



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



## **Máster Artes Visuales y Multimedia**

Proyecto Final de Máster

### **POLIMORFA**

**Práctica Audiovisual tendente al Cine Pensamiento y  
Cuestionamiento del Lenguaje Verbal**

Presentado por  
Marina Tormo Tortosa

Dirigido por  
María José Martínez de Pisón Ramón

Valencia, Julio del 2013



*A todos los locos y locas que quieren entender y darse a entender,  
sintiendo la insuficiencia de las palabras.*



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
1. Polimorfa. PROCESO DE CREACIÓN DEL PROYECTO PRÁCTICO.....	11
1.1. Etapa de Preproducción .....	12
1.1.1 La creación de la idea.....	12
1.1.2 Construcción del Guión Literario.....	14
1.1.3 Revisión del Guión Literario.....	16
1.1.4 Elementos que componen la narración .....	22
1.1.5 Segundo Guión Literario.....	23
1.1.6 Story Board.....	29
1.1.7 Guión Técnico.....	32
1.1.8 Localización.....	37
1.1.9 Componentes del equipo de rodaje. Equipo técnico y Actores.....	38
1.2 Etapa de Producción.....	40
1.2.1 Rodaje.....	40
1.2.2 Grabación de Imágenes Pensamiento .....	43
1.3 Etapa de Postproducción.....	45
1.3.1 El Montaje.....	45
1.3.2 Postproducción sonora y composición musical.....	47
1.3.3 Etalonaje.....	48
1.4 Material técnico utilizado.....	49
1.5 Presupuesto total .....	50
1.6 Equipo completo para la realización de Polimorfa.....	51

2. MARCO CONCEPTUAL .....	52
2.1 Proceso perceptivo. Comunicación entre el organismo y la realidad .....	52
2.2 Sobre la Imagen Mental.....	53
2.3 Sobre el Lenguaje Verbal.....	56
2.4 ¿Cómo se Representa el Conocimiento Humano? Sistemas de representación simbólica.....	59
2.5 La Necesidad Humana de Comunicarse.....	63
2.6 Interdependencia. Autonomía moral, relativismo y dependencia humana .....	65
3. REFERENTES ARTÍSTICOS .....	66
3.1 El Cine como Punto de Partida.....	67
3.1.1 Hacia un Cine Pensamiento–Cine Intelectual. J. L. Godard ...	68
3.1.2 Cine Experimental en el Cine Comercial. Věra Chytilová, David Lynch y Jørgen Leth.....	72
3.1.3 Cine Underground EEUU. Stan Brackhage.....	76
3.2 Samuel Beckett. Desacreditando el Lenguaje Verbal.....	78
3.2.1 En Busca de la Imagen Pura. Deleuze y la Lengua III de Samuel Beckett .....	80
3.3 Formato híbrido entre Teatro, Performance y Video-danza.....	86
4. A MODO DE CONCLUSIONES.....	89
5. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.....	92

## INTRODUCCIÓN

*Polimorfa* es un proyecto aplicado que se inscribe en la línea de investigación, Lenguajes audiovisuales y cultura social, del Máster en Artes Visuales y Multimedia, y más concretamente la propuesta práctica que se presenta está vinculada con la sub-línea Cine expandido.

El planteamiento del proyecto se centra en cuestiones relacionadas con el proceso de pensamiento vinculado al lenguaje audiovisual y cinematográfico, la dificultad de comunicación o entendimiento entre las personas a través del lenguaje verbal, o su insuficiencia, así como qué relación tiene todo este proceso con las nociones de imagen-mental, imagen-pensamiento y verdad. El título del proyecto, *Polimorfa*, pretende englobar todas estas cuestiones aludiendo al término Realidad, entendiendo a éste bajo su cualidad de adquirir distintas formas. El medio que acoge esta problemática en la práctica es el video en un formato híbrido entre cine-ensayo, video-danza y performance, entre otros.

Respecto a la metodología seguida, señalar brevemente un primer estadio de definición del proyecto que incluía el uso de dispositivos tecnológicos y de programación para aproximarlos más al campo multimedia, pero por limitaciones de conocimiento y tiempo para conseguir transmitir, a través de una instalación interactiva, la intensidad y tensión que se quería comunicar, hizo que finalmente se optara por concentrar esfuerzos y medios, centrando el proyecto en el lenguaje audiovisual con formato monocanal para construir el trabajo práctico: la creación de una pieza audiovisual, un mediometrage.

A partir de ese momento, el proyecto ha seguido una metodología cualitativa marcada por un punto de vista subjetivo e incluyente. Por ejemplo, para determinar qué elementos acompañan la idea principal, se partió de cero: enfrentarse a un papel en blanco, abandonar toda seguridad y empezar a plasmar, en forma de lluvia de ideas, todas las imágenes, conceptos y sensaciones relacionadas, observando que todas ellas venían envueltas de cuestiones que no se sabían responder con certeza:

- Sobre la percepción, ¿cómo percibimos los humanos?
- Sobre la imagen-pensamiento, ¿cómo se construyen las imágenes pensamiento?
- Sobre el proceso de pensamiento, ¿cómo funciona nuestro pensamiento?, ¿qué función ocupan las imágenes mentales en este proceso?
- Sobre el lenguaje verbal, ¿qué es?, ¿cuál es su utilidad y función?

- Sobre el concepto de verdad, ¿qué se entiende por verdad?, ¿existe la verdad, múltiples verdades, o no hay ninguna verdad?

A través del desarrollo teórico del proyecto y guiados por textos referenciales pertenecientes a varias áreas de conocimiento, se han ido delimitando éstas y otras premisas involucradas, mediante razonamientos inductivos, dirigidos por la hipótesis que plantea el proyecto: A los seres humanos nos es imposible comunicar directamente<sup>1</sup> nuestros conocimientos, experiencias y sensaciones sobre algo a través del lenguaje verbal, sin que se produzcan distorsiones y re-interpretaciones que alteren el significado de aquello que se quiere transmitir.

Aunque en principio el campo de estudio parece dirigirnos hacia la Teoría de la comunicación, tras revisar algunas de las nociones implicadas en la teoría matemática de la comunicación, como cibernética, entropía o ruido, sentimos que no es esa la dirección de nuestro proyecto, ni nuestro campo referencial.

Uno de los objetivos principales del proyecto era trazar una línea de convergencia entre aquello que se investigaba a nivel conceptual y el ámbito artístico, configurando un formato híbrido capaz de acoger de forma pareja la investigación teórica y su aplicación artística y creativa. Dentro de este objetivo principal que era la realización de una pieza audiovisual, se encontraba un segundo objetivo más específico, elaborar una narración visual que mantuviera vínculos de unión con el proceso de pensamiento. Por lo que más que dirigirnos hacia la teoría de la comunicación la ruta nos llevaba hacia el cruce de las nociones de imagen-pensamiento y cine-ensayo o cine-intelectual. Mostraremos esta disyuntiva a través de un ejemplo que aparentemente en su inicio contradice la elección, pero que finalmente sirvió para desvelar ese otro enfoque.

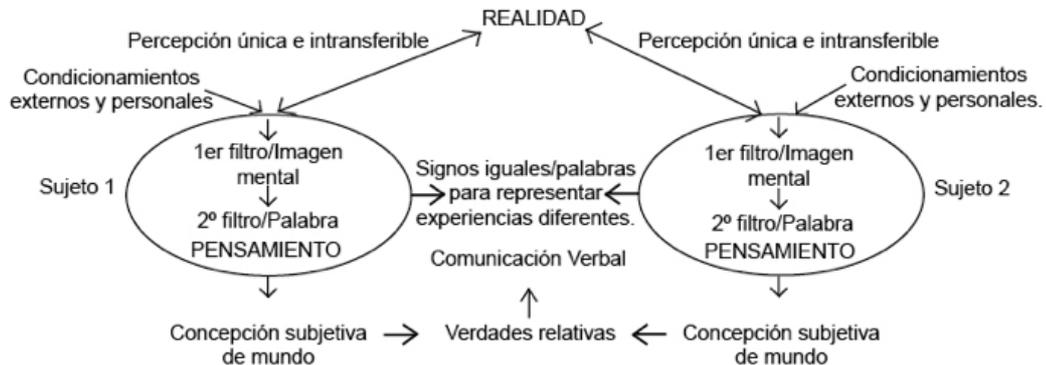
El ejemplo se basa en la propia experiencia, cada vez que se intentaba expresar verbalmente a otro sujeto aquello que era lo que estaba investigando, o no se encontraban las palabras adecuadas para describirlo, o, al comunicarlas, se generaba algún tipo de distorsión que provocaba puntos de vista divergentes e incompreensión entre ambos sujetos. Suscitó verdadero interés observar que las mismas palabras dirigidas a individuos diferentes, adquirían distintos significados, siendo ellas mismas las causantes de enfrentamientos. Ante este hecho, se comenzó a desmenuzar paso a paso aquellos elementos que formaban parte de este intrincado proceso. Siendo estas las palabras clave:

---

1 El término *directamente*, aquí hace referencia a, sin filtros, sin pérdida alguna, ni modificación en la información.

Realidad, individuo, experiencia, percepción, órganos sensitivos, pensamiento, insuficiencia/sistemas de representación, lenguaje verbal (logos), imagen mental, comunicación, verdad absoluta/relativa.

El siguiente esquema muestra las palabras clave relacionadas entre sí. Aunque a simple vista esta conexión entre conceptos pueda parecer simple, se ha tenido que recorrer un arduo camino para poder llegar a comprender el funcionamiento de dicho proceso.



Todos estos conceptos son elementos en los que nos apoyamos para elaborar el discurso, e influyen directa o indirectamente en la construcción y definición de la idea principal a tratar: la imagen-pensamiento.

Este esquema permitió establecer paralelismos entre: funcionamiento del pensamiento – cine intelectual / cine pensamiento, llegando a conformar una estructura rizomática que aglutinaba nociones de filosofía, psicología, literatura, cine, video danza y teatro, que se convirtieron en agentes activos y desde cada una de sus áreas contribuyeron a la creación del proyecto. Estas conexiones se desarrollarán más adelante, en el segundo y tercer bloque.

Porque antes de empezar a desengranar toda esta amalgama, es necesario aclarar y dejar constancia de ciertos límites. Se es consciente del campo al que pertenece este proyecto: el artístico. Los conocimientos adquiridos en el Máster en Artes Visuales y Multimedia, así como lo aprendido del arte en general, nos permiten a la vez que nos exigen, reflexionar, profundizar y ser críticos constantes en nuestra área. Como se ha mencionado, para el desarrollo del proyecto ha sido necesario acudir a otras ramas del conocimiento, como es la psicología y la filosofía, con la finalidad de llegar a entender ciertos conceptos específicos necesarios para la investigación. Es en este punto donde se ponen de manifiesto nuestros límites. Conscientes de no ser expertos en tales áreas de conocimiento, nos servimos de ellas únicamente para comprender algunos procesos, que luego serán agenciados para darles vida a partir de la creación artística.

La revisión y análisis de diversos autores especialistas, también ha incrementado nuestros conocimientos y recursos para poder construir este discurso, destacando dos áreas, desde la filosofía, los textos sobre imagen-movimiento e imagen-tiempo de Gilles Deleuze y también el texto de *L'Épuisé* (El agotado), centrándose en la *III Lengua* y la noción de imagen pura de Samuel Beckett. Dentro de esta misma área también se encuentran las teorías de Friederich Nietzsche y Fritz Mauthner, que abordan cuestiones relacionadas con la función del lenguaje verbal desvelando su naturaleza metafórica. Y desde la psicología, destacar la figura de Michel Denis y su análisis sobre la tipología de imágenes mentales.

Todas las reflexiones y puntos de vista que aquí se exponen, aspiran a esbozar el proceso de evolución que se ha seguido, pero bajo una estructura que no siempre sigue ese orden temporal. El cuerpo del proyecto se inicia con el planteamiento del proyecto, de forma que el contenido queda explicitado para poder exponer su relación con los conceptos que surgieron del esquema antes señalado: proceso de percepción, imágenes mentales, lenguaje verbal, representación simbólica del pensamiento, que configuran el segundo capítulo. Los referentes artísticos se exponen a continuación, para terminar con una conclusión final que aglutina una serie de reflexiones personales.

## **1. *Polimorfa*. PROCESO DE CREACIÓN DEL PROYECTO PRÁCTICO**

La pieza Audiovisual del proyecto es el resultado de todo un trabajo realizado anteriormente, que se divide en tres etapas sucesivas hasta llegar a su materialización con *Polimorfa*.

La primera etapa es la más importante, en ella se crea la base que determinará el buen funcionamiento y fluidez de las etapas posteriores, y a la que llamamos Preproducción, que engloba desde la creación de la idea básica de la que surgirá el proyecto, los conceptos a tratar, la construcción del guión literario, el story board, el guión técnico, la búsqueda de localización y la organización de todo el equipo, técnicos y actores.

La segunda etapa es la de Producción y en ella se realiza todo el trabajo previo, por eso es tan importante haber organizado con claridad la primera etapa. Producción atiende únicamente al proceso del rodaje, y en él, directora, ayudante de dirección, cámaras, técnico de iluminación, técnico de sonido y actores, ponen en práctica la coordinación para trabajar en equipo.

En este apartado, se expone brevemente y a modo de reflexión nuestra experiencia en el rodaje, aportando una serie de fotografías y un video sobre el making of, que refleja parte del despliegue técnico y el proceso de rodaje. Otros puntos incluidos en la producción son el hospedaje y el catering, que aunque fueron previstos en la etapa de preproducción, se realizaron junto con el rodaje.

Ya por último, cuando termina el rodaje y se visualizan cada una de las imágenes grabadas, se entra en la etapa de postproducción y sus distintas fases. La primera fase es la del montaje, en la que se construye la historia con imágenes, la segunda fase pasa a ser del sonido, con la composición musical, y ya cuando la fase de edición y sonido se dan por terminadas, se pasa a la tercera y última fase, el etalonaje, con la corrección de color.

Sintetizando, para la realización de la pieza audiovisual, ésta ha pasado por diferentes etapas

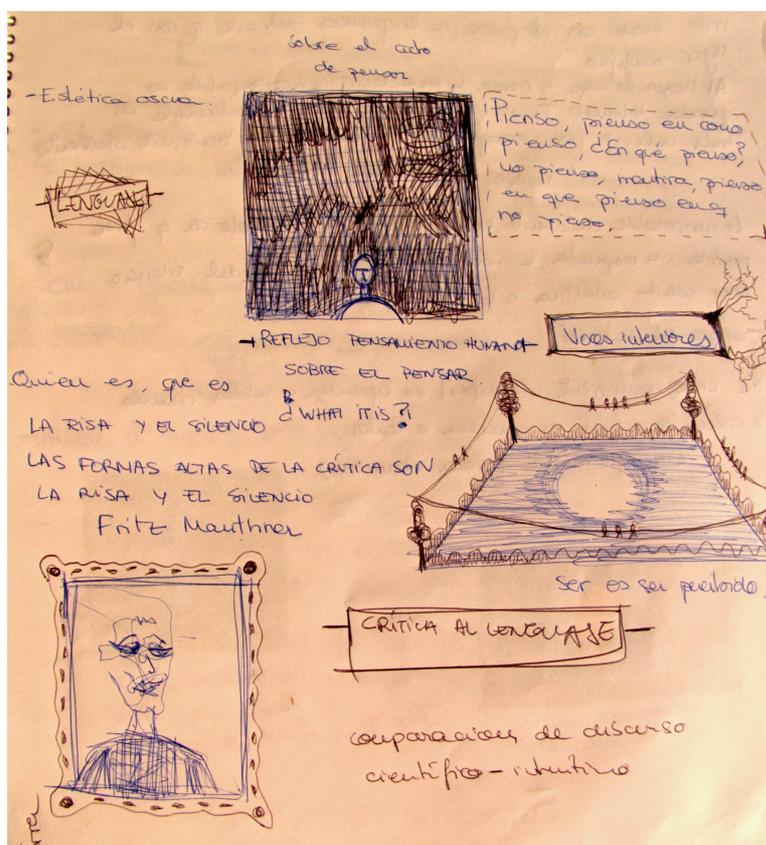
- Preproducción
- Producción
- Postproducción

Todas estas etapas se ramifican en pequeñas subfases que se han ido estructurando gradualmente. Las cuales vamos a ver de forma sintética paso por paso, junto con aportaciones gráficas y fotográficas que ayuden a una mayor explicación.

## 1.1 Etapa de Preproducción

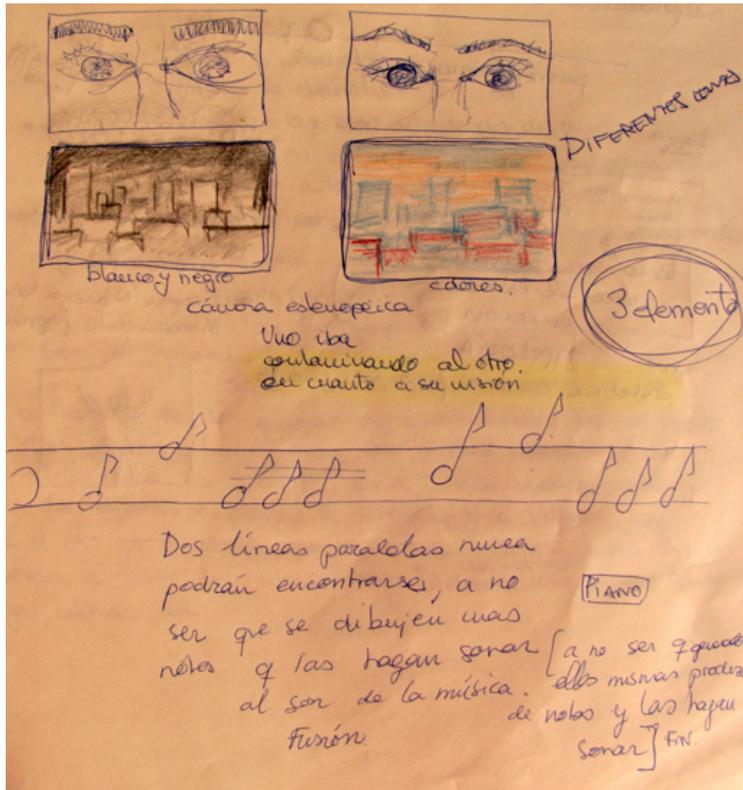
### 1.1.1 La creación de la idea

Crear una pieza audiovisual requiere elaborar un guión, una historia que contar. Pero el primer paso a desarrollar antes de elaborar el guión es tener una idea. Así que, partiendo de la idea principal del proyecto, la imagen pensamiento, en relación directa con el individuo, su capacidad de percibir y de comunicar, se empezó a plasmar cualquier pensamiento relacionado en forma de imagen gráfica, o esbozo, con la intención de desarrollar una situación dramática a partir de ésta. A continuación se muestran algunos de los esbozos que dieron paso al principio del guión literario.

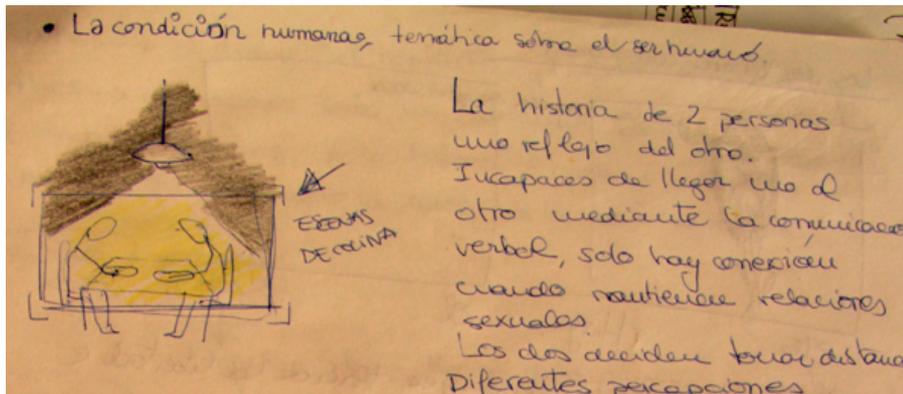


Esbozo 1

Esbozo 2



Esbozo 3



Esbozo 4



### 1.1.2 Construcción del Guión Literario

Consideramos que toda historia necesita de un guión literario más o menos concreto, puesto que es el principio de un proceso visual, el cual nos ayuda a ordenar todas las ideas antes nombradas.

Dicho guión se ha fundamentado en tres aspectos esenciales, que hemos tenido muy presentes en la elaboración de la historia.

- **Lógos:** Nuestra herramienta de trabajo, la palabra, la organización verbal de un guión. El lógos dará forma al guión y lo estructurará.
- **Páthos:** Es el drama. Aquello que hace que el espectador se identifique, sienta dolor, tristeza, alegría... Es la acción, el conflicto cotidiano que va generando acontecimientos.
- **Ethos:** Es aquello que se quiere decir, la razón por la cual se escribe. Es la ética, la moral, el significado último de la historia.

Para la construcción del guión se han planteado una serie de preguntas cruciales que nos ayudan a ir definiendo la totalidad del guión. El Qué (conflicto), quién (personaje), cuándo (temporalidad), dónde (localización), cuál (acción dramática), cómo (estructura) y el cuánto (en qué cantidad de tiempo va a suceder).

Estas preguntas van a ser contestadas a partir de la elaboración de estos cinco puntos:

#### **Conflicto**

Dos personajes entran en conflicto el uno con el otro porque no perciben la misma realidad (imágenes pensamiento). Los dos empiezan a rivalizar intentando imponer sus verdades sobre aquello que han visto, oído y sentido.

#### **Story Line**

Dos personajes construyen un agujero por el que pueden observar sus propias imágenes pensamiento, éstas van transportando a los personajes a otros espacios y situaciones haciéndoles partícipes de sus propias historias. Los personajes intentan comunicar al otro aquello que han visto, oído o sentido pero nunca llegan a entenderse. Como cada personaje ha obtenido percepciones diferentes, de forma inconsciente empiezan a rivalizar por imponer la verdad de cada quien, llegando al agotamiento y destrucción de ambos cuerpos.

## **Personajes**

### Descripción Mujer/

Factor físico: Joven (22-30 años), delgada, castaña, estatura media, con expresividad facial (su cara denota carácter), es muy expresiva con sus gestos (miradas, manos, posturas).

Factor psicológico: Es una mujer que siente miedo ante ese nuevo espacio, anda cautelosa. Es impulsiva, cariñosa y próxima, con temperamento y carácter fuerte. Le gusta mediar e intercambiar ideas. Reservada, curiosa. Le domina el factor emocional.

### Descripción hombre/

Factor físico: Joven (22-30), delgado, castaño-moreno, más alto que la mujer, rasgos faciales muy marcados. Su cara tiene que transmitir expresividad.

Factor psicológico: Es un hombre que anda perdido por el lugar y al ver a la mujer se aferra a ella. Cariñoso pero introvertido, calculador y previsor. Violento en sus gestos, con personalidad oscura e intrigante, frío y curioso. Le domina el factor racional.

## **Sinopsis**

La historia trata sobre la desesperación que sufren los humanos ante la insuficiencia de expresar y comunicar con palabras (lenguaje verbal) algunas percepciones y sensaciones que reciben de la interacción con el mundo exterior, las cuales quedan guardadas en la mente humana a modo de imagen-pensamiento. Los personajes buscan un tipo de lenguaje alternativo (sonido-imagen-cuerpo) para intentar comunicar al otro aquello que han percibido, y es aquí cuando entran en conflicto. Los personajes perciben de manera distinta, obteniendo imágenes-pensamiento diferentes. Al intentar transmitir al otro sus percepciones se dan cuenta que no guardan una misma percepción, esto les lleva a una lucha por intentar imponer la verdad de cada quien, llegando hasta los extremos del agotamiento y destrucción de ambas personas. Solo al final, cuando dejan de rivalizar e imponer a causa de su fatiga, consiguen entenderse el uno al otro, llegando a un punto medio creando así una misma percepción de la suma de ambas, una única imagen-pensamiento.

## **Estructura**

La fragmentación de la historia está dividida en seis escenas. El tiempo dramático total de la historia, pretende no sobrepasar los 15 minutos, sin poder especificar el tiempo parcial de cada escena.

### 1.1.3 Revisión del Guión Literario

Ciñéndonos a las normas que se estipulan para la estructuración del proyecto, en cuanto a extensión de páginas, se ha optado por no mostrar el primer guión literario, exponiendo directamente el segundo y último. Pero antes de presentarlo, se cree necesario aportar algunas anotaciones para mostrar el proceso y su dificultad.

Al terminar el primer guión, se envió el boceto a varias personas de distintos ámbitos (periodistas, dramaturgos, actores y profesores de universidad) con la intención de que nos aportaran sus críticas y sugerencias. A continuación, se cita textualmente algunas de sus aportaciones, en las cuales se puede observar claramente una gran variedad de análisis, desde diferentes enfoques, según los conocimientos y ámbitos profesionales de las distintas personas.

