto y lo subjetivo en relación al mismo, surge esta pieza audiovisual. Una búsqueda de estrategias que den la posibilidad de reflexionar ante el film. De manera que el espectador pueda enfrentarse a la obra y extraer sus propias conclusiones en relación a su contexto individual, y perciba el lenguaje propio del autor descubriendo la verdad particular que éste intenta transmitirle. Tratando de generar un *feedback* entre autor, obra y espectador.

2.1. EL PACTO CON EL ESPECTADOR

Para lograr establecer dicha relación con el espectador fue necesario plantearse las diferentes maneras de generar mensajes y el modo de percepción de los mismos por parte de éste. O lo que es lo mismo, condicionantes y condiciones que se activan en el proceso comunicativo.

Lo primero que se debe saber es que todo film propone un tipo u otro de acuerdo con el espectador por el simple hecho de situarse delante de la pantalla. Es decir, se establece un código que éste irá descifrando según la película avance y será el que le permitirá comprender el mensaje del modo que el director propone. Este pacto podrá ser de diversa índole pero siempre tendrá la función de situarnos ante la realidad específica del film.

Como herramienta facilitadora y estandarizadora de este tipo de acuerdos aparecen los géneros cinematográficos, que pueden ser definidos o entendidos de las siguientes maneras:

- *“ El género como esquema básico o fórmula que precede programa y configura la producción de la industria.*
- *El género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas.*
- *El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las*

decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores.

El género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público. ”⁴

Se trata de una serie de normas que dotan de modelos de construcción a los cineastas y facilita y permite a los espectadores entender los diferentes esquemas narrativos. Por ejemplo, una película de acción y un romance utilizarán modos diversos de representación. Mientras que la primera se servirá de un gran número de cortes, pocos diálogos o sonido acción, la segunda tenderá a alargar las escenas, a centrarse en los diálogos entre los personajes, y a utilizar música extradiegética. Es decir, que cada una de ellas adecuará y estandarizará el lenguaje cinematográfico en favor de su género coartando en gran medida la libertad de expresión y de interpretación del autor y del público.

La figura del director como ser creativo se pierde por completo, pasa a ser una figura más dentro del equipo de filmación al servicio de una “correcta” la narración del film. Además provocan que el público las interprete de manera unánime, lo cual elimina la posibilidad de análisis individual y de reflexión en torno a éstas, o lo que es lo mismo, admiten una única interpretación y por tanto se consumen de manera pasiva y como producto de entretenimiento.

Y esto que ocurre en el cine de ficción es extrapolable al de no-ficción. Aunque no de manera tan evidente pues la industria no le ha prestado tanta atención a este tipo de cine, que nació como un cine de la observación de lo más cercano, con Vértov y Flaherty, y se fue viendo amenazado por la obsesiva búsqueda de objetividad, la no intervención por parte del dispositivo o la veracidad de los hechos filmados, hasta convertirse en el documental informativo actual comúnmente conocido.

En contraposición a este tipo de cines aparecen otros minoritarios y poco comerciales, como la *Nouvelle Vague*⁵, que aunque trabaja bajo unos códigos adquiridos del cine clásico, promulga justamente lo contrario. Esto es, desarrollar un cine no-normativizado frente a las grandes producciones cinematográficas impersonales y legisladas. Para este movimiento un cineasta se expresa igual que un poeta, un músico o un pintor. En su cine se acaba con la idea de “ventana abierta al mundo”, lo que ahora se muestra es a uno mismo y su subjetividad.

4. ALTMAN; Rick, *Los géneros cinematográficos*, Barcelona, Paidós, 2000. p. 35

5. También llamada *Nueva ola*, es como se denominó a un grupo de cineastas franceses que surgió en la década de 1950 y que promulgó la libertad de creación en relación al cine.

Se sirven para ello del libre uso del lenguaje cinematográfico, de la ruptura con los géneros o de la experimentación con el dispositivo, desarrollan nuevas maneras de narrar, hay una reivindicación de la juventud sin experiencia y de la libertad creativa.

En esta línea se crea *2ha*, una pieza audiovisual que para su construcción se plantea la utilización de un lenguaje cinematográfico que tenga en cuenta los convencionalismos clásicos para utilizarlos a su favor y a la vez alejarse de ellos. De manera que el pacto creado con el espectador dé pie a que éste haga sus propias interpretaciones y genere conexiones con su contexto particular. Rompiendo de esta manera con el acuerdo de entretenimiento que muchos espectadores esperan que se establezca por el simple hecho de colocarse ante la pantalla de cine.

Para establecer este pacto, se partió paradójicamente de algunos principios o convenciones constructivas del documental clásico, comúnmente entendido como un producto que se propone mostrar la realidad objetivamente. Así se aprovechó la “educación” del espectador ante los géneros en favor de otros tipos de narrativas.

Lo que se pretendía era acomodarle ante un producto que reconociera como documental y con el que se sintiera cómodo por entender las claves en las que se habla. Así a medida que éste avanzara y cuando el género pareciera consolidarse, se introduciría un nuevo estilo narrativo que rompería con el pacto que el espectador creía se había establecido. Invitándole a la reflexión sobre el propio medio.

El nuevo registro elegido que hablaría en claves más cercanas a lo que éste consideraría ficción, tendría como objetivo romper con el código comunicativo establecido hasta el momento, provocando que el pacto que el espectador daba por establecido no se llegara a consolidar.

No se utiliza un género concreto, sino que se produce una hibridación de los mismos. Se van superponiendo y se van entrelazando hasta que no se reconocen ninguno de ellos como puro. Esto puede molestar o inquietar al espectador por no comprender en que claves se le transmite el mensaje y no poder discernir realidad de ficción. Pero eso es precisamente lo que interesa provocar. Es decir, que el espectador se cuestione qué ha sucedido, qué ha visto, qué ha querido decirle el autor.

Aunque siempre contemplando que éste pueda entender en mayor o menor medida las intenciones del creador. Pues me parece necesario encontrar un equilibrio entre

continuidad y discontinuidad “*habiendo comprendido que la esencia de la planificación reside en la oposición dialéctica de una continuidad y una discontinuidad.*”⁶ Pues si el espectador no lograra entender nada, si fuera demasiado encriptado el mensaje, éste perdería todo interés por lo que está viendo.

Un ejemplo de utilización de este tipo de pacto con el cual el espectador es libre de interpretar el film desde su particular punto de vista, ya que está construido con tal intención, es el cine de Jean-Luc Godard. Un cine que continuamente busca la forma de interpelar al espectador por diferentes medios: rompiendo con la continuidad narrativa, dirigiéndose a él directamente, utilizando los géneros con fines contrarios a los comerciales, etc.

De esta manera lo que se consigue es que la persona que ve sus películas tome una actitud reflexiva y activa ante el film y que tenga la posibilidad de adquirir una independencia ante el medio cinematográfico.

Evidenciar la discontinuidad y poner énfasis en utilizar el lenguaje cinematográfico de manera que suscite reflexión en el espectador, ha sido uno de los aspectos que se han tratado de ensayar con *2ha*. Además de intentar adentrarnos en un cine de observación y de detenimiento, que transmita aquello que ha atraído la atención del autor y que busque la manera de mostrarlo a través de imágenes movimiento.

2.2. EL CINE DE LA MIRADA

Este cine sería el de la imagen frente al de la palabra, y es que a menudo el cine ha funcionado como extensión de otras artes como la literatura o el teatro. El film quedaba subordinado a la historia contada y lo que se pretendía ante todo era una construcción de una narrativa para llevar adelante el relato. Este era el cine de los guionistas donde lo que se buscaba era ilustrar la trama sufriendo en la mayoría de los casos la imagen una subordinación al texto.

Pero a partir de la experimentación de otros cines que buscaban alternativas al (MRC). Aparecen algunos cineastas a los que les interesa, sobre todo, desarrollar la capacidad de observación a través de la cámara, son los cineastas de la mirada. El cine al igual que la pintura llega a un punto en su evolución lógica en que abandona los grandes temas

6. BURCH; Noël. *Op. Cit.*, p. 17

sagrados religiosos, bélicos, históricos y comienza a explorar aquellos que conforman la cotidianidad, es decir, la vida diaria burguesa a través de la experimentación del color, como en el impresionismo. Objetos insignificantes que toman importancia por la mirada de grandes pintores y más tarde de cineastas.

Una mirada intencionada que se superpone al tema elegido. Cineastas para los que el argumento es algo secundario y que muchas veces se crea a partir de la reflexión con las imágenes. Siendo éstas las que conforman el tema y no al contrario.

Esto, en mi opinión, se puede apreciar de diferentes formas en el cine de Yasujiro Ozu (1903-1963), Abbas Kiarostami (Teherán, 1940) con *Shirin*, 2008, Julio Medem (San Sebastián, 1958) con *Vacas*, 1992 o José Luis Guerín (Barcelona, 1960) con *En construcción*, (2001), entre otros. El último de ellos hace referencia a este hecho cuando dice que “...con elementos de la cotidianidad la mirada del cineasta sabe revelar cosas.”⁷



Fig. 1. J.L. Guerín, *En construcción*, 2001

En las películas de todos ellos se puede apreciar el interés por mostrar su mundo, por explorar las posibilidades de la mirada y por buscar la manera de poner en imágenes lo singular de lo observado. Estas ideas han estado muy presentes a lo largo del proyecto. Por ello se ha tratado de trabajar la mirada a diferentes niveles, desde la cámara (autor)

7. TORREIRO, Casimiro, CERDÁN, Josetxo, *Al otro lado de la ficción : trece documentalistas españoles contemporáneos*, Madrid , Cátedra, 2007. p. 130

hacia el personaje, desde personaje hacia el exterior, desde personaje hacia sí mismo y desde espectador hacia el propio film.

1. Desde la cámara hacia el personaje: es la mirada del autor a través de la cámara en busca de imágenes que evoquen las sensaciones vividas junto al sujeto y su contexto. Se trata en definitiva de una declaración de intenciones, tomando una realidad existente para construir a partir de ella otra diferente a través de la mirada propia. O como le plantea José Enrique Monterde a Guerín en una entrevista:

“¿Crees que podríamos aplicar a ese territorio del documental una frase de Heisenberg cuando dice que lo que observamos no es la naturaleza misma, sino la naturaleza determinada por la índole de nuestras preguntas?”⁸

A lo que Guerín responde: *“...cada uno puede crear un discurso completamente distinto desde ese mismo acontecer objetivable que llamamos realidad.”⁹*



Fig. 2. Tana Garrido, *2ha*, 2013

2. Desde el personaje hacia el exterior: se ha tratado de captar la mirada de él hacia lo que le rodea. Una mirada cautivada por la belleza de su entorno, apasionada ante la grandiosidad y autonomía de la naturaleza. Pero a la vez inquisitiva, tratando de descubrir más de lo perceptible a simple vista. Para su construcción tuve muy presente la mirada de Antonio López en *El sol del membrillo* (1992), plasmada por Erice.

8. *Ibíd.*p. 122

9. *Ibíd.*p. 122

Del pintor hacia el árbol y del árbol hacia el pintor. Un juego continuo de plano y contraplano que nos introduce al tipo de mirada del sujeto. Alejándonos del documental tradicional donde rara vez se nos mostraría un plano del observador.



Fig. 3. Tana Garrido, *2ha*, 2013

3. Desde personaje hacia si mismo: la mirada del exterior hacia el interior, la mirada reflexiva, mediante plano y contraplano.



Fig. 4. Tana Garrido, *2ha*, 2013

4. Desde espectador hacia el propio film, el último nivel de la mirada que añade el espectador con su experiencia visual.

En definitiva, un juego de miradas entre observadores y observados, objetos y sujetos que trae a primer plano la importancia de reflexionar entorno a la capacidad de observación que tiene el cine. O en este caso, el cine como herramienta a través de la que el espectador puede experimentar el acercamiento al protagonista, situándose en el lugar del autor y su particular relación y visión del mismo. Un juego de interior/ exterior que tiene muy presente la mirada del espectador y cómo ésta será la encargada de completar en última instancia las imágenes.

2.3. REFERENTES

En este apartado se van a exponer aquellas obras y autores que han servido de sustento tanto para la teoría como para la práctica. Responden a los diferentes aspectos que se han tratado de desarrollar con la obra. Es decir, la utilización de una metodología propia, el planteamiento de un tipo de lenguaje cinematográfico y una determinada forma de mirar.

