

# TFG

---

## ALIENVM.

LA FILMACIÓN DE UN PROCESO CREATIVO.

Presentado por Carlos Piñol Corbí

Tutor: Fernando Javier Canet Centellas

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## AGRADECIMIENTOS.

A Augusto Quevedo y su proyecto de la “Nación Alien” por servirme de inspiración y expandir mi mente a nivel humano y planetario.

A todos los entrevistados en el rodaje del documental, especialmente a Martín López y Ricardo Totto.

A mis camaradas David Van der Hofstadt, Eva Ibáñez y Jairo Blanes por echarme una mano durante el rodaje en plató.

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto trata sobre el proceso creativo y su filmación tanto en el cine documental como en la ficción.

El desarrollo de este trabajo está estructurado en dos bloques. El primero constituye una revisión bibliográfica sobre el proceso creativo, donde se han establecido concordancias con algunos ejemplos cinematográficos en los que se trabaja de forma más o menos directa dicho concepto. Y el segundo trata sobre el análisis (en estos términos) del desarrollo de una pieza documental de producción propia, que registra el proceso de creación de un personaje de ficción a través de la intervención directa de la realidad.

La obra documental "ALIENVM", plantea, mediante un dialogo entre la realidad y la ficción, una compleja reflexión sobre la condición humana y la situación del hombre en la tierra. Estando ésta, elaborada desde el punto de vista de un visitante de otro mundo.

En el lado de la realidad se encuentra el registro del proceso de construcción de éste personaje alienígena. Dicho proceso queda plasmado en la propia obra, a través de las vivencias del autor en el transcurso del desarrollo del proyecto. Así como la representación de las metodologías e investigaciones llevadas a cabo para la elaboración del mismo. Y en el lado de la ficción, se encuentra la representación (en forma de documental informativo) de las impresiones que dicho personaje tiene a cerca de la humanidad, tras su estancia en el Planeta Tierra.

### **Palabras clave:**

- Proceso creativo
- Documentación audiovisual
- Construcción de un personaje.
- Realidad
- Ficción

## SUMMARY AND KEYWORDS

This project talks about creative process shooting and how it is reflected in both the documentary film and fiction.

The methodology of this paper is divided into two phases. First we have a general theoretical study of the creative process, showing some film examples that treated more or less directly this concept. Then we have analyzed (in those terms) the development of a self-produced documentary that records the fictional character creation process, through reality direct intervention.

The documentary "ALIENVM" raises through a dialogue between reality and fiction, a reflection about human condition developed from a foreign being point of view.

The fictional character construction process is recorded on reality's side. The documentary reflects the process through the author experiences during the project maturing. It also reflects the methodology employed. This character's impressions of humanity and Earth are recorded like an informative documentary, on fiction's side.

### **Keywords:**

- Creative process
- Audiovisual documentation
- Character construction
- Reality
- Fiction



# 1. INTRODUCCIÓN

Cuando se planteó el tema principal de este trabajo, su ejecución resultó confusa. Ya que en cierta manera la producción del documental ALIENVM estaba centrada en otros aspectos. Se mantuvo la premisa de la creación de un personaje de ficción, por lo que las primeras investigaciones realizadas estaban únicamente relacionadas con todo aquello que se necesitaba conocer para desempeñar esta tarea. Sin embargo, finalmente se cayó en la cuenta de que pese a que el objetivo principal del proyecto era construir un personaje de ficción a través de la intervención directa de la realidad, el propósito final de la ejecución del mismo era en realidad registrar audiovisualmente todo el proceso creativo que conllevaría. El desarrollo del documental debía, por tanto, mostrar cómo se podría ser capaz de ejecutar esta difícil propuesta. Esto conllevó, necesariamente, al planteamiento de dos cuestiones básicas. ¿Qué es la creatividad? y ¿Se puede documentar un proceso creativo?