#### **Alejandro Plaza / Periodista**

[29/ 10/ 12]

*“...Respecto a la redacción del texto, podría ser más comprensible con algunos puntos y aparte, sobre todo en los diálogos (pensamientos), aunque esto es más cuestión de estilo, y yo particularmente sí lo he entendido...”*

*“...Me gustan mucho los pensamientos, y cómo se intercalan entre ellos. Quizá podrían ser más comprensibles, ya que ya es bastante abstracta la situación, pero me encanta el ible ible ible. También, en la representación visual, debería hacerse más palpable esa dificultad o imposibilidad de comprenderse ENTRE ELLOS, y no que parezca que hablan un idioma diferente del espectador. Que se note que no se entienden, quizá con gestos de incomprensión para profundizar más la idea. De la lectura extraigo, tú de Venus, yo de Marte y que nunca nos entendemos porque tú eres mujer y yo hombre...”*

*“...Has cumplido, en mi opinión (siempre en mi opinión) el primer principio básico de un producto comunicacional. EL ENTRETENIMIENTO, como te comenté con esto no me refiero a que tenga que gustarle a una familia con niños. Obviamente el género es específico y para gente que le pueda interesar, pero es algo VISIBLE, es una narración audiovisual y no una sucesión de imágenes sin sentido...”*

*“...Lo que más he entendido, y creo que rompe un poco la visión metafórica es el momento de MI VERDAD, LA VERDAD!!, se entiende demasiado, creo que es demasiado concreto y rompe un poco el calentamiento de cabeza. Si algún pardillo no había pillado lo del fallo de*

*la comunicación, se lo dejas en bandeja, aunque por otro lado es dar un respiro al espectador y dejarle algo claro. No sé, sólo sé que esa parte es totalmente cristalina, es una manera muy llana de hablar de la subjetividad, así como el clac shhhh vienen a ser más abstractos...”*

*“... Profundiza en la incomprensión ¿Por qué no se entienden? Por que el lenguaje es irracional. Bien, expresa la insuficiencia de las palabras. Al ser hombre y mujer, el espectador se va a la incomprensión de HOMBRE-MUJER, pero tú quieres expresar la incomunicación entre todos los seres humanos ¿no? Quizá deberían ser dos hombres...”*

### **Maria Jose Martinez de Pisón / Profesora de Universidad de Bellas Artes (UPV)**

[31/ 10/ 12]

*“...Creo que el guión está bien para empezar a trabajar. Las dudas van más hacia cómo abor das los conceptos, y eso podemos ir matizándolo. También me parece que la cuestión de fondo va sobre la representación más que sobre la verdad; sobre la insuficiencia de la representación tanto con el lenguaje verbal como perceptivo, simbólico,... Para evitar un planteamiento dualista simple yo te recomiendo aludir a la ironía, porque abre el pensamiento crítico sin caer en la soberbia o arrogancia de querer transmitir una verdad sobre la imposibilidad de verdad...”*

*“...Pero en principio creo que el guión está bien planteado, y que lo que comentas puede evitar las dualidades, falta ver cómo se traduce esa complejidad en imágenes...”*

### **Pablo Gisbert / Actor y Dramaturgo**

[12/ 11/ 12]

*“...De totes formes he estat llegint el document que m'has enviat i el trobe molt interessant, i crec, honestament, ja que vols més accions que diàlegs, t'aconselle que agafes a un persona prou inexpressiva, es a dir, algú tipo minimal minimal minimal. Perquè he llegit que hi ha molta acció, de fet la feina no es d'actor, sino de càmera...”*

### **Miquel Mars / Actor y Dramaturgo**

[13/ 11/ 12]

*“...En cuanto al texto me ha gustado pero, se me ha hecho un poco pesada la lectura. Creo que ha sido porque te has dejado llevar demasiado por lo poético en las acotaciones. Una acotación creo que*

*debe ser, directa, clara y concisa. Aunque tengo que admitir que al principio me ha gustado la propuesta. Pero seguía leyendo e iba perdiendo el interés. Por ello, texto que sí se verbalizará en el corto, me ha parecido más flojo de lo que creo que después resultará. Yo apostaría por ser más concreta en las acotaciones y dejar la posibilidad a los actores y al director a proponer cositas, con la base clara que ofreces desde un momento. Pero bueno, no deja de ser mi opinión. Todo el guión sugiere muchos planos detalle...”*

### **Miquel Morey / Profesor de Universidad de Filosofía (UB)**

[18/ 11/ 12]

*“...He donat força voltes al teu projecte i pel que fa al guió audiovisual, rès a objectar, em sembla molt interessant. El que si em posa problemes es alguna de les teves afirmacions prèvies, en particular (1) pel que fa al llenguatge. Dius: “...imposibilidad de utilizar el lenguaje verbal (logos) para la obtención de conocimiento exacto de la realidad, considerando al lenguaje como un sistema de símbolos creado por el humano y por tanto de naturaleza metafórica que falsea toda realidad”. No estic segur de que existeixi coneixement fora del logos, no veig clar que es pugui dir que el llenguatge és un sistema de símbols creat per l’home (potser sí per la “humanitat”, que, com saps, és una abstracció... lingüística), però pel que fa a l’home (concret) em sembla que més aviat és a l’inrevés: és l’home el que es una creació del llenguatge, en la mida en que estem obligats a obeir el que ens mana; el llenguatge per la seva banda no obeeix a ningú més que a sí mateix. Podem dir que la nostra és una cultura audiovisual, o podem dir fins i tot que estem en una societat del analfabetisme funcional, però per dir-ho (i per pensar-ho) necessitem el llenguatge. Per poder fer la teva peli (per poder-la pensar) has necessitat, necessites i necessitaràs el llenguatge. No vull dir que tot sigui llenguatge, però si que sense llenguatge no hi ha rès...Sense l’ajuda del llenguatge no hi ha manera de que el pensament no se’ns escapi immediatament després d’aparèixer.*

*I (2) tampoc estic segur de que el pensament sigui reductible a termes psicològics. El que pensem no és una mera manifestació de les nostres peculiaritats psicològiques. Més aviat crec que el que fem quan pensem (quan apareix el pensament) és anar més enllà del àmbit psicològic, per això es tan estrany (i poc freqüent) el fet de pensar. Per això, quan pensem, sovint sortim fora de nosaltres mateixos (del nosaltres que érem abans de que aparegués el pensament), i ens transformem en un subjecte diferent, encara que la nostra psicologia es mantingui igual (i ens diem aleshores: “què burro era que no m’havia donat compte de que...”, etc). No sé si m’explico. Això no crec que afecti a la peli que vols fer, excepte a títol de precaucions a tenir: no caure amb abstraccions (ni tan sols audiovisuals), i fugir de tot psicologisme...”*

## Juan Manuel Salvador/ Cineasta multifacético

[03/ 11/ 12]

*“...Me cuesta pensar que los únicos momentos de imagen-pensamiento son esos breves momentos en los que los dos personajes miran a través de ese agujero. En la primera página de tu proyecto explicas que te interesan “las capacidades de la mente humana para elaborar un discurso propio”, pero es una lástima que esto mismo esté tan limitado en el guión. Es decir, que haces una descripción bastante precisa de lo que el hombre y la mujer hacen, piensan y sienten, describes a veces incluso el porqué de sus acciones. En ese espacio neutro e indefinido consigues desarrollar la interacción entre dos personas que se someten a juegos continuamente. Pero yo me esperaba, cuando me he leído la introducción, que los ibas a llevar mucho más lejos, que ibas a soltarte en un guión que poco a poco iría volviéndose más imágenes-pensamiento y menos imágenes descripción, que las imágenes-pensamiento aparecerían de repente (incluso durante los juegos). Hecho un poco en falta ese dejarse llevar...”*

*“... Pienso que el guión todavía requiere un poco de trabajo, la estructura es en mi opinión un poco rígida... Yo hecho en falta un poco más de... llámalo abstracción, pensamiento, emociones, etc. Porque muchas de las cosas que cuentas son tus propias interpretaciones, y eso en imágenes es muy difícil que lo puedas expresar (por lo menos de una manera tan precisa). Y aquí me refiero a frases como “éste guarda todos los tesoros habidos y por haber, pues al mirar por él, se puede percibir el mundo exterior, transformándolos en imagen pensamiento”, o “es su forma de expresar lo que acaba de percibir”, o “creyendo que aquello que guarda en su mente es la verdad”. Yo encuentro tu guión muy poético en algunos momentos(...), pero cuando pienso en una pieza audiovisual / película, ¿Cómo expresas estas ideas tan concretas? Es que hay muchas en tu guión, entre ellas el desenlace, que me encanta, pero que habría que estudiar bien de qué manera lo expresas en imágenes, y más cuando no hay diálogo. Aunque seguramente esto ya lo habrás pensado tú...”*

Cada vez que se recibía alguna respuesta se reflexionaba sobre ello, con la intención de ir tomando ciertas decisiones y elaborar nuevos cambios. Al final, estas fueron las conclusiones extraídas para la evolución del trabajo práctico.

## **Aportaciones para la reestructuración del guión literario**

En la elaboración del primer guión literario supuso una gran dificultad narrar con palabras, la aparición y sucesión de imágenes pensamiento a lo largo de la historia. Primeramente creíamos que era porque aun no teníamos las imágenes pensamiento ni pensadas, ni grabadas, y eso nos limitaba bastante a la hora de visualizarlas y localizarlas en algún lugar exacto de la narración. En este primer guión se hizo el intento de describir algunas imágenes pensamiento, pero para el segundo se optó por omitirlas, atendiendo a la siguiente reflexión: estamos tratando con la imagen pensamiento, la cual dialoga e interacciona con el conjunto de sus semejantes, pasando por alto las normas espacio-temporales que rige una narración lineal. Esta cualidad que le es propia, altera, amplía y multiplica el significado de cualquier historia escrita y visual. Así que, atendiendo a sus cualidades antes descritas, para el segundo guión nos centramos en el desarrollo de la estructura general de la historia y las acciones de los personajes. Dejando el trabajo de inclusión de las imágenes pensamiento para la fase de Postproducción. Será entonces cuando ellas mismas cobren vida y exijan aparecer en un lugar, tiempo y espacio determinado, dicho de otro modo, consideramos que las imágenes-pensamiento son en sí un tipo de lenguaje, independiente del lenguaje verbal, aunque no excluyente puesto que se influyen. Y que debido a su naturaleza rizomática, nos es imposible encasillarlas y describirlas en un lugar concreto y por lo tanto cerrado dentro del guión literario.

Algunas de las aportaciones ayudaron a despejar y esclarecer ciertas frustraciones que se tuvo en el momento de redactar el primer guión. El estilo de escritura que se utiliza en la narración es detallado, bastante poético y describe las acciones con mucha precisión. Haciendo de la historia una sólida estructura, totalmente hermética y sin dejar paso a la improvisación. Esto fue motivo de frustración puesto que era lo contrario a lo que se quería para la pieza audiovisual definitiva, pero no se conocía otra manera de seguir avanzando con el proyecto. Al final, se cayó en la cuenta de que la construcción de un guión concreto era algo necesario, pero entendiéndolo como guía. Una guía que ayudaría a la buena organización y evolución del proyecto, y que nos servirá en la fase de Postproducción como estructura base con la que empezar a experimentar, desmenuzar y recrear la propia historia.

En cuanto a la estructura general de la obra y sus acontecimientos, se intentó producir mejoras en el planteamiento de los juegos. La finalidad de los juegos era mostrar gradualmente la rivalidad entre ambos personajes, con lo que se tuvo que hacer algunas variaciones para que visualmente se mostrara claramente aquello que se quería transmitir.

Preocupaba bastante que la lectura de la pieza audiovisual quedara reducida a un conflicto entre Hombre vs. Mujer, como antes bien han

dicho “*Yo de Marte y tu de Venus*”. Este proyecto no está enfocado a tratar temas de género ni conflictos amorosos. Más bien, lo que pretende es abarcar conceptos que afectan al conjunto de la humanidad. Así que, sin pretender obviar lo que puede significar presentar a dos personajes de distinto sexo en la historia, se hace uso del tema “relación-pareja” para explicar conceptos mucho más abstractos y que incumben al conjunto de humanos en general. Dejando a la espectadora y al espectador que saque sus propias dilucidaciones.

### **Aportaciones respecto a los conceptos a tratar**

Para la elaboración del guión literario, primeramente se establecieron cuatro conceptos clave, los cuales fueron el alimento motor con el que construir el Ethos de la historia:

Imagen-pensamiento – Concepto de verdad – Lenguaje verbal – Percepción (órganos sensitivos)

Es conveniente subrayar que estos conceptos no pertenecen directamente al campo de estudio que nos compete. Nuestra tarea a consistido en infiltrarse en el campo de la psicología y la filosofía con la intención de entender y argumentar aquellas nociones que nos interesan, para posteriormente trasladar estas nociones al campo del arte, concretamente al del audiovisual.

Las diversas aportaciones recibidas de personas expertas en dichas áreas, nos ha servido para darnos cuenta que para la investigación, tenemos la capacidad de reflexionar sobre aquellos conceptos que nos interesan, tomando una cierta posición o punto de vista, pero sin caer en afirmaciones rotundas ya que a día de hoy, no están al alcance de nuestro conocimiento.

Al mismo tiempo, otras contribuciones aportaron nuevos conceptos que no mencionábamos en el proyecto y que estaban directamente relacionados, como es el caso de la insuficiencia de representación en el lenguaje verbal, perceptivo, simbólico...

### **Aportaciones técnicas: tipo de planos y movimiento de cámara**

Ciertos aportes focalizaron su interés en la visualización de la futura pieza audiovisual. A partir del guión que se les presentó, concibieron un tipo de narración en donde los primeros planos predominaban en la historia.

También se incidió en la función del cámara, dotando de importancia a la conexión entre los movimientos del cuerpo del actor y el movimiento de la cámara.

Estos dos comentarios influyeron en posteriores fases del proyecto; A la hora de construir el story board, se analizó concienzudamente qué tipo de planos eran los más adecuados en cada momento de la historia. Además, se tuvo muy presente la implicación directa que la cámara tenía que tener en determinadas escenas con relación a los personajes.

Concluyendo, el segundo guión literario ofrece al lector una narración aparentemente lineal y detallada, en la cual se describe la historia de dos personajes, sin la inclusión de ninguna imagen pensamiento. El lector va captando la sucesión de acciones de forma gradual, sin alteraciones espacio-temporales, llegando a conocer el hilo argumental que sustenta la obra.

#### **1.1.4 Elementos que componen la narración**

Antes de presentar el segundo Guión Literario, se exponen todos aquellos elementos que componen la narración

- **Dos personajes**
- **Dos espacios diferenciados:**

**Espacio común** de los personajes, éste es inventado y construido por ellos mismos. Elementos que componen el espacio:

- Rectángulo que va creciendo/ Distancia que los separa
- Agujero/ Lugar donde los personajes ven sus propias imágenes pensamiento
- Personajes

**Espacio del juego.** Elementos que componen el espacio:

- Objeto con el que interactúan los personajes. Manos – lechuga – cuerda – cuerpos
- Personajes
- **El juego.** Es una herramienta creada y controlada por los personajes que les ayuda a decidir quien será el primero en acceder al agujero. Es también una forma de diálogo-interacción entre ambos. Con la progresión de los juegos se va gestando una

creciente deformación de estos. Volviéndose cada vez más agresivos y dominantes. Los juegos muestran la rivalidad que va surgiendo entre los personajes por querer imponer al otro su punto de vista. Son la causa de su destrucción.

- **Sonidos externos** a la escena. Marcan el comienzo y el final de los juegos.
- **Sonidos de los personajes:**
  - Palmadas. Sirven para: presentación de cada juego, rechazo del juego y cambio de espacios.
- **Imágenes pensamiento.** Percepciones y sensaciones que reciben del entorno y quedan guardadas a modo de imagen pensamiento. (Éstas no aparecen narradas en el guión literario)

### 1.1.5 Segundo Guión Literario

#### Secuencia 1 / Encuentro

Vemos un espacio neutro y descontextualizado, sin ningún tipo de elemento ni ornamento, una fría oscuridad desdibuja los límites de este incierto lugar. De repente, como si del cielo cayera, un haz de luz blanca nos muestra el centro del espacio, delimitado por un gran círculo. No hay nada ni nadie. Solo una mano, una mano cautelosa aparece inspeccionando el espacio iluminado. Ahora ya no es solo una mano, ¡También se asoma una pierna queriendo entrar!, vemos un cuerpo, ¡Es una persona!, ¡Una mujer!. Está asustada, tiene miedo, es un espacio desconocido para ella y por ello lo recorre con precaución. Con movimientos precavidos, sus ojos intentan capturar la atmósfera que la envuelve. ¡Ahora aparece otra pierna!, afianza el terreno, no siente nada extraño e invita a entrar a su otra pierna. Es un segundo cuerpo, éste quiere penetrar dentro del haz de luz. Lo vemos, es un hombre. Dos cuerpos atemorizados en un mismo espacio están a punto de rozarse. Ambos se voltean violentamente ante la sensación de amenaza confirmando la presencia de un otro.

Hombre y mujer no se conocen, sus cuerpos manifiestan posición de alerta. Ambas miradas, no dejan de examinar al otro, pero éstas al intercambiar un cruce quedan enganchadas una a la otra. Empiezan a rodar muy lentamente, sin dejar de mirarse van formando un círculo invisible entre ambos. Este movimiento y los gestos de ambos insinúan tres cosas, 1.- puede que se estén preparando para atacar, 2.- Puede que

sea su forma de empezar a conocerse 3.- Puede que duden de la existencia real del otro. Tanto él como ella no saben muy bien qué pensar, una mezcla de estas tres sensaciones hace brotar en su interior una especie de desconfianza e intriga a la vez. El ritmo de sus pasos va disminuyendo poco a poco, hasta quedar parados, uno frente al otro, manteniendo distancia entre los cuerpos. Ambos sienten la enorme necesidad de sentir al otro, de experimentarlo. Comienzan a interactuar, primero con precaución; roces sutiles, leves caricias, desconfianza, miradas que hablan, movimientos que insinúan. Todo transcurre muy lentamente, sus cuerpos se van relajando cada vez más. Ahora la distancia que los separa es ínfima, sus miradas no pueden dejar de imanarse. En cuestión de segundos, sus cuerpos ceden, acabando por desvanecerse uno sobre el otro, rompiendo así ese ínfimo rayo de luz que los separaba, sus cuerpos se tornan uno.

Una oscura y embriagadora melodía acompaña a la mujer y al hombre, haciéndoles bailar dulcemente como si nada fuera posible que los separara.

## **Secuencia 2 / Manos**

Hombre y mujer conviven en un nuevo espacio común, parece que estén midiendo el terreno, pero de una forma un tanto extraña. Es un espacio rectangular, oscuro y completamente vacío. Ambos empiezan a maquinar conjuntamente justo en el centro del lugar, no se sabe muy bien que es lo que están haciendo. Formulan sobre el suelo ecuaciones sin sentido, ilógicas. Trazan rectas, diagonales, miden el punto medio y dibujan un pequeño círculo-agujero. Siguen con los números y las mediciones, sacan una cinta adhesiva blanca y delimitan un rectángulo grande, haciendo del círculo-agujero el centro de éste. Hombre y mujer se sientan en el suelo, uno a cada lado del rectángulo, se miran fijamente, sus sonrisas delatan complicidad. Tienen las manos escondidas detrás de la espalda, mantienen posturas rectas.

Parece que todo esté dispuesto para que empiece algún tipo de juego entre ambos. Un juego en el que las palabras no tienen cabida, solo existe; El espacio – la imagen – el sonido y ambos cuerpos. Mujer y hombre dan dos palmadas al unisono (cambio de escenario).

Suena una señal que proviene del exterior. ¡Empieza el juego!, cuatro manos chocan unas con otras rítmicamente, una mano arriba, otra abajo, una arriba, otra abajo. La velocidad va aumentando, las manos se vuelven rojizas. Concentración, disciplina, coordinación, parece un diálogo enfermizo entre manos. Meccc;jjj Las manos del hombre se equivocan, ganan las manos de la mujer. (cambio de escenario).

Él y ella están sentados en el espacio común, uno frente al otro a cada lado del rectángulo que han construido. No se observa ningún tipo de exaltación entre ambos, siguen manteniendo las espaldas firmes. Ella está dudosa, tiene miedo. Lo mira a él, y seguidamente se inclina lentamente hacia el círculo-agujero para observar, acerca su ojo ¡y!; [VISUALIZACIÓN DE IMÁGENES PENSAMIENTO - MUJER] fhasss ... Ella se levanta de golpe y vuelve a su sitio dejando caer el peso del cuerpo sobre sus manos apoyadas en el suelo, inhala y exhala de forma rápida, está excitada, mira al hombre y sin pensar se avalancha vertiginosamente sobre él, rodeándole con los brazos y piernas. Es su forma de expresarle lo que acaba de percibir, busca amparo. Pasados unos instantes el hombre medio intrigado medio escéptico se agacha para corroborar ¡y!; [VISUALIZACIÓN DE IMÁGENES PENSAMIENTO - HOMBRE] fhasss ...Él se reincorpora... recupera su posición inicial y sin manifestar ningún tipo de exaltación, se mantiene inmóvil con rostro serio mirando al agujero. No entiende el porqué de la excitación de ella, está confuso. Ella ante la actitud poco receptiva de él, toma distancia y agacha la cabeza tristemente.

### **Secuencia 3 / Lechuga**

Hay un ambiente muy oscuro, estamos en el espacio del juego. Solo vemos el cuerpo de él y de ella, uno al lado del otro, de rodillas. En el suelo justo entre ambos, hay una lechuga. El hombre la recoge y empieza a deshojarla haciendo dos montones; una hoja para ella, otra hoja para él, una hoja para ella, otra hoja para él... Ahora cada uno tiene su parte proporcional de hojas de lechuga, ni una más, ni una menos.

Suena un ruido externo marcando el principio del siguiente juego. Hombre y mujer cogen una hoja de sus respectivos montones y la introducen en la boca del otro, repiten la acción una y otra vez, sin pausas, sin dejar respirar al compañero. Ambas bocas intentan engullir lo más rápido posible, ya que las manos imponentes del otro no cesan de introducir el alimento en sus respectivos orificios. El hombre termina primero su montón, descargando un golpe sobre el suelo como símbolo de victoria. Da dos palmadas fuertes cerrando los ojos e inclina su cuerpo hacia el suelo, dirigiendo su ojo hacia el círculo-agujero (cambio de espacio). --- [VISUALIZACIÓN DE IMÁGENES PENSAMIENTO - HOMBRE]---

Volvemos al espacio del juego, pero en éste ahora solo vemos a la mujer, en la misma posición de antes. Cierra los ojos, palmea dos veces e inclina su cuerpo con la intención de dirigirse al círculo-agujero.--- [VISUALIZACIÓN DE IMÁGENES PENSAMIENTO - MUJER]--- (cambio de escenario)

Hombre y mujer se muestran sentados en el espacio común, uno a cada extremo del rectángulo. El espacio permanece igual pero con una leve diferencia, el rectángulo ha crecido en longitud, la distancia que los separa es mayor. Los dos se miran como queriendo decirse algo, sienten la necesidad de compartir aquello que acaban de percibir y que ahora guardan en su mente. Él hace el gesto de abrir la boca naciendo de ésta un sonido leve; (clac). Ella está confusa, no acaba de entender lo que él ha querido expresar. Así que decide abrir la boca para mostrar su opinión, (ssshh). Él vuelve a abrir la boca reproduciendo el mismo sonido más fuerte como queriendo imponer (¡clac!), ella lo contradice (¡ssshh!). Empiezan a discutir cada vez abriendo más y más la boca violentamente creando un concierto de chirridos; (¡¡clac!), (¡¡ssshh!), (¡¡ssshh!), (¡¡¡clac!!!) (¡¡¡clac!!!), (¡¡ssshh!) (¡¡ssshh!) (¡¡ssshh!), (¡¡¡clac!!!) (¡¡¡clac!!!), (¡¡ssshh!), (¡¡¡clac!!!). No llegan a ningún acuerdo, cada quien mantiene su posición creyendo que aquello que guardan en su mente es la verdad. La discusión sigue... (¡¡¡clac!!!), (¡¡ssshh!),(¡¡¡clac!!!).

#### **Secuencia 4 / Cuerda**

Mujer y hombre están sentados en el espacio común. Permanecen quietos, se ven un poco decaídos, sus espaldas están curvadas, sus cabezas se dirigen al suelo, ya no se miran. Hay más distancia entre ellos, el rectángulo ha crecido un poco más. A pesar de la distancia que los separa, ambos llevan atados a la cintura una cuerda, ésta los une. Observan la cuerda, se miran, no les agrada este nuevo juego, quieren cambiarlo. Los dos empiezan a dar palmas exigiendo el cambio; plash, plash - plash, plash – plash. Intentan ponerse de acuerdo para palmear a la vez, pero no funciona, el cambio no se efectúa. Empiezan a ponerse nerviosos, siguen palmeando, tiran de la cuerda, fuerzan al otro, más palmas, más forcejeo. Comienzan a olvidar aquello que pretendían, centrando sus fuerzas en tirar del otro. Estiran, forcejean, ya no hay palmas queriendo un cambio, solo cuerpos exigiendo rivalidad e imposición. Sin darse cuenta se ven jugando a este nuevo juego, en donde cada quien tiene que sacar todas sus fuerzas por conseguir llegar a su respectivo extremo del espacio. La cuerda les presiona la cintura, los pies hacen fuerza para no resbalar, sonidos de rozaduras, gemidos, las manos se adhieren al suelo buscando afianzar terreno. Él la está tanteando, ella estira fuertemente hacia su extremo, más fuertemente, él se mantiene, ella estira con todas sus fuerzas, un movimiento brusco de él y..., ella se derrumba, siendo arrastrada por el suelo debido al impulso del hombre.