A lo largo del proceso creativo ha habido un gran número de influencias que se han visto reflejadas en mayor o menor medida en la pieza. Durante la primera etapa de formación de la idea se requirió un tipo de referentes más variado. Respondiendo a la necesidad de dar forma a las ideas que se iban gestando. En una segunda etapa se recurrió a modelos prácticos que servirían de ejemplo para conformar el lenguaje de la pieza, y por último se buscaron ejemplos para resolver problemáticas concretas que iban surgiendo durante el proceso.

La primera de ellas fue la literatura. Leí diferentes géneros y estilos, sobre todo autores nórdicos de los que me llamó especialmente la atención Bruno Schulz (Ucrania 1892-1942), un escritor polaco del siglo XX de una prosa extremadamente metafórica y onírica. *Las tiendas de canela fina* (1931) me interesó especialmente pues sus figuras literarias hacían que fuera muy fácil imaginar los espacios descritos casi de manera pictórica:

“Había llegado el invierno, días de un ocre calcinado y llenos de tedio. La tierra con sus tonalidades herrumbrosas había sido cubierta por un exiguo manto de nieve, ahora perforado y disminuido. La nieve no llegó a cubrir los tejados, pues algunos aún seguían viéndose negros y bermellones, cuyos techos de maderas arqueadas encerraban ahumados desvanes, semejantes a sombrías catedrales abrazadas por nervaduras de bóveda hechas de cabrios y vigas: oscuros pulmones de los vientos invernales.”¹⁰

Con una gran facilidad para, a través de realidades cotidianas, construir una irrealidad mágica y plagada de símbolos este autor narra el decadentismo de una familia en la que el núcleo central es un padre absorto en sus propios pensamientos que se cuestiona continuamente el sentido de la existencia y representa a un mismo tiempo el orden y el caos.

10. SCHULZ, Bruno, *Las tiendas de canela fina*, Madrid, Mondadori, 2003. p. 25

Este personaje me resultó especialmente interesante pues aunaba en sí mismo dos aspectos de la personalidad muy diversos, algo que me planteaba con mi personaje. Pero que finalmente se descartaría por no resultar adecuado, aunque aun se puede apreciar cierta dualidad en el personaje que presento.

Otra fuerte influencia fue la Escuela de Helsinki, una escuela de fotografía que existe desde los años setenta aproximadamente en Finlandia. Engloba un gran número de fotógrafos con una estética similar, la gran mayoría vienen del mundo del diseño y la publicidad, lo cual se hace patente en sus trabajos. La característica común más destacable es la utilización de la luz, predominando la frialdad.

La gama cromática y las tonalidades se repiten, juegan con armonías y contrastes, apareciendo grandes superficies de colores planos en sus fotografías. Es difícil concretar una temática, pero sí hay una predilección por la figura humana y la evocación a sentimientos como la melancolía, la soledad, la pérdida o la muerte. En general, son fotografías que nos inquietan, que nos dejan un regusto amargo después de ser vistas. Trabajan los encuadres y el color, dando una atmósfera envolvente a cada uno de sus trabajos. Además son muy narrativos utilizando a menudo series o incluso texto para ayudar a crear una historia detrás de cada fotografía.

Algunos de los fotógrafos de esta escuela como Ainno Kannisto (Finlandia, 1973) o Elina Brotherus (Finlandia, 1972) suponen para mí una inspiración directa.



Fig. 5. Anni Leppälä, *Just before dark*, 2012.

De Tiina Itkonen (Helsinki, 1968) me interesan sus temáticas. Grandes espacios vacíos que a través de la elección de sus encuadres toman sentido y transmiten la inmensidad que los caracteriza. Y por último Anni Leppälä (Helsinki, 1981) de la que quisiera destacar la manera de trabajar con la luz, ya que en muchas de sus fotografías ésta emana directamente de cuerpos opacos que absorben la luz de otros.

Es curioso porque aunque la fotografía es un arte estático, estos artistas me resultan mucho más sugerentes que otros que puedan trabajar directamente con el vídeo ya que su particular forma de mirar se refleja en cada fotografía. Es decir, en sus trabajos todo elemento tiene su función y su porqué creando atmósferas que captan por completo la atención del observador. Y esto es lo que, cuando veo una pieza audiovisual, también espero encontrar, ya que cada segundo está formado por veinticuatro fotogramas que merecen estar compuestos con la minuciosidad de una fotografía.

Entre el campo de la fotografía y el video hay varios video artistas en los que me gustaría detenerme. El primero de ellos es Bill Viola (Nueva York, 1951). Su obra ha sido desde siempre un claro referente para mí por sus temáticas y la manera de abordarlas. Lo hace de forma meticulosa, teniendo muy presente la técnica, algo que me parece imprescindible.

Ya desde sus primeros trabajos como *Chott El-Djerid* (1979) se aprecia un interés por reflejar el conflicto existencial del ser humano con su entorno. En esta obra en concreto, lo que plasma es la relación de los estados mentales con el tipo de paisaje. Es



Fig.6. Bill Viola, *Chott El-Djerid*, 1979

continuo su interés por temas universales como la vida, la muerte o el paso del tiempo. También su inclinación por los pequeños detalles, su capacidad de observación y de suscitar reflexión en el espectador ante, por ejemplo, las emociones magnificadas del ser humano.

Esto último lo podemos apreciar en *Las pasiones* (1998) que ha sido la serie que más he tenido en cuenta a la hora de trabajar el personaje, para la expresión de su rostro y el cómo conseguir transmitir el máximo sin recurrir al diálogo han sido aspectos que he podido apreciar en sus obras y he tratado de aplicar en la mía.

También dentro del video arte pero con una factura y un concepto completamente diverso está Greta Alfaro (España, 1977). Sus obras *In ictu Oculi* (2009) y *In praise of the beast* (2009) guardan relación con el *cálculo* y lo *aleatorio*. La artista dispone una serie de elementos y espera a que algo suceda, pero no ejerce ningún tipo de control sobre ello, sino simplemente se sitúa como testigo con su cámara. De alguna manera es uno de los aspectos que he tratado con mi trabajo, controlar algunos componentes pero tantos otros dejarlos al azar.

Como transición entre los referentes de video arte y los cine está *El Lamento de la Emperatriz* (1990), un film de danza de Pina Bausch (Alemania, 1940-2009). Aunque pueda parecer un referente muy alejado de mi trabajo, en realidad no lo es tanto. Dejando a un lado su parte *dancística* y centrándonos exclusivamente en el carácter de las imágenes y la estructura de la pieza, podremos observar que se produce un encuentro entre continuidad y la discontinuidad narrativa. Se presentan situaciones de diversa índole. Todas ellas de un carácter extraño, que viene producido por el absurdo o por lo inconexo de lo que ocurre en las mismas.

Este tipo de situaciones que la bailarina pone en escena funcionan, en mi opinión, como un activador de la percepción del espectador. Éste ante lo insólito de las imágenes sólo puede adoptar una actitud extrema. O detener su visionado o quedarse extasiado por su peculiaridad.

Además, esta artista nos habla de los sentimientos más profundos de las personas. Como dice el mismo título, la obra es un continuo lamento, y la música así lo confirma.

Entrando en materia de narratividad debo comenzar con varios directores y películas que me han influenciado y me han servido de ejemplo para resolver problemas que se me fueron planteando a lo largo del proceso creativo de *2ha*. Aunque su obra ha

bebido de diferentes campos y estilos, tiene una gran carga narrativa, por lo tanto, el número de influencias cinematográficas ha sido mucho mayor que cualquier otra. Es difícil discernir cuál de todos ha estado más presente en el momento de creación ya que las imágenes y las sensaciones se van acumulando y mezclando entre ellas hasta crear amplio y heterogéneo archivo mental.

Cuando comencé a plantearme el proyecto y a pensar cómo utilizar el lenguaje audiovisual de manera que apoyara mis intereses, *Funny games* (1997) de Michael Haneke (Munich, 1942), me dio varias pistas. Uno de los aspectos más importantes que pude apreciar en ella fue la provocación del espectador a través de dos herramientas: el argumento, en el que lo trágico y lo cómico dialogaban de manera sutil y la utilización del lenguaje cinematográfico.

Y aquí volvemos de nuevo al pacto con el espectador. Haneke presenta una película donde la realidad interna del film y la externa se encuentran, y sucede cuando hace partícipe al espectador de la acción a través de varias escenas donde el protagonista parece dirigirse directamente a él. Recurso que por otro lado, ya habían utilizado anteriormente cineastas como Orson Welles, Passolini, Godard, etc.

Otro aspecto por el que he tomado esta película como ejemplo es el *remake* que le pidieron hacer para el público americano y de cómo él construyó exactamente la misma película, plano a plano, pero con actores americanos. Una clarísima crítica a éste cine de industria.



Fig. 7. Michael Haneke, *Funny games*, 2007

Es destacable la capacidad de este director para trabajar con la realidad a diferentes niveles al mismo tiempo, el mismo dice “...una película son veinticuatro mentiras por segundo al servicio de la realidad.”¹¹

Le interesa sobre todo generar una reflexión en el espectador, y lo hace a través de su provocativa, pero sutil forma de narrar. Le aleja de las cómodas convenciones cinematográficas plateándole disyuntivas donde todo es posible, rompiendo los tiempos y la continuidad lógica de los hechos internos



Fig. 8. Giorgos Lanthimos, *Canino*, 2009

Esta delicada forma de provocación hacia el espectador la he encontrado en el cine de otros directores como Giorgos Lanthimos (Atenas, 1973). Y en concreto en su película *Canino* (2009), en la que a través de la construcción de un argumento perturbador consigue que el espectador tome una actitud activa ante la misma.

En las películas de Lanthimos también se puede apreciar un especial interés por plantearse la realidad interna y externa del film. Debido al modo en que es narrada nos remite continuamente al documental, ya que la cámara parece un mero testigo de lo que allí ocurre. Es un film de una frialdad absoluta, tanto estética como narrativamente, que nos muestra personas alienadas que actúan de manera deshumanizada.

11. KUSTURICA, Nina, TESTOR, Eva, *24 realities per second, a documentary of Michael Haneke*, Cinema Guild, 2005, 57 min.

El lenguaje narrativo es realmente sugerente y acorde a la historia que se cuenta, utiliza encuadres donde, por ejemplo, la cabeza de los protagonistas queda fuera de cuadro [Fig.8], apoyando la idea de que no son capaces de pensar por ellos mismos, o planos con cámara fija donde son ellos los que a través de sus movimientos entran y salen del encuadre.

La tercera directora que me interesa en esta misma línea es Lucrecia Martel (Salta, Argentina, 1966). Consigue crear atmósferas inquietantes a partir de situaciones cotidianas. Sobre todo a través del argumento y en algunas ocasiones ayudándose del lenguaje cinematográfico. Provoca que el espectador se sienta intranquilo a través de la construcción de sucesos ilógicos o de la puesta en escena de situaciones poco frecuentes ante las que el espectador pierde la capacidad de intuición, por abandonar parte de la conexión que parecía guardar con la realidad.

Me interesa hablar de estos tres directores en conjunto por su capacidad de construir un tipo de pacto que conecta con realidades cercanas pero a la vez completamente alejadas de la nuestra. Como le oí decir en el festival de cine de Murcia a Víctor Erice, “...somos cineastas que partimos de la realidad para devolverle la realidad de la ficción.”¹² Se trata, en mi opinión, de una manera muy sutil de suscitar reflexión en el espectador desde las propias convenciones del cine. Siendo requerido un esfuerzo por su parte para la visualización de las películas.

Respecto al cine de la mirada son varios los cineastas y películas en los que se puede apreciar, por ejemplo *Tren de sombras* (1997) de J.L. Guerín, una de las películas que más me ha influenciado en este proyecto. Marcó un antes y un después por varios motivos como el pacto con el espectador, la estructura o la fotografía.

Cuando vi esta película por primera vez me sorprendió enormemente la herramienta tan sencilla pero tan eficaz utilizada por el director para establecer un pacto con el espectador. Antes siquiera de mostrar ninguna imagen plateaba un texto mediante el cual la lectura que éste pudiera hacer de la película quedaría condicionada hasta el final. El texto apelaba directamente a la realidad externa del film provocando que el que la ve se cuestionara la procedencia de las imágenes y condicione el total de su visionado. En cuanto a la estructura me interesa el tránsito que hace de la luz a la oscuridad, del presente al pasado y de lo figurado a lo abstracto.