## **-CREATIVIDAD Y DOCUMENTACIÓN AUDIOVISUAL.**

Todo acto de creación llevado a cabo por el ser humano, ha tenido desde siempre un objetivo primordial: dar, en más o menos medida, corporeidad a una idea. Desde la más primitiva herramienta, al más complejo pensamiento filosófico; el hacer del creador es el de permitir que exista en el plano físico, algo que antes del acto de crear no existía más allá del plano mental. El artista, en su histórico esfuerzo por hacer del mundo, un lugar un poquito más complejo tras su paso por él, ha tomado el acto de creación como una pulsión vital. Una necesidad ulterior de perturbar la quietud natural de la existencia, por el mero hecho de tener la capacidad de hacerlo. Y la obra de arte, ya tenga como intención plasmar la realidad, interpretarla, modificarla o bien crear una nueva, es el resultado de la puesta en marcha de una maquinaria interior, que se vale de los recursos externos al alcance del artista, para así construir un producto estético en primer término, e intelectual en segundo.

La creatividad, a grandes rasgos, podría definirse como la correcta orientación del conjunto de aptitudes y actitudes de un individuo, hacia la capacidad de creación. Esta es resultado, y nunca inicio, de un proceso a priori incontrolable; a través del cual el autor hace lo que puede y no lo que quiere. La creatividad puede considerarse como un constructo multidimensional basado en la interacción de gran cantidad de factores que influyen en distintos grados en la conducta del sujeto. Ésta se puede cuantificar. Entrenar. E incluso se puede adquirir y desarrollar a través de un sistema específico de aprendizaje. Sin embargo el psicólogo Carlos Alonso en “¿Qué es la creatividad?” (2000, Pág. 46), defiende que la entidad del término si-

que siendo ambigua y heterogénea. Ya que ésta no puede ser cuantificable hasta la realización de un análisis detallado de sus consecuencias. Siguiendo las palabras de Alonso:

“Así como identificamos al árbol por sus frutos, para llegar a la identificación del individuo creativo la psicología se ve obligada a apoyarse en el análisis del producto creativo. No se puede estudiar como creador a Van-Gogh sin conocer la existencia de las obras que creó.” (

De modo que, pese a lo ponderable de la creatividad como cualidad cognitiva, esta nace siempre del desarrollo de un proceso, basado en la maduración de ideas cercanas al concepto de innovación, y su puesta en marcha a través de distintas fases de evolución de un proyecto. Más adelante se estudian dichas fases en este trabajo.

Por tanto, aunque todos los esfuerzos, desconsuelos y glorias del artista tienen como razón de ser, un producto final que permanezca en el tiempo (de un modo u otro). El inevitable proceso al que es debido, constituye el verdadero reflejo de las capacidades creativas de un artista como tal. Así, el proceso creativo se convierte, en un contexto teórico, en el fin último por el cual éste ejecuta su naturaleza creadora. Sin embargo, este proceso suele escapar a la percepción del espectador, y por tanto, a su conocimiento.

Hace unos meses apareció por Internet una gráfica que mostraba el resultado de una encuesta realizada de forma iterativa en distintas épocas de la historia. La encuesta trataba sobre las impresiones de la población, a cerca del nivel de implicación de distintos países en la resolución de la segunda guerra mundial. Los resultados eran realmente curiosos. En las fechas más cercanas al conflicto, la población daba la victoria a Francia y Rusia, de forma indiscutible. Teniendo como principal derrotado a Alemania. Estados Unidos, que ni aparecía en esta primera gráfica, daba el salto a vencedor absoluto de la guerra, según las últimas gráficas de la lista (perteneciente a fechas más actuales). La conclusión era clara: el cine bélico hollywoodiense, que ha dedicado la segunda mitad del siglo XX a recordarnos insistentemente lo heroicos que fueron sus soldados en la segunda guerra mundial, ha influido con evidente notabilidad en la opinión de la gente, así como su visión general de la moralidad de dicho país. Llegados a este punto, nos encontramos ante una doble trampa. Es cierto que la intervención de Estados Unidos determinó la resolución de la guerra, los documentos históricos así lo demuestran, sin lugar a dudas. Como también demuestran la abusiva dependencia que el resto del mundo tienen con respecto a este país desde aquello. Sin embargo, la gran mayoría de población es consciente de lo primero, como se demostraba en la gráfica mencionada. Pero no tantos ven todavía a Estados Unidos como una potencia abusiva y descontrolada que ha conducido a las naciones unidas a guerras innecesarias que él mismo empezó bajo sus propios intereses, y que ha desencadenado las peores crisis económicas a nivel mundial, de la historia. ¿Por qué?