Suena el ring del vencedor, el hombre a llegado a su extremo del espacio. Éste se incorpora dirigiéndose hacia el cuerpo tirado de la mujer, la

observa, y estira de la cuerda paseándola por el espacio. Llegan al centro del lugar donde se encuentra el agujero, él se agacha a la altura de ella. Esta vez pretenden observar los dos a la vez, puede que de esta forma lleguen a percibir lo mismo. Ambos intentan acceder a ver por el agujero, pero sus cabezas, al encontrarse, forcejean por conseguir su parte proporcional del espacio. Sus ojos acaban por penetrar en el agujero. --- [VISUALIZACIÓN DE IMÁGENES PENSAMIENTO DE HOMBRE Y MUJER EN CONFRONTACIÓN]---

### **Secuencia 5 / Lucha de cuerpos**

La distancia entre la mujer y el hombre es mucho más extensa, el rectángulo no para de crecer. Siguen en la misma posición inicial, pero ahora ya no están uno frente al otro, cada uno marca una dirección, sus miradas denotan lejanía. Sus cuerpos muestran dejadez, están cansados. Suena el ¡ring! del comienzo del siguiente juego, pero ninguno de los dos hace nada, no se inmutan. De repente, la mujer vuelve en sí y levanta la cabeza, palmea dos veces. (Cambio de escenario).

Aparecen en el espacio del juego, ella y él están de pie, enfrentados. Él mueve la cabeza para observar el lugar, la mira a ella despectivamente y palmea dos veces. Se niega a jugar, quiere permanecer sentado en el espacio común. (Cambio de escenario).

Hombre y mujer regresan al espacio común, sus posiciones son las mismas de antes, cada uno mira hacia una dirección. La mujer insiste volviendo a palmear dos veces, parece que aun tiene fuerzas y ganas de seguir jugando. (Cambio de escenario).

Vuelven a estar los dos cuerpos enfrentados dentro del espacio del juego. Él se muestra tenso, no quiere verse dentro de este espacio. Ella sigue inmóvil, con la mirada fija en él. El hombre la empuja furiosamente y rápidamente palmea dos veces para salir del espacio. (Cambio de escenario).

Empieza un juego de cambio de escenarios en el que las palmas asincrónicas se vuelven violentas queriendo agredir al otro. El sistema acaba con sobrecarga por exceso de palmas y quedan encerrados en el espacio del juego. Forcejeos y palmas sin funcionar empiezan a gestar un ambiente oscuro, recreando un juego de combate cuerpo a cuerpo. Parecen dos energúmenos luchando sin explicación alguna. Uñas clavadas en la carne rígida, una mano intentando aferrarse a algo, un cuello cazado por cualquier brazo a punto de ser mordido por una boca despiadada, cuerpos sudorosos acariciándose violentamente --- interferencia --- [IMAGENES PENSAMIENTO] – se fusionan junto con el

combate cuerpo a cuerpo. Sigue la lucha por mantenerse y derrumbar al contrincante [IMAGENES PENSAMIENTO]! Sus rostros hablan de dolor! Caos caótico; sonidos, violencia, interferencia de pensamientos, música, mordiscos, más pensamientos... A punto están de caer rendidos, pero ahí siguen sacando fuerzas de donde no las hay... hasta que al fin... el cuerpo desgastado del hombre se desploma y con él, a medias y cojeando le sigue la mujer... No se sabe quien ha ganado, ya poco les importa.

### **Secuencia 6 / Agotados**

Un hombre y una mujer están situados a cada extremo del espacio, los separa un enorme rectángulo con un pequeño agujero que marca el centro del lugar. Sus cuerpos, acurrucados en el rígido suelo parecen cuerpos sin vida, si no fuera por la posición extremadamente rígida en la que se encuentran. Los dos están agotados, sin fuerzas, no se mueven. Ya no se sabe nada de sus miradas, ya no existe el otro, ambos están perdidos a punto de traspasar el límite que los dirige hacia la nada infinita. Suena un ruido, esta vez resulta molesto, muy molesto. Vuelve a sonar y sigue y sigue, como si el propio ruido quisiera exigir un ganador en este juego. Los dos individuos con cuerpos entumecidos, llegan a sus debidas posiciones arrastrándose por el suelo. Ahí los tenemos a él y ella, sin poder despegarse del suelo, con las palmas de las manos extendidas y en posición de arranque. Hay mucha distancia entre ellos pero aun así, consiguen vislumbrarse borrosamente con una mirada desde la lejanía.

Por fin, llega el momento del desempate final, ¡Suena el ruido! Allá va la mujer y el hombre, arrastrándose con sus cuerpos gracias al esfuerzo de sus debilitados brazos. Cada uno va recorriendo desde un extremo del espacio el rectángulo que los separa, se arrastran pero ya sin ninguna motivación, sin ningún objetivo, sin ninguna meta, sólo son dos cuerpos casi muertos en vida. En el centro se encuentra el agujero, es allí donde se dirigen aunque ya lo olvidaron. La distancia entre ellos cada vez se va acortando, están exhaustos pero no desisten, se arrastran como gusanos queriendo llegar a tierra húmeda, sus miradas se van encontrando, la figura de ambos cada vez va ocupando más campo de visión, el sonido de su ropa deslizándose ásperamente por el suelo, los dedos de las manos parecen gritar de dolor y sus rostros callados, parecen haber borrado toda huella de cualquier tiempo pasado fue mejor... ya casi, ya casi, ya casi pueden... Ya pueden percibir el cálido aliento del otro, sus ojos húmedos penetran en el otro. Y Sólo cuando la distancia entre ambos rostros es casi inapreciable, llegan a percibirse mutuamente. Dándose cuenta de los extremos a los que han llegado... si aun pretendieran buscar algún resquicio de amor verdadero, esté sabría amargo... la pesadez los envuelve haciendo del tiempo algo eterno... Pero esta falsa

eternidad solo dura un suspiro, lo que tardan sus rígidos cuellos en decir ¡Basta! Llevando ambas cabezas al centro del agujero.

Por primera y última vez, la mujer y el hombre consiguen crear aquello que tanto anhelaban, una única *imagen pensamiento* generada a partir de la unión de ambas percepciones, la cual les muestra la separación de ambos.

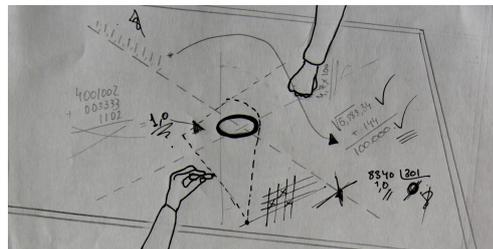
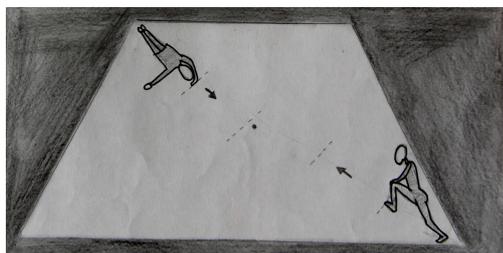
### 1.1.6 Story Board

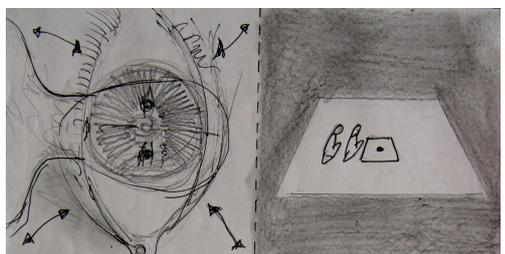
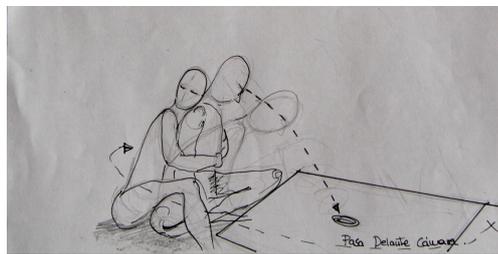
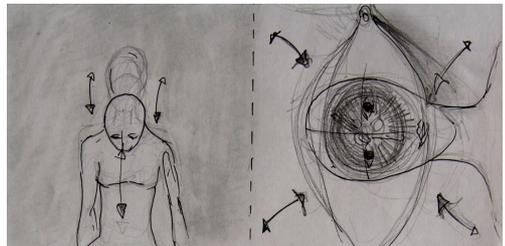
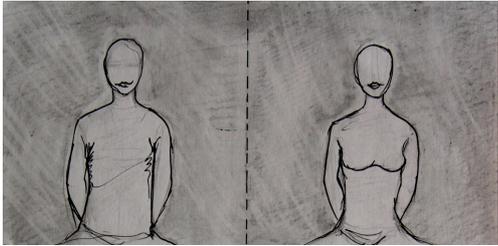
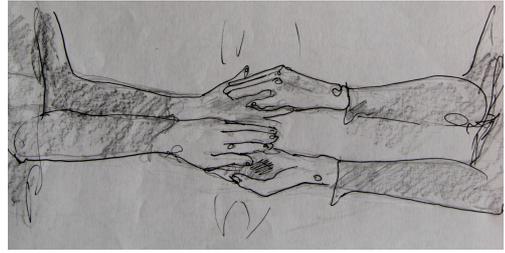
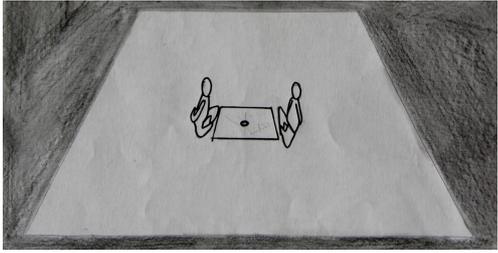
Elaborar un guión literario implica imaginar visualmente cada una de las acciones narradas, que luego serán dibujadas en el story board dando forma a la historia en formato visual. Este trabajo implica pensar en tipologías de planos, en la angulación de la cámara y en los movimientos de ésta. En esta apartado, se muestra gráficamente cada una de las secuencias siguiendo el tiempo cronológico de la historia, sin la aparición de imágenes pensamiento.

Secuencia 1 / Encuentro

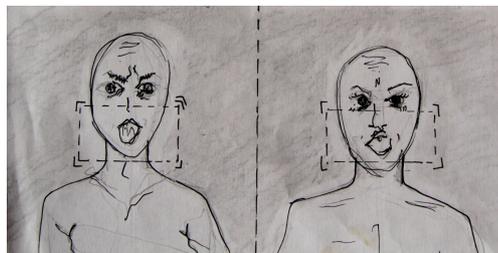
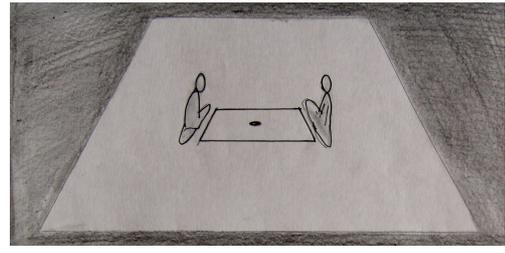
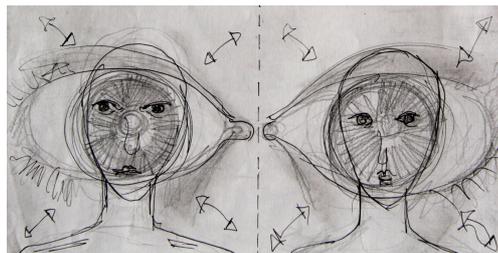
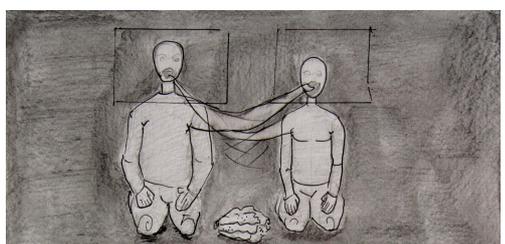
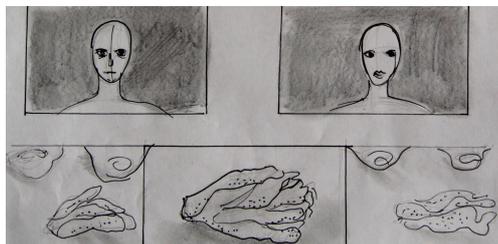


Secuencia 2 / Manos

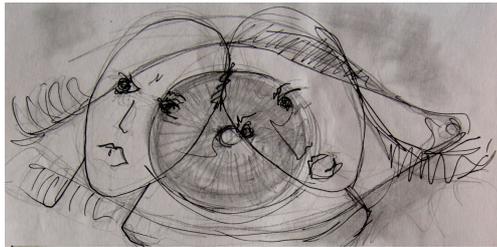
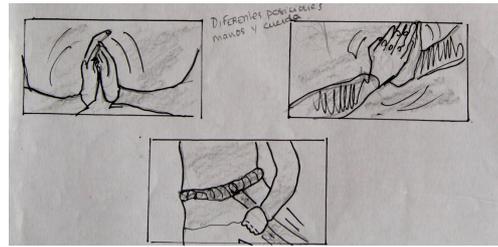
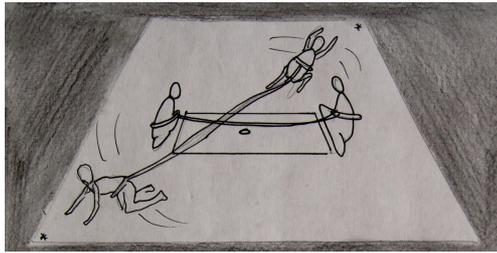




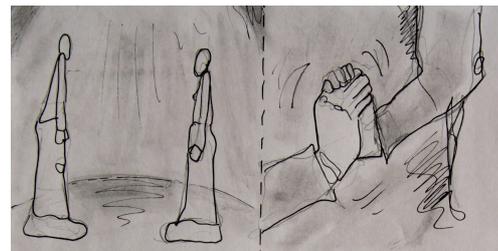
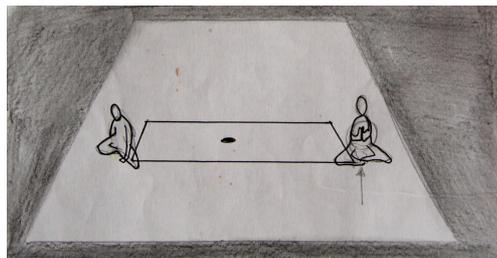
Secuencia 3 / Lechuga



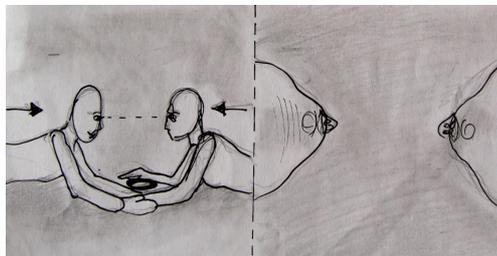
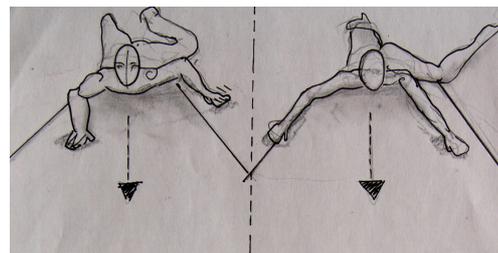
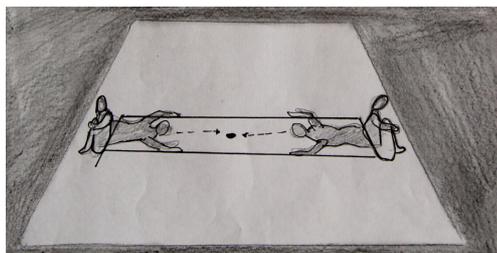
Secuencia 4 / Cuerda



Secuencia 5 / Lucha de cuerpos



Secuencia 6 / Agotados



### 1.1.7 Guión Técnico

El guión técnico es un documento imprescindible, para planificar el rodaje, en él se recoge toda la información necesaria para la ejecución por planos de la obra audiovisual.

Las indicaciones técnicas se dividen en cinco apartados:

- Secuencia: número y nombre de la secuencia a la que pertenece al plano
- N° de PL : número de plano en relación al número de planos de la secuencia entera
- Imagen: contiene información sobre la tipología del plano, movimientos de la cámara, número de cámaras necesarias para grabar y una breve descripción de la escena.
- Tiempo: marca el tiempo de cada plano en valores aproximados.
- Sonido: anotaciones para informar al técnico de sonido. Según la graduación del volumen de los micrófonos y la distancia de éstos en relación a los personajes, se captan unos sonidos u otros.

SECUENCIA	Nº PL	IMAGEN	TIEMPO	SONIDO
1. Encuentro	1	1.- PL. GENERAL CERRADO LIG. PICADO DE ÉL Y ELLA. [3 CÁM] (Espacio encuentro). Aparece haz de luz sin graduación. Mano – pierna - cuerpo de la mujer entrando, luego cuerpo del hombre. Miedo lugar desconocido - Amenaza otro cuerpo – Desconfianza e intriga – Necesidad de percibir - Acto sexual – Baile unión.	2-3'	sensible a rozaduras
6. Agotados	7	7.- PL CENITAL GENERAL CERRADO DE H Y M.- IMAGEN PENSAMIENTO Imagen pensamiento última. Hombre y mujer se rodean mutuamente hasta separarse. Cada uno toma un camino. Con Fotografía y sin.	20'	sensible
5. Lucha esp juego	7	PRIMERISIMO PLANO ELLA (espacio juego). Rostro muy despectivo y desafiando. Respiración.	3"	sensible respiración
5. Lucha esp juego	8	PRIMERISIMO PLANO ÉL (espacio juego). Rostro muy despectivo y desafiando. Respiración.	3"	palmas
5. Lucha esp juego	9	PL DETALLE PALMEANDO MANOS H (espacio juego). 3 planos de manos del hombre palmeando. Diferentes ángulos, de frente, iz y der, desde abajo.	3"	palmas
5. Lucha esp juego	5	PL MOVIMIENTO CIRCULAR ALREDEDOR DE H Y M ENFRENADOS (espacio juego). Hombre y mujer enfrentados (iz H – der M), con miradas serias, quietos. El no quiere jugar al juego, palmea una vez para cambiar de escenario. La empuja a ella y palmea otra vez. Ella se mantiene quieta, mirándolo fijamente. Rivalizan.	10"	sensible / movimientos / respiración (micro abajo)
5. Lucha esp juego	4	PL COMPLETO CONTRA DESDE EL SUELO DE H Y M ENFRENADOS. (espacio juego) [3 CÁM] Hombre y mujer frente a frente (iz H – der M), se miran seriamente. El hombre observa el espacio, no quiere jugar. Palmea para cambiar de escenario. Vuelve a palmear más violentamente, la empuja, ella sigue quieta, mira al hombre fijamente. Empieza la batalla. El cae primero y la arrastra a ella.	40"	sensible, sonido entre los cuerpos. Gestos, expresiones y gritos.
2. Manos esp juego	7	7.- PL. DETALLE CONTRA MANOS JUGANDO (espacio juego). Las manos entran a escena (iz H – der M). Permanecen quietas un segundo y empiezan a jugar. El ritmo va subiendo de nivel. Pierden las manos del hombre. Las manos se retiran del juego. (IN/OUT Manos)	30 - 40"	palmas jugando
3. Lechuga esp juego	1	PRIMER PLANO DE ÉL /FRENTE HASTA HOMBROS. (espacio juego) Mira tranquilo a cám, su expresión es misteriosa.	4"	sensible
3. Lechuga esp juego	2	PRIMER PLANO DE ELLA / FRENTE HASTA HOMBROS.(espacio juego) Mira tranquila a cám, su expresión es misteriosa.	4"	sensible
3. Lechuga esp juego	3	PL. DETALLE PICADO DE LECHUGA.(espacio juego) La mano del hombre aparece y coge la lechuga.	4"	sensible
3 Lechuga esp juego	4	CONTRA DE LECHUGA Y RODILLAS.(espacio juego) (iz H – der M) Aparece la mano de él (iz de campo), coge la lechuga y empieza a hacer dos montones. Uno para ella, otro para él.	10-15"	sensible

SECUENCIA	N° PL	IMAGEN	TIEMPO	SONIDO
3. Lechuga esp juego	5	PL COMPLETO DE H Y M DE RODILLAS / MONTONES DE LECHUGA (espacio juego)[3 CÁM] Los dos quietos, frente a ellos dos montones de lechugas (iz H – der M). Empieza el juego. Los dos introducen comida en la boca del otro, el ritmo va subiendo de nivel. Gana el hombre, golpea 1 vez con sus manos sobre el suelo para mostrar su victoria. Cierra los ojos, ofrece dos palmadas y se inclina hacia el agujero --- Paso del tiempo --- Él ya no está, la mujer se encuentra sola, quieta, ofrece dos palmadas, cierra los ojos y se inclina hacia delante para ver por agujero.	20”	no importan palmadas
3. Lechuga esp juego	6	PL DETALLE PICADO MANOS DE H GOLPEAN SUELO. (espacio juego) So ven las rodillas del hombre. En el suelo no hay nada, su montón de lechuga lo ha terminado. Golpea contra el suelo para mostrar su victoria. Luego ofrece dos palmadas que no se ven en pantalla.	3”	golpe sobre el suelo. palmadas
2. Manos esp común	1	VARIOS PL. DETALLE DE HOMBRE MIDIENDO ESPACIO (espacio común). Pies midiendo con zancadas, tiza marcando, palmas de las manos midiendo, rectas, formulas. Ella aparece también midiendo. Movimientos rápidos.	3 - 4”	ambiente
2. Manos esp común	2	VARIOS PL. DETALLE DE MUJER MIDIENDO ESPACIO (espacio común). Altura del cuerpo midiendo, cabeza, líneas, marcas, círculos. Él aparece también midiendo. Movimientos rápidos.	3 - 4”	sensible a rozaduras
2. Manos esp común	3	PL. DETALLE PICADO - CENITAL CONSTRUCCIÓN AGUJERO (espacio común). Aparecen 4 manos haciendo cálculos para medir punto medio. Ecuaciones, círculos, formulas. Construcción del agujero y rectángulo. Movimientos rápidos. (IN/ OUT Manos)	1’	sensible a tizas
2. Manos esp común	4	SUBJETIVO EN MANO DE ÉL. PL MEDIO HASTA PELVIS DE ELA SENTADA (espacio común). Ella está sentada en su posición. Permanece callada y quieta, con una sonrisa de complicidad hacia cám. Las manos están posicionadas detrás de la espalda. --- salto tiempo --- Acaba el juego (gana ella), ella mira al hombre temerosamente, mira al agujero (tiene miedo) y se inclina cautelosamente para ver por el agujero --- sale rápidamente muy extasiada, mira a cám y se avalancha sobre hombre. Sale por derecha de cuadro. (La cámara sigue su movimiento.)	10”	sensible
2. Manos esp común	5	SUBJETIVO EN MANO DE ELA. PL MEDIO HASTA PELVIS DE ÉL SENTADO (espacio común). Él está sentado en su posición. Permanece callado y quieto, con una sonrisa de complicidad hacia cám. Las manos detrás de la espalda.	5”	sensible
2. Manos esp común	6	PL. GENERAL ABIERTO PICADO RECTÁNGULO (1) (espacio común). Toda la acción. Se muestra por primera vez el espacio. Rectángulo 1, agujero, mujer y hombre sentados con espaldas super rectas. Manos detrás de la espalda. Él y ella ofrecen dos palmadas al unisono – posicionan las manos – empiezan a jugar – pierde él – ella lo mira y accede cautelosa a ver por el agujero – levanta nuevamente su espalda de forma rápida, está muy excitada – se avalancha sobre él (pasa por delante de rectángulo)– lo abraza muy fuerte – el accede sin pensarlo a ver por el agujero – se levanta sin mostrar exaltación ninguna – ella se aparta – quedan dos cuerpos separados, uno detrás de otro - cabezas agachadas.	2 - 3’	ambiente y Palmadas i dos niveles de volumen. Importante las palmadas al unisono
2. Manos esp común	9	PL COMPLETO LIG PIC. DE H SENTADO Y M SE AVALANCHA SOBRE ÉL. (espacio común)[2 CÁM] Hombre sentado, el rectángulo y agujero se ven en imagen. Ella aparece por delante de cám (desde derecha cuadro) rápidamente para echarse sobre él. Lo abraza muy fuerte. Él accede a ver por el agujero sin temor. Vuelve a incorporarse tranquilamente sin exaltación, no aparta la mirada sería del rectángulo. Ella se aparta de él ante la poca comunicación. Los dos mantienen la cabeza agachada.	20”	sensible, rozaduras, movimiento.