12 <<El séptimo vicio. En Murcia con Kiarostami, Erice y Rosales>> en El séptimo vicio, 2013-03-8 [consulta: 2013-04-09]

En la presentación de la película plantea la idea de fugacidad, del paso del tiempo, pero a la vez resalta la característica principal que tiene el cine, embalsamar el mismo. A través de la textura del celuloide se va adentrando en lo abstracto y se sirve del juego plano-contraplano para crear relaciones entre objetos y personajes, siendo la mirada el vector del montaje. Además cierra la narración haciendo referencia al comienzo de la misma. El plano final es propiamente una declaración de intenciones, refleja memoria, paso del tiempo, el mundo que le rodea y el propio cine.



Fig. 9. J.L. Guerín, *Tren de Sombras*, 1997

En cuanto a la fotografía me interesa especialmente la parte que transcurre en el interior de la casa. Grietas, huellas del pasado, reflejo del interés por la búsqueda de detalles y de construir situaciones en las que la belleza de lo cotidiano pueda surgir, como luces y sombras de objetos insignificantes y formas orgánicas, [Fig. 7]. Se sirve de una gran cantidad de planos fijos con los que gana en observación y mediante los que busca de la belleza del propio cine.

Además Guerín me interesa por la postura que toma ante el cine, por su manera de abordarlo a través de la reflexión del mismo, por su relación con el cine clásico y con el de vanguardia y sobre todo por su obsesiva búsqueda de belleza a través de la cámara.

Otra película que también me ha influenciado en este sentido ha sido *Aita* (2009) de Jose María de Orbe (San Sebastián, 1958). Me interesa sobre todo por el detenimiento que hace en las cosas aparentemente insignificantes. Su manera de enfrentarse a ello y su tratamiento consiguen traer estos aspectos ínfimos a primer término.

El hecho de que se permita dedicar 85 minutos a la observación y captura de las luces y sombras que se crean en una casa abandonada me parece admirable. Cada plano está perfectamente compuesto, y va introduciendo al espectador en la historia a través de la arquitectura. Al igual que Guerín le interesa plasmar la huella del paso del tiempo. Nos transporta al pasado a través de proyecciones sobre las paredes de la propia casa que reflejan lo que una vez fue aquel espacio. Es una película con claras influencias de *Tren de Sombras*.



Fig. 10. José María de Orbe, *Aita*, 2009

En esta misma línea debo nombrar a Víctor Erice (Vizcaya, 1940) y su película *El sol del membrillo* (1992), quien también se detiene en mostrar la belleza de las pequeñas cosas. Este tipo de película que se encuentra a medio camino entre la ficción y el documental ha sido la referencia clave ya que he podido apreciar como directores de la talla de Erice se enfrentan y resuelven problemas que presenta el propio medio.

Como he dicho anteriormente, su manera de presentar objeto y sujeto y la relación entre ambos me hizo plantearme la forma de relacionar al protagonista de mi film con su entorno. Como la pasión casi obsesiva de Antonio López por captar la esencia de ese árbol, intento tratar la de mi personaje por esas dos hectáreas que le dan la vida y le quitan el sueño. Porque en definitiva suponen algo más, es la partida hacia el encuentro de uno mismo.

Este cine de la mirada es muy trabajado por el cine iraní. Una película especialmente acorde a lo que vengo planteando es *Five Long Takes. Dedicated to Yasujiro Ozu* (2003),



Fig. 11. Víctor Erice, *El sol del membrillo*, 1992

de Kiarostami que ya desde el título anticipa lo que se va a encontrar el espectador. Este film que en su inicio fue pensado para proyectarse en salas de exposiciones, se compone de cinco largas tomas en las que el director se dedica a observar la naturaleza sin esperar nada a cambio. Me llama la atención la anecdótica presencia de la figura humana que parece utilizarse como elemento accesorio. Y me interesa la forma en que fue filmada, prácticamente a solas por el director y con una pequeña cámara digital. Una manera de capturar lo inmediato y que según éste debía ser mostrado y conservado.

A medida que se planteaba la pieza y se empezaba a determinar su carácter híbrido, busqué referentes en la historia del cine con la intención de comprender que es lo que había sucedido hasta que cineastas, que estaba tomando de referencia, como Chris Marker, Agnes Vardá, Víctor Erice, J.L. Guerín o Isaki Lacuesta se propusieron películas de esa índole.

Para ello tuve que remontarme a los años 20 cuando Flaherty inicia la captura poética de la realidad con su documental etnográfico *Nanuk, el esquimal* (1922). Un documental de gran belleza en el que la mirada del autor empieza a hacerse patente.

Éste dio paso al documental social, en el que se utilizó la cámara como herramienta de observación con Dziga Vertov y su Cine-ojo, mediante el que pretendía capturar la realidad tal y como lo hace la vista, a un ritmo vertiginoso y mezclando fragmentos sin ninguna lógica esperando que el cerebro creara sus propias relaciones. Vertov “...fue el teórico del montaje integral. Con él, el film se elaboraba en la sala de montaje, en medio de una gran cantidad de documentos elegidos después. Nada de guión técnico previo, sino solamente algunas ideas vagas esbozadas en el papel.”¹³

13 MYTRI, Jean, *Estética y psicología del cine*, 5ª edición, Vol I, Madrid, Siglo XXI, 1999. p. 334

El documental se desarrolló hacia numerosas vertientes y escuelas, hasta que en los años cincuenta, surgen movimientos como la *Nouvelle Vague* que como hemos explicado anteriormente, se plantea la experimentación y renovación del cine.

El primero de ellos es Jean-Luc Godard, del que me interesa su investigación y ensayo en la utilización del lenguaje cinematográfico. Me gustaría detenerme en su película *Pierrot le fou* (1965) por ser una referencia directa a la que se ha recurrido para comprender y estudiar diferentes aspectos. El primero de ellos fue la modificación y utilización de un género cinematográfico concreto, para fines diferentes a los esperados por el espectador. El cineasta *deconstruye* el mismo, pero a su vez se sirve de él para producir una fuerte conexión con la persona que está delante de la pantalla, quién espera que se le hable en la clave del género elegido, el policiaco, pero lo que se hace es utilizarlo con otros fines como romper con la idea de género.

También el encuentro entre continuidad y discontinuidad tiene un papel fundamental en esta película. Como se puede apreciar en los fotogramas [Fig. 12] al cambiar de plano se salta el *raccord* de vestuario y mantiene otros como el de posición.



Fig. 12. Jean-Luc Godard, *Pierrot le fou*, 1965

En esta misma secuencia, unos segundos más tarde, los personajes hacen referencia directa al espectador dirigiéndose a él, otro ejemplo de rotura de la continuidad interna del film. Estos son sólo algunos ejemplos de los numerosos e interesantes recursos que he encontrado en esta película y que he tratado de tener presentes a la hora de crear *2ha*.

Otra cineasta de esta corriente es Agnès Varda (Bruselas, 1928) de la que me interesa destacar su particular utilización del documental. Tiene un estilo totalmente libre en el que se sirve de material de diferentes procedencias como otros films, o los suyos propios, fotografías, pintura, etc.

En su obras, sobre todo las que tiene un carácter más documental, como *Los espigadores y la espigadora* (2000) o *Las playas de Agnès* (2008), trabaja desde lo personal y desde su propio interés sobre un hecho determinado.

Otro de los aspectos que más me ha interesado de su obra, ha sido la función del azar y cómo éste le va guiando hasta conformar una pieza que se centra en evidenciar su persona, es decir, la importancia del sujeto.

“Mis encuentros y los planos que tomo, el estilo de montaje, con momentos de concordancia y otros de contrapunto, la redacción de los comentarios, la elección de la música, todo eso no es simplemente escribir un guión o dirigir una película o redactar un comentario; todo esto es el azar trabajando conmigo y a todo eso me refiero cuando hablo de escribir una película.”¹⁴

Por último Chris Marker (París, 1921-2012) un referente para todos los artistas anteriores y que por consiguiente debo nombrar ya que a través de ellos he llegado a algunas de sus piezas como *La jetée* (1962) que han supuesto un importante descubrimiento. Es especialmente interesante la cadencia con que muestra las imágenes y estructura la voz en off formando una perfecta unidad. Esta obra me ha mostrado la posibilidad de trabajar con imagen fija y me ha hecho plantearme trabajar de la manera más sencilla, a partir de fotografías y texto.

Otro tipo de experimentación con el medio lo encuentro en *Dogma 95*, un movimiento filmico fundado por los daneses Lars Von Trier (Dinamarca, 1956) y Thomas Vinterberg, (Dinamarca, 1969) hacia el año 1995. Muy influenciado por los cineastas

14 Agnès Varda, nota de prensa “*Les glaneurs et la glaneuse*” citado en: WEINRICHTER, Antonio *Desvíos de lo real*, 2ª edición, Madrid, T&B, 2005. p. 135

anteriormente nombrados y que se basaba en una serie de normas que, sobre todo, rechazaba los efectos especiales y las facilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías.

En mi opinión, uno de los aspectos más sugerentes de su trabajo es la idea de crear unas normas propias como estrategia creativa, de ahí la idea de crear un decálogo que pautara, mínimamente, las grabaciones. Aunque en mi caso particular respondieron al análisis del propio proceso, y no como un requisito previo.

En resumen, estos son los referentes que más he tenido presentes a lo largo del proyecto. Como se puede apreciar responden en su mayoría a los aspectos que he tratado de trabajar en la pieza. Es decir, el pacto con el espectador para suscitar reflexión sobre el film y el propio medio, la experimentación con el lenguaje y el dispositivo de grabación, o el tratamiento de las imágenes a través de la mirada particular del autor.

3. 2HA: UN ENSAYO AUDIOVISUAL

En esta tercera parte del trabajo nos ocuparemos de los procesos llevados a cabo durante la ejecución de la obra, desde que se formó la idea, pasando por las fases de preproducción, producción y postproducción, hasta que fue concluida.

Como se puede apreciar ésta no ha sido una producción convencional, sino que ha ido generando su propia metodología durante el proceso de creación. Este proceso, no siguió un orden pautado de actuación, sino que se fue construyendo según las necesidades de cada momento. Es por ello que resulta difícil describirlo de manera lineal. No obstante hemos tratado de ajustarnos lo más posible a los apartados de preproducción, producción y postproducción para su explicación pues nos parecía, aún con todo, la forma más clara de hacerlo.

3.1. LA IDEA

En este apartado se expondrá la primera parte del proceso creativo. Desde que se comenzó a pensar en realizar el proyecto y las diferentes etapas por las que se pasaron hasta llegar a la idea definitiva.

3.1.1. INFLUENCIAS PROPIAS

Cuando llegó el momento de plantearse el TFM, mi mente tenía demasiado presente el proyecto anterior por lo que los primeros apuntes sobre el mismo no fueron sino la antítesis de *Brassica Oleracea var. Viridis*, un cortometraje de ficción de carácter experimental en el que el desplazamiento en el espacio-tiempo de un personaje,



Fig. 13. Tana Garrido, *Brassica Oleracea var. Viridis*, 2012

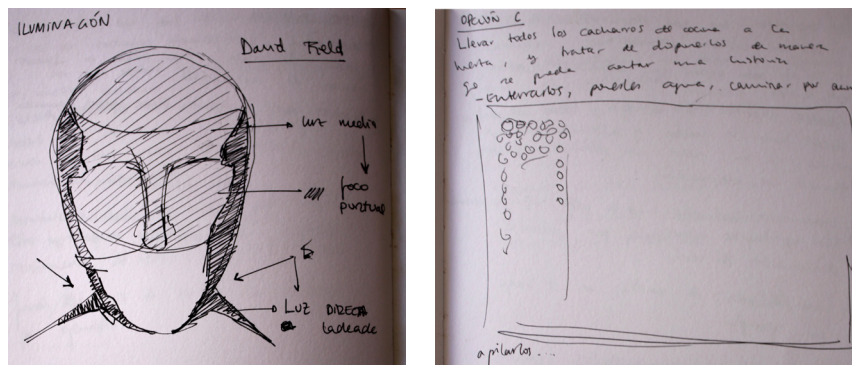


Fig. 14. Bocetos *Dioica*, 2013



Fig. 15. Tana Garrido, *Dioica*, 2013

funcionaba como metáfora de la vida, tratando de generar un argumento desalienante en el que dialogaban dos contextos completamente diferentes: arquitecturas deterioradas de una bellísima decadencia y hortalizas vivas que inundaban las mismas, generando escenografías surrealistas.