“Salvad al soldado Ryan”(Spielberg, 1993) por ejemplo, es un producto audiovisual que documenta el desarrollo de un hecho Histórico: El Desembarco de Normandía. Si bien de forma novelada y a través de la ficción, este relato sirve de referencia histórica para muchos. Por otro lado la serie documental “La historia secreta de Estados Unidos” de Oliver Stone, es otro tipo de producto audiovisual que documenta éste y otros hechos relacionados con la historia del país, a través de la recuperación de videos e imágenes de archivo. Además de grabaciones y documentos escritos de la época. Ambos utilizan el lenguaje audiovisual para transmitir información sobre el desarrollo de hechos históricos, y ambos son inevitablemente subjetivos y se posicionan según un conjunto de intereses. El primero, mercantilista, tiene la intención de inculcar a la población la idea de que los americanos son los héroes salvadores de la tierra. Y el segundo, de carácter crítico, tiene la intención de cambiar dicha visión.

Existen distintas formas de documentar un suceso. Escritura, fotografía, video... Pero todos ellos tienen una misma naturaleza: dejar constancia de que dicho suceso existió. Es decir, construir memoria histórica y social. Este fenómeno es especialmente eficiente, a través de la producción audiovisual. Debido en parte a la cercanía perceptiva del cine con la realidad. En este sentido y en lo referente a su correcta catalogación. Arpea y Soto, en “El volver de las Imágenes” (2008, Pág.303) afirman:

“Los archivos audiovisuales son una de las instituciones a través de las que las sociedades contemporáneas construyen y sostienen su memoria. Sabemos que buena parte de esa memoria social, ha sido producida a lo largo del siglo XX gracias a los medios de comunicación y que, dentro de ellos, ocupan un lugar destacado aquellos que trabajan con el registro de la imagen y el sonido. Ello es porque los archivos audiovisuales se nos presentan como espacios privilegiados para observar cómo en nuestra sociedad, se guardan, se seleccionan, y se olvidan, dichos eventos socialmente significativos”.

De modo que, y tal y como se ha argumentado anteriormente con el ejemplo de la segunda guerra mundial, la forma y el tono con el que se registra y se plasma audiovisualmente un suceso, influye notablemente en la visión que la sociedad mantendrá a cerca de él a través del tiempo. Así que, asumiendo la evidencia de que la documentación audiovisual es una herramienta eficiente para evitar el olvido social, de un acontecimiento (de cualquier tipo), el texto que se desarrolla en este trabajo trata sobre la recuperación del ámbito procesal del artista. A fin de reclamar su merecida situación en el recuerdo de la gente, como uno de los actos más significativos que un ser humano puede desempeñar. Para ello se ha elegido como principal objeto de estudio, la forma en la que se ha plasmado audiovisualmente, el desarrollo de un proceso creativo en la historia del cine; tanto en la ficción, como en el cine documental.

## **-OBJETIVOS Y METODOLOGÍA**

El objetivo principal de este trabajo es el estudio de cómo se puede documentar un proceso creativo, para posteriormente aplicar los conocimientos extraídos en la producción de una obra audiovisual.

Como objetivos secundarios tenemos:

- la defensa del proceso creativo como fin último del acto de creación.
- la importancia de la documentación audiovisual de un proceso creativo para construir memoria cultural.

La metodología seguida en el estudio de este tipo de obra audiovisual se estructura en dos bloques.

El primer bloque trata de sentar precedentes sobre el tema principal de este trabajo:

Primero se lleva a cabo una disertación sobre el proceso de creación y sus fases. Seguidamente se analiza, a través de distintos ejemplos de la historia del cine, como se representan dichas fases en el medio cinematográfico; tanto en la ficción como en el documental.

En segundo lugar, el estudio se centra en la crisis creativa como concepto, así como su representación en una obra audiovisual. A continuación se evalúan los recursos de los que puede valerse el autor como medio de comunicación para transmitir sus impresiones durante la documentación audiovisual de un proceso creativo. Así como su representación en distintos ejemplos fílmicos.

El segundo bloque está centrado en la obra documental ALIENVM.