SECUENCIA	Nº PL	IMAGEN	TIEMPO	SONIDO
3. Lechuga esp común	9	PL. GENERAL ABIERTO PICADO RECTÁNGULO (2) (espacio común). Él y ella están sentados en sus posiciones. El rectángulo a crecido +1. Espaldas no tan rígidas, uno frente al otro. No se mueven, solo se miran.	7"	ambiente
3. Lechuga esp común	10	DIALOGO INTENTO DE COMUNICACIÓN ENTRE H Y M (ELLA). [2 CÁM] Frontal y perfil. (10-1)PL. AMERICANO DE ELLA. (10-2)PL. MEDIO DE ELLA. (10-3)PRIMER PLANO DE ELLA. (10-4)PL DETALLE DE ELLA. Diálogo de comunicación entre hombre y mujer. Se ve una progresión de carácter. Primero están motivados, sin muestras de rivalidad, simplemente quieren transmitir al otro aquello que han percibido. No se entienden, empieza la confrontación.	/	sensible golpes gestos corporales
3. Lechuga esp común	11	DIALOGO INTENTO DE COMUNICACIÓN ENTRE H Y M (ÉL). [2 CÁM] Frontal y perfil. (11-1)PL. AMERICANO DE ÉL. (10-2)PL. MEDIO DE ÉL. (10-3)PRIMER PLANO DE ÉL. (10-4)PRIMER PLANO DE ÉL.	/	sensible golpes gestos corporales
4. Cuerda esp común	1	PL. GENERAL ABIERTO PICADO RECTÁNGULO (3) (espacio común). [3 CÁM] Toda la acción. Hombre y mujer aparecen unidos por una cuerda, están sentados. Los dos miran la cuerda, observan el espacio y cruzan miradas. No quieren jugar al juego, palmean para cambiar. Entablan un diálogo para palmeare a la vez, no funciona. Se ponen nerviosos, empiezan a tirar de la cuerda y a palmeare. Luchan tirando de la cuerda para llegar uno a cada extremo. Gana él, ella es arrastrada. El se reincorpora, se acerca a ella y tira de la cuerda arrastrando el cuerpo de la mujer hasta que ambos llegan al lado interior del rectángulo. El baja a la altura de la mujer, rivalizan con las cabezas y acceden a ver por el agujero.	3 - 4"	registro de golpes, rozaduras, gemidos. TODO
5. Lucha esp común	1	PL GENERAL ABIERTO PICADO RECTÁNGULO (4) (espacio común). Cada uno está en su parte del rectángulo, hombre posición mirando iz campo, mujer posición frente a cám. Espaldas curvas, cuerpos desganados, cabezas mirando hacia el suelo. No hacen nada, de repente la mujer levanta cabeza, ofrece dos palmadas. Sigue ofreciendo palmadas cada vez mas violentas. El hombre se va retrayendo cada vez más, se mueve.	10 - 15"	palmadas y ambiente
5. Lucha esp común	2	PRIMER PLANO DE ELLA REACCIONA-PALMEA (espacio común). Ella mantiene la cabeza agachada, la levanta, mira a cámara despiadadamente y palmea dos veces. Repetirlo con plano medio para ver sus manos.	3"	sensible, respiración movimiento
5. Lucha esp común	6	PL DETALLE FRENTE PALMEANDO MANOS MUJER (espacio común). 4 planos de manos de mujer palmeando. Diferentes ángulos, de frente, iz y derecha, desde abajo. Va en aumento.	3"	palmadas
5. Lucha esp común	3	PRIMER PLANO DE ÉL MIRANDO DE REOJO (espacio común). El se mantiene inmóvil, quieto, con rostro serio. Escucha la palmada y ni se inmuta, vuelve a escucharla y mira de reojo muy despectivamente. Las palmadas lo están molestando. Cara de asco.	10"	respiración movimientos
6. Agotados	1	PL GENERAL ABIERTO PICADO RECTÁNGULO (5) (espacio común).[3 CÁM] 2 cám a ras del suelo. Toda la acción. Mujer y hombre en posición fetal. No se mueven. Poco a poco empiezan a despertar hasta ponerse en sus posiciones. Empiezan a moverse muy lentamente por dentro del rectángulo, sus cuerpos pesan, están doloridos. Llegan al centro, paran y se observan. Acceden al agujero.	1 - 2"	Muy sensible - cuerpos arrastrándose. (Hacer máster)

SECUENCIA	Nº PL	IMAGEN	TIEMPO	SONIDO
6. Agotados	2	VARIOS PL DETALLE DE H Y M ARRASTRÁNDOSE – CÁM MANO. (espacio común)[2 CÁM] Acción de arrastrarse. Detalles de brazos, piernas, rostros. Mucho movimiento - primeros planos.	1 - 2'	muy sensible
6. Agotados	3	SUBJETIVA EN MOVIMIENTO DE ÉL A RAS DE SUELO – CÁM MANO (espacio común) Plano borroso hasta que ella esté en primer plano. Ella está en el inicio del juego, arrastrándose poco a poco hasta llegar al centro del agujero. Ella observa a cámara. (Rostro sudoroso, vulnerable y expresión de sufrimiento). Respiración fuerte importante.	20"	muy sensible
6. Agotados	4	SUBJETIVA EN MOVIMIENTO DE ELLA A RAS DE SUELO – CÁM MANO (espacio común) Plano borroso hasta que hombre esté en primer plano. Él está en el inicio del juego, arrastrándose poco a poco hasta llegar al centro del agujero. Él observa a cámara. (Rostro sudoroso, vulnerable y expresión de sufrimiento). Respiración fuerte importante.	20"	muy sensible
6. Agotados	5	PL. MEDIO PERFIL DE H Y M. (espacio común) Los dos entran a escena arrastrándose por el suelo (h iz – m der), llegan al centro del agujero, paran. Se observan unos segundos y ambos acceden a ver sin rivalidad por el agujero.	10"	sensible
Ojos. 2. manos	8	CONTRAPICADO PERFECTO OJO (1) DE M. Ella aparece por derecha de cuadro, cautelosa. es su primera vez. Como si estuviera sentada en su posición rectángulo 1. Fundido a Negro. Sale de él rápidamente. (IN/OUT OJO)	8"	respiración
Ojos. 2. manos	10	CONTRAPICADO PERFECTO OJO (1) DE H. Él aparece por izquierda de cuadro, es su primera vez. No lo duda ni un instante, cae sin pensarlo. Está sentado en su posición rectángulo 1. Fundido a Negro. Sale de él rápidamente. (IN/OUT OJO)	5"	respiración
Ojos. 3. Lechuga	7	PL. CONTRA PERFECTO OJO DE H. El hombre entra a escena desde abajo de cuadro (como si estuviera frente agujero). Se deja caer con ojos cerrados y a mitad los abre. Fundido a negro. Sale (IN/OUT ojo)	5"	respiración
Ojos. 3. Lechuga	8	PL. CONTRA PERFECTO OJO DE M. La mujer entra a escena desde abajo de cuadro (como si estuviera frente agujero). Se deja caer con ojos cerrados y a mitad los abre. Fundido a negro. Sale (IN/OUT ojo)	5"	respiración
Ojos 4. Cuerda	4	PL. CONTRA PERFECTO OJO (3) DE H Y M. Aparece la cabeza en primer plano de la mujer, el hombre está levantado y borroso. El se agacha a la altura de ella, rivalizan con las cabezas por ocupar espacio. Los dos acceden a la vez. Fondo a negro.	10"	respiración
Ojos 6. Agotados	6	PL CONTRA PERFECTO OJO DE H Y M CONJUNTOS. Se ven sus barbillas. los dos descienden lentamente y sin imposiciones.	7"	respiración

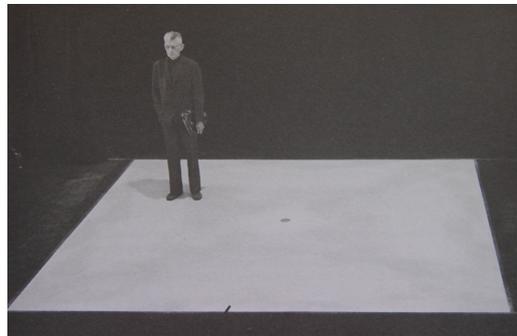
### 1.1.8 Localización

Antes de buscar el espacio adecuado para la grabación, se definieron cuales eran las características esenciales que debía tener dicho espacio. Se buscaba para la imagen una estética oscura, en donde el personaje en cuadro fuera el único foco de atención, dotándolo de máximo protagonismo. Para esto se requería un espacio neutro y minimalista, con iluminación cenital.

Acudimos al teatro para buscar referentes, dejándonos influenciar por la estética e iluminación de algunas obras de Samuel Beckett, concretamente en sus piezas para televisión; *...nur noch Gewölk...* y *Quadrat 1+2*.



... nur noch Gewölk...



Samuel Beckett en el plató de Quadrat 1+2

Una vez se concretó aquello que se quería, empezamos con la búsqueda. El espacio adecuado para la grabación debía de ser un teatro equipado con focos de iluminación. Se recorrieron varios teatros y salas Multiusos de la Vall d'Albaida, con la intención de que se nos cediera alguna de éstas gratuitamente, exponiendo los siguientes motivos:

- El proyecto a realizar está incluido dentro del ámbito académico, por lo tanto, sin ánimo de lucro.
- Al ser estudiante, no se dispone de recursos económicos para poder pagar lo que se estipula en la Ordenanza Fiscal Reguladora de la tasa de la sala(...).

Se invirtieron tres semanas en obtener lo que se necesitaba, hablando con diferentes técnicos, concejales de cultura y haciendo infinidad de trámites burocráticos. Al final, se nos permitió utilizar gratuitamente la Sala Gomis, gracias a la cesión por parte del ayuntamiento de Ontinyent.

Comentar a modo de inciso que, sí, la institución y la burocracia que la engloba es necesaria, pero a fin de cuentas, las dificultades e impedimentos que surgieron, se acabaron solucionando a través de la relación entre personas.

### **1.1.9 Componentes del equipo de rodaje. Equipo técnico y Actores**

Para la creación del equipo técnico de rodaje, se recurrió a la búsqueda de amigos y conocidos profesionales que trabajan en el campo de la imagen, sonido e iluminación. Formando una plantilla de siete componentes: ayudante de dirección, tres operadores de cámara, técnico de iluminación, técnico de sonido y directora.

En lo que respecta a los actores, se utilizaron varias tácticas de difusión: Se publicó un anuncio en facebook, en escuelas de teatro y mediante el boca a boca a personas conocidas. Una vez los actores contactaban con nosotros, se les mandaba el guión, informándoles del estilo de obra. En este caso, se puede decir que más que seleccionar a los actores, fueron ellos los que, interesados, decidieron participar.

Es necesario recalcar que todos los componentes del grupo se implicaron en este proyecto de manera altruista, sin recibir ningún tipo de remuneración económica. Ofreciendo lo mejor de sí, aportando todos sus conocimientos y dedicación completa.

#### **Trabajo con los actores**

Debido al poco tiempo y a la gran cantidad de cuestiones que aun se tenían que solventar antes del rodaje, solo se pudo concretar un encuentro personal con los actores. La intención de esta cita fue establecer un primer contacto entre los actores y la directora. Se habló del carácter de la obra y de la personalidad de los personajes. Pero lo que más interesaba transmitir a los actores era el concepto de guión como pauta a seguir. Hacerles ver que para la realización de esta obra no se buscaba una acción o movimiento exacto, atendiendo a todas las descripciones del guión. Más bien, se pretendía que utilizaran a éste para entender e interiorizar el conflicto que pasaba entre los personajes. Dejando para el momento de grabación de cada escena, la manifestación espontánea de cualquier tipo de reacción y/o sensación. Como técnica a seguir, se habló de la performance, entendida como una acción artística en donde se establecen ciertas pautas previas, pero dejando que la acción realizada en el momento se desenvuelva por sí misma. Dando lugar a la improvisación y al sentir del instante.

## **Trabajo con el equipo técnico**

La semana previa al rodaje, se hicieron varias reuniones con todo el equipo técnico para tratar y esclarecer ciertos temas:

- Transmisión de los contenidos narrativos de la historia
- Muestra del story board para debatir sobre la tipología de los planos
- Variedades en la captación del sonido
- Tipo de iluminación
- Función específica de cada componente del grupo
- Material técnico del que se disponía para el rodaje

## **1.2 Etapa de Producción**

### **1.2.1 Rodaje**

Días de rodaje:

Martes 20 de Noviembre del 2012

Horario: de 8:00 a 14:00 horas.

Miércoles 21 de Noviembre del 2012

Horario: de 8:00 a 14:00 / de 16:00 a 20:30 horas

Jueves 22 de Noviembre del 2012

Horario: de 9:00 a 14:00 horas.

Localización: Sala Gomis (Multiusos) C/ Manuel Sanchis Guarner, s/n

Población: Ontinyent

El Martes 20 de Noviembre, el técnico de iluminación junto con la directora, se dedicaron exclusivamente a examinar las infraestructuras de la Sala Gomis, probando los focos y el controlador de luces que habían dispuestos en las instalaciones del teatro. Durante toda la mañana, la tarea consistió en posicionar adecuadamente cada uno de los focos, determinar el tipo de luz y dejar grabado en la memoria del controlador de luces la iluminación para las escenas generales.

Los días de rodaje fueron Miércoles 21 y Jueves 22. Y aunque fue un período de tiempo breve, la experiencia se vivió muy intensamente pues en aquel momento se estaba realizando lo que llevábamos trabajando durante meses. Todos los componentes del grupo se implicaron al máximo, respirando un ambiente de compañerismo y motivación sin olvidar momentos de tensión. Cada persona supo en todo momento cual era su función, sin suponer problema alguno que en determinados momentos olvidásemos nuestras funciones, e incluso se parara el rodaje, con la intención primera de resolver ciertas cuestiones imprevistas.

Surgieron dificultades técnicas a la hora de construir ciertos planos específicos, concretamente, en el planteamiento de los planos generales picados. En cuanto al guión técnico, se hicieron varios cambios improvisados en la estructura y contenido, lo cual afectó al conjunto de la narración. El momento máximo de tensión fue durante la grabación de la secuencia 4, en la que los personajes aparecen atados por una cuerda. En esta escena, los actores vivenciaron momentos de tensión y enfrentamiento real, lo que influenció al resto del equipo técnico haciendo surgir nuevas tensiones entre los compañeros y compañeras.

Todos estos conflictos técnicos y humanos, se intentaron solucionar con ayuda del debate, la maña, la improvisación, la comunicación y la empatía colectiva. Creando de todo ello una amalgama de emociones diversas y estrés, que hicieron a la obra salir de sus parámetros de representación, otorgándole vida por momentos.



Pruebas escalera para PL General Picado



Mesa del técnico de sonido



Diálogo y ensayo con los actores



Preparación para la secuencia 4 / cuerda



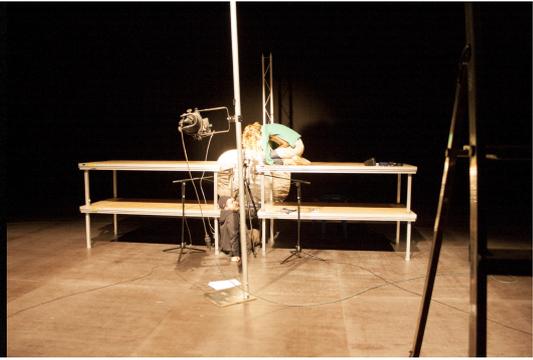
Despliegue técnico para la realización de la secuencia 3 / Lechuga



A punto de accionar



Preparación de planos entrando por el agujero



Despliegue técnico planos agujero



Cantando Claqueta



Preparación escena 5 / Lucha



Equipo dibujando secuencia 6 / Agotados



Diálogo con actores



Equipo de rodaje completo (de izquierda a derecha): Alex / Cám, Román / Actor, Xavi / Téc. Sonido, Migue / Ayudante de Dir, Carmen / Actriz, Marina / Dir, Ismael / Téc. iluminación, Pau / Cám y David / Cám.

A modo de documentación visual adyacente, se anexa un link<sup>2</sup> que vincula al youtube para visionar el making of del rodaje. En éste, se muestra todo el proceso de rodaje, desde el hospedaje, los preparativos, las instalaciones de la Sala Gomis, los ensayos con los actores, las tomas falsas y el ambiente de trabajo en equipo.

### **Hospedaje**

Se ofreció al equipo completo hospedarse gratuitamente durante dos noches en una casa en el campo, para mayor comodidad en cuanto al transporte y sobretodo, para fomentar una buena interacción entre todos los integrantes del rodaje.

### **Catering**

Algo fundamental para que el rodaje funcionara era una buena preparación del catering. Se requirió ayuda externa para la elaboración del almuerzo/comida/cena para 9 personas de dos días enteros.

Fueron tres las personas que se ofrecieron a preparar todos los menús:

Amparo Tortosa Soriano

Amparo Soriano Sempere

Mónica Iglesias Tortosa

## **1.2.2 Grabación de Imágenes Pensamiento**

La última etapa que entra dentro de la fase de producción fue la recolección y grabación de imágenes pensamiento. Primero, se visualizaron todos los planos grabados en el rodaje y a partir de ellos, se empezó a pensar en la tipología, contenido y estética adecuada para las imágenes pensamiento.

Se marcaron dos semanas para el trabajo de esta tarea; del 26 de Noviembre del 2012 al 10 de Diciembre del 2012.

Durante estas dos semanas la cámara fue una extensión más de nuestro cuerpo, grabando todo aquello que nos llamaba la atención y experimentando con ello: paisajes, naturaleza, acciones cotidianas, espacios abandonados, fenómenos atmosféricos...etc. Todo nuestro

---

2 Referencia en el youtube: Making of 'Polimorfa' <<http://www.youtube.com/watch?v=59iAhrVULBo&feature=youtu.be>>

alrededor era susceptible de convertirse en copia de imagen. Al mismo tiempo, se tuvo que ir en busca de imágenes más concretas y difíciles de capturar, como es el caso de los gusanos o del paisaje con una figura humana en el centro de la imagen.

Esta etapa se vivió con la sensación de no ver llegar nunca su fin. Al tratar con imágenes pensamiento, nunca teníamos bastantes. Continuamente nos venían imágenes a nuestra mente y así como venían se esfumaban otra vez, ya que no estaba a nuestro alcance representarlas materialmente. Gracias a sugerencias externas, acabamos por entender que al trabajar con este tipo de imágenes no se puede determinar un límite en ellas, no entienden lo que significa un guión cerrado, nunca muestran un ¡Basta, es suficiente! Estas imágenes mentales nos siguen allá donde nosotros vayamos, están en continuo cambio, su naturaleza es efímera y a la vez inagotable. Esta relación con ellas, nos hizo entender que el límite lo teníamos que marcar nosotros, aprovechar todo lo que habíamos grabado y sacar el máximo partido de ello.

De forma resumida, estas fueron las 4 fuentes de las que se extrajo las imágenes pensamiento.

- Imágenes anteriormente grabadas (imágenes de archivo)
- Imágenes cedidas por otros autores
- Imágenes grabadas dependiendo del contexto en el que se estaba
- Imágenes grabadas específicamente para la pieza audiovisual

## 1.3 Etapa de Postproducción

El trabajo de Postproducción se divide en tres fases, que en conjunto son el resultado de 4 meses y medio de trabajo que abarca desde mediados del mes de Diciembre del 2012 hasta finales de Abril del 2013.

La primera fase de Postproducción se dedicó al montaje de la pieza. Seguidamente vino una segunda fase; la composición musical. Cuando ésta segunda estuvo terminada, se retomó el montaje de la pieza para perfilar los últimos retoques. Y ya por último, una vez terminado el montaje y la composición musical, se pasó a una tercera fase, con el etalonaje.

### 1.3.1 El Montaje

*El cine está hecho para grabar el pensamiento bajo una cierta forma visible. Una vez grabados estos pensamientos, el cine sirve para ponerlos en relación según una idea, un tema, o simplemente una historia, una anécdota. Y hacerlo de tal manera que se pueda dar un espectáculo o emitir un juicio.<sup>3</sup>*

El proceso de montar, comparado con el resto del proyecto, ha sido una de las fases más experimentales y reflexivas, acompañadas de momentos de frustración y bloqueo. Para la realización de este trabajo, se dedicó un mes y medio intensivo que abarca desde mediados de Diciembre hasta finalizar el mes de Enero, todas las mañanas, tardes y muchas de las noches se destinaron al trabajo de montar.

Como ya se ha comentado anteriormente, para el montaje no se estipuló una estructura concreta a seguir. Por una parte, se tenía los planos pertenecientes a cada una de las secuencias de los personajes, y por otra, se crearon alrededor de 29 carpetas con distintos videos e imágenes agrupados según la estética o contenido de estos. De estas 29 carpetas, se fueron importando progresivamente aquellos videos que interesaban para la escena del momento.

---

<sup>3</sup> Aidelman, Núria y de Lucas, Gonzalo (ed.), *Jean-Luc Godard. Pensar entre imágenes. Conversaciones, entrevistas, presentaciones y otros fragmentos*, Barcelona, Intermedio, 2010, pág 309.

El trabajo al que nos enfrentábamos no era tarea fácil, hasta el momento, nunca se había editado una obra audiovisual de tanta duración y no se sabía muy bien cual era la mejor manera de empezar a construir. A pesar de tener la historia visualizada en la cabeza, esto no era suficiente. Había que yuxtaponerla con las imágenes pensamiento, empezar a jugar, a componer, a experimentar con las imágenes.

La fase primera del montaje fue la más frustrante e improductiva de todas. La manera de proceder fue la siguiente: se trabajaba secuencia a secuencia, es decir, hasta que no se creía terminada la secuencia 1, no se pasaba a la 2. Por esto nunca se llegó a la secuencia 3. Esta manera de montar no era la adecuada. Al no trabajar la historia en su conjunto se producía falta de conexión entre las secuencias. Además, como solo nos centrábamos en la elaboración de una única secuencia, parecía que ésta nunca estaba terminada, siempre había algún efecto o plano que quitar o poner. Para romper con este procedimiento, tuvo que venir un compañero del ámbito del cine, y con un simple ejemplo, comprender el error que se estaba produciendo. El compañero expuso un ejemplo en relación a la pintura: *Montar una película es como pintar un cuadro. Lo pintas siempre en conjunto sin dejar de atender a ninguna parte, vas de lo general a lo particular. No al revés.*

Gracias a este consejo, se borró parte del material editado para volver a empezar. Esta vez sí, trabajando con una idea de conjunto.

Lo que se hizo fue construir toda la trama de los personajes, desde la primera hasta la última secuencia. Y una vez se creyó terminada la base argumental de la obra a nivel general, vino el trabajo más reflexivo. El debate continuo con las imágenes pensamiento. Analizando el porqué de poner una imagen y no otra, atendiendo al significado en su conjunto. Probando con una, luego con otra, recreando la historia, dotándola de nuevas significaciones, alterándola.

La impresión que se tiene al recordar el proceso de montaje es como si alguien decidiera voluntariamente penetrar en un laberinto repleto de puertas abiertas de varios colores. Una vez en él, se decide qué puerta se quiere, teniendo en cuenta que según la puerta por la que se elija entrar sucederán unas cosas u otras. Al acceder por una, ese alguien observa lo que sucede en su interior y puede: o volver a salir disgustado y elegir una nueva puerta, quedarse donde está porque es justo lo que busca para el momento o indagar por el espacio en busca de una siguiente puerta que le llevará a otro sitio. Este juego tan estimulante y adictivo en el que nunca se tenía suficiente, guardaba un peligro. El de no poder vislumbrar nunca su fin. En este caso, fue gracias a otra persona externa que nos aconsejó dar por terminada la fase del montaje, para comenzar con el sonido.

### 1.3.2 Postproducción sonora y composición musical

Para la postproducción de sonido y composición musical, se buscó a una persona del ámbito de la música que trabajara con sintetizadores para generar el sonido. El software que se utilizó fue Omnisphere.

La realización de este trabajo duró dos meses intensos, que abarcaron todo el mes de Febrero y Marzo. Aunque en un principio se tenía la idea de no formar parte en esta fase de creación, el autor encargado de componer la obra, expuso la necesidad de trabajar juntos. El porqué de ello estaba muy claro. La idea primera que se transmitió al compositor una vez vista la obra, fue que estaba delante de un experimento audiovisual, y que por esa misma razón, también se iba a experimentar con el sonido. La referencia sonora de partida, era generar sonidos atmosféricos con tonalidades oscuras y distorsiones.

Este posicionamiento implicaba que el compositor tenía que crear casi sin referencias y sin directrices marcadas. Todo se iba a gestar en el momento, según lo que insinuara cada escena y según qué se quería transmitir.

Una vez aceptado el reto mutuo y durante mes y medio, se trabajó conjuntamente en el estudio del compositor. La función de la directora fue ir encauzando la estética sonora de la obra. Expresando lo que para ella sugería sonoramente cada escena y debatiéndolo siempre con el compositor. Este tema en cuestión suscitó verdadero interés. Al intentar describir con palabras algún tipo de sonido que se requería para la escena, muchas veces no se encontraban las palabras adecuadas. Ante esta interferencia comunicativa, se optó por interpretar el propio sonido antes que describirlo verbalmente, es decir, se utilizaba la voz para tararear y los gestos corporales para describir la sensación. Generando un tipo de comunicación extraña pero efectiva.

Ya en las últimas dos semanas de Marzo, el compositor se dedicó a trabajar en solitario. Y fue durante este período de tiempo, que ajustó los últimos retoques, pero sobre todo, se centró en componer la secuencia en que los personajes aparecen atados por una cuerda. Para ello, se partió de un solo estímulo propuesto por la directora: la melancolía. Un estado emocional denso, que el autor supo llevar al terreno de la música con la mayor de las sutilezas.

Como breve inciso y en lo que respecta a la tarea de dirección, nunca se había llegado a un nivel de profesionalidad tan elevado con el sonido. Por lo que entrar a formar parte de este mundo sonoro, fue una experiencia extremadamente gratificante que nos aportó mucho conocimiento en el área.