Por lo tanto lo que me planteaba era continuar desarrollando el concepto desde la perspectiva contraria, es decir, intervenir un espacio orgánico vivo con elementos manufacturados decadentes, en el que un enigmático personaje interactuara de una determinada manera con ellos. Así se buscaba suscitar ciertas reacciones en el espectador por no llegar a comprender que ocurría dentro del film. Éstas serían de las primeras imágenes que se grabarían pero que acabarían conformando una pieza independiente al proyecto, *Dioica*.

Este planteamiento se fue trabajando sobre papel, buscando diferentes soluciones pero siempre con el mismo concepto de dualidad y fusión de contextos diversos como estrategia desalienante para el espectador.

3.1.2 LA BÚSQUEDA DE HIÁTOS

Al mismo tiempo se comenzó a pensar en el tipo de lenguaje cinematográfico que se iba a emplear, entonces fue cuando me di cuenta de que si lo que quería era hacer del espectador pasivo un espectador activo a través de incongruencias o rarezas en el argumento, debía trabajar también desde el propio lenguaje audiovisual. Así comencé a pensar en la posibilidad de experimentar con una disociación entre imagen y sonido como herramienta para conseguirlo. Por lo que empecé a investigar el lenguaje cinematográfico discontinuo y las posibilidades de fusión entre continuidad y discontinuidad.

La idea era que imagen y voz expresaran conceptos diferentes pero que en su encuentro llevaran a término el objetivo de generar en el espectador una provocación por una alteración del orden natural de las cosas,

“...con el fin de que el espacio-tiempo de la imagen y el del texto sean algo más que dos continuidades que se desarrollan paralelamente y que parecen ignorarse mutuamente, los puntos de engarce, de encuentro, no pueden ser ni simplemente fortuitos, ni imperceptibles a la lectura, porque obscuridad a nivel significativa no quiere decir ilegibilidad estructural.”¹⁵

15 BURCH, Noël, *Op. Cit.*, p. 78

Por lo tanto, las acciones que el personaje realizara en relación a los objetos y al espacio serían acompañadas de una voz *over* que describiría la actividad del mismo pero con ciertos desfases. Por ejemplo, mientras el personaje enterraba o desenterraba los objetos, la voz describiría los procesos de sembrado de la tal o cual variedad. Con lo que aunque se provocaría una disociación entre imagen y voz serían más que evidentes las relaciones entre ambas por describir acciones muy similares.

Como mi padre se dedica a la agricultura, me pareció interesante que el discurso que acompañara a la imagen fuera su testimonio. Que él narrara su actividad como agricultor y que a partir de sus experiencias y su actividad se creara una relación con las imágenes grabadas.

Se creyó que podría funcionar un tipo de discurso descriptivo, es decir, que él se limitara a narrar su actividad, a explicar sus procesos o a describir ciertas especies de plantas. Así se preparó una batería de preguntas tratando de anticiparse a las respuestas del mismo para conseguir el material deseado.

El motivo por el cual no se escribió directamente el discurso para que él lo interpretara fue que se podía perder mucho más de lo que se podía ganar. Es decir, el testimonio del día a día del personaje resultaba mucho más sugestivo que la interpretación de unos diálogos escritos por alguien ajeno a su trabajo. Además la frescura de la narración, las respuestas impredecibles y todo aquello que se podía generar al enfrentarle a una serie de cuestiones sobre su labor se perdería con la construcción artificial de los mismos.

El tipo de pregunta que fue formulado tenía la intención de buscar una referencia espacial, una conexión directa con la actividad misma, con las acciones que se estaban llevando a cabo en ese momento y en ese lugar determinado, es decir, estaban enfocadas a hacerle hablar de lo específico de su actividad ya que me interesaba centrarme precisamente en la descripción formal de las tareas. Para, de esta manera, poner en dialógica las respuestas con las imágenes descontextualizadas, en las que se vería una actividad sustancialmente diversa, pero con la posibilidad de crear ciertos punto de encuentro.

Algunas de las preguntas fueron: ¿Podrías contarme qué es este lugar?, ¿Ahora qué tienes plantado? ¿Qué es eso?, ¿Cuáles son las épocas de siembra?, ¿Qué estás haciendo ahora?

Se grabaron las primeras imágenes y se comenzó a buscar lazos entre ambos materiales de manera que imagen y voz tuvieran puntos de encuentro y desencuentro, es decir, desajustes, o como los denomina Louis Mallé *hiatos psicológicos* ¹⁶

Pero cuando se inició el montaje me di cuenta de que la fusión que se formaba no tenía la fuerza que había imaginado, “...lo que faltaba era justamente esa tensión sin la cual ninguna obra puede existir de modo necesario.”¹⁷

No se conseguía generar una unidad, sino que imagen y voz funcionaban independientemente, sin llegar a producirse los conectores que en un principio se había creído que aparecerían por el simple hecho de referirse ambas a una actividad similar. La agrupación se quedaba en algo anecdótico que no funcionaba sin ser explicada, o lo que es lo mismo, como pieza independiente.

Quizá el carácter de la misma era poco concreto, quizás el entrevistado no se sentía cómodo ante los dispositivos, quizá aquel tipo de disociación nunca podría llevar a una obra uniforme, la verdad, se desconocía el motivo por el cual imagen y voz no funcionaban como se había imaginado.

3.1.3. LA VOZ OVER

Así me planteé cambiar el carácter del discurso de la *voz over* creyendo que éste podía ser el causante del desequilibrio de la pieza. Esto llevo a replantearse la metodología relativa a la grabación de sonido, de manera que permitiera conseguir un testimonio más natural y fluido con mi padre.

Había observado que el discurso de éste en ausencia de la cámara era bastante diverso, hablaba de manera sincera, se sentía libre de expresar opiniones y era más él mismo que cuando el dispositivo estaba presente. Así se comenzaron a grabar dichas conversaciones sin que fuera consciente de ello. Algo éticamente inapropiado pero artísticamente necesario.

Con esta nueva decisión se entró en la última fase del proceso de creación de la idea.

16 Citado en: PONCE, Vicente, *Nouvelle Vague : una revolución tranquila: ciclo de cine*, Valencia : Museu Valencià de la Il·lustració i de la Modernitat, 2006.

17 BURCH Noël, *Op.cit.*, p. 78

En la que se decidió dedicar tiempo a observar e intentar captar la esencia de lo que allí ocurría. Dejando temporalmente a un lado las ideas con las que se había comenzado e intentando alcanzar los objetivos por otras vías desconocidas hasta el momento.

Las grabaciones de sonido obtenidas por este nuevo método, y de las que hablaré más adelante, provocaron que también se replanteara el tipo de imagen. Se empezó a considerar la posibilidad de trabajar con otro tipo de registros. Lo cual provocó que se dejara en la recámara lo que se había grabado hasta entonces, pendiente de poder ser recuperado en algún momento en el futuro.

El testimonio conseguido, por medio de esta metodología de ocultación del dispositivo, empezaba a eclipsarme y a resultar lo suficientemente interesante como para querer dedicarle mayor atención. Así se planteó destinar los meses siguientes a la observación y documentación gráfica del personaje en su contexto y su particular actividad como agricultor.

Alcanzando con estas últimas decisiones así la idea de la que partiría la obra final. Que consistiría en la construcción de una pieza audiovisual a partir de la observación de un personaje y un espacio concretos. Aunque seguiría sufriendo pequeños cambios y modificaciones durante su ejecución, debido su carácter experimental, la idea no perdería su esencia.

3.2. PREPRODUCCIÓN

Tras tener clara la idea se comenzó a trabajar en la preparación de algunos aspectos necesarios para comenzar a grabar. A saber, una buena planificación, hacer acopio del equipo adecuado y estudiar del espacio y las posibilidades lumínicas.

3.2.1. PLANIFICACIÓN

La localización se encontraba a unos 120 Km de Valencia, al sur de la provincia de Teruel, por lo que fue muy importante estructurar el tiempo para poder optimizarlo lo mejor posible.

La construcción de la idea me ocupó hasta Diciembre aproximadamente. Momento en el que se llevó a cabo *Ensayo de Movimiento*, una pequeña pieza de video que ayudó a poner en práctica algunos aspectos en los que venía pensando y a hacerme una idea más

específica del estilo de imagen que se quería trabajar. También se pusieron en práctica recursos que se esperaba utilizar más tarde en la pieza final como: movimientos de cámara, del cuerpo, tipos de luz, tipo de encuadres. Y lo más importante, se ensayó sin saberlo, el rodaje y el montaje sin guión que resultaría de gran ayuda posteriormente.



Fig. 16. Tana Garrido, *Ensayo de Movimiento*, 2012

A principios de febrero se inició el rodaje. Lo que se grabó en aquellas primeras sesiones sirvió para relacionarse con el entorno y el personaje aunque no responderían al carácter final del proyecto. También en este momento fue cuando se filmó la idea primigenia, *Dioica*, pues se percibió la necesidad de materializarla antes de descartarla por completo. Pero como he dicho antes, acabaría siendo una pieza independiente.

Después del rodaje fue cuando se grabaron algunas conversaciones con el protagonista para ponerlas en relación con la imagen de manera experimental. Pero no funcionaron, siendo este el momento en el que la idea original comenzó a modificarse notablemente hasta alcanzar la definitiva.

A principios de marzo y tras una larga reflexión en torno al material que se había grabado (primeras pruebas y *Dioica*), se decidió volver a las localizaciones para comenzar definitivamente con el trabajo de observación y grabación del personaje en su contexto. Que se extendería durante todo el mes. Tras lo que se dedicaron las dos primeras semanas de abril al visionado y análisis del material, y planteamiento del montaje, reservando los dos últimos fines de semana de ese mes para volver a las localizaciones a grabar algún plano que fueran necesarios y que no se hubiera grabado previamente. Pero no fueron necesarios en abril si no en mayo.

A pesar de que este mes se había destinado a finalizar la edición del video y componer la música, hubo que reestructurar el calendario, para volver a grabar algunas escenas el segundo fin de semana. Retrasándose la composición de la música y el cierre de la pieza a las primeras semanas de junio, que se dedicaron a las últimas revisiones y retoques de la misma. Fue difícil seguir una planificación muy cerrada debido al carácter libre y abierto del proyecto, por lo que se adaptó el calendario a las necesidades del mismo

3.2.2. EL EQUIPO TÉCNICO

La grabación de la imagen se llevó a cabo íntegramente con el material del que disponía: una cámara réflex Canon 60D y dos objetivos, un 50mm Rokkor 1:1.4 y un 18-55mm básico de Canon. Además de un trípode y un soporte de mano con sus correspondientes accesorios: *follow focus* y *matte box*.

El equipo con el que contaba era bastante sencillo y limitado, pero a pesar de ello, dio una alta calidad de imagen y una gran autonomía. Fue importante su manejabilidad y ligereza, teniendo en cuenta que se preveían largas sesiones de rodaje.

Este tipo de cámaras réflex permite la grabación de video en *Full HD*. Además cuenta con óptica intercambiable que permite conseguir diferentes estilos de imagen. El mayor inconveniente que tiene es que no cuenta con un sensor *full frame* con lo cual algunos objetivos ven modificada su óptica.

Es el caso del uno de los objetivos que utilicé, el *Rokkor 50mm 1:1.4*, que redujo su ángulo de visión, a 80 mm debido al factor de multiplicación de 1'6 de la cámara. Esto es, en una cámara como la 60D donde el sensor es más pequeño que un *Full Frame* se produce un recorte de la imagen. Pues sólo se ve la parte central de ésta, obteniendo un ángulo de visión menor a pesar de tratarse de la misma distancia focal.

En cambio el segundo objetivo al ser un 18-55mm EF-S, es decir, exclusivamente fabricado para este tipo de cámara no aplica el factor de multiplicación, aunque posee otras numerosas desventajas relativas a la calidad de imagen.