Para empezar se explica cómo surge el proyecto y se expondrán los referentes que han influenciado al autor. Quedarán reflejados los motivos personales que han llevado al autor a realizar éste proyecto, así como los acontecimientos sucedidos durante su desarrollo, que han influido, en forma y grado, en el resultado de su ejecución. También se defenderán teóricamente todos los recursos modales utilizados en el documental. Y se concluirá con un análisis general del resultado.

## 2. FILMACIÓN DE UN PROCESO CREATIVO.

La creatividad, como ya se ha introducido, es una cualidad que se ve intervenida por infinidad de factores, tanto internos como externos. Sin embargo, los estudios más recientes centran sus intereses en el entendimiento del acto de crear en sí. Para, de esta forma, poder comprender y cuantificar la naturaleza de la capacidad creadora. En este sentido José M. Ricarte en “Creatividad y comunicación persuasiva” (1998, Pág. 141) establece que existen cuatro formas dominantes de estudiar el acto de creación. El primero, y más empleado durante el siglo XX, centra su interpretación en el individuo considerado como creativo. Cercano al psicoanálisis, esta forma de investigación se centra en aprender a cerca de la personalidad, el nivel de inteligencia, la aptitud y la idiosincrasia de un creativo. Para así discurrir a cerca de los factores internos que determinan la ejecución de un acto creador. El segundo, sin embargo, se centra en el análisis del entorno y el ambiente en el que ha tenido lugar la actividad supuestamente creativa, para establecer que factores externos intervienen en la creación, y de qué forma influyen en el resultado final de la misma. Precisamente en el estudio del resultado final del acto creativo, es en lo que se centra el tercer tipo. Mediante el análisis formal y técnico de un producto creado (obras pictóricas, escritos literarios, fórmulas científicas, etc.) se pretende establecer el nivel de conocimiento y aptitudes para la creación. La Historia del Arte, por ejemplo, se centra en parte en esta forma de estudio. Por último, el cuarto método de estudio de las capacidades creativas se centra en el propio proceso. Según sugiere Ricarte:

“Hay un problema esencial que se asocia con la investigación que trata de desentrañar la naturaleza del proceso creativo [...] Nos referimos al hecho de que al contrario de lo que ocurre con cualquier producto nacido de la creación, el proceso de la creatividad no es tangible. No puede ser examinado a través de ningún microscopio, ni puede ser medido empíricamente.”

Lo que ocurre con el proceso creativo, es que está basado esencialmente en un constante aprendizaje por parte del sujeto creador. La recogida de información extraída por el creador en este aprendizaje se desarrolla a través de un proceso introspectivo en el que interviene tanto el azar, como el ensayo y el error. En referencia a este aprendizaje, Juan Acha en “Introducción a la CREATIVIDAD ARTÍSTICA” (1992, Pág. 145) establece una diferencia entre el artista joven y el experimentado. Esta diferencia consiste en la maduración interna de los procedimientos válidos para desempeñar un planteamiento artístico. Estas son sus palabras:

“El artista joven casi nunca llega a la creación en el primer intento: la emprende varias veces y no siempre busca en ella lo mismo. Va ajustándola a su capacidad personal hasta lograrla a su plena satisfacción, satisfacción que en muchos casos se ve supeditada al éxito de público o de la prensa y que en otros nunca llega al artista o, si le llega, no coincide con la creación propiamente dicha o con el valor real de ésta”

Al contrario, el artista experimentado ya tiene asumido todo este proceso de aprendizaje, y es capaz de desempeñar actos de creación de forma más directa, y menos contaminada por agentes externos, como juicios o tendencias.

En cualquier caso, el acto de creación es en sí fruto de un proceso personal que cada artista irá construyendo y asumiendo durante el recorrido de su labor creadora, y que se refinará con el paso del tiempo. Aun así, y al igual que sucede en programas televisivos dedicados al seguimiento del proceso de actos de creación menos sujetos a la subjetividad, como los programas de cocina o los de bricolaje, el registro documental de un proceso creativo artístico supondría una ayuda significativa para estos artistas inexpertos (o no necesariamente inexpertos), a la hora de solventar errores básicos (o no necesariamente básicos) que puedan beneficiar el desarrollo de un proyecto artístico. Se suprimirían algunos pasos “evitables” del camino para hacer más accesible un proceso de creación más directo. Además, el registro audiovisual de un proceso artístico desempeñado por un “gran artista”, ayudaría a quebrantar lo que, en palabras del propio Acha, define como “la impenetrabilidad de la creación, que la gran mayoría de los artistas todavía conceptúa como una suerte de iluminación que se presenta súbitamente en quien posee ese don sobrenatural, rotulado de talento o genio”, y así afianzar aquellos hechos en la memoria cultural de la sociedad en general, y de la comunidad artística en particular.