### **1.3.3 Etalonaje**

Una vez terminadas las fases anteriores, ya solo quedaba un último paso: la corrección del color. Este proceso no duró mucho tiempo, aunque se hizo pesado retocar cada una de las imágenes pensamiento. Básicamente se propusieron dos tonalidades para las escenas de los personajes: una tonalidad levemente cálida para el film en general, y otra desaturada y con mayor contraste para las imágenes en que los personajes se convertían en sus propias imágenes pensamiento. El resto de imágenes pensamiento, fueron tratadas individualmente dada su heterogeneidad cromática, teniendo en cuenta una estética global.

## 1.4 Material técnico utilizado

### Cámaras

2 CANON EOS 60D

1 CANON EOS 5D Mark II

1 CANON EOS 400D

5 tarjetas de memoria

### Objetivos

50mm f1.8

14mm f2.8

17-85mm f4

24-105mm f4

18-135mm f/3.5-5.6

### Sonido

2 micrófonos cardioides modelo (Rode nt 5)

2 pies de micrófono

2 cables XLR-XLR

1 tarjeta de sonido (M-box II)

1 cascos Auriculares herméticos para escucha de sonido registrado

Programa para registrar el sonido (CUBASE SX 3)

### Iluminación

Antorcha con filtro cálido

Material prestado por las instalaciones

Estructura Truss rectangular volada desde el techo (18x12m)

Diversos focos (PC) y (Recortes 25-50)

2 soportes de calle para focos

Controlador de luces (LC piccolo)

### Otros

2 reflectores

3 trípodes de video

1 soporte para mano tipo steadycam (Bessel movie maker)

1 soporte para hombro tipo steadycam

1 ordenador

## 1.5 Presupuesto total

<b>Cantidad</b>	<b>Concepto</b>	<b>PVP</b>	<b>Total</b>
	1 Claqueta	13,5	13,5
	3 Tizas blancas	1	3
	2 Cinta adhesiva	1,5	3
	1 Vestido mujer	20	20
	1 Calzoncillo hombre	3	3
	2 Depósitos Gasolina	45	45
Para 9 personas	Bebidas y alimentos para el rodaje	230	230
	Trabajo de postproducción sonora y composición musical.	295	295
		<b>TOTAL</b>	<b>612,5</b>

## **1.6 Equipo completo para la realización de *Polimorfa***

Agradecer enormemente la dedicación, participación y entrega altruista de estas personas, sin todas ellas, este proyecto no se hubiera podido llegar a materializar.

He aquí una prueba de que soñar es poder.

Muchas gracias.

### **Preproducción**

Guión: Marina Tormo Tortosa

### **Producción**

Actriz: Carmen Díaz Rodríguez

Actor: Román Méndez de Hévia

Dirección: Marina Tormo Tortosa

Ayudante de dirección: Migue Martí Alcazar

Cámara 1: Alejandro Revert Blasco

Cámara 2: David Soriano Martínez

Cámara 3: Pau Romero Sanchis

Técnico de Sonido: Xavi Torró Alcaraz

Técnico de Iluminación: Ismael Sanchis Soriano

### **Postproducción**

Editora Montadora: Marina Tormo Tortosa

Composición musical: Salva Coll Rivera (Bausalva)

Aportaciones sonoras: Saül Gomez Soler

Etalonaje: Juan Manuel Salvador Monteagudo y Marina Tormo Tortosa

## 2. MARCO CONCEPTUAL

### 2.1 Proceso perceptivo. Comunicación entre el organismo y la realidad

El ser humano tiene un organismo dotado de un alto nivel de complejidad; su cuerpo es recorrido por el sistema nervioso central y el periférico que, entre otras funciones, captan y procesan a través de las neuronas las señales del medio ambiente, con el que interactuamos continuamente. Nuestros órganos sensitivos principales (oído, tacto, gusto, olfato y visión) son sensores de entrada (inputs), que procesan la información y envían las señales a determinados puntos del cerebro, que según Antonio Damasio son «*capas corticales sensoriales primarias de la visión, el oído, las sensaciones somáticas, el gusto y el olfato [...] propongo que estos, íntimamente interconectados, son la base de representaciones topográficamente organizadas, la fuente de las imágenes mentales*». <sup>4</sup>

Esta interacción entre organismo y entorno es lo que configura el proceso de percepción. A través de la percepción generamos representaciones de la realidad del entorno, conformando unas imágenes u otras que son almacenadas en nuestro cerebro, y que este organiza en una amplia tipología de imágenes, como se verá en el siguiente apartado.

Es oportuno detenerse momentáneamente en la noción de realidad vinculada con lo exterior, y trazar un puente entre los conceptos individuo – realidad. Al entender el segundo término como: lo externo al individuo; en esa exterioridad se da, entre otras muchas cosas, los otros individuos de la misma especie, y teniendo en cuenta que los seres humanos somos sociales por naturaleza, que nacemos y vivimos dentro de una sociedad determinada, este vivir en sociedad implica interactuar constantemente con otras personas en un mismo territorio. Pero para que esta interacción se produzca, los humanos necesitamos entendernos entre nosotros. Esta necesidad es cubierta relativamente gracias al uso de ciertos signos comunes y reconocibles por un grupo determinado de individuos. Entre estos signos se encuentra el lenguaje verbal, la palabra pronunciada como moneda de cambio en el proceso de comunicación. Estos signos, útiles para el entendimiento entre personas, hacen referencia a impresiones sensoriales archivadas en la mente, nuestras imágenes mentales, es decir, el lenguaje despierta representaciones que son imágenes recordatorias de percepciones, con las que construimos nuestra subjetiva realidad.

---

4 Damasio, Antonio.R., *El error de descartes. La razón de las emociones*, Santiago de Chile, Andres Bello, 1999, pág 111.

## 2.2 Sobre la Imagen Mental

En el apartado anterior, dedicado al proceso de percepción entre organismo y realidad, se ha explicado brevemente cómo se crean las imágenes mentales. El individuo interactúa con el mundo que lo rodea mediante sus sentidos, éstos reciben y procesan la información, que está condicionada por ciertos factores que la limitan, como son: la capacidad de recepción de los órganos sensitivos, el grado de conocimiento de la cosa en sí, la moral regida por los valores del individuo, las emociones, el estado de ánimo del momento, etc. Esta información recibida, es enviada a determinados puntos del cerebro, donde se crean las nombradas representaciones (imágenes mentales). Éstas van quedando guardadas en la memoria, y el individuo se sirve de ellas para configurar su visión subjetiva de mundo, y así, orientarse en él.

A partir de esta explicación, se puede decir de las imágenes mentales que son copias personalizadas<sup>5</sup> de la realidad, representaciones constructoras de nuestra idea subjetiva de “mundo”. Estas representaciones son únicas y pertenecientes a cada individuo, ya que cada humano siente, recibe y codifica la información (*percepciones*) de manera individual y exclusiva. Pero aun siendo dichas representaciones exclusivas de cada individuo, éstas son agrupadas por semejanza y posteriormente reconocidas por otro individuo de un mismo territorio. Esto es posible gracias al uso del lenguaje verbal. Pongamos por ejemplo la idea de «mar». Al pensar en ella, cada persona crea en su mente una imagen; para algunas mar significa un mar tranquilo, para otras un mar muy bravo, o con luz de atardecer, o de mediodía... Está claro que cada quién concebirá una imagen propia en su mente, pero el hecho que exista la palabra «mar», hace de ella un signo reconocible que alude a su correspondiente representación, la imagen del mar.

Antes de seguir es conveniente comentar que, aunque este apartado está dedicado al estudio y formación de la imagen mental, en algunas cuestiones es imposible no hacer referencia al lenguaje verbal, pues ambos, imagen mental y lenguaje, son sistemas de representación simbólica, que aunque pertenecen a esferas y naturalezas distintas, en muchas ocasiones, se necesitan mutuamente.

Retomando el tema, para el proyecto práctico se ha decidido trabajar casi exclusivamente con imágenes, las cuales intentan representar en la obra audiovisual las propias imágenes mentales. Por ello, se ha recurrido a la búsqueda de expertos que ayuden a definir sus diferentes tipologías, con la intención primera de conocer su naturaleza y contenido, para posteriormente aplicar estos conocimientos a la pieza audiovisual.

---

5 El término *personalizadas*, aquí hace referencia a: únicas e intransferibles a otro individuo.

En el libro *Las Imágenes Mentales*<sup>6</sup>, Michel Denis las clasifica de forma muy clara, por lo que nos ha servido de base, si bien su esquema no es compartido por todos y la clasificación de imágenes mentales es susceptible a nuevas modificaciones y aportaciones.

En lo que respecta a este autor, las clasifica según su naturaleza y las circunstancias de su producción. El primer bloque lo dedica a imágenes de tipo alucinatorio, el segundo a los fenómenos de formación de imágenes estrechamente relacionados con la percepción, y el tercero, se centra en aquellas imágenes evocadas en la actividad mental consciente.

El interés de este proyecto se centra en el análisis del último bloque, puesto que trata con imágenes capaces de formar parte en una actividad cognitiva consciente. Este tipo de imágenes no pertenecen a una experiencia perceptiva actual, sino que forman parte del archivo de memoria, y pueden ser manipuladas voluntariamente por el individuo en diferentes actividades mentales, como por ejemplo, evocar acontecimientos pasados, adelantar acontecimientos futuros y visualizar datos de algún problema. Dichas características, han llegado a definir a estas imágenes bajo el término de Imágenes de Pensamiento, que Holt<sup>7</sup> define como: «*La representación subjetiva atenuada de una sensación o una percepción sin la implicación sensorial correspondiente, presente en la consciencia del sujeto despierto como un elemento de pensamiento*».

Dentro de la clasificación de Imágenes pensamiento, existen dos categorías:

- Imagen de memoria: Es la equivalente representación del recuerdo de una experiencia o una sensación vivida por el individuo. Su función se basa meramente en la evocación de sucesos pasados. Un ejemplo simple sería pararse a pensar en el almuerzo de esta mañana, el recuerdo que suscita, puede mostrar el espacio en donde se realizó la acción, la vestimenta del momento, los alimentos ingeridos...etc.
- Imagen de Imaginación: También son imágenes de memoria, pero su función no se basa simplemente en la evocación de recuerdos vividos, sino que elabora nuevos contenidos a partir de ellos. Lo que hace es jugar a combinar varias experiencias anteriores, utiliza las imágenes de memoria a modo de collage. Esto conlleva procesos más complejos y, actividades combinatorias y creativas en la mente del individuo, puesto que a partir de lo que uno conoce, esto es, a partir de las representaciones que uno tiene sobre el mundo, elabora con ellas relaciones nuevas, las combina, surge la imaginación, las ideas nuevas, y es la esencia de la creatividad.

---

6 Denis, Michel, *Las imágenes mentales*, Madrid, siglo XXI de España editores, 1989.

7 Ibid., pág 39.

Dentro de las imágenes de imaginación existen dos subclases más:

- Aquellas que el individuo puede dirigir voluntariamente, y mantienen un carácter constructivo, como el pensamiento creativo.
- Aquellas imágenes que el individuo ya no dirige, sino que se deja guiar por un pensamiento vago, como el ensueño.

Un ejemplo que hace referencia a imágenes dirigidas voluntariamente, sería el propio proceso creativo, del cual ha surgido este proyecto. Ya que a partir de ciertas situaciones y sensaciones vividas, se ha jugado a combinar experiencia e imaginación, dando fruto a una pieza audiovisual.

## 2.3 Sobre el Lenguaje Verbal

Este apartado de la investigación, pretende ahondar en cuestiones relacionadas con cuál es la naturaleza y función del propio lenguaje. Parte de una línea de pensamiento Nietzscheana, haciendo referencia a uno de sus textos tempranos, *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral* (1873). En este escrito, Nietzsche, plantea una duda en la relación entre conceptos y mundo. Los conceptos, expresados a través del lenguaje verbal, son metáforas y por lo tanto, no identifican a la *cosa en sí*, el error reside en haber olvidado que lo son.

*¿Qué es entonces la verdad? Un ejército móvil de metáforas, metonimias, antropomorfismos, en resumidas cuentas, una suma de relaciones humanas que han sido realzadas, extrapoladas, adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, a un pueblo le parecen fijas, canónicas, obligatorias: las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son, metáforas que se han vuelto gastadas y sin fuerza sensible, monedas que han perdido su troquelado y no son ahora consideradas como monedas, sino como metal.<sup>8</sup>*

El autor relaciona la verdad con el vínculo entre la palabra y su referente en el mundo, mostrando lo fundamental del proceso del acto metafórico.

Establece una primera fase: el individuo recibe un estímulo nervioso del exterior, y éste es transformado en imagen, *primera metáfora*. Una vez se identifica la imagen, ésta se convierte en un sonido articulado, *segunda metáfora*. Con esta breve explicación se puede comprender cómo, aquello que consideramos algo real y verídico, no es más que una continua asociación *de metáforas*, útiles para orientar a los humanos en el conocimiento del mundo a través del propio lenguaje.

En esta misma línea, se encuentran otros posicionamientos similares, como es el caso de Fritz Mauthner; filósofo, crítico, periodista y novelista del S.XIX – XX, quien desarrolló en su libro, *Contribuciones a una Crítica del Lenguaje*<sup>9</sup>, una teoría que se acerca a las hipótesis nietzscheanas. Aunque son muchos los aspectos desarrollados en su libro, se exponen solamente aquellas nociones que aluden directamente a la investigación.

Mauthner, al igual que Nietzsche, sostiene que todo lenguaje es metáfora. La esencia del lenguaje no es más que una abstracción que casi no corresponde a nada real. Real son solamente los sonidos humanos

8 Nietzsche, Frederich, 1873, «Sobre verdad y mentira en sentido extramoral», pág 6. [texto on line] [03, 20, 2013] <<http://www.lacavernadeplaton.com/articulosbis/verdadymentira.pdf>>

9 Mauthner, Fritz, *Contribuciones a una crítica del Lenguaje*, Barcelona, Herder, 2001.

producidos por el movimiento del órgano vocal, los cuales son signos de recuerdos adquiridos o heredados, que sirven para el entendimiento entre humanos. Describe al lenguaje no como un objeto de uso, ni como un instrumento; «(...) *no es más que su propio uso. Lenguaje es uso de lenguaje*»<sup>10</sup>. No puede existir por sí mismo, sino únicamente entre quienes lo practican, los humanos.

Uno de los temas base que estudia el proyecto, trata sobre la insuficiencia del lenguaje verbal para expresar a otros individuos cualquier conocimiento de una forma completa y exacta. En una pequeña sección del libro, dedicada a la *Lucha Verbal*, se habla precisamente de ello, Mauthner explica el porqué de la incompreensión entre individuos a través del uso del lenguaje. Cuando una persona establece comunicación con otra, ésta primera desconoce si sus conceptos se corresponden, en el que escucha, a la misma representación que la suya.

*Las palabras para los interiores fenómenos psíquicos dependen, naturalmente, de muchos valores o concepciones de contenido, y por esto no son nunca iguales para dos personas, tan pronto como una de ellas no se represente de modo idéntico al otro uno sólo de los valores de contenido. Mientras más espiritual la palabra, más seguramente provocará diferentes imágenes en los diferentes hombres. De aquí, las disputas frecuentes entre personas de condición pacífica y razonable.*<sup>11</sup>

Enlazando esta cita con un ejemplo del apartado anterior, la palabra «mar» podría clasificarse dentro de la lista de nombres concretos, ya que, aunque cada persona evoca su propia imagen de mar personalizada, ésta es una imagen definida y relativamente semejante a la de otros. Ahora, ¿qué pasa cuando se expresan palabras más abstractas como esperanza, amor, verdad, conocimiento? Éstas son palabras no tan concretas, que al ser nombradas, se diluyen en un sinfín de facetas y significados.

Hasta aquí, se han señalado algunas cuestiones básicas sobre el lenguaje, en relación a su proceso metafórico y particularmente sobre la insuficiencia de representación que el lenguaje nos ofrece a la hora de comunicar cualquier conocimiento, experiencia o sensación a otros individuos. Por último, movidos por la necesidad de entender, se ha querido descender un poco más en las profundidades planteando la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que ocurre cuando no se encuentran las palabras adecuadas para describir un sentimiento o sensación experimentada? Mauthner lo explica de la siguiente forma:

---

10 Mauthner, Fritz, *Contribuciones a una crítica del Lenguaje*, Barcelona, Herder, 2001, pág 51.

11 *Ibid.*, pág 79.

*(...) pero cuando, realmente, faltan palabras para un sentimiento, se debe a que el sentimiento ha sido producido por una impresión no corriente, no se ha ejercitado el estado de ánimo de un sentimiento tal, no se ha hecho aún herencia de la humanidad; entonces falta la palabra, porque falta el recuerdo y la conciencia de un sentimiento semejante.<sup>12</sup>*

Este pequeño párrafo ayuda a entrever el proceso creador y por lo tanto metafórico del lenguaje. Aunque los humanos nos empeñemos continuamente en identificar y nombrar todo lo percibido en este mundo aspirando así ha alcanzar un *orden universal* en función de nuestros intereses, estamos condenados a otorgar valores relativos a las cosas, sin pretender afirmar que aquello que vemos y decimos, es la verdad absoluta. Como ya decía Nietzsche:

*Solamente mediante el olvido puede el hombre alguna vez llegar a imaginarse que está en posesión de una verdad.<sup>13</sup>*

---

12 Mauthner, Fritz, *Contribuciones a una crítica del Lenguaje*, Barcelona, Herder, 2001, pág 197.

13 Nietzsche, Frederich, 1873, «Sobre verdad y mentira en sentido extramoral», pág 5. [texto online] [03/20/2013] <<http://www.lacavernadeplaton.com/articulosbis/verdadymentira.pdf>>

## 2.4 ¿Cómo se Representa el Conocimiento Humano? Sistemas de representación simbólica

Como se ha venido diciendo, esta investigación parte de la siguiente hipótesis: a los humanos nos es imposible comunicar directamente a otros humanos cualquier conocimiento, experiencia y sensación sin que se produzcan distorsiones o re-interpretaciones que alteren el significado de aquello que se quiere transmitir. No obstante, es posible llegar a un entendimiento entre individuos. Dos personas pueden mantener un mismo punto de vista sobre algo, compartir el mismo posicionamiento, pero la forma que adopta este conocimiento en cada una de las personas es única, ya que cada ser humano obtiene sus representaciones subjetivas del mundo a partir de sus experiencias y sensaciones vividas, que son individuales e intransferibles.

Esta hipótesis conduce a formular ciertas preguntas de carácter psicológico: ¿En qué formas se representa el conocimiento humano?, o más concretamente, ¿cuáles son los principales elementos de representación mental que están presentes en los procesos cognitivos?

El proyecto, se aproxima a los dos sistemas de representación mental y simbólica más conocidos y generalizados: La concepción proposicional y la concepción de la imagen mental.

Estas dos teorías, tanto la de los defensores proposicionales como la de los partidarios de un nuevo mentalismo, vienen influenciadas por un largo panorama histórico con sus distintas corrientes de pensamiento, que de forma resumida se describen a continuación.

Como señaló el profesor Miguel Morey en el curso del máster, ya en el pensamiento griego se interesaban por la imagen. Platón, en su libro VII de la *República*, explica alegóricamente a través del mito de la caverna, la posición del hombre respecto al conocimiento, atribuyendo a la imagen (sombras proyectadas), el resultado de una actividad fabricadora, ilusoria y falseadora de la realidad. Esta teoría, mantiene algunos nexos de unión con la filosofía cartesiana, Platón y Descartes desconfían de los sentidos como fuente de conocimiento y otorgan a la razón (logos) la vía fundamental para acceder a la verdad. En contraposición, un autor que cuestiona el neoplatonismo es Santo Tomás de Aquino, que toma como base de su pensamiento la filosofía Aristotélica. Para Santo Tomas al igual que para Aristóteles, «no hay nada en el entendimiento que no haya pasado por los sentidos». Su teoría en cuanto a la obtención de conocimiento, sostiene que todo parte de la experiencia sensible, y que a partir de las sensaciones experimentadas, éstas se convierten en ideas y conceptos abstractos.

Enlazándolo con John Locke, padre del Empirismo inglés en el S.XVII, mantiene la convicción de que las actividades mentales provienen más o menos directamente de los sentidos, y que las imágenes recibidas son un elemento fundamental para el pensamiento. Dos siglos después, surge el Asociacionismo influenciado por las teorías del empirismo inglés. Esta escuela filosófica concibe que las «ideas» son imágenes mentales que representan sensaciones. Binet, autor vinculado a esta corriente en sus primeras etapas, desarrolla en su tesis que el razonamiento humano es posible gracias a una «organización de imágenes», y que solo está determinado por las propiedades de las imágenes.

En Estados Unidos, las influencias asociacionistas se expresan a través de las tesis estructuralistas. Estas tesis apoyadas también en el método introspectivo empirista y asociacionista, defienden que; los afectos, las sensaciones y las imágenes, son elementos fundamentales del pensamiento que se componen para formar las ideas. En contraposición, en Europa se desarrolla el Grupo de Wurzburg, que adopta posicionamientos opuestos a las tesis estructuralistas. Estos no cuestionan la existencia de la imagen mental, pero le otorgan un papel secundario. Argumentan que ciertos elementos de los procesos mentales se dan sin imágenes, proponiendo a las palabras, como lenguaje que asegura las relaciones entre ideas. Este posicionamiento se asienta definitivamente en la revolución conductista, alejando a la imagen del campo de la psicología científica. Sus investigaciones teóricas y empíricas cuestionan el concepto de imagen, siendo rechazada por su carácter mentalista e introspectivo. Los seguidores del pensamiento conductista otorgan un primer puesto a la actividad verbal «*procesos sensoriales localizados en la laringe*»<sup>14</sup> como mecanismo responsable de las conductas psicológicas.

De 1920 a 1950, la mayoría de estudios psicológicos dedicados a los procesos cognitivos, excluyen a la imagen de sus investigaciones. Sin embargo, existen trabajos independientes de las corrientes principales imperantes de la época, que tratan aspectos relacionados con la imagen y su función, como es el caso de la escuela de la Gestalt.

A partir de finales de 1950, principios de 1960, reaparecen investigaciones sobre la imagen, impulsadas por la corriente cognitivista. Estas teorías conciben a la imagen mental como lenguaje específico, que debe ser relacionada con la función simbólica. Los procesos de formación de imágenes son considerados de carácter activo y constructivo. Aportes importantes fueron las obras de (Piaget e Inhelder, 1963, 1966), entre otros.

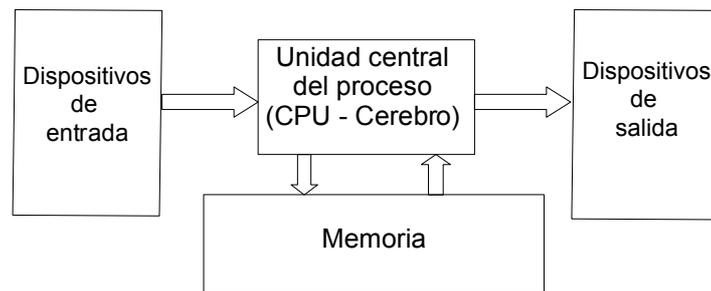
A partir de esta década hasta la actualidad, las investigaciones sobre la imagen se han ido desarrollando, pero la polémica entre los defensores de las teorías proposicionales del conocimiento con los seguidores de un

---

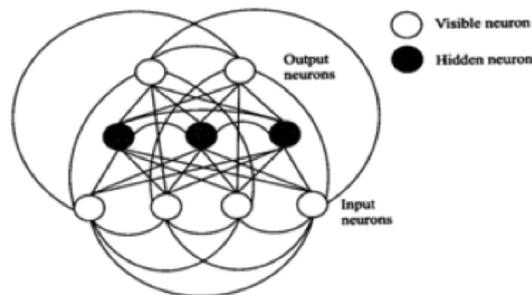
14 Denis, Michel, *Las imágenes mentales*, Madrid, siglo XXI de España editores, 1989, pág 14.

nuevo mentalismo, sigue estando vigente. «¿Cómo se representa el conocimiento? La Psicología Cognitiva ha propuesto dos alternativas básicas, no necesariamente contrapuestas pero frecuentemente enfrentadas: la proposición y la imagen mental».<sup>15</sup>

La primera posición otorga a la imagen un papel secundario en el proceso de pensamiento, y ve las proposiciones, (descripciones verbales) como lenguaje principal del pensamiento. Este proceso se fundamenta en la razón y el funcionamiento de la mente se percibe como un procesador semejante a una máquina de computación de Turing y von Neumann.



La segunda visión, considera la imagen como parte del sistema cognitivo que asegura la función mental a través de una intrincada red de relaciones entre las unidades básicas de estas imágenes mentales. Para comprender el funcionamiento de la mente se inspiran en la máquina de Boltzmann.



Este proyecto no pretende posicionarse a favor o en contra de una u otra corriente de pensamiento. Primero, porque no es el tema fundamental de la investigación y adentrarse en él supondría desviarse en materia, y segundo, porque nuestros conocimientos en el tema no son suficientes

15 Colom, Roberto y Juan, Manuel de, «Las representaciones mentales: ¿El lenguaje del pensamiento, los lenguajes del pensamiento o los lenguajes de los pensamientos?», en *Anuario de Psicología*, nº 45, 1999, pág 7. [artículo on line] <<http://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/64624/88650>> [06/03/2013]

para entrar en afirmaciones rotundas. De todos modos, el proyecto se ha basado en ciertas teorías que inevitablemente lo encauzan y moldean bajo una perspectiva definida. Dicho esto, esta investigación se decanta por aquellas corrientes que conciben la existencia de un pensamiento realizado en imágenes mentales, como un tipo de lenguaje específico e independiente del lenguaje fonético-articulado. Optar por un posicionamiento reduccionista en donde la imagen mental sea un elemento secundario, conduce a reducir el pensamiento a la utilización de proposiciones (al uso de palabras), quedando delimitado dentro del estrecho terreno del logocentrismo, lo cual simplifica la gran variedad de formas que toma el pensar.