Para la grabación de las conversaciones se utilizó una grabadora de audio, la Zoom H4 Que permitía una gran manejabilidad, pudiendo llevarla en un bolsillo, o dejarla en cualquier rincón sin que se viera. A la vez de dar una gran calidad de audio, permitiendo grabar en estéreo y dirigiéndola a 90 o 120 °C. Todas las capturas se hicieron en .wav para conseguir la máxima calidad.

3.2.3. ESTUDIO LUMÍNICO Y FOTOGRAFICO

Previamente al inicio del rodaje se llevó a cabo un exhaustivo estudio lumínico del espacio para determinar una serie de luces y conseguir que la pieza tuviera unidad tonal y la familiarización con el espacio.

Para ello se hicieron pruebas a diferentes horas del día, al amanecer y al atardecer, momentos en que las luces eran muy sugerentes. Éstas se llevaron a cabo de diferentes maneras y con numerosas variantes. El primer estilo de imagen se realizó desde el balance de blancos (WB) de la cámara, lo que me permitió observar las posibilidades tonales que ofrecía la vegetación, el cielo, y los demás elementos según el aumento o la disminución del mismo. Así, si se considera que 3500K es la *temperatura de color* neutra, trabajé siempre por debajo, es decir, en tonos más bien fríos

El segundo estilo surgió de experimentar con la apertura del diafragma. Grabando a horas de poca luz y abriendo y cerrando éste al máximo a horas lumínicamente fuertes. De manera que se experimentaba con la cantidad de luz y con la profundidad de campo de las escenas. También se intervino sobre el propio dispositivo de grabación. A través de filtros, fabricados de forma casera con telas de diferentes opacidades y tapando el objetivo directamente con la mano.

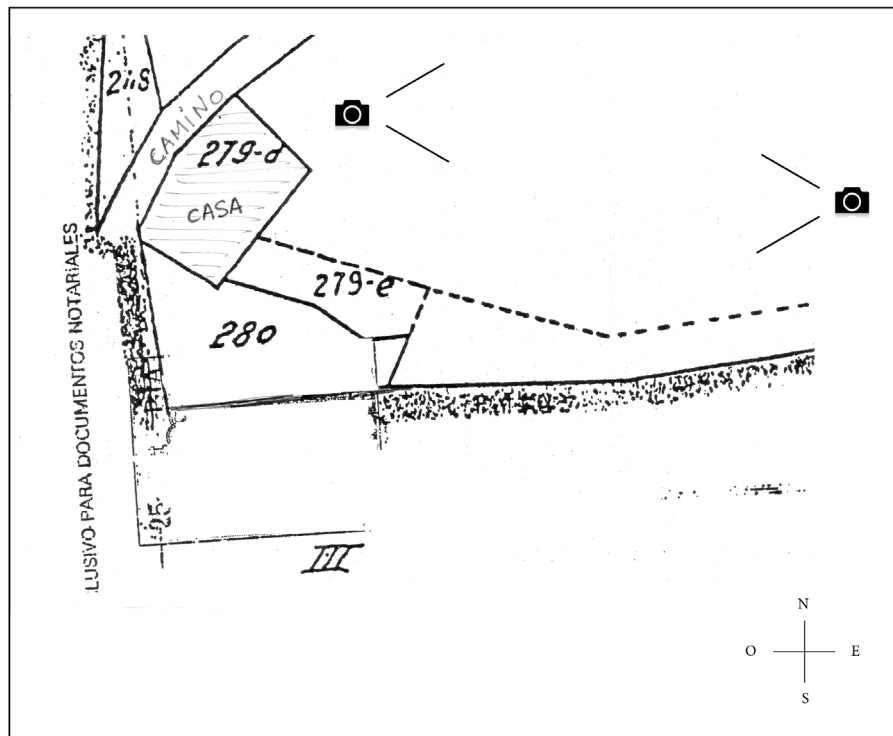


Fig. 17. Plano del lugar y principales orientaciones de cámara

Otra parte importante de las pruebas previas fue la familiarización con el espacio, la búsqueda de un determinado tipo de encuadres, estudiar las perspectivas que se podían generar, y sobre todo el análisis de los movimientos del protagonista en el espacio.

Todo esto resultaría de gran ayuda cuando se comenzara a grabar de forma definitiva. Para poder anticiparse a los movimientos del personaje y determinar los elementos de mayor o menor interés que sería muy importante tener en cuenta a la hora de componer cada plano.

El principal motivo de llevar a cabo este estudio previo fue asegurar al menos la calidad y unidad en la imagen ya que tantos otros aspectos del proyecto iban a quedar al azar.

3.3. PRODUCCIÓN

Esta parte del proyecto fue la dedicada a la materialización de la idea. Se llevó a cabo el rodaje y contemporáneamente y como consecuencia del material grabado construyó el personaje y el argumento que conformarían la pieza final.

3.3.1. A TRAVÉS DE LA CÁMARA

Durante los primeros días de rodaje me dediqué a hacer una observación del espacio a través de la cámara y de acercamiento al personaje de manera diferente a como lo había hecho previamente. Es decir, de forma natural y dejando la cámara en segundo plano y tratando de observarle el mayor tiempo posible.

Me dediqué a la grabación del espacio buscando detalles significativos y descriptivos del mundo de mi padre e intentando captar la belleza del espacio a través de la cámara. Algunas de estas escenas fueron tratadas de manera fría y otras de manera más cálida, pues me interesaba conseguir un tipo de imágenes que reflejaran belleza pero que a su vez hablaran de un espacio enigmático y en cierta medida indescifrable a simple vista.

Se tomaron en su mayoría primeros planos de plantas con una profundidad de campo muy corta que provocaba una mirada subjetiva sobre las mismas. También planos completamente opuestos, es decir, que abarcaban mucho más campo y estaban totalmente enfocados, con lo que se conseguía era una mayor objetividad.

También se trabajó con el dispositivo de forma directa, es decir se jugando con la limitación del campo de visión, tapando partes del objetivo de la cámara. Con esta técnica se grabaron escenas de él trabajando y del espacio. A partir de entonces dediqué

varias sesiones a grabar de esta manera, a diferentes horas del día. Eliminando del encuadre con mi mano todo aquello que no me interesaba, o por la definición contraria, mostrando solo aquello que servía para contar algo relevante. [Fig. 16]

Continué tras esto con la toma de detalles del espacio y de mi padre, ahora realizando dos sesiones por jornada. Una por la mañana de 9:30 a 12, momento en el que trataba de captar la esencia de su trabajo y los detalles del espacio-huerta. Y otra por la tarde de 18:30 a 20:30 cuando me permitía a mi misma planos muchos más subjetivos y pictóricos grabando plantas determinadas, que destacaban por la ausencia de luz de su entorno.

Más tarde comencé a filmar a horas en que el sol era muy potente utilizando filtros para tamizar la luz. Con este método se tomó un buen número de escenas de él y la naturaleza. Este tipo de tratamiento me interesaba para captar los momentos en que estaba más pensativo o ensimismado y reforzar así la idea de introspección y de mirada hacia el interior.

Tras las numerosas y prolongadas sesiones de rodaje se llegó a abril con un amplio archivo de imágenes, listas para ser vistas, analizadas y editadas.



Fig.18. Tana Garrido, *2ha*, 2013

Simultáneamente a la grabación de las imágenes se continuó con el registro de la voz. La metodología, como he dicho anteriormente, consistió en colocar oculta la grabadora y grabar las conversaciones que teníamos. Estaban resultando de todo tipo, desde

su actividad del día anterior hasta su opinión o consejo sobre diferentes cuestiones, aunque ya se empezaban a distinguir temáticas preponderantes.

Se podía apreciar que mi padre cada vez se sentía más cómodo hablando de su actividad laboral lo cual era fundamental para captar su esencia.

3.3.2. LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE

Él era la pieza clave en torno a la que giraría la obra. Iba a cargar con todo el peso de la misma a la vez de ser el encargado de conseguir crear empatía con el espectador. Me di cuenta de que si quería construir un personaje capaz de soportar tal peso debía hacerlo meticulosamente y teniendo en cuenta cada aspecto que lo formaría. Para ello decidí apoyarme en algunas de sus características reales teniendo así una base sobre la que construir en función de las necesidades del film.

En realidad lo que se pretendía era crear un nueva identidad que, aunque tuviera aspectos comunes con mi padre fuera completamente diferente. No me interesaba que se interpretase a si mismo, ni siquiera que actuase. Lo que pretendía era a través de hechos aislados y mediante el montaje en la postproducción crear un ser independiente. Tampoco buscaba construir un personaje *tipificado*¹⁸, sino que aspiraba a que tuviera autonomía y profundidad de pensamiento, “...que trascendiera de la imagen que se esperaba de él.”¹⁹

Se construyó a partir de un sistema de capas en el que la primera mostraba al agricultor, la segunda la atipicidad en cuanto a su profesión y la tercera su mundo interior. Así se pretendía que la complejidad de éste fuera en aumento, que se le conociera del exterior al interior. Incluso su voz ilusionada del principio se iría convirtiendo en silencio hasta desaparecer completamente.

De las diferentes teorías que he leído en torno al papel del personaje en la narración y

18 *Tipificación del teatro clásico tiene su equivalente moderno en la caracterización de las figuras en las novelas y los films del Oeste, policiaco y de espionaje. Heroe, villano, detective y agente secreto son personajes con su caracterización propia, incluso exagerada, a los que se les dedica series enteras e incluso géneros.*

DOELKER, Christian, *La realidad Manipulada*, Barcelona, Gustavo Gili, 1982. p. 119

19 *Metropolis, <<El otro cine>> (dir. Oscar Pérez), 20-01-2012*

la construcción del mismo. Me interesan la que recoge Jesús García Jiménez en su libro *Narrativa Audiovisual* de Seymour Chatman que expone que:

*“El personaje, como soporte de la conservación y transformación del sentido en el relato, exige, en efecto, que admitamos cierto grado de verdad y de consistencia (pacto de la verosimilitud) o no entenderemos nada de la historia que el autor trata de contarnos.”*²⁰



Fig. 19. Tana Garrido, *2ha*, 2013

Esto se tuvo en cuenta a la hora de construir el sujeto y fue vinculado a la realidad para poder darle todo el volumen que requería y que no se quedara en un *personaje plano*²¹. Y aunque no se facilitara una gran cantidad de datos personales sobre él, se diera la información suficiente para poder intuir que había más allá de la pantalla.

3.3.3. EL ARGUMENTO Y EL TEMA

Al mismo tiempo se estuvo trabajando el argumento y el tema, que fueron consecuencia

20 GARCÍA JIMENEZ, Jesús, *Narrativa Audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1996. p. 334

21 “Son personajes planos los contruidos a base de una o de pocas marcas o cualidades. Resultan por ello toscos, estáticos, pobres, anunciadores de discurso muy poco variados y de comportamiento muy predecible y repetitivo.”
Ibíd.

de la actividad laboral del personaje. A raíz de releer *Praxis del cine* de Noël Burch me di cuenta de algunas cosas que no había tenido en cuenta a la hora de desarrollar la idea. Una de ellas era la diferencia entre argumento y tema. Como dice éste:

“...el argumento no es sino el resumen de la acción, incluso si esta acción es puramente mental.” Y más adelante insiste, “Un amor, o una actitud moral, considerados en si mismos, no pueden ser mas que temas y, para un cineasta, un tema no es un argumento.”²²

Con esto se refiere exclusivamente a los argumentos de ficción, pero me interesaba tenerlo presente, pues mi pieza se encontraba entre la ficción y la no-ficción. Lo que yo había hecho, por desconocimiento, era tomar el tema como argumento. Es decir, la actitud inquisitiva del personaje ante el mundo era el tema, era el fin último, mientras que la trama, es decir, su actividad agricultora, se había quedado en un segundo plano. Y aunque estaba presente no se le había dado la estructura necesaria para que funcionara como tal. Ni siquiera como argumento de no-ficción.

Cuando fui consciente de ello decidí tratar de construir una pequeña narración que hiciera las funciones de estructura argumental y que sirviera para sustentar el tema. Encontrándose más cerca de la no-ficción que de la ficción.

Además de esclarecer y reforzar la diferencia entre argumento y tema, el principal motivo por el que hubo que recurrir a la creación de una mínima trama fue sostener la gran carga de imágenes con la que se contaba y que no guardaban una relación aparente. Colocándolas una detrás de otra esperando que crearan algún tipo de analogía habría conseguido un trabajo del estilo de *Méditerranée* (1963) una película de planos de gran belleza y una voz *over* narrando, pero sin apenas relación entre ambas, como aprecia Noël Burch.