## 2.1. FASES DEL PROCESO CREATIVO.

En lo referente al establecimiento teórico de un listado categórico de las fases que constituyen todo proceso creativo, se han encontrado discordancias conceptuales entre los referentes estudiados para la realización de este trabajo. Por un lado, Juan Acha habla de una instancia previa al proceso creación, dividida en tres fases: concepción, trabajo-simple de la obra y maduración. Además de la creación misma, a la que llama: solución. A continuación establece otras cuatro fases o etapas que constituyen el proceso creativo en sí: Formulación, incubación, inspiración y realización. En este sentido Acha confiere de gran importancia para la comprensión del proceso, a la concepción-ejecución. Etapa que afirma dura horas o días. También distingue la maduración de una obra como la herramienta para la solución u obtención de la innovación o creación con su consiguiente consolidación. Esto puede durar desde días hasta años.

Por otro lado José M. Ricarte determina que las fases, de carácter sucesivo, que se aplican a la solución de un problema creativo se reducen a cuatro: preparación, incubación, iluminación y verificación. En referente a estas cuatro frases, Ricarte las describe en palabras de Erika Landau, como actividades en concordancia con los estados psíquicos en los que se encuentra el individuo en cada fase del proyecto: El primero corresponde con la tensión, después como frustración, la tercera fase está relacionada con la alegría y la fase final con la concentración.

En cualquier caso, se ha determinado que las etapas que conforman el desarrollo de un proceso creativo vienen determinadas por el conjunto de actividades que se ven desempeñadas por el sujeto creador en cada momento del acto de creación. En este sentido se puede hablar de cuatro fases esenciales:

**PRIMERA FASE:** Esta primera etapa está relacionada con lo que Ricarte establece como preparación. Se trata del momento del proceso en el que la curiosidad se plantea insaciable y resulta inevitable la puesta en marcha de un mecanismo de investigación por parte del sujeto creador. La observación es un acontecimiento ineludible en este punto, ya que condicionará en gran manera la forma en la que se desarrolle la investigación del creativo y, por tanto, la consecuente ejecución de la obra. Esta fase del proceso es la que comúnmente se identifica como la "búsqueda de inspiración". Sin embargo, en este momento cabría recordar la célebre cita de Pablo Picasso: "La inspiración siempre me encuentra trabajando", ya que las soluciones creativas a los problemas encontrados

durante la práctica creadora, tienen lugar, de hecho, cuando ésta se está desempeñando. Este es el momento en el que la información relativa a los problemas planteados por el creador, no solo se reúnen, si no que se sintetizan y asimilan para elaborar el conjunto de hipótesis y conocimientos que se utilizan para desempeñar la resolución de los mismos en las próximas etapas del proceso.

SEGUNDA FASE: En esta fase todo pensamiento consciente necesario para la ejecución de una obra, ya está asumido y se traslada al pensamiento inconsciente. De alguna forma estos se automatizan, llegando incluso a suponer un problema pensar más de la cuenta en ellos ya que los planteamientos que los conforman se pueden desvirtuar y consecuentemente encontrar problemas nuevos. Es el momento en el que el artista cesa la búsqueda y desempeña un acto de desconexión. En este punto el creador es susceptible de contaminaciones externas que podrían hacer peligrar la correcta ejecución de la obra creativa, por lo que la concentración y la relajación son factores a tener en cuenta. Algunos artistas, por ejemplo, se dedican a realizar tareas que no estén para nada relacionadas con la creación, para no encontrar distracción alguna antes de tratar de realizar una obra. Esto no se adivina sencillo, por lo que ordinariamente este es el punto en el que tienen lugar las crisis creativas, los bloqueos y las frustraciones.