En el artículo científico antes citado, *Las representaciones mentales; ¿El lenguaje del pensamiento, los lenguajes del pensamiento o los «lenguajes de los pensamientos»?*<sup>16</sup>, los autores plantean la siguiente hipótesis: *Hay diferencias individuales en cómo los sujetos se representan el conocimiento.* Esto significaría que, según los mecanismos que cada individuo desarrolla para representarse el conocimiento, algunos individuos tenderán a representarse un problema a partir de esquemas visuales, otros individuos utilizarán mecanismos basados en descripciones verbales, y por último, algunos individuos tendrán la habilidad de poner a trabajar ambos sistemas de representación conjuntamente; las imágenes y las descripciones verbales.

Este planteamiento es interesante puesto que rompe con la dualidad excluyente entre (proposición vs imagen), ampliando el campo de acción a múltiples formulas de representación con carácter interdependiente.

---

16 Ibídem.

## 2.5 La Necesidad Humana de Comunicarse

Al final del recorrido, ¿A dónde desemboca todo esto? Se parte de que para adquirir conocimiento sobre algo se requiere de la experiencia sensible, y ésta viene dada a través de los sentidos. Se acepta que cada individuo experimenta-percibe de forma individual y exclusiva, sin obviar un fuerte condicionamiento implícito: personal, familiar, social, religioso, cultural, étnico, histórico o geográfico. Se reconoce que la suma de percepciones y sus correspondientes representaciones mentales, son los factores responsables de definir la visión subjetiva de “mundo” en cada individuo. Por consiguiente, cabe admitir que cada individuo concibe la realidad según su punto de vista condicionado, obteniendo como resultado valores relativos.

Ahora,

¿Somos conscientes de ello los humanos?

Toda la trayectoria seguida no es más que el cimiento, sobre el que se basa esta investigación para tratar una de las necesidades humanas: la comunicación entre individuos. Como ya se ha comentado inicialmente, los humanos somos seres sociales por naturaleza, necesitamos interactuar con los demás. Y un modo comúnmente utilizado para generar esta interacción es mediante la comunicación verbal. Todo ser humano para entenderse a sí mismo y con el mundo, necesita compartir sus vivencias con el otro, aunque muy a menudo, este medio de interacción se vuelve insuficiente e incluso motivo de juicios. En el acto de comunicación verbal entre dos individuos, el sujeto emisor usa el lenguaje para dar indicios de sus experiencias y conocimientos al sujeto receptor. Las palabras recibidas son interpretadas por el oyente, de manera que evocan en éste, experiencias similares o no a las del sujeto emisor. Este juego establecido por el lenguaje, ocasiona frecuentemente enfrentamientos entre los individuos que intentan comunicarse. Las palabras empleadas pueden suscitar en cada sujeto experiencias distintas, generando inevitablemente puntos de vista dispares. En realidad, ambos puntos de vista pueden ser verdaderos si se reconoce en ellos su carácter relativo.

*El reconocimiento del carácter relativo del Bien y del Mal nos libera de la fijación ciega que conduce a la dominación compulsiva de los demás. Reconociendo que nuestra concepción del Bien y del Mal es relativa podemos reconocer que la concepción de los demás también es relativa y, aceptando esta relatividad de todos los sistemas éticos, el Bien*

*y el Mal dejan de ser considerados como un Absoluto con marca registrada.*<sup>17</sup>

Ante cualquier acto de comunicación con otro individuo, se practica una buena comunicación basada en reconocer algo verdadero en lo que la otra persona dice, o por el contrario, se practica una mala comunicación basada en la imposición, en el juicio e incluso en la negación de cualquier punto de vista ajeno. ¿Qué actitud mostramos cuando no se comparte el mismo punto de vista?, ¿reconocemos el carácter relativo de nuestros conocimientos, e intentamos entender la perspectiva del otro aun sin estar de acuerdo con lo que dice o hace?, o por el contrario, ¿nos aferramos a nuestros pensamientos y experiencias creyéndonos poseedores de la verdad absoluta, rechazando y juzgando la de los demás?

Todas estas cuestiones, plasmadas de forma visual y sonora en la pieza práctica del proyecto, no son más que un reflejo simbólico de la mala comunicación entre los humanos. Para representarlo de forma visual, en el video se utiliza la acción corporal e imágenes como reflejo de los pensamientos de ambos sujetos. A medida que la pieza transcurre, la agresividad gestual, corporal y de pensamiento va aumentando. Cada personaje piensa y actúa bajo su punto de vista. No mantienen una actitud de comprensión, más bien compiten por imponer sus verdades al otro, planteando juegos que acaban por lastimarlos física y mentalmente. Esta metáfora visual, intenta hacer visible lo que en la realidad ocurre frecuentemente: las personas creemos estar simplemente comunicando al otro, cuando lo que se hace es, imponer los pensamientos y experiencias de uno como los verdaderos, negando y anulando la realidad perteneciente a los demás.

---

17 Villalba, Dokushô, «La ética, corazón de una nueva civilización, Zen y civilización», en *Zendo la vía del zen*, nº 3, septiembre – diciembre, 2001, pág 6,7.

## 2.6 Interdependencia. Autonomía moral, relativismo y dependencia humana

Para concluir, simplemente expresar una reflexión personal que se ha ido haciendo consciente, en gran parte, gracias al largo proceso de elaboración de este proyecto.

Sólo somos lo que somos a través de nuestra relación con lo demás. Las vivencias personales, la gente con la que te relacionas, familia, sociedad y su cultura, religión, contexto geográfico e incluso el mundo en el que se vive, son factores que con distintos grados de poder, condicionan a la vez que construyen nuestro “yo”. Pero esto no debe ser aceptado y punto; ya que entonces seríamos esclavos dependientes fabricados por influjos externos, sin capacidad alguna de decisión individual y autónoma. Ante esto, no se conoce otro camino que adquirir consciencia de nuestra condición como seres interdependientes. Entendiendo a cada individuo como ser autónomo, capaz de establecer su propia moral en base a sus apreciaciones relativas. Pero siempre sin negar la dependencia real con lo exterior, ya que toda persona necesita de los demás para ser alimentado, querido, conocido, educado...etc.

Por consiguiente, adoptando un criterio perspectivista, debemos considerarnos como seres que influimos y a su vez somos influenciados. Aprendiendo a ser más flexibles, a respetar al ser humano con el que nos comunicamos, aceptando que no somos dueños de la verdad y tomando consciencia de que no lo sabemos todo.

*Es necesario aprender a apartar la mirada de sí,<sup>18</sup> para ver la pluralidad que habita entre las cosas. Solo entonces, aceptando dicha pluralidad, se es consciente de lo imprevisible, cambiante y heterogéneo que es el mundo en el que vivimos.*

---

18 Nietzsche, Friederich, *Así habló Zaratustra*, Madrid, Alianza Editorial, 1981, pág 220.

### 3. REFERENTES ARTÍSTICOS

El proyecto práctico se ha nutrido de referencias múltiples pertenecientes a diferentes esferas del arte, como son: cine, video danza, teatro, performance y literatura.

En un primer momento, el planteamiento se enmarcaba dentro del ámbito del cine digital experimental, pero al analizar la pieza, nos dimos cuenta de que su naturaleza era más heterogénea y plural de lo que intuíamos inicialmente, tanto que es difícil catalogarla dentro de un único campo específico.

Al visionar la pieza audiovisual se perciben claras alusiones a ciertos autores, como es el caso de Samuel Beckett. Éste, entre otros, son referentes que nos han influenciado de forma consciente, es decir, afines a su metodología y al tema en cuestión, sus obras han sido detalladamente analizadas. De igual modo, en la pieza audiovisual se observan influencias pertenecientes al campo de la performance y la video danza. Pero éstas, al contrario que las anteriores, son formatos o géneros utilizados sin la influencia directa de autores específicos. Siguiendo un proceso más bien intuitivo, la performance y video danza se han visto plasmadas en la obra a raíz de referencias y conocimientos adquiridos a lo largo de los años.

En definitiva, la parte práctica del proyecto ofrece como resultado una pieza audiovisual de naturaleza híbrida. En este apartado de la investigación se analizarán sus referencias artísticas, con la finalidad de encontrar nexos de unión que permitan un mayor acercamiento a *Polimorfa*.

### 3.1 El Cine como Punto de Partida

A nivel general, el proyecto se interesa en cuestiones relacionadas con el proceso de pensamiento, atendiendo a lo exterior del mundo sensorial en relación al mundo interior y sus representaciones mentales.

Los referentes artísticos de los que se parte, pertenecen al ámbito del cine, entendido como medio capaz de presentar el propio proceso del pensamiento. El cine, al igual que la mente humana, se sirve de imágenes mentales para representar la realidad, o, según las propuestas de Antonin Artaud: *«el cine está hecho sobre todo para expresar las cosas del pensamiento, el interior de la conciencia y, ciertamente, no por el juego de las imágenes, sino por algo más imponderable que nos restituye con su materia directa, sin interposiciones, ni representaciones»*<sup>19</sup>.

De ahí que lo importante no es *qué* se representa sino *cómo* se puede llegar a presentar. Estudiar el proceso de pensamiento basado en las imágenes mentales, y aplicar sus diversos mecanismos de activación al campo del cine supone un paso para crear formas de diálogo alternativas al cine convencional y comercial.

En definitiva, se buscan nuevas maneras de experimentar con la imagen, en donde el concepto tiempo no se dé de forma progresiva y cronológica; y la vida mental, la subjetividad humana y los conceptos abstractos, sean sujetos activos e intrínsecos a la narración.

En base a esto, se exponen aquellas referencias cinematográficas que han influido de forma directa en la creación de la pieza audiovisual. Cada una de estas referencias mantiene su estilo propio; la temática, la estructura del montaje y las técnicas cinematográficas de cada película, son dispares entre sí. Pero todas ellas poseen ciertas características que en mayor o menor grado nos han influenciado. Una de ellas, que predomina en todos los filmes, es el interés por experimentar y crear nuevas formas con el lenguaje cinematográfico. Aun siendo películas destinadas a "cine de salas", transgreden las normas del cine convencional, afirmando nuevas vías posibles.

---

<sup>19</sup> Artaud, Antonin, *El cine*, Madrid, Alianza Editorial, 1982, pág 14.

### 3.1.1 Hacia un Cine Pensamiento–Cine Intelectual. J. L. Godard

Este apartado, dedicado al cine intelectual – cine pensamiento, se centra en una de sus figuras clave; Jean Luc Godard, de la *Nouvelle vague*<sup>20</sup>. Analizando alguno de sus trabajos que han estimulado a nivel teórico - práctico el proceso de la investigación; *JLG / JLG - autoportrait de décembre*<sup>21</sup>, *Ten Minutes Older: The Cello*<sup>22</sup>, *L' origine du XXIe siècle*<sup>23</sup> y *Notre musique*<sup>24</sup>.

Hablar de cine intelectual–cine pensamiento, implica establecer conexiones directas con *La imagen tiempo*<sup>25</sup>, de Guilles Deleuze. En sus dos tomos dedicados a estudios sobre el cine (Imagen–movimiento I / Imagen Tiempo II), se expone un detallado análisis de clasificación de imágenes y signos, en el que se observan conexiones entre Imagen - tiempo, cine intelectual – cine pensamiento y proceso de pensamiento. Para entrar en cuestión, es necesario conocer las características diferenciales básicas, entre imagen-movimiento e imagen-tiempo.

*La imagen-movimiento constituye al tiempo bajo su forma empírica, el curso del tiempo: un presente sucesivo según una relación extrínseca del antes y el después, tal que el pasado es un antiguo presente, y el futuro, un presente que vendrá (...) El tiempo no se distingue del movimiento sino como representación indirecta.*<sup>26</sup>

Deleuze está hablando de un tipo de narración temporal progresiva y unitaria. Es decir, la narración se compone a partir de un tiempo cronológico que viene determinado por el propio movimiento, por la acción. Es por ello que se dice que la imagen movimiento constituye una imagen acción, ya que va precedida por el encadenamiento sensoriomotor (impresión sensorial y acción motora directa). La estructura en el montaje, opera por encadenamiento de imágenes asociadas, y los

---

20 Como el término indica; *Nouvelle Vague* (Nueva ola). Movimiento surgido a partir de un grupo de jóvenes cineastas Franceses, a finales de 1950. Que se opone a las estructuras del cine imperante de aquella época.

21 Godard, Jean-Luc, *JLG / JLG, autoportrait de décembre*, Gaumont, [DVD], 1995.

22 Godard, Jean-Luc, *Ten Minutes Older: The Cello*, Coproducción GB-Alemania-Francia; Odyssey Films / Matador Pictures / Road Movies, [DVD], 2002.

\* Proyecto fílmico en el que colaboran otros directores con sus cortometrajes. Para el proyecto, solo se atiende a la obra realizada por Jean Luc Godard.

23 Godard, Jean-Luc, *L' origine du XXIe siècle*, 2000 [película on line] [15/06/2013] [http://www.dailymotion.com/video/xpog1\\_godard-l-origine-du-xxieme-siecle\\_shortfilms#.Ubyfw-v1uPY](http://www.dailymotion.com/video/xpog1_godard-l-origine-du-xxieme-siecle_shortfilms#.Ubyfw-v1uPY)

24 Godard, Jean-Luc, *Notre musique*, Aventura Films, Vega Film, Peripheria, France 3 Cinéma, Canal +, TSR, DFI, [DVD], 2004.

25 Deleuze, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine2*, Barcelona, Paidós, 1987.

26 *Ibíd.*, pág 359-360.

cortes entre imagen e imagen están sometidos al propio encadenamiento. Obteniendo de esta forma, una representación indirecta del tiempo.

Por el contrario, la aparición de la imagen-tiempo supone una ruptura con el esquema sensoriomotor propio de la imagen movimiento. La necesidad de plantear situaciones en las que el personaje / objeto ya no actúa o reacciona, significa crear nuevas formas de tratar con la imagen, que inevitablemente rompen con la concepción cronológica de tiempo. Surgen las relaciones aleatorias e irracionales, los espacios vacíos o desconectados, en los que el personaje *deja de actuar y entra en fuga, en un ir y venir*, generando situaciones ópticas y sonoras que sustituyen a las situaciones sensoriomotrices.

*Para que la imagen-tiempo nazca, (...), es preciso que la imagen actual entre en relación con su propia imagen virtual en cuanto tal, es preciso que la pura descripción de partida se desdoble, «se repita, se reanude, se bifurque, se contradiga». Es preciso que se constituya una imagen bifaz, mutua, actual y virtual a la vez... estamos en la situación de una imagen actual y su propia imagen virtual, a tal extremo que ya no hay encadenamiento de lo real con lo imaginario, sino «indiscernibilidad de los dos», en un perpetuo intermedio.<sup>27</sup>*

Este juego de persecución entre imágenes, en donde lo real y lo imaginario, lo perceptivo y el recuerdo, lo físico y lo mental, se diluyen en puntos indiscernibles, devuelve a cada imagen su carácter independiente, liberándola de la subordinación sobre las demás.

La imagen tiempo, no aplica un encadenamiento de imágenes asociadas por movimiento, más bien, actúa como imagen autónoma, y el corte que se efectúa entre una imagen y otra, procede por reencadenamientos de imágenes independientes. Lo que Deleuze llama, cortes irracionales. De esta forma, la imagen cinematográfica pasa a ser una presentación directa del tiempo, según las relaciones aleatorias y los cortes irracionales.

Esta manera de trabajar con la imagen adopta códigos de actuación similares y pertenecientes al proceso de pensamiento. Reflexionemos, ¿alguna vez nos hemos parado a observar nuestros propios pensamientos?, ¿la asociación producida entre una imagen mental y la siguiente procede por una lógica que se pueda prever?, ¿en qué tiempo se vive cuando se piensa?

Cuando se piensa, el individuo entra en su propio mundo interior. Un mundo repleto de caminos indeterminados e inexplicables, como si de un laberinto se tratara. Y es al entrar en él, que lo primero que pierde el individuo es el presente consciente. Son, la imaginación y la memoria en continua retroalimentación, o más bien sus imágenes, constructoras de

---

27 *Ibíd.*, pág 363.

múltiples caminos interconectados y sin fin aparente. Y justo allí, se encuentra vagando el individuo pensante, afectado, sin rumbo fijo, saltando de un espacio cualquiera a cualquier otro, entre el recuerdo y la proyección, entre la imaginación y la memoria, entre lo ficticio y lo real, sin capacidad de discernir entre una dimensión u otra.

Es por ello, que el pensar humano no puede trabajar bajo el concepto de tiempo cronológico, el presente pensado no tiene porqué suceder de un pasado concreto, y el futuro no sigue la lógica del presente pasado. El individuo pensante penetra en un laberinto del tiempo que no deja de bifurcarse, un laberinto sin lógica predeterminada, es decir, sin tiempo progresivo y lineal. Más bien, el pensar implica un ir i venir de direcciones temporales cambiantes, que alteran el concepto de tiempo cronológico elevándolo a otra dimensión.

A partir de este posicionamiento, se pueden extraer claras similitudes respecto a la descripción que ofrece Deleuze sobre la Imagen-tiempo. Esta relación entre proceso de pensamiento y cine, puede verse efectivamente materializada a través de los trabajos de Jean Luc Godard.

Godard, a lo largo de toda su trayectoria artística ha reflexionado y experimentado sobre las formas del lenguaje cinematográfico. *JLG / JLG*, es un ejemplo perfecto para entender lo que aquí se denomina cine pensamiento. La estructura interna de la obra está dividida en fragmentos sin relación directa. Proponiendo un juego de asociación entre imágenes visuales, como si de operaciones mentales se tratara.

En la película-ensayo, el autor hace una reflexión directa sobre el tema: *«Una imagen no es fuerte porque es brutal o fantástica, sino por asociación de ideas». Es distante, distante y correcta»*. Al igual que un pensamiento cobra sentido a partir de la relación entre conceptos, imágenes mentales, este proceso también puede ser aplicado al lenguaje cinematográfico. Pues ambos, pensamiento y cine trabajan con un mismo material, la imagen. En *JLG / JLG*, el autor emplea varias técnicas para hacernos partícipes de su proceso de pensamiento. La yuxtaposición de imágenes móviles e inmóviles, el texto gráficamente escrito, el sonido no realista y la voz, son elementos de los que se sirve para presentar su vida mental. Ofreciendo como resultado, un film conceptual que reflexiona sobre qué significa pensar.

Para el proyecto, aun queriendo poner en práctica esta metodología, se considera que la pieza audiovisual realizada conserva parcialmente una estructura basada en la imagen-movimiento, ofreciendo un encadenamiento de imágenes asociadas por movimiento. Por otra parte, el concepto de tiempo cronológico se ve alterado por la aparición de las imágenes pensamiento de cada personaje, siendo éstas capaces de conectar con otros espacios desconectados. En donde no se sabe muy bien si aquello que ven los personajes, es su pasado en forma de imagen

recuerdo, un producto de la imaginación o una experiencia perceptiva del momento. Por lo tanto, existe también una práctica con la imagen tiempo, la cual exige una manera de montar más reflexiva, puesto que cada imagen se considera independiente de la otra. Provocando cambios espacio-temporales y juegos aleatorios que activan el pensar entre imágenes.

En definitiva, la figura de Godard representa una pieza clave en el proceso del proyecto. Se puede decir que, mientras este autor cuenta historias sirviéndose de técnicas de montaje que aluden al proceso del pensamiento, el proyecto práctico que aquí se presenta, se nutre de ello para elaborar un nuevo discurso audiovisual que intenta mostrar lo subjetivos y relativos que son en realidad los pensamientos de cada individuo.

### 3.1.2 Cine Experimental en el Cine Comercial. Věra Chytilová, David Lynch y Jørgen Leth

En este apartado, se exponen tres películas que sin estar catalogadas como cine intelectual – cine pensamiento, todas ellas han enriquecido al proyecto, ya sea a nivel estético, conceptual o por la estructura del montaje.

Hablaremos primero de *Sedmikrásky (Daisies)*<sup>28</sup> (Las margaritas), de Věra Chytilová. Una película de 1966, perteneciente a la Nueva ola checa. Considerada como una de las propuestas más experimentales de la época, dentro del denominado cine de “salas”.

Para el análisis de esta película, nos centraremos solamente en aquellos aspectos que interesan, sin entrar en el argumento de la historia. Primeramente, nos pareció un planteamiento interesante mostrar a dos personajes protagonistas. En la película, las margaritas provocan ciertas situaciones en las que, aun partiendo de una decisión conjunta, cada una actúa y piensa de manera independiente, mostrando la personalidad que caracteriza a cada personaje. Estas situaciones, planteadas a modo de juego satírico a dúo, desvelan la actitud que adquiere cada protagonista, su relación con la otra, evidenciando momentos de complicidad mutua, otras veces de enfrentamiento e incluso de imposiciones sutiles. Cada personaje afecta e influye en el otro, al mismo tiempo que es afectado. Y es a través de esta interacción-afección, como se va construyendo la historia.

A nivel conceptual, *Polimorfa* trabaja con el mismo planteamiento. Los dos personajes establecen una relación a través de juegos, la cual se ve afectada negativamente debido a la mala comunicación entre ambos. Tanto el personaje 1 como el personaje 2, afecta y es afectado. Y el sentimiento que surge de ello, es determinante para el desarrollo de la historia.

Otro aspecto a destacar, es el tema de los espacios en los que se ven inmersas las margaritas. La narración se desarrolla a partir de tres espacios bien diferenciados: piscina –espacio cualquiera (va variando)– habitación de las margaritas. Estos, aparecen repetidamente en cada una de las escenas, pero la conexión que se establece entre un espacio y otro no procede por cortes racionales. Chytilová, utiliza diversas técnicas de montaje para producir el cambio entre espacios: mediante movimientos y acciones internas de la imagen y su siguiente, a través de cortes irracionales o con ayuda de elementos metafóricos que se repiten, como pueden ser las manzanas. La reiteración continua de estas técnicas, hace que el espectador activo llegue a familiarizarse con el código empleado,

---

28 Chytilová, Věra, *Sedmikrásky (Daisies)*, Barrandov Film Studios, [DVD], 1966.

logrando entender el argumento de la historia sin necesidad de una estructura lineal.

Esta división de espacios, también se ha trabajado en el guión de *Polimorfa*, el cual está compuesto por tres espacios diferenciados: espacio común de los personajes –espacio del juego– espacios pensamiento. Aunque en un principio se pretendía una clara división de éstos, en el resultado final la diferenciación de espacios entre espacio común y espacio de juego es casi imperceptible, puesto que solo cambia la iluminación.

Sin embargo, los espacios pensamiento consiguen mostrarse como lugares desconectados, espacios descontextualizados. En donde una vez los personajes deciden penetrar, pasan a convertirse en una imagen más de su pensamiento, envueltos en el laberinto del tiempo.

*¿Qué queda? Quedan los cuerpos, que son fuerzas, nada más que fuerzas. Pero la fuerza ya no se vincula con un centro, y tampoco enfrenta un medio o unos obstáculos. Sólo enfrenta a otras fuerzas, se relaciona con otras fuerzas, a las que ella afecta o que la afectan. La potencia (...) es ese poder de afectar y de ser afectado, esa relación de una fuerza con otras. Este poder se llena siempre, esa relación se efectúa necesariamente, aunque sea de una manera variable según las fuerzas en presencia.<sup>29</sup>*

Estamos hablando de la Imagen tiempo. En *Polimorfa*, toda imagen pensamiento está en continua actualización en relación a los esquemas sensoriomotores. Es decir, los espacios acogen las acciones de los personajes cuando se relacionan y juegan; y aunque estas acciones se desarrollan a partir de una estructura basada en la imagen movimiento, de forma casi simultánea se ven alteradas por la aparición de imágenes pensamientos que se van sumando a la narración, afectándola, modificándola, volviendo indiscernible la imagen real de la imaginaria.

Retomando el film *Las margaritas* y en relación al montaje, nos encontramos delante de una película íntegramente calculada y con una sólida coherencia narrativa. La cual ofrece al espectador un tipo de montaje que juega conscientemente a destrozarse las leyes del propio montaje, dando la falsa impresión de una historia caótica y sin sentido.

En contraposición a *Las margaritas*, aludiendo concretamente al tipo de metodología empleada, se propone *Inland Empire*<sup>30</sup>. Una película escrita y dirigida por David Lynch.

---

29 Deleuze, Guilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine*<sup>2</sup>, Barcelona, Paidós, 1987, pág 188.

30 Lynch, David, *Inland Empire*, 2006 [película on line] [20/04/2013]  
<<http://www.shurweb.es/videos/inland-empire/>>

*Inland Empire*, al contrario que *Las margaritas*, es una película rodada sin previo guión definido. Lo que nos hace especular que en lo que respecta al montaje, se practicó una metodología menos rígida y abierta a nuevas significaciones dado el proceso de creación empleado.