Así el discurso también fue utilizado para apoyar el tema, mostrando un sistema de producción agrícola y un personaje que se salían de las convenciones, se promulgaba la experimentación y el replanteamiento de los sistemas tradicionales de cultivo considerados obsoletos y contraproducentes, de manera que daba *unidad orgánica*²³ a la pieza. Es decir, que cada elemento estaba en consonancia con el tema y reflejaba en mayor o menor medida el resto del film.

22 BURCH, Noël, *Op. Cit.*, p. 154-155

23 BURCH, Noël, *Op. Cit.*, p. 152

En definitiva, con *2ha* lo que se defendía era la necesidad de tomar una actitud reflexiva e inquisitiva ante la vida, frente a una actitud pasiva de aceptación y asentimiento. Que en cine se traduciría en educar al espectador en un cine emancipado de argumentos, realismos o artes anteriores como la literatura o el teatro, estando en consonancia con la idea de que “...*toda película, documental o no, tiene un compromiso con el mundo que está retratando, pero también con su propio medio, con el cine.*”²⁴

3.4. POSTPRODUCCIÓN

El primer paso tras el rodaje fue hacer un visionado de todo el material, clasificarlo por estilos de imagen y escuchar el total de las conversaciones para transcribir lo que interesara. Así se comenzó el montaje de manera ordenada y conociendo perfectamente el material del que se disponía.

3.4.1. ANTE EL MATERIAL

Esta fue la parte más ardua de todo el proyecto debido a que no contaba con una estructura y un guión muy claros sobre los que apoyarme, sino únicamente algunas ideas derivadas de las sesiones de rodaje. Por lo que decidí empezar por la voz y tratar de ordenarla por temas. A grandes rasgos pude distinguir tres:

1. Sobre ecología y los problemas a los que se enfrenta la sociedad, una parte muy subjetiva donde él divagaba y hacía referencia a momentos de la historia en lo que se habían llevado a cabo otros tipos de agricultura.
2. Sobre la belleza, y cómo ésta se puede encontrar en diferentes ámbitos de la vida. Esta conversación surgió a raíz de un documental *El esfuerzo y el ánimo*²⁵ que él había visto en la televisión, haciendo referencias constantes a la danza.
3. Sobre su labor en la huerta, el más recurrente y del que había más material. Pero del que me preocupaba el tono de algunos fragmentos en los que había sido consciente de estar siendo grabado.

Al principio traté de crear un discurso con pequeñas partes de cada bloque, pero después de no pocos intentos me di cuenta de la dificultad de articular una narración

24 TORREIRO, Casimiro, CERDÁN, Josetxo, *Op. Cit.*, p. 125

25 El documental, << El esfuerzo y el animo >> (dir. Arantxa Aguirre) 2009

coherente a partir de material tan diverso y además conseguir transmitir la esencia de lo que yo había observado y vivido allí. Así acabé tomando la decisión de trabajar únicamente sobre uno de ellos.

La elección no fue fácil ya que cada uno contenía partes muy interesantes que quería mostrar. Del primero de ellos, me interesaba la explicación que iba haciendo a través de ejemplos concretos, sobre cómo había ido evolucionando la agricultura a lo largo de la historia hasta llegar a la actualidad. Pero era un discurso con demasiada carga histórica y no respondía a lo que de allí estaba intentando extraer, algo mucho más sutil y evocador.

El segundo en cambio era todo lo contrario, lo conformaban reflexiones sobre la sublimidad del mundo natural y sobre cómo ser capaz de encontrar belleza en el entorno. Era la parte que más me interesaba pero, cuando intenté trabajar con ella me di cuenta de que si la utilizaba estaría creando el mismo discurso que con las imágenes y por lo tanto no estaría aportando nada nuevo.

Esto me llevó a trabajar con el tercer y último de los temas. De alguna manera su contenido se encontraba entre los dos anteriores, por no ser ni demasiado objetivo ni demasiado subjetivo. Era narrativo-descriptivo y eso me permitía utilizar las imágenes con mayor libertad.

El protagonista describía de manera precisa y con gran cantidad de datos como era su labor agrícola, pero también contaba sus experiencias personales. En definitiva, recogía la esencia de su proceso de trabajo y su relación con el contexto a través de una descripción formal de sus procesos y creando por tanto un vínculo muy fuerte con la realidad.

Lo más interesante de esta elección fue que la objetividad de los datos me permitía ser subjetiva en otras partes del film, lo cual me interesaba mucho pues había trabajado enormemente en conseguir imágenes de este tipo.

El discurso se fue construyendo desde los datos más generales a los más específicos. Tratando de desvelar la información paulatinamente y dando tiempo al espectador a ir descubriendo al personaje.

Coetáneamente comencé a hacer pruebas con el montaje de las imágenes. Al principio intentando combinar los tres tipos, pero poco a poco y casi de manera inconsciente volviendo a agruparlas sobre la línea de tiempo en los tres estilos principales:

1. Luz día, imágenes de él trabajando o de detalles de la huerta. La luminosidad con la que habían sido grabadas les daba objetividad y realismo.
2. Luz fría, diferentes motivos pero siempre con una luz azulada que las homogeneizaba.
3. Luz noche, elementos naturales que se caracterizaban por su contraste con la oscuridad.

La idea era trabajar en un montaje de imágenes que acompañara el discurso y que a su vez ahondara y reflejara las ideas que se perseguían con la misma. Es decir, trabajar los diferentes niveles de mirada experimentados, platearse el pacto con el espectador y en definitiva transmitir la esencia de lo allí observado. Así se fueron probando diferentes estructuras hasta dar con la definitiva, que será analizada más adelante en el apartado de estructura.



Fig. 20. Tana Garrido, *2ha*, 2013

3.4.2. LA IMAGEN

Para el montaje de las imágenes utilicé el software Adobe Premiere CS5, un programa de edición por corte que me permitió montar el grueso de la pieza. Creé un proyecto nuevo con los parámetros correspondientes a la cámara que se había utilizado para la grabación, un DSLR 1080 25p.

Dentro del proyecto en Adobe Premiere, abrí diferentes secuencias para trabajar en cada una un estilo de imagen diferente e importé los clips ordenándolos por carpetas para que resultara fácil encontrar cualquiera de ellos a medida que la cantidad de información aumentaba.

Cuando la pieza fue definitiva y no hubo que hacer ningún cambio más, se abrió el proyecto con Adobe After Effects donde se procedió a efectuar alguna ralentización a algunos de los clips y el etalonage o retoque de color mediante el efecto *Color Finesse 3*, para que todo el film tuviera un aspecto unitario y no se perdiera el *raccord* de luz dentro de cada secuencia.

Finalmente se añadieron los créditos y se procedió a exportar la pieza en diferentes formatos, dependiendo de la finalidad de cada uno de ellos.

Para la grabación en dvd se utilizó la máxima calidad, es decir, sin comprimir. Para la red se redujo el formato, utilizando un contenedor .mov y una compresión H264, y para las plataformas de difusión se exportó en .mkv, un formato comprimido de alta calidad.



Fig. 21. Captura de pantalla, edición de *2ha*

3.4.3. EL AUDIO Y LA MÚSICA

La mayoría del audio había sido grabado de manera directa y en ocasiones la calidad era baja y no se entendía bien la voz. Para ello fue necesario realizar el retoque y limpieza del mismo. Se editaron los clips de audio en Adobe Audition donde se seleccionó una parte del sonido en la que no había voz. Con un limitador, *Dinamic Procesor*, se evitó que el sonido saturara bajando el nivel de *db* tras lo cual se eliminó el ruido blanco o *his* y se hizo una remasterización de todo el clip.

Por otra parte se llevó a cabo la composición de la música, para la que se buscó la ayuda de profesionales, proponiendo una colaboración a David Antolín y Mikail Karaali. El primero de ellos compositor y el segundo músico.

Tras varios encuentros en los que se intercambiaron impresiones se inició la grabación con varias sesiones de improvisación.



Fig. 22. David Antolín componiendo

Durante el proceso de trabajo mantuvimos conversaciones en las que yo les comentaba lo que había querido transmitir con cada parte de la pieza y ellos improvisaban y componían diferentes melodías a raíz de eso. De todo lo grabado se eligió lo que parecía más apropiado tímbricamente, prestando especial atención a los cambios o matices que se daba en las imágenes. Se utilizaron diferentes instrumentos como piano, guitarra o flauta de pan para llevarlas a cabo. Posteriormente se retocaron y terminaron de mezclar las piezas en el software Pro Tools ajustándolas al video definitivo.

Se siguió una metodología muy libre en la que nos dejamos guiar por el proceso, las imágenes y la intuición. Un poco como se había trabajado la imagen y esto dio como resultado dos piezas melódicas, que iban en consonancia con el estado anímico y la rítmica del video. Las piezas corresponderían a las secuencias II y III. Ya que la primera parte me interesaba que únicamente fuera sonido directo y voz.



Fig.23. Mikail Karaali improvisando

4. PRESENTACIÓN DE LA OBRA

El proyecto *2ha*, es consecuencia de todo el proceso explicado hasta el momento. Ha sido creado de forma experimental y persiguiendo los objetivos que se plantearon al principio. Es decir, continuar ampliando conocimientos en el campo audiovisual, trabajar en un contexto y con una persona en concreto, experimentar con el lenguaje y la metodología de trabajo y desarrollar una mirada particular. Como resultado se ha generado una pieza híbrida en la que se han encontrado diferentes lenguajes y estilos.

4.1. LA ESTRUCTURA




Es el esqueleto interno de todo film, el soporte que sustenta la narración y la que provoca que la película se comprenda y por tanto elemento clave dentro de la obra.

2ha se estructura en tres secuencias principales que responden a los tres tipos de mirada que se han tratado de plasmar. La del autor hacia el personaje y su contexto, la del personaje hacia sí mismo y la del personaje hacia el espacio.

Así, en la secuencia I se encuentra una introducción en la que el encuadre está limitado por las propias manos del autor y nos induce al mundo de éste y a su mirada particular. Proveniente del fuera de campo se oye un sonido de una azada, que adelanta lo que veremos después de la introducción, será el personaje en su lugar de trabajo. En este momento comienza la parte más descriptiva de la pieza, con la que se trata de simular una aparente objetividad narrativa y se facilita la información sobre el trabajo que desarrolla el mismo por medio de su voz *over*.

A continuación le sigue un plano aislado que denominaremos *entre secuencia* por hacer tales funciones, será plano sinécdoque de la secuencia II y tendrá la función de dar paso a la acción. Transcurre en ausencia total de sonido lo cual tendrá la función de centrar la atención en la imagen.

I SECUENCIA	TC IN	TC OUT	IMAGEN Descripción y función	SONIDO Descripción y función
INTRO Sin imagen	00:00:00	00:07:11	Sin imagen.	-Sonido ambiente. -Descripción entorno.
	00:07:11	00:30:16	-Preambulo y título.	-Sonido ambiente.
Sin imagen	00:30:16	00:30:16	Sin imagen.	-Voz over. -Intro a la narración.
I ESCENA 	00:39:13	00:48:02	-Reencuadre. -Descripción del contexto.	-Diegético desde fuera de campo. -Avance de la acción.
IV ESCENA 	01:11:13	01:46:02	-Reencuadre y rostro fuera de campo. -Presentación del personaje y evidenciación de mirada del autor a través de cámara.	-Sonido acción.
V ESCENA 	01:46:03		-Fin de reencuadre. -Realidad (lenguaje documental)	-Voz over y ambiente -Narración/ descripción.
Final V ESCENA 		06:23:18	-Personaje con rostro fuera de campo. Ref. al fuera de campo -Ref. al inicio de escena. Avance y ref. a la II Secuencia donde el personaje se relacionará continuamente con el fuera de campo.	-Ambiente.