Estas dos metodologías de creación, tanto la de *Las Margaritas* como la de *Inland Empire*, han sido empleadas para la elaboración de *Polimorfa*. Primeramente, se trabajó a partir de un guión concreto y cerrado que detalla cada una de las acciones y vivencias de los personajes. Y ya en una fase posterior, atendiendo a las imágenes pensamiento, se creyó conveniente no definir ni las acciones ni los contenidos de las éstas, las imágenes. Dando margen a la improvisación y a los estímulos del momento.

Esta manera de proceder, nos ha permitido construir una historia que se esfuerza en revelar lo subjetiva y plural que es la realidad, su condición polimorfa. Las imágenes pensamiento sumergen al espectador en un mundo paralelo lleno de laberintos y sin lógica aparente. Pero al mismo tiempo, gracias a la sólida estructura narrativa de los personajes, el hilo argumental de la historia cobra sentido.

Por último, se muestra otra característica a destacar de *Inland Empire* que hace referencia al contenido conceptual de la obra. Su capacidad de ofrecer múltiples lecturas abiertas a la interpretación de cada quién, es algo que para algunos espectadores resulta fascinante y para otros simplemente absurdo e ilógico.

Reflexionar sobre el contenido de esta película es como formar parte de un debate filosófico psicológico y existencial, en el que el tiempo, el espacio, las realidades paralelas, el inconsciente humano, los sueños, los deseos y los miedos ocultos, son conceptos a debatir.

*Inland Empire* es una propuesta de carácter Surrealista, que arriesga al transgredir de principio a fin las normas del cine convencional. Planteando una historia en donde el espectador se ve absolutamente perdido, sin saber a qué aferrarse ya que no puede discernir si aquello que ve forma parte de un sueño o de la realidad. David Lynch nos introduce dentro del inconsciente humano, planteando situaciones en donde lo imposible se vuelve posible a partir de circunstancias dispares y relaciones ilógicas. Siendo justamente esto lo que nos atrae la atención: la creación de un film en el que los procesos cognitivos son agentes activos en la narración. Ofreciendo al espectador una visión de la realidad diferente, e incluso se puede decir más completa, ya que muestra la interacción entre el mundo mental interior y el mundo exterior perceptivo.

Ya para terminar, hablaremos de *The perfect Human*<sup>31</sup>. Un cortometraje realizado por Jørgen Leth, en el que se analizan específicamente dos

---

31 Leth, Jørgen, *The perfect Human*, 1967 [película on line] [25/04/2013] <<http://vimeo.com/11482893>>

aspectos en relación a *Polimorfa*: El estilo y la estética de la obra. Comentar que, aunque existe un segundo referente determinante en la estética de nuestro film (Samuel Beckett), el encuentro con *The perfect Human* sirvió de estímulo primero a partir del cual se fue concretizando la estética de la obra.

Atendiendo primeramente al estilo de *The perfect Human*. Ésta se caracteriza por su valiosa simplicidad a la hora de comunicar temas tan profundos que aluden al comportamiento humano, a su condición como tal. A partir de sucesivas repeticiones, preguntas sin respuesta y acciones simples y cotidianas de los personajes, Jørgen Lenth desarrolla todo un discurso existencial que reflexiona sobre la complejidad de la vida humana. Siendo en este punto, donde se encuentran varias similitudes con *Polimorfa*. En *The perfect human* aparecen únicamente dos personajes, una mujer y un hombre dentro de un espacio descontextualizado representando acciones simples y cotidianas. Esto mismo también ocurre en *Polimorfa*, un hombre y mujer interaccionan a partir de diversos juegos que se desarrollan en un espacio descontextualizado. Ambos cortometrajes, abordan cuestiones sobre el ser humano recurriendo a acciones simples y metafóricas que invitan a la reflexión.

Al igual que con la estética minimalista de la obra. El escenario en el que se desarrolla *The perfect Human* es un espacio sin límites, en el que solo aparecen los objetos justos y necesarios. En nuestro caso, *Polimorfa* recurre casi por completo a la eliminación de objetos, ofreciendo únicamente unas tizas, una lechuga y una cuerda como elementos externos de interacción entre los personajes.

Para concluir, después de analizar las tres obras cinematográficas en relación a *Polimorfa*, se evidencia el carácter propio y singular de cada una de ellas. Siendo ésta, la característica esencial que ha contribuido a un mayor enriquecimiento de la pieza del proyecto. Por otra parte, todas las películas expuestas muestran un nexo de unión que también se encuentra en *Polimorfa*: Su esencia reside en el interés común por plantear ciertos temas relacionados con la condición humana, aplicando metodologías no convencionales que otorgan al espectador el poder pensar y reflexionar, sacando sus propias conclusiones y dejando margen abierto a la pluralidad de interpretaciones.

### 3.1.3 Cine Underground EEUU. Stan Brackhage

Este subapartado difiere del anterior por mantenerse desligado en su totalidad de las esferas del cine comercial. Aunque las películas previas son consideradas, en el contexto de su época, como films experimentales, sus directores han participado o participan dentro del ámbito del cine “mayoritario o comercial”.

Aquí hablaremos exclusivamente del cineasta estadounidense Stan Brackhage que ha sido catalogado por hacer un tipo de cine alternativo o contrario al cine convencional de la época.

Lo primero que nos atrajo de este autor fue su manera de expresar a través del film, mostrando una perspectiva personal con fuerte contenido autobiográfico. Por poner un ejemplo, una de sus obras más conocidas; *Window Water Baby Moving*<sup>32</sup>. Es una película que trata sobre el proceso de un parto en la bañera. Pero lo que verdaderamente interesa analizar, es el nexo que establece el autor entre arte y realidad. En el film, la mujer embarazada es la pareja de Brackhage y el niño que lleva en el vientre es el hijo de él. Estos datos dicen mucho de la metodología empleada por el cineasta, quien tuvo que nutrirse de su realidad presente, vivir sintiendo todo el proceso para posteriormente crear a partir de él.

Es en este sentido que nos sentimos identificados. Ambas obras, *Window Water Baby Moving* y *Polimorfa*, son dos piezas audiovisuales creadas a partir de una experiencia personal. Si bien las temáticas no mantienen relación ninguna, en lo que respecta al proceso de creación, se parte de una misma necesidad; la necesidad de crear a partir de la experiencia de lo vivido.

En verdad, este sentimiento de identificación para con el proceso de creación de Stan Brackhage, no es más que un primer acercamiento. Al seguir indagando sobre sus películas experimentales, encontramos que la mayoría de ellas son de género abstracto. Que huyen de una estructura narrativa concreta para adentrar al espectador en un mundo de sensaciones visuales, que sugieren más de lo que muestran. En este sentido, el estilo característico de Brackhage ha influenciado parte de nuestra obra. Su obra *Dog star Man*<sup>33</sup>, es una composición de imágenes de distinta naturaleza; imágenes abstractas y algunas figurativas, mezcladas con fotogramas pintados sobre celuloide. El montaje empleado, mantiene una estructura rápida en el ritmo, debido a la superposición de planos cerrados y móviles de corta duración.

---

32 Brackhage, Stan, *Window Water Baby Moving*, 1959 [película on line] [02/06/2013] <<http://www.youtube.com/watch?v=-drSrvTtZ1k>>

33 Brackhage, Stan, *Dog Star Man*, 1962 [película on line] [02/06/2013] <<http://vimeo.com/1347580>>

En relación al proyecto, hay fragmentos concretos en *Polimorfa* que aluden al estilo del autor. Uno de los fragmentos sería la secuencia tercera de la lechuga, en que los personajes discuten por imponer sus percepciones mediante las imágenes pensamiento de cada quien. El ritmo de la escena va subiendo gradualmente. Las imágenes suceden una tras otra a un ritmo vertiginoso, y al igual que la pieza *Dog star Man*, encontramos una gran cantidad de imágenes figurativas pero también abstractas, con ciertas apariciones de fotogramas pintados sobre celuloide.

Justo en ese fragmento de la historia, la narración se desprende del hilo argumental para dar paso expresamente al mundo de las sensaciones. Por eso nos cautiva la obra de Stan Brackhage. Su capacidad de plasmar impresiones abstractas a través de la experimentación con el film, es algo que en la obra audiovisual del proyecto también se quiso practicar. Ofreciendo como resultado a *Polimorfa*.

### 3.2 Samuel Beckett. Desacreditando el Lenguaje Verbal

Esta sección está dedicada casi exclusivamente a un autor clave, quien ha nutrido enormemente la parte teórica - práctica del proyecto. Estamos hablando de Samuel Beckett, autor polifacético del siglo XX que realizó obras de distintos géneros: novela, poesía, crítica, teatro, ensayo, obras para cine, radio y televisión.

Primeramente y haciendo alusión a la estructura del proyecto. El bloque segundo se ha centrado en exponer aquellos autores y conceptos que sustentan la teoría del proyecto, sin nombrar a Samuel Beckett. Esta manera de proceder no es causal. Si bien la figura de Beckett es una pieza fundamental en la parte teórica del proyecto, se ha preferido reservarlo para el final. Pues se le considera como el autor referente, que ha sabido expresar y materializar a través del arte, parte del discurso teórico que aquí se presenta, y concretamente, en lo que respecta al lenguaje verbal.

Muchas de las obras de Beckett juegan a deconstruir permanentemente el lenguaje. Desgarrándolo, llevando al lenguaje a los límites del decir y con ello al propio sujeto que habla, desvelando de esta forma la nada que hay detrás. En sus obras, el autor utiliza la palabra poética como medio para destronar el estatus del lenguaje: «*Como no podemos eliminar el lenguaje de una vez, al menos debemos hacer todo lo que contribuya a su caída en descrédito*»<sup>34</sup>.

Este posicionamiento, mantiene nexos de unión con las teorías sobre el lenguaje de Friedrich Nietzsche y Fritz Mauthner.

Como ya se habló en el bloque anterior, en el texto *Verdad y Mentira en sentido extramoral*, Nietzsche postula que es necesario dudar del lenguaje que nos permite afirmar el cogito. Ya que la relación entre conceptos y mundo solo puede entenderse a través de la metáfora. Esta misma teoría, muestra conexiones afines con las de Fritz Mauthner. Quien a través de sus críticas y escritos filosóficos, influyó en el pensamiento de Samuel Beckett.

Como ejemplo de estudio, se analiza brevemente una novela de Beckett; *El innombrable*<sup>35</sup>. La última del conjunto de una trilogía, que ofrece la lectura de un incesantemente monólogo interior de un personaje que busca saber quien es.

---

34 Beckett, Samuel, *German Letter of 1937*, en *Disjecta*, pág. 171. Citado por Guadalupe Lucero. 2012. "Agotar la lengua: Beckett a través de Deleuze", en *Daímon. Revista internacional de Filosofía*, nº 55, pág. 127. [texto on-line] <<http://revistas.um.es/daimon/article/download/132461/135121>> [02/06/2013]

35 Beckett, Samuel, *El innombrable*, Madrid, Alianza editorial, 2012.

La novela empieza así: «¿Dónde ahora? ¿Cuándo ahora? ¿Quién ahora»<sup>36</sup>; una serie de preguntas temporales y espaciales que hace el innombrable sobre sí mismo para identificarse; y durante toda la obra lo intentará sin éxito. La pregunta que flota en el aire constantemente es ¿quién habla?, ¿existen en realidad las otras voces?, o ¿todas ellas forman parte del mismo pensamiento del personaje? En la novela, el innombrable no puede dejar de charlar, ya que solamente a través del habla determina que existe; dejar de charlar equivaldría a destruirse. Aunque reconoce que la palabrería en sí no conduce a nada, va en busca de la última palabra posible, ya que su anhelo es el silencio pero sabe que si lo encuentra, se convertirá en nada.

Para transmitir todo esto, el autor utiliza hasta la saciedad los recursos de la lengua, combinando todas las fórmulas posibles, reiterando nombres, palabras y situaciones; ofreciendo un final amargo que trasciende a la comicidad gracias al uso del lenguaje, que se burla, lo insulta y lo azota.

*(...) , son las palabras, es lo único que hay, es menester seguir, es cuanto sé, ellos van a detenerse, conozco eso, los noto que me abandonan, será el silencio, un breve instante, un buen momento, o será el mío, el que dura, que no duró, que dura siempre, seré yo, es menester seguir, hay que decir palabras, mientras las haya, hay que decirlas, hasta que me encuentren, hasta que me digan, extraño castigo, extraña falta, hay que seguir, acaso esto se haya hecho ya, quizá me dijeron ya, quizá me llevaron hasta el umbral de mi historia, ante la puerta que da a mi historia, esto me sorprendería, si da, seré yo, será el silencio, allí donde estoy, no sé, no lo sabré nunca, en el silencio no se sabe, hay que seguir, voy a seguir.<sup>37</sup>*

El innombrable marcó una referencia fuerte en el proyecto. Su lectura, nos incitó a seguir indagando sobre la producción tanto literaria como audiovisual de Samuel Beckett. Este proceso de búsqueda y análisis de sus obras guió parte del camino ha seguir en la creación de *Polimorfa*.

Ya se ha dicho que parte de esta investigación se centra en aspectos relacionados con la insuficiencia del lenguaje verbal como medio de comunicación. Ante esta cuestión, para la pieza audiovisual se decidió anular cualquier referencia verbal, es decir, el guión iba a estar ausente de diálogos. Esta determinación fue tomada muy conscientemente, con el objetivo de experimentar otras vías posibles de expresión alternativas al lenguaje verbal. Pero para tomar esta decisión ha sido determinante la figura de Samuel Beckett, ya que a través de sus obras audiovisuales de las que hablaremos a continuación, se afirman nuevas formas de comunicar, en donde imagen, cuerpo, espacio y/o sonido son elementos capaces de comunicar sin la intervención del lenguaje verbal.

36 Beckett, Samuel, *El innombrable*, Madrid, Alianza editorial, 2012, pág 43.

37 *Ibíd.*, pág 222.

### 3.2.1 En Busca de la Imagen Pura. Deleuze y la Lengua III de Samuel Beckett

Para presentar el tema en cuestión, se acude al prólogo que escribe Guilles Deleuze en *Crítica y Clínica*. Un libro que recoge diversos artículos dedicados al análisis literario. Y que en nuestro caso, permite un acercamiento a las prácticas literarias de Samuel Beckett.

*El problema de escribir: el escritor, como dice Proust, inventa dentro de la lengua una lengua nueva, una lengua extranjera en cierta medida. Extrae nuevas estructuras gramaticales o sintácticas. Saca a la lengua de los caminos trillados, la hace delirar. Pero asimismo el problema de escribir tampoco es separable de un problema de ver y de oír: en efecto, cuando dentro de la lengua se crea otra lengua, el lenguaje en su totalidad tiende hacia un límite «asintáctico», «agramatical», o que comunica con su propio exterior.*

*El límite no está fuera del lenguaje, sino que es su afuera: se compone de visiones y audiciones no lingüísticas, pero que sólo el lenguaje hace posibles. También existen una pintura y una música propias de la escritura, como existen efectos de colores y de sonoridades que se elevan por encima de las palabras. Vemos y oímos a través de las palabras, entre las palabras. Beckett habla de «horadar agujeros» en el lenguaje para ver u oír «lo que se oculta detrás». De todos los escritores hay que decir: es un vidente, es un oyente, «mal visto mal dicho», es un colorista, un músico.<sup>38</sup>*

Al leer esta cita, se puede entender la magnitud que se esconde detrás de las obras literarias de Beckett. La cual nos sirve de guía para comprender mejor el enfoque del siguiente artículo; *L'Épuisé* (El agotado), también de Guilles Deleuze. Un texto dedicado al análisis de las obras para televisión de Samuel Beckett, en el que nos detendremos para tratar algunos de sus aspectos.

El artículo comienza aclarando la diferencia existente entre un personaje *agotado* y un personaje cansado. Sin pretensión de extenderse en ello, nos centraremos brevemente en el concepto de *agotado*. Un término acuñado por Guilles Deleuze y que es necesario entender para abordar lo que realmente nos interesa del artículo; la creación de una imagen pura. Estrechamente vinculada con la Imagen tiempo de Guilles Deleuze.

Todos los personajes creados por Samuel Beckett requieren ser personajes agotados. Quien está agotado «*agota todo lo posible (...)*

---

38 Deleuze, Guilles, *Crítica y clínica*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1996, pág 3.

*Agota aquello que no se realiza en lo posible. Acaba con lo posible, más allá de todo cansancio, “para acabar de nuevo”»<sup>39</sup>. Un personaje agotado agota toda posibilidad aún cuando no se realiza dicha posibilidad, exponiéndose al límite de lo posible y lo imposible. Pensemos en el *Innombrable*; El protagonista de la novela a través del lenguaje combina todo un conjunto de variables de una situación llevándolas al límite, renunciando a todo orden de preferencia y a toda organización de propósito, a todo significado.*

*(...) soy palabras, estoy hecho de palabras, de palabras de los demás, ¿qué demás?, el sitio también, el aire también, las paredes, el suelo, el techo, palabras, todo el universo está aquí, conmigo, yo soy aire, las paredes, lo emparedado, todo cede, se abre, cae a la deriva, retrocede, copos, soy todos esos copos que se entrecruzan (...)*<sup>40</sup>

Con esta breve cita se percibe la actitud adoptada por el personaje de la novela. El innombrable renuncia a toda preferencia, sus acciones ya no están orientadas hacia ningún propósito, agotando todas las posibilidades propias del lenguaje. El concepto de agotamiento permite al individuo mantenerse en la posibilidad infinita sin tener que decidirse entre realizar una cosa o la otra. Estos personajes creados por Beckett, utilizan el arte de la combinatoria para agotar las series, consumiendo todas sus variables posibilidades. Para llevar a cabo este trabajo, se precisa un personaje que esté agotado porque es aquel que no persigue ya ningún objetivo, no sigue ninguna preferencia.

Ahora, ¿cómo se lleva a la práctica el concepto de agotamiento en las obras de Beckett? Deleuze en el texto *L'Épuié* establece tres niveles de agotamiento, el primero de ellos pertenece al nivel del lenguaje:

*Si la combinatoria tiene la ambición de agotar lo posible con palabras, es necesario que constituya un metalenguaje, una lengua muy especial, de tal modo que las relaciones entre objetos sean idénticas a las relaciones entre palabras, y que las palabras, por lo tanto, no coloquen ya lo posible en relación con una realización, sino que den ellas mismas a lo posible una realidad que le sea propia, justamente agotable (...)*

*Llamemos lengua I, en Beckett, a esta lengua atómica, disyuntiva, cortada, hachada, donde la enumeración reemplaza las proposiciones, y las relaciones combinatorias reemplazan las relaciones sintácticas: una lengua de nombres.*<sup>41</sup>

39 Deleuze, Guilles, «El agotado / L'Épuié» en *Samuel Beckett*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006, pág 63.

40 Beckett, Samuel, *El innombrable*, Madrid, Alianza editorial, 2012, pág 182.

41 Deleuze, Guilles, «El agotado / L'Épuié» en *Samuel Beckett*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006, pág 66.

Un primer nivel de agotamiento es aquel en que el personaje agotado utiliza el arte de la combinatoria para agotar las palabras mismas, llevándolas a sus propios límites a través de series exhaustivas. Cuando esto sucede, se encuentra un segundo nivel, que Deleuze nombra *lengua II*:

*No es ya la de los nombres, sino la de las voces, que no procede ya por medio de átomos combinables, sino a través de flujos que pueden mezclarse. Las voces son las ondas o los flujos que orientan y distribuyen los corpúsculos lingüísticos.*<sup>42</sup>

Aquí ya no se trata de agotar las series, sino de atender a las voces que hablan, que se mezclan a través de flujos invisibles. En este segundo nivel hay que volverse sobre el emisor, aquel que habla en las palabras. El ejemplo clave de una lengua II sería el *Innombrable*, un personaje que dialoga sobre y con sus diferentes voces internas (los otros), creando la impresión de estar frente a un debate entre distintos personajes que difieren entre ellos mismos. De este círculo entre voces deviene un tercer nivel, lo que Deleuze llama *Lengua III*,

*(...) que no refiere ya el lenguaje a objetos numerables y combinables, ni a voces emisoras, sino a límites inmanentes que dejan de desplazarse, hiatos, agujeros o desgarraduras de las que no se dará cuenta, que podrían atribuirse a la mera fatiga si no crecieran de golpe a fin de acoger algo que viene del afuera o de otra parte. (...) Esa cosa vista, u oída, se llama Imagen, visual o sonora, siempre que se la libere de las cadenas con las que la sostienen las otras dos lenguas.*<sup>43</sup>

Cuando Deleuze habla de una lengua III en el análisis de Beckett, se refiere a aquello que sucede entre dos términos, entre dos voces, algo que viene del afuera. Nos está hablando del surgimiento de una imagen pura, como elemento que nace de forma espontánea, desligado de las cadenas del lenguaje y de las voces que lo hablan. Esta reflexión sobre el ascenso a un tercer nivel, nos conduce inevitablemente al reencuentro con Imagen tiempo de Gilles Deleuze. Ambas, imagen pura e Imagen tiempo pertenecen a una misma naturaleza que las eleva a un estadio propio, independiente y superador del lenguaje. La importancia de estas imágenes no se da por su contenido como en el caso del lenguaje, sino por su energía, por su tensión interna que es comprendida en relación de fuerzas, es decir, por suma o contraste con las otras imágenes, sus semejantes.

*L'Épuisé*, nos ha permitido un mayor acercamiento conceptual a las obras literarias y audiovisuales de Samuel Beckett. Si bien el proyecto desarrolla cuestiones sobre la insuficiencia del lenguaje en relación a la realidad, el

---

42 Ibid., pág 66-67.

43 Ibid., pág 68.

texto *L'Épuié* se considera una aportación esencial e influyente en la elaboración de nuestro presente discurso.

Efectivamente, hay muchas cosas que escapan al lenguaje pero esto no quiere decir que no existan, sino que no pueden ser contadas a través de él, porque es insuficiente, se queda a medio camino, se agotan sus posibilidades. Ante esta sensación, se buscan otras vías de experimentación posibles capaces de expresar justamente esta sensación. El encuentro con la imagen, el diálogo con y a través de ella, otorgándole todo el poder, con la finalidad de explotar todas sus capacidades posibles y conocer sus límites. Entendiendo a la imagen como elemento desligado y superador del lenguaje. Capaz de expresar sin hablar y siempre en relación yuxtapuesta con sus semejantes, que la influyen, la modifican y la contaminan. Considerar a la imagen como un medio hábil con el que poder elaborar un discurso múltiple e inclusivo, capaz de albergar la diversidad que implica el acto de ver, percibir, sentir lo que se está viendo. Pero para llegar a este punto de análisis, el proyecto ha tenido que experimentar y comprender previamente los dos primeros niveles de agotamiento descritos por Guilles Deleuze, el del lenguaje y el de las voces. Solo entonces se llega a captar un tercer nivel, el de la imagen pura, al que se dirige esta investigación.

A continuación se exponen algunas obras de Beckett, seleccionando expresamente aquellas piezas que ayudan a comprender visualmente el análisis que ofrece Deleuze, y concretamente en lo que respecta a la *III Lengua*. Para ello, comenzamos con *Film*<sup>44</sup>, una película experimental escrita por Samuel Beckett y dirigida conjuntamente con Alan Schneider. En esta pieza, encontramos que tanto la idea básica argumental como los medios técnicos utilizados mantienen similitudes con *Polimorfa*. El planteamiento filosófico de la película intenta expresar a través de la imagen una idea abstracta; *esse est percibi* (ser es ser percibido)<sup>45</sup>. El personaje de la historia ante la necesidad de “no ser percibido” intenta escapar de toda percepción ajena, ya sean personas, animales, plantas e incluso fotografías. Pero su esfuerzo acaba por fracasar debido a la imposibilidad de escapar a la autopercepción. Esta abstracta y compleja idea, se desarrolla utilizando únicamente los recursos técnicos visuales que ofrece el cine, sin intervención de la palabra, sólo un Shhh!, de silencio, se sitúa en la pista de sonido. El atractivo de la película está ahí, en la complejidad del tema argumental expresada únicamente a través de la imagen. Concediendo al espectador la tarea de pensar en base a la suma de imágenes.

---

44 BECKETT, Samuel, *Film*, 1964 [película on line] [02/06/2013]

<[http://www.youtube.com/watch?v=ld5aup8\\_2WQ](http://www.youtube.com/watch?v=ld5aup8_2WQ)>

45 La idea básica de la que parte la película «*esse est percibi*», es una frase escrita por el filósofo irlandés George Berkeley.

Otra de sus obras interesantes es *Quadrat 1+2*.<sup>46</sup> En ella, Beckett rechaza toda narración para dar paso al cuerpo y sus expresiones. La obra se realiza a partir de un único plano general picado, que registra la superficie de un cuadrado con su perímetro delimitado y un punto central marcado. Cuatro figuras con túnicas de distintos colores aparecen y desaparecen recorriendo los lados y las diagonales del cuadrado. Los sonidos instrumentales acompañan a las figuras en relación al ritmo. Esta obra, caracterizada por su estética minimalista, busca agotar el espacio (cuadrado) a través de la combinatoria de secuencias que realizan las figuras. Tarea que no persigue un fin, se está delante de una danza eterna que busca agotar el espacio. Pero para que esto se realice, y en contraposición, el encuentro entre los cuerpos no puede ser posible. Las figuras recorren repetidamente el espacio, pero al llegar al punto centro del cuadrado, lo contonean para evitarlo, haciendo imposible todo encuentro.

La investigación que Beckett desarrolla en relación a la idea de *agotar el espacio*, y su materialización con *Quadrat 1+2*, es algo que ha repercutido en el proyecto. Partiendo de un enfoque distinto y menos puro que el de Beckett, en *Polimorfa* también se trabaja con la idea de agotar el espacio, pero desde un segundo plano. Es decir, los personajes de la historia se ven inmersos repetidamente dentro de un espacio que los limita, el espacio común con un agujero en el centro. Durante todas las escenas, los personajes realizan diversos juegos para ver quien es el primero en acceder al agujero central. Una vez acceden a ver por él, la historia adopta un giro completo sumergiendo a los personajes en pequeñas subhistorias, que no son más que sus propias percepciones, sus imágenes pensamiento. Al final, los protagonistas vuelven siempre al mismo espacio común. Pero con la diferencia de que este espacio común va sufriendo sucesivos cambios (el rectángulo va aumentando de tamaño y la posición de los sujetos adopta nuevos gestos), que reflejan la situación anímica de la relación entre los personajes. *Polimorfa* al igual que *Quadrat 1+2*, también puede ser considerada como una danza eterna que busca agotar el espacio a partir de los juegos propuestos entre los personajes. Pero en este caso si lo consiguen, a diferencia de *Quadrat 1+2*, los personajes de *Polimorfa* acaban por agotar las posibilidades del espacio. En la última secuencia, el crecimiento del rectángulo abarca casi la totalidad del espacio, los personajes están exhaustos, distantes, sus cuerpos agotados se arrastran por el espacio hacia el agujero central, y solo cuando las miradas de los protagonistas consiguen encontrarse, ocurre lo que tanto anhelaban, la creación de una imagen pensamiento de la suma de ambas. Éste es el único momento del film en que ambos personajes empatizan hasta el punto de percibir una sensación similar, creando una imagen pensamiento que los conduce a la separación. Esta

---

46 BECKETT, Samuel, 1981, *Quadrat 1+2*, [obra para TV on line] [02/06/2013] <<http://www.youtube.com/watch?v=4ZDRfniCq9M> >

separación nos conduce de nuevo al espacio, pero ahora está vacío, agotado.

Ya por último pero no menos importante, destacar *Nacht und Träume*<sup>47</sup> (*Noche y Sueño*), una obra televisiva de 1987 en la que Beckett se aproxima a la creación de una imagen pura. Con estética oscura y minimalista, el personaje de la obra, agotado e insomne, se prepara para fabricar una imagen. Se puede decir que, si bien en *Polimorfa* se encuentran muchas referencias a las obras de Beckett, *Nacht und Träume* es una prueba evidente. Un ejemplo obvio sería la escena de la lechuga en *Polimorfa*, y concretamente, el plano negro del que surge gradualmente una lechuga palpitante. O la escena en que ambos personajes debaten en relación a sus percepciones, pero sin utilizar el recurso de la palabra sino a través de sus propias imágenes pensamiento. En las dos escenas, la forma de expresar a partir de la imagen y aquello que quiere transmitir; la creación de una imagen pensamiento, le deben bastante a la obra *Nacht und Träume* de Samuel Beckett.

Al hacer este pequeño recorrido cronológico por algunas piezas de Beckett, se observa un interés por parte del autor en depurar la técnica. La filosofía de Beckett rechaza el lenguaje; la carga de significados en las palabras, sus viejas costumbres y los recuerdos personales implícitos producen anclajes, que nos condicionan y determinan el significado de las palabras. Por ello, Beckett nos habla de “abrir agujeros” en la superficie del lenguaje, para mostrar lo que hay oculto detrás. Aunque muchas de sus obras si utilizan las palabras, para el proyecto se han seleccionado aquellas que rechazan su uso por completo. En primer lugar, con la intención de mostrar otra metodología afin al proyecto y en relación al uso de la imagen como medio de expresión. Y en segundo lugar, para hacer visible cómo el transcurso de los años hace que las obras televisivas de Beckett, aun manteniendo el mismo posicionamiento filosófico y su interés por él, se vuelvan más depuradas, centrándose en la creación de una imagen pura liberada de las cadenas del lenguaje, como es el caso de *Nacht und Träume*.

---

47 Beckett, Samuel, 1982. *Nacht und Träume*, [obra para TV on line] [02/06/2013] <<http://www.youtube.com/watch?v=yWtlatoBK4M> >

### 3.3 Formato híbrido entre Teatro, Performance y Videodanza

Uno de los rasgos interesantes de *Polimorfa* es su naturaleza híbrida, lo cual nos plantea dudas a la hora de clasificar la obra. Primeramente, el hecho de grabar a los personajes en un espacio cerrado e indefinido y con iluminación propia del teatro, dota de cierta peculiaridad a la pieza, que la aleja de una estética cinematográfica. La decisión de trabajar con este tipo de estética y plantear un espacio de acción descontextualizado, fue tomada debido al influjo de las obras para televisión de Samuel Beckett. En segundo lugar, la anulación por completo del lenguaje verbal condujo a pensar en el lenguaje corporal como medio de expresión, lo que lo vincula al campo de la performance. Concediendo al cuerpo la libertad y el poder de desplegar todas sus capacidades para significar.

Hay que decir que ya en la etapa de elaborar el guión, todas las escenas fueron concebidas como pequeñas performances. Al no haber diálogo verbal entre los personajes, nuestro esfuerzo se centró en visualizar ciertas acciones, que pudieran por sí solas sugerir una especie de juego entre los protagonistas. Trabajar a partir de esta idea, en principio tan simple, nos permitió desarrollar aquellos conceptos de la investigación relacionados con la mala comunicación entre los humanos; la incompreensión hacia el otro, la imposición de un punto de vista, la violencia gestual ejercida y finalmente la empatía. En verdad, fue una experiencia muy gratificante descubrir que se podían tratar temas tan complejos a partir de actos muy simples, solo había que empezar a trabajar con ellos.

Como ejemplo hay que nombrar a Melati Suryodarmo<sup>48</sup>. Considerada como un estímulo puntual, que nos hizo sentir a través de una de sus performances, la potencialidad de un simple acto. La obra se titula *Exergie*, (El baile de la mantequilla), de 2009. En ella se observa a una mujer con un vestido negro y ajustado, lleva unos zapatos de tacón. En el centro de la sala hay unos 10 bloques de mantequilla que forman un pequeño rectángulo. Se escucha un sonido de percusión lenta. La performer se posiciona entre los bloques de mantequilla y empieza a moverse lenta y sensualmente al ritmo de la música. El sonido de una percusión sigue acompañando durante todo el acto, alternando los ritmos en concordancia a los movimientos de la mujer, creando tensión. La textura de la mantequilla hace que la mujer no pueda mantener el equilibrio, ella hace esfuerzos pero acaba cayendo. Sin dejarse vencer, la mujer se levanta una y otra vez e intenta bailar al ritmo de la percusión. A

---

48 Suryodarmo, Melati, *Exergie - Butter Dance*, 2009 [performance on line] [02/06/2013] <<http://vimeo.com/46277791>>

medida que pasa el tiempo, el espacio se vuelve cada vez más viscoso y con él, el cuerpo entero de la mujer. Después de tantas caídas, ella acaba por desistir, se quita los zapatos y desaparece de la sala a gatas.

Esta performance aquí descrita, al visualizarla, nos transmitió a tal extremo que motivó a seguir en una misma línea. El ritmo de la percusión, el cuerpo de la mujer junto con sus movimientos, y la mantequilla, son tres elementos básicos en interacción que producen un impacto en el espectador, y es justo este impacto lo que hace que el espectador reflexione sobre lo que está viendo. Al fin y al cabo, lo interesante de la acción no está en el conjunto de elementos, sino en lo que se puede generar a partir de ellos.

En una línea similar se trabajó en el rodaje. A partir de una metodología más bien performática, es decir, aun siguiendo un guión técnico específico, las escenas se fueron trabajando dejando vía libre a la improvisación y sobretodo, al sentir del momento. Se habló con los actores exponiéndoles los puntos clave de cada escena, pero sin entrar en determinaciones. Acto seguido, los actores experimentaban de forma libre dando voz al cuerpo. Es por ello, que al visualizar la pieza, y más concretamente los fragmentos en donde aparecen los personajes, se advierte un notorio comportamiento performático que escapa de los patrones de representación del cine.

Al mismo tiempo, hay fragmentos concretos en *Polimorfa* que, partiendo del acto performático se desligan de él para acercarse al lenguaje de la video-danza. Para el proyecto, el término video-danza no se vincula a lo específico del actor y su gesto corporal, sino al comportamiento de la cámara en acción. Pongamos un ejemplo comparativo, la escena en que los personajes juegan a darse de comer hojas de lechuga el uno al otro. En ésta, la cámara se dedica meramente a registrar la acción, como ocurre mayoritariamente en la performance. Se graba todo desde un mismo punto de vista, manteniendo la cámara fija, ofreciendo como resultado material de registro. Por el contrario, la segunda escena en que los personajes miden el espacio con tizas, muestra una lectura visual distinta. Aquí la cámara se comporta como otro personaje activo que se mueve en relación al movimiento de los personajes. Su función ya no trata de registrar la acción sino la de captar la sutileza de cada movimiento. Cuando esto se realiza, los cuerpos de los personajes entran en otra dimensión y sus gestos se convierten en parte de una coreografía, como ocurre en *Polimorfa*. Este recurso que utiliza la cámara, es propio de la video-danza.

Para contextualizarlo, hay que referenciar una figura clave, Maya Derem. Esta cineasta independiente, marcó a través de sus films experimentales el principio de lo que posteriormente se denominaría video-danza. En

1943, con su estreno de *Meshes of the Afternoon*<sup>49</sup>, se advierte una nueva vía que experimenta con la cámara y la danza. El cortometraje se desarrolla a partir de una trama argumental, que muestra en determinadas escenas un acercamiento a la danza. En ellas, los movimientos rotatorios y reversos de la cámara acompañan sutilmente a los movimientos de la mujer. Pasados dos años, la autora presenta; *A study in choreography for camera (silent)*<sup>50</sup>. Un trabajo que muestra una paulatina evolución a favor de la danza, en el que se desprende de toda narración literal para centrarse exclusivamente en el estudio de la danza y sus movimientos a través de la cámara.

Hasta aquí, se ha esbozado un análisis que muestra la influencia de distintas artes respecto a *Polimorfa*, pasando por el teatro, la performance y la video-danza. Aunque las intenciones del proyecto no pretenden etiquetar la obra, conviene saber de dónde provienen sus raíces para que con el tiempo, trabajar conscientemente y a través del arte, para abrir nuevas vías de expresión en cuanto al lenguaje audiovisual y cinematográfico.

---

49 Derem, Maya, *Meshes of the Afternoon*, 1943, [película on line] [02/06/2013] <<http://vimeo.com/52153566>>

50 Derem, Maya, *A study in choreography for camera*, 1945 [película on line] [02/06/2013] <<http://www.zappinternet.com/video/qejXleFkoT/Maya-Deren-A-study-in-choreography-for-camera-1945>>

## 4. A MODO DE CONCLUSIONES

Llegados a este apartado del proyecto y después de un introspectivo, arduo y bellissimo proceso, se es capaz de echar la vista atrás y valorar toda la trayectoria seguida. Si bien es cierto que el proyecto en sí y todos los apartados que lo componen, resultaron tarea complicada en su momento, enfrentarse a este, resulta el más difícil de todos.

El nacimiento de *Polimorfa* surge de una necesidad personal, la de comprenderme a mi misma en relación a la experiencia vivida, realizando un trabajo de desapego con el sentimiento cegador para adquirir conocimiento y conciencia de todo ello. Dicho de forma simple y en palabras de Jean-Luc Godard, *la creación consiste en poner orden en el desorden*<sup>51</sup>. Por lo tanto, a estas alturas del proyecto, se puede decir que ya encontramos el orden que muestra el entramado camino que nos llevó a la creación de *Polimorfa*.

Todo parte de un primer conflicto, que es la hipótesis del proyecto; la dificultad de comunicación a través del uso del lenguaje verbal y su insuficiencia a la hora de transmitir a otros sujetos cualquier conocimiento, experiencia o sensación vivida sin que se produzcan distorsiones e interpretaciones erróneas en dicho proceso. A partir de esta hipótesis y sin saber con certitud hacia dónde se dirigía el proyecto, nos acercamos a la filosofía y a la psicología con la intención primera de comprender el proceso implícito entre individuo y realidad, ya que es a partir de esta interacción que el individuo siente, experiencia y adquiere conocimiento. De aquí, el interés por entender el proceso de pensamiento y los sistemas que éste utiliza para representar el conocimiento, como son la imagen mental y el lenguaje verbal.

Una vez trazado este recorrido, se retomó de nuevo la hipótesis hallando nuevos matices. Se descubrió que el proyecto no trataba simplemente de atender aspectos relacionados con la dificultad de comunicación debido a la insuficiencia del lenguaje verbal, había algo más recóndito a lo que atender; hallar la causa que genera una mala comunicación entre individuos.

Si bien es cierto que cada individuo percibe la realidad desde su punto de vista, obteniendo como resultado una representación subjetiva del mundo, y por lo tanto parcial. Es lógico, que las palabras en cada individuo adquieran significados distintos, puesto que aluden a sus respectivas representaciones mentales, que son únicas y pertenecientes a la experiencia de cada sujeto. Entonces, ante cualquier acto de

---

51 Aidelman, Núria y de Lucas, Gonzalo (ed.), *Jean-Luc Godard. Pensar entre imágenes. Conversaciones, entrevistas, presentaciones y otros fragmentos*, Barcelona, Intermedio, 2010, pág 252.

comunicación verbal, al receptor le es imposible albergar y comprender completamente el significado transmitido por el emisor, puesto que el receptor entiende y procesa la información bajo su punto de vista, relacionándola con sus propias experiencias. Pero a nuestro entender, esta limitación en el proceso de comunicación verbal, si puede provocar distorsiones de contenido e interpretaciones erróneas entre individuos, pero no justifica en su totalidad el acto de una mala comunicación. El problema reside en un eslabón más abajo y forma parte de la condición humana en creer que se está en posesión de la verdad absoluta, llegando al extremo de querer imponer la realidad de uno como aquello que es verídico y correcto, desacreditando y rechazando la realidad perteneciente al otro.

Como ya se ha comentado anteriormente, toda persona es capaz de admitir que cada individuo concibe la realidad de manera distinta a la del otro, esta sería la parte teórica que todo el mundo sabe y comparte. Pero, ¿qué pasa cuando atendemos a la parte práctica?, ¿cuál es nuestra actitud al respecto? Cuando dos personas intentan comunicarse verbalmente, qué es lo que llega a generar una mala comunicación, ¿las palabras mismas? o ¿la actitud que muestra cada quién? Una palabra podrá tener diferente significado en cada individuo, o no se podrá encontrar la palabra exacta que defina aquello que se quiere decir, o incluso se podrá no estar de acuerdo con lo que piensa y dice el otro, pero al final, es la actitud de cada sujeto la que determinará el camino hacia una buena o mala comunicación.

Llegados a este punto, el proyecto nos conduce a la siguiente reflexión personal. En cualquier acto de comunicación verbal entre individuos, surgen diariamente puntos de vista dispares fruto de diferencias de pensamiento. Esto es un ejercicio natural y enriquecedor para la persona, puesto que sirve para comprender que existen más formas de ver y pensar la realidad, ayuda a mantenernos en un determinado posicionamiento el cual argumentamos e incluso es útil para crear un argumento nuevo de la suma de ambos. Ahora, y esto es una observación, en la realidad suele suceder todo lo contrario, ya que según nuestra experiencia existe una práctica común entre los humanos en querer imponer al otro la concepción de uno. Esto es a lo que nosotros llamamos un acto de mala comunicación, estrechamente vinculado con el afán de querer dominar el pensamiento del otro, y que ya no está directamente relacionado con la insuficiencia del lenguaje verbal, sino que reside en la actitud de la propia persona. En consecuencia, no se conoce otra vía para producir un cambio si no es adquiriendo conciencia de ello, aceptando la pluralidad de formas que habita en el pensar, ser y estar de cada humano, aun sin estar de acuerdo con la percepción que tiene el otro respecto a la realidad. Esta es nuestra reflexión crítica final, la cual está latente durante todo el film de *Polimorfa*.

En lo referente a los dos objetivos marcados en el proyecto, se cree haberlos alcanzado satisfactoriamente. Principalmente, en lo que atañe al primer objetivo que es la realización de un medimetro, manifestar ante todo la satisfacción personal de haber podido contar con un equipo de trabajo tan comprometido con el proyecto, sin estas personas, *Polimorfa* no se hubiera podido realizar. Por otra parte, una vez analizado el resultado final del film, y tras haber propuesto varios visionados a diversos espectadores, se llega a la conclusión personal de que *Polimorfa* llega a transmitir por si misma, el discurso teórico que aquí se expone. Reconociendo en la crítica de cada espectadora y espectador, una gran variedad de interpretaciones, todas ellas válidas.

En cuanto al segundo objetivo: construir una narración audiovisual que aluda al proceso del pensamiento, es decir, la elaboración de un discurso visual que haga pensar al espectador a partir de la asociación de imágenes, se cree conveniente dejar a juicio externo su valoración, con la finalidad de que cada quién saque su propio juicio y conclusión. Teniendo presente la diferencia entre el tema de la historia que trata cuestiones relacionadas con la imagen pensamiento, y el tipo de montaje empleado, siendo el segundo aspecto lo que se viene a valorar.

Para concluir, agradecerme a mi misma el haber superado la fase de un bloqueo creativo, debido a la práctica inconsciente de sucesivos actos de mala comunicación. Gracias al apoyo y comprensión de gente diversa, pero sobre todo, gracias a dos mujeres guía, una por enseñarme a canalizar mis emociones, y la otra por incorporar disciplina y constancia en mi vida, he podido de nuevo recrearme dando forma a *Polimorfa*.

De ella he aprendido a dialogar mudamente con las imágenes, mostrando su potencial para expresar un pensamiento.

De ella he aprendido a no subestimar la fuerza que habita en las palabras. Tomando consciencia de aquello que se dice, cómo se dice y a quién se dice.

## 5. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- AIDELMAN, Núria y de Lucas, Gonzalo (ed.), *Jean-Luc Godard. Pensar entre imágenes. Conversaciones, entrevistas, presentaciones y otros fragmentos*, Barcelona, Intermedio, 2010.
- ARTAUD, Antonin, *El cine*, Madrid, Alianza Editorial, 1982.
- BECKETT, Samuel, *El innombrable*, Madrid, Alianza editorial, 2012.
- BECKETT, Samuel, *Malone muere*, Madrid, Alianza editorial, 2012.
- COMPARATO, Doc, *De la creación al guión*, Madrid, Instituto oficial de radio y televisión. Rtve, 1993.
- DAMASIO, Antonio.R., *El error de descartes. La razón de las emociones*, Santiago de Chile, Andres Bello, 1999.
- DELEUZE, Guilles, *Crítica y clínica*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1996.
- DELEUZE, Guilles, «El agotado / L'Épuisé» en *Samuel Beckett*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 2006.
- DELEUZE, Guilles, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine1*, Barcelona, Paidós, 1984.
- DELEUZE, Guilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine2*, Barcelona, Paidós, 1987.
- DENIS, Michel, *Las imágenes mentales*, Madrid, siglo XXI de España editores, 1989.
- MAUTHNER, Fritz, *Contribuciones a una crítica del Lenguaje*, Barcelona, Herder, 2001.
- NIETZSCHE, Friederich, *Así habló Zaratustra*, Madrid, Alianza Editorial, 1981.
- NIETZSCHE, Friederich, *Crepúsculo de los ídolos o Cómo se filosofa con el martillo*, Madrid, Alianza editorial, 1975.
- NIETZSCHE, Friedrich, *En torno a la voluntad del poder*, Barcelona, Península, 1973.
- PAGÁN, Alberte (ed.), *Introducción aos clásicos do cinema experimental: 1945-1990*, Galicia, Xunta de Galicia, 1999.
- SLOTERDIJK, Peter, *El pensador en escena. El materialismo de Nietzsche*, Valencia, Pre-Textos, 2009.

### Artículos y revistas:

DELEUZE, Guilles, «Tener una idea en cine», en *Archipiélago. Cuadernos de crítica de la cultura* nº 22, revista trimestral otoño, 1995.

VILLALBA, Dokushô, «La ética, corazón de una nueva civilización, Zen y civilización», en *Zendo la vía del zen*, nº 3 , septiembre – diciembre, 2001.

### Fuentes on line:

COLOM, Roberto y Juan, Manuel de, «Las representaciones mentales: ¿El lenguaje del pensamiento, los lenguajes del pensamiento o los lenguajes de los pensamientos?», en *Anuario de Psicología*, nº 45, 1999, [artículo de revista on line] [06/03/2013] <<http://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/64624/88650>>

ECHAVARRÍA FERRARI, Arturo, «Borges y Fritz Mauthner: Una filosofía del lenguaje», [artículo on line] [25/ 06/ 2013] <[http://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/07/aih\\_07\\_1\\_039.pdf](http://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/07/aih_07_1_039.pdf)>

LUCERO, Guadalupe, «Agotar la lengua: Beckett a través de Deleuze», en *Daímon. Revista internacional de Filosofía*, nº 55, 2012, [artículo de revista on line] [02/06/2013] <http://revistas.um.es/daimon/article/download/132461/135121>

MANOVICH, LEV, «Jump Over Proust», [texto on line] [25/ 06/ 2013] <<http://www.upv.es/laboluz/doctorado/text/proust.doc>>

MOREY, Miguel, 1985, «Nietzsche el malentendido», [texto on line] <<http://www.nietzscheana.com.ar/comentarios/malentendido.htm>> [25/ 06/ 2013]

MOREY, Miguel, 1993, « Friedrich Nietzsche, una biografía. El discípulo de Dionisio (1896-1877)», [texto on line] [25/ 06/ 2013] <<http://www.nietzscheana.com.ar/comentarios/discipulo.htm>>

NIETZSCHE, Frederich, 1873, «Sobre verdad y mentira en sentido extramoral», [texto online] [03/ 20/ 2013] <<http://www.lacavernadepaton.com/articulosbis/verdadymentira.pdf>>

SÁNCHEZ MÉNDEZ, Manuel, « Las aportaciones científicas, la creación y las imágenes mentales» en *Arte, individuo y sociedad*, nº 3, 1990, [artículo de revista on line] [25/06/2013] <[http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/N3/Manuel\\_Sanchez.pdf](http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/N3/Manuel_Sanchez.pdf)>

ZAMORA ÁGUILA, Fernando, 2007, *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*, [libro on line] <<http://goo.gl/BmXME>> [25/06/2013]

## DVD

- CHYTILOVÁ, Věra, *Sedmikrásky (Daisies)*, Barrandov Film Studios, [DVD], 1966.
- GODARD, Jean-Luc, *JLG / JLG, autoportrait de décembre*, Gaumont, [DVD], 1995.
- GODARD, Jean-Luc, *Notre musique*, Aventura Films, Vega Film, Peripheria, France 3 Cinéma, Canal +, TSR, DFI, [DVD], 2004.
- GODARD, Jean-Luc, *Ten Minutes Older: The Cello*, Coproducción GB-Alemania-Francia; Odyssey Films / Matador Pictures / Road Movies, [DVD], 2002.

## Películas on line:

- BECKETT, Samuel, *Film*, 1964, [película on line] [02/06/2013] <[http://www.youtube.com/watch?v=ld5aup8\\_2WQ](http://www.youtube.com/watch?v=ld5aup8_2WQ)>
- BECKETT, Samuel, *Nacht und Träume*, 1982, [obra para TV on line] [02/06/2013] <<http://www.youtube.com/watch?v=yWtIatoBK4M>>
- BECKETT, Samuel, *Quadrat 1+2*, 1981, [obra para TV on line] [02/06/2013] <<http://www.youtube.com/watch?v=4ZDRfnICq9M>>
- BRACKHAGE, Stan, *Dog Star Man*, 1962, [película on line] [02/06/2013] <<http://vimeo.com/1347580>>
- BRACKHAGE, Stan, *Window Water Baby Moving*, 1959, [película on line] [02/06/2013] <<http://www.youtube.com/watch?v=-drSrvTtZ1k>>
- DEREM, Maya, *A study in choreography for camera*, 1945, [película on line] [02/06/2013] <<http://www.zappinternet.com/video/qejXleFkoT/Maya-Deren-A-study-in-choreography-for-camera-1945>>
- DEREM, Maya, *Meshes of the Afternoon*, 1943, [película on line] [02/06/2013] <<http://vimeo.com/52153566>>
- GODARD, Jean-Luc, *L'origine du XXIe siècle*, 2000, [película on line] [15/06/2013] <[http://www.dailymotion.com/video/xpog1\\_godard-l-origine-du-xxieme-siecle\\_shortfilms#.Ubyfw-v1uPY](http://www.dailymotion.com/video/xpog1_godard-l-origine-du-xxieme-siecle_shortfilms#.Ubyfw-v1uPY)>
- LENT, Jørgen, *The perfect Human*, 1967, [película on line] [25/04/2013] <<http://vimeo.com/11482893>>
- LYNCH, David, *Inland Empire*, 2006, [película on line] [20/04/2013] <<http://www.shurweb.es/videos/inland-empire/>>
- SURYODARMO, Melati, *Exergie - Butter Dance*, 2009, [performance on line] [02/06/2013] <<http://vimeo.com/46277791>>