I I SECUENCIA	TC IN	TC OUT	IMAGEN Descripción y función	SONIDO Descripción y función
ESTRE-SECUENCIA 	06:27:18	06:33:19	-Espacio vacío. - Avance al nuevo estilo narrativo y de imagen.	-Ausencia de sonido. - Contraste con el inicio de la música de la II Secuencia.
I ESCENA 	06:37:19	06:48:01	- PP personaje. - Ref. al fuera de campo. Mirada desde dentro hacia fuera. Cambio de estilo narrativo.	- Música absoluta extradiegética. - Cambio de estilo, secundar estado anímico del personaje.
II ESCENA 	06:48:02	07:02:16	- Contraplano. - Mirada subjetiva, del personaje.	- Música absoluta extradiegética. - Secundar estado anímico del personaje.
III ESCENA 	07:02:16	07:07:03	- PP Personaje. - Mirada subjetiva, del personaje.	- Música absoluta extradiegética. - Secundar estado anímico del personaje.
IV ESCENA 	07:07:03	07:22:14	- Contraplano, la imagen se congela - Observarse a sí mismo	- Música preponderante extradiegética y ambiente. - Secundar estado anímico del personaje.

I I I SECUENCIA	TC IN	TC OUT	IMAGEN Descripción y función	SONIDO Descripción y función
ESTRE-SECUENCIA 	08:49:07	08:55:08	-Espacio vacío. - Cierre de II Secuencia.	- Ausencia de sonido - Contraste con el inicio de la música de la III Secuencia
I ESCENA 	08:59:08	09:09:03	-PG árboles. Cambio de estilo narrativo. - Mirada del protagonista y mirada del autor hacia la naturaleza. Vacío, espacio de reflexión.	- Música absoluta extradiegética - Inducir cambio de estado de ánimo al espectador
IX ESCENA 	10:03:15	10:11:17	-PG árboles - Mirada del protagonista y mirada del autor hacia la naturaleza. Vacío, espacio de reflexión.	- Música absoluta extradiegética, inicio de arpeggios. - Inducir cambio de estado de ánimo al espectador.
CIERRE 	10:44:00	10:50:01	- PP Personaje - Cierre de mirada subjetiva del personaje.	- Ausencia de sonido

La secuencia II responde a la mirada del personaje hacia sí mismo y de la relación interior/exterior. Se han utilizado planos en tonos grises, de los grabados con filtros, para introducir al espectador en el estado emocional del personaje. Con el inicio de esta secuencia comienza la primera pieza de música, que apoyará la imagen en rítmica y emoción.

Al final de ésta encontramos otra *entre secuencia*, también carente de sonido que nos remite a las imágenes recién vistas. La función de las *entre secuencias* es enfatizar la secuencia II ya que es la que soporta mayor carga emocional.

La pieza termina con la secuencia III que responde a la mirada subjetiva del personaje o del autor sobre el espacio. Suena la segunda pieza musical que va en consonancia con la luz de las imágenes.

En definitiva lo que se ha tratado de conseguir con la estructura ha sido mantener al espectador en un estado de duda ante lo observado. El cambio de estilos de imagen y de estados emocionales tiene precisamente esa función. Hacer que el espectador mantenga una actitud activa, además de tratar de hacerle entrar en los diferentes tipos de mirada propuestos. La estructura, en definitiva, crea una cadencia en las imágenes y marca el tiempo interno y externo de la narración.

4.2. REFLEXIÓN SOBRE EL PROCESO CREATIVO

El proceso de trabajo fue dilatado y reflexivo. El carácter experimental y ensayístico de la pieza así lo quiso, y se intentó respetar al máximo.

El hecho de no tener experiencia previa en la realización de este tipo de piezas tuvo casi las mismas ventajas que inconvenientes. Se procedía de trabajar con una metodología mucho más académica y normativizada, en la que los tiempos y la realización del trabajo estaban previamente pautados (*Brassica Oleracea. var. Viridis*), con lo que el abandono de este modo de hacer supuso no tarea fácil a la que enfrentarse. Pero una vez se consiguió favoreció la creatividad y la libertad de trabajo.

Resultó realmente interesante llevar varios procesos como grabar, editar o reflexionar al mismo tiempo, pues la pieza se iba construyendo paulatinamente e iba dando giros inesperados.

Sucedía a menudo que se conseguía un buen plano y se quería incluir en la obra final, pero para ello había que buscar el lugar apropiado teniendo a veces que sacrificar otro, se trataba de un trabajo lleno de aceptaciones y renunciaciones.

En ocasiones los mismos aspectos que dieron libertad también provocaron que se sintiera una pérdida de control sobre la pieza. Uno de esos momentos me hizo retomar los procesos estandarizados y construir un pequeño guión. El cual sirvió para continuar con el rodaje y ordenar el montaje, pero pronto se abandonó, siguiendo con las grabaciones aleatorias que parecía llevar hacia metas desconocidas pero más sugerentes.

Era como si no quisiera saber como concluiría la pieza, como si me estuviera contando la historia a mi misma. Lo cual me producía una sensación inquietante que me animaba a continuar.

La metodología elegida provocaba el trabajo en soledad, lo cual hacía complejos algunos aspectos relacionados con la captura de las imágenes y el sonido. Recuerdo una ocasión en la que el sol era tan fuerte que no conseguía ver nada en la pantalla de la cámara. Para evitarlo tuve que taparme con una tela que me tapaba el objetivo cada vez que hacía un movimiento de cámara, lo cual hizo mucho más complejo filmar el plano deseado. Con otra persona asistiéndome, ni siquiera habría sido un problema. En otra ocasión el problema estuvo relacionado con la captura de audio ya que no podía grabar imagen y voz al mismo tiempo sin que aparecieran la grabadora en campo.

Estos fueron algunos pequeños inconvenientes que se generaron por no contar con un equipo humano, pero se compensaron por la libertad del ritmo de trabajo, las largas horas de observación y reflexión, o el decidir repetir una toma tantas veces como fuera necesario. Aspectos que no se podrían haber contemplado si se hubiera trabajado con un equipo más amplio.

Pero lo más positivo de esta metodología sin duda fue el hecho de que no hubiera material bueno ni malo, sino únicamente material, es decir, que durante el montaje, planos que parecían inservibles demostraban que podían tener un papel importante en el conjunto de la pieza. La gran cantidad de material acumulado, más de 120 GB, facilitó el montaje, pero también hizo mucho más complejo el proceso de selección y síntesis ya que no resultó fácil desprenderse de algunos planos o secuencias como *Dioica*.

El trabajo con mi padre fue una de las partes más interesantes del proyecto a pesar de que al principio resultó un tanto complejo por dos motivos principalmente. El primero de ellos, no querer desvelarle toda la información desde el principio para no condicionar su actitud. Esto, en algunos momentos, dificultó la comunicación y provocó que se avanzara más lentamente. El segundo, la presencia de los dispositivos de grabación y su respuesta ante los mismos. A pesar de la confianza entre nosotros, le intimidaba saber que estaba siendo grabado y modificaba en mayor o menor medida su comportamiento. Este fue el motivo principal por el que comencé a grabarle sin que fuera consciente de ello.

En definitiva, la metodología de realización de la pieza resultó lo más enriquecedor. Pues fue el momento en el que me enfrenté al medio, y desarrollé un método propio adaptado a las necesidades de la misma. Además funcionó como nexo entre los conocimientos que ya tenía y los que se fueron adquiriendo.

4.3. DIFUSIÓN DE LA OBRA

Esta es una de las tareas finales que se está llevando a cabo tras la realización de la pieza. Dar a conocer el trabajo realizado por diferentes medios y mediante la máxima difusión.

Dado que las obras audiovisuales funcionan de manera diversa a otros tipos de obras como la pintura, la escultura, la fotografía, se deben buscar los canales adecuados para su promoción como festivales, Internet, etc.

Lo primero ha sido la elaboración de la ficha técnica y del DVD que lo contenga. [Fig. 24]

Posteriormente se ha comenzado a presentar a certámenes, una de las vías más interesantes para difundir la obra. Existen plataformas de difusión online que permiten el envío a festivales de todo mundo por un precio muy económico.

Algunas de ellas son Movibeta o Shotfildepot, que mantienen actualizado el listado de convocatorias y permiten el alojamiento online. Así como la compilación de una ficha detallada con todos los datos del autor y de la obra. Para el envío de *2ha* a los mismos se ha llevado a cabo el registro en ambas plataformas para ampliar las posibilidades de difusión.

FICHA TÉCNICA

2013, 11 min, Video Full HD

Título: Zha

Dirección, guión, montaje: Tana Garrido Ruiz

Música Original: David Antolín & Mikail Karaali

Fotografía y Dirección artística: Tana Garrido

Interpretación: Fernando Garrido

SINOPSIS

Diversos géneros y estilos narrativos confluyen en este cortometraje protagonizado por un agricultor que relata su particular método de cultivo, pretexto para abordar temas tan complejos como el sentido de la vida, la existencia o la relación con lo circundante.



Fig. 25. Carátula del DVD desplegada.

5. CON- CLUSIONES

En esta última parte del trabajo haré una reflexión sobre el proceso experimentado, desde el momento en el que se formó la idea, pasando por la experiencia práctica, hasta la reflexión teórica y conceptual que ahora tenemos en las manos. Y trataré de exponer las enseñanzas adquiridas en cada etapa del proceso a modo de análisis.

Como he explicado al principio de este proyecto, la parte práctica partió de una idea completamente diversa a la que se ha llevado a cabo. Se pretendía crear una pieza, *Dioica*, que respondiera a la antítesis del trabajo anterior *Brassica Oleracea var. Viridis*.

La primera idea, a través de la experiencia directa de trabajo, se fue modificando y dando paso a lo que ahora es *2ha*. Este proceso hasta llegar a la resolución definitiva ha sido reflejo de una de las de las primeras conclusiones a las que he llegado. Y es que, las piezas, deben seguir un proceso de contaminación y retroalimentación entre ellas en el que ir desechando metodologías y inservibles, e ir añadiendo nuevas ideas y formas de creación.

Por otro lado, no habría sido posible llegar donde se ha llegado sin haber vivido el proceso completo. Es decir, no se podría haber creado *2ha* de forma independiente y aislada sino que era necesaria la existencia del proyecto anterior para poder llegar hasta éste. Las conclusiones de *Brassica Oleracea var. Viridis* me llevaron hasta *2ha*, y estoy segura de que las de *2ha*, me llevarán hasta las del próximo proyecto.

El proceso de aprendizaje es acumulativo por lo que es necesario experimentar cada etapa para poder evolucionar. Hace cuatro años, cuando empecé a realizar los primeros proyectos audiovisuales relacionados con la video danza, no podía imaginar que ahora, me encontraría haciendo este tipo de piezas. Pero lo interesante es precisamente eso, la manera en que la práctica va haciendo progresar.

Como cualquier proyecto éste también partió con varios objetivos, los cuales fueron creciendo y modificándose según la pieza avanzaba. Si bien es cierto que, empezar con ellos claros puede simplificar mucho el trabajo, permitir la transformación de los mismos puede aportar importantes y sorprendentes logros.

La metodología empleada ha traído consigo una evolución muy positiva en la manera de abordar a mis proyectos. Esto es, anteriormente me había visto limitada para llevarlos a cabo por falta de recursos pues, el modelo de trabajo seguido respondía a la forma convencional de rodaje de cualquier producción. Por lo que siempre percibía carencias. Con este proyecto ha sido al contrario, se ha creado a partir de lo que se disponía, un espacio, mi padre, un pequeño equipo, y tiempo. Por lo que no había error posible ya que se aspiraba únicamente a obtener el mayor partido de aquellos elementos.

Esta forma de creación me ha resultado tan fructífera y útil que pretendo hacer uso de ella hasta que me deje de servir. He descubierto las posibilidades de trabajar sola, con pocos medios, y sin una gran planificación, y no sólo no me ha limitado, sino que ha ampliado las posibilidades de trabajo.

Los planteamientos conceptuales en los que se ha basado la pieza, como el pacto con el espectador o la búsqueda de la mirada subjetiva son aspectos que me interesan sobre manera, y que, por tanto, me gustaría continuar trabajando de manera más profunda y prolongada. Ambas ideas reflejan la dirección en la que va mi trabajo, por tanto, es el momento de seguir investigándolas y poniéndolas en práctica que es, en definitiva, lo que me interesa.

La investigación teórica a este respecto me ha llevado hasta un amplio número de autores de los que he extraído unas muy valiosas lecciones sobre diferentes aspectos, relacionados con sus propias maneras de hacer, y estos a su vez me han llevado hasta otros tantos, abriéndoseme un mundo infinito del que tomar referencias y aprender de forma teórica y práctica.

En relación a Bruno Schulz me planteo la manera de poner en imágenes su prosa de modo experimental, pues me ha resultado paradójicamente la literatura *de la mirada*.

De la Escuela de Helsinki y sus diferentes fotógrafos tomo su magnífica técnica que me alienta a trabajar y mejorar la mía. Su exquisita sensibilidad es estimulante y me muestra el camino que me gustaría seguir respecto a factura de las imágenes.

En cuanto al video arte es un campo con el que pretendo continuar manteniendo un contacto directo pues tiene la capacidad de ofrecerme lo que a menudo el cine es incapaz, la completa libertad de formas.

Aunque como ya he dicho, este proyecto se aleja de la video danza, este generó siempre estará presente en mis creaciones pues con él aprendí la importancia de la fragmentación del cuerpo en movimiento.

Pretendo seguir estudiando a los grandes maestros del cine clásico y de vanguardia y ampliar mis conocimientos respecto al cine independiente ya que son las fuentes de las que seguir aprendiendo.

Me doy cuenta de la enorme dificultad que presenta este medio pero también de las infinitas posibilidades que tiene. Mi gran desconocimiento me permitió acercarme a él sin miedo, y ahora que soy consciente de su complejidad no puedo alejarme pues he sido atrapada por magia.

Con *2ha* he comprendido algunos aspectos sobre cine que hasta ahora no me había planteado, como por ejemplo, la discontinuidad en el lenguaje y su encuentro con la continuidad. Esto me ha abierto un amplio abanico de posibilidades que me gustaría continuar poniendo en práctica en futuros proyectos ya que, a pesar de todo el tiempo y esfuerzo dedicados, con este proyecto, no he llegado a ensayar ni un diez por ciento de las estrategias que habría querido.

La parte técnica del proyecto me ha preocupado especialmente pues es algo que, siempre que realizo una pieza, tengo muy en cuenta. Me parece esencial conocer bien las herramientas con las que se trabaja para poder obtener de ellas el mejor resultado. Es por ello que trato siempre de ir mejorando y ampliando mis conocimientos con diferentes software de edición de imagen y de sonido, así como con los dispositivos de grabación, iluminación, etc.

Otro aspecto de este proyecto que me ha hecho reflexionar ha sido la colaboración con los músicos. Trabajar con personas de otros ámbitos como la música es enormemente enriquecedor, pues plantean opciones muy diferentes a las propias de manera que se abren vías inesperadas y muy sugerentes. Sin duda me planteo buscar colaboraciones y por supuesto aceptar las que se me propongan, como ya ha ocurrido.

Tras finalizar este Trabajo Fin de Máster en el que se ha llevado a cabo una producción artística acompañada de una fundamentación teórica, no tengo ninguna duda sobre que, el campo de la creación audiovisual es en el que me gustaría permanecer desarrollando mi labor artística. Pues me ha permitido una vez más expresarme de la manera deseada abriéndome nuevas vías de investigación y de experimentación.

Además me interesa centrarme en educar la mirada a través de la cámara, con el fin de encontrar una manera propia de construir en este medio. Y de poner en práctica las herramientas de continuidad y discontinuidad que ofrece el lenguaje audiovisual en favor de la construcción de estrategias desalienantes para el espectador. Tema que no descarto ampliar y profundizar en una futura Tesis Doctoral.

En definitiva *2ha: un ensayo audiovisual en torno a un sujeto y su contexto*, me ha hecho avanzar hacia el encuentro de mi propio modo de hacer y me ha ayudado a comprender mejor lo que hago y por qué lo hago. Una pieza que sin duda marcará un antes y un después en mi proceso creativo.

6. BIBLIO- GRAFÍA

- ALTMAN; Rick, *Los géneros cinematográficos*, Barcelona, Paidós, 2000.
- BURCH, Noël, *La praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1985.
- DOELKER, Christian, *La realidad manipulada: Radio, television, cine, prensa*, Barcelona, Gustavo Gili. 1982.
- GARCÍA, JIMENEZ, Jesús, *Narrativa Audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1996.
- KELLY, Richard T., *El título de este libro es Dogma 95*, Alba, 2001.
- MYTRI, Jean, *Estética y psicología del cine*, 5ª edición, Vol I, Madrid, Siglo XXI, 1999.
- MITRY Jean, *Historia del cine experimental*, Valencia, Fernando Torres, 1974.
- PONCE, Vicente, *Nouvelle Vague: una revolución tranquila: ciclo de cine*, Valencia: Museu Valencià de la Il·lustració i de la Modernitat, 2006.
- SANCHEZ NORIEGA, Jose Luis, *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Alianza, 2006.
- SCHULZ, Bruno, *Las tiendas de canela fina*, Madrid, Mondadori, 2003.
- TORREIRO, Casimiro, CERDÁN, Josexo, *Al otro lado de la ficción: trece documentalistas españoles contemporáneos*, Madrid, Cátedra, 2007.

- WEINRICHTER, Antonio *Desvíos de lo real*, 2ª edición, Madrid, T&B, 2005.
- LEDO, Margarita, *Del Cine-Ojo a Dogma95: paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental*, Barcelona, Paidós, 2004.
- NICHOLS, Bill, *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*, Barcelona, Paidós, 1997.

FUENTES DE INFORMACIÓN ELECTRÓNICAS

- <http://www.helsinkischool.fi> [consulta: 22-03-2013]
- <http://www.eai.org/index.htm> [consulta: 05-04-2013]
- <http://www.billviola.com/> [consulta: 17-05-2013]
- <http://www.imdb.com/> [consulta: 15-06-2013]

7. FILMO- GRAFÍA

- *Aita*, (dir. José María de Orbe), España, 2009, 85 min.
- *Alpeis [Alps]*, (dir. Giorgos Lanthimos), Grecia, 2011, 93 min.
- *Amour [Love]*, (dir. Michael Haneke), Austria, 2012, 127 min.
- *Die Klage der Kaiserin, [El lamento de la emperatriz]*, (dir. Pina Bausch), Alemania, 1990, 73 min
- *2 ou 3 choses que je sais d'elle*, (dir. Jean-Luc Godard), Francia, 1967, 95 min.
- *El año pasado en marienbad, [L'année dernière à Marienbad]*, (dir. Alain Resnais), Francia, 1961, 91 min.
- *Funny Games*, (dir. Michael Haneke), Austria, 1997, 108 min.
- *Funny Games*, (dir. Michael Haneke), Austria, 1997, 108 min.
- *Funny Games U.S.* (dir. Michael Haneke), Estados Unidos, 2007, 111 min.
- *Histoire(s) du cinéma*, (dir. Jean-Luc Godard), Francia, 1988, 268 min.
- *Kynodontas [Canino]*, (dir. Giorgos Lanthimos), Grecia, 2009, 94 min.
- *La ciénaga*, (dir. Lucrecia Martel), Argentina, Home Visión Entertainment, 2001, 103 min.
- *La línea recta*, (dir. José María de Orbe), España, 2006, 95 min.

- *La mujer sin cabeza* [*La mujer rubia*], (dir. Lucrecia Martel), Argentina, 2008, 87 min.
- *La niña Santa*, (dir. Lucrecia Martel), Argentina, 2004, 106 min.
- *La pianiste*, (dir. Michael Haneke), Francia, 2001, 130 min.
- *Méditerranée*, (dir. Jean-Daniel Pollet, Volker Schlöndorff), 1963, 45 min.
- *Pierrot le Fou*, (dir. Jean-Luc Godard), Francia, 1965, 110 min.

DOCUMENTALES

- <<24 realities per second, a documentary of Michael Haneke>> (Dir. Nina Kusturica, Eva Testor), 26-05-2012
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=bQDmGE01pWw> [consulta: 05-03-2013]
- El documental, << *El esfuerzo y el animo* >> (dir. Arantxa Aguirre) 2009
- Metrópolis, << *El otro cine* >> (dir. Oscar Pérez), 20-01-2012
- Metrópolis << *El cine expandido* >> (dir. María Pallier), 23-05-2011
- << Funny Games - Entrevista con Michael Haneke >> (dir. Serge Toubiana), 15-01-2010.
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=28Q8m1Lr4GY>
[consulta: 04-03-2013]

OTROS

- RNE << El séptimo vicio. En Murcia con Kiarostami, Erice y Rosales >> en El séptimo vicio, 2013-03-8 [consulta: 2013-04-09], Disponible en:
http://www.ivoox.com/septimo-vicio-en-murcia-kiarostami-audios-mp3_rf_1853121_1.html

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. J.L. Guerín, *En construcción*, fotograma, 2001.

Fig. 2. Tana Garrido, *2ha*, fotograma, 2013.

Fig. 3. Tana Garrido, *2ha*, fotogramas, 2013.

Fig. 4. Tana Garrido, *2ha*, fotogramas, 2013.

Fig. 5. Anni Leppälä, *Just before dark*, 53 x 77 cm, 2012.

Fig. 6. Bill Viola, *Chott El-Djerid*, fotograma, 1979.

Fig. 7. Michael Haneke, *Funny games*, fotograma, 2007.

Fig. 8. Giorgos Lanthimos, *Canino*, fotograma, 2009.

Fig. 9. J.L. Guerín, *Tren de Sombras*, fotograma, 1997.

Fig. 10. José María de Orbe, *Aita*, fotograma, 2009.

Fig. 11. Víctor Erice, *El sol del membrillo*, fotogramas. 1992.

Fig. 12. Jean-Luc Godard, *Pierrot le fou*, fotogramas, 1965.

Fig. 13. Fotograma, Tana Garrido, *Brassica Oleracea var. Viridis*, 2012.

Fig. 14. Tana Garrido, bocetos *Dioica*, 2013.

Fig. 15. Tana Garrido, *Dioica*, fotograma, 2013.

Fig. 16 Tana Garrido, *Ensayo de Movimiento*, fotograma, 2012.

Fig. 17. Tana Garrido, plano de localizaciones, 2013.

Fig. 18. Tana Garrido, *2ha*, fotograma. 2013.

Fig. 19. Tana Garrido, *2ha*, fotograma, 2013.

Fig. 20. Tana Garrido, *2ha*, fotograma. 2013.

Fig. 21. Tana Garrido, Edición de *2ha*, captura de pantalla, 2013.

Fig. 22. Tana Garrido, David Antolín, 2013.

Fig. 23. Tana Garrido, Mikail Karaali, 2013.

Fig. 24. Tana Garrido, perfil de usuario en Movibeta, captura de pantalla, 2013.

Fig. 25. Tana Garrido, carátula del DVD desplegada, 2013.

9. CURRICULUM VITAE



tana garrido ruiz

tarragona 1989

tanagarrido.art@gmail.com

<http://tanagarrido.tumblr.com/>

FORMACIÓN ACADÉMICA

2012-2013

Máster en Producción Artística. Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Universidad Politécnica de Valencia.

2007-2011

Bellas Artes. Especialidad: Audiovisual. Universidad de Zaragoza

OTRA FORMACIÓN

2011-2012

Accademia di Belle Arti di Palermo, Beca de Intercambio Erasmus. Italia.

2010-2011

Universidad Alonso Cano, Beca de Intercambio Sicue-Seneca, Granada.

2011

Taller Cinematográfico "Paisajes del Cuerpo" con Isaki Lacuesta . KREA, Expresión Contemporánea.
Vitoria-Gasteiz.

2010

Curso de Producción Cinematográfica. Asociación Cultural MADART. Teruel.

RESIDENCIAS ARTÍSTICAS

2012

Proyecto de creación multidisciplinar. *ALBERGUES MOVIC*. El Escorial, Madrid.

2011

I Campus Audiovisual de Creatividad Interactiva. Universidad de Málaga.

CONCURSOS

2013

Selección Cortometraje, XII Muestra de Cine Realizado por Mujeres. Huesca.

2012

Selección Cortometraje, *Cantieri in corso*. Cantiere Culturale della Zisa, Palermo, Italia.

2011

Selección Videoarte, Muestra Itinerante de Arte Joven Aragonés. Zaragoza: Museo Pablo Serrano, Huesca: Museo de Huesca, Teruel: Museo Provincial de Teruel.

Selección Videodanza, FEX 60 Festival de Música y Danza de Granada. *Muestra de Videodanza y Arte Sonoro*

Condes de Gabia, Granada.