TERCERA FASE: En este punto es donde se concentra la “magia”. Todo lo inexplicable del proceso creativo tiene lugar, en esencia, en este momento del desarrollo. Este es el punto que Ricarte llama iluminación. Y se da cuando todos los prejuicios y frustraciones del sujeto creador se ven superadas, y se lleva a cabo un acto de filtración de todo aquello asumido durante la primera fase, para ser aplicado de forma ordenada y consciente en la construcción de la idea innovadora. Se ha descartado todo elemento inútil y se consigue alcanzar una resolución lúcida y efectiva a los problemas encontrados y planteados. Otro aspecto destacable de este momento de lucidez creativa es su capacidad reproductora. De hecho, muchos lo identifican con la maternidad y el alumbramiento. En este punto el creador da forma a la idea final, viviendo solo para ella.

CUARTA FASE: Tras el momento de euforia de la experimentación, de trascender los límites normales de la experiencia consciente y alcanzar la inspiración, el creador atraviesa una etapa en la que se vuelve realista y valora su idea, ya que en palabras de Ricarte: “todavía tiene que afinarse más, incluso cuando está completa, ya que podría resultar no válida”. Este examen de conciencia determina la viabilidad de la ejecución de la solución encontrada a los problemas planteados, y en caso de que no resultare válida, se retornaría a las fases anteriores del proceso. Tanto si es este

el caso, como si éste se encontrase realizable, el creador se beneficia de esta nueva situación puesto que se ha aprendido en cualquier caso una respuesta absoluta a través de la experiencia de su propio trabajo.

Cabe destacar que estos planteamientos se han efectuado bajo la premisa de Acha, sobre la cual establece una naturaleza binomial de todo proceso creativo. Esto es que tanto el proceso de concepción de la idea como su ejecución y puesta en práctica se desarrollan en paralelo, y la una no sucede en ningún caso sin la otra. De modo que la concepción-ejecución es la forma en la que toma forma la materialización de una idea. Es decir, de un proceso creativo.

Otro dato destacable, lo propone Lola López Mondéjar en "EL FACTOR MUNCHAUSEN" (2009), afirmando que el proceso creativo surge antes incluso del planteamiento del mismo por parte del sujeto creador. De hecho, afirma que las capacidades creadoras del individuo surgen de una fuerza pulsional (como se ha introducido al principio del trabajo) desarrollada durante la infancia. Según López Modéjar, esta fuerza pulsional hacia el acto creativo viene impuesto por la tentativa de reconstrucción del yo infantil, destruido a través del crecimiento y la maduración natural del ser humano. Así nos lo explica (Pág. 61):

"Un niño amado, investido, cuyo cuerpo haya sido convenientemente seducido (nos referimos al concepto Laplanche de seducción originaria), será un niño dotado de una fuerza pulsional que le garantice un futuro recurso a la creación. Winnicott hablaría de un niño bien ilusionado y posteriormente desilusionado capaz de jugar."

Al parecer, una infancia basada en el cariño, influye en gran medida en las capacidades creativas del individuo. Por eso se han incluido como parte indispensable para el proceso de creación. Ya que sin capacidades creativas, es imposible el desempeño de un acto de creación.

### 2.1.1. El proceso creativo en la ficción.

Antes de comenzar cabría mencionar, que se han descartado en este punto del trabajo, ejemplos cinematográficos del género biopic dedicados a la vida de artistas, como por ejemplo: “Pollock” (2000), “Frida” (2002) o “Amadeus” (1984), porque se ha encontrado que se ha trabajado principalmente los acontecimientos que han influido en el trabajo de los artistas cuyas vidas se representan, más que el ámbito procesal de los mismos. Por otro lado, se ha encontrado un trabajo más cercano a las distintas fases del proceso de creación en obras puramente ficticias, pese a no tratarse necesariamente éstas, el tema principal de la película.

Por ejemplo en “8 1/2” (1963) de Fellini (fig. 1), trata de forma magistral la vida de un cineasta que se encuentra atascado en la segunda fase del proceso creativo. Aquella en la que el creador debe desconectar del desarrollo del acto creativo para asumir e interiorizar todos los procedimientos anteriores, y así encontrar la verdadera inspiración. En “8 1/2”, una combinación de traumas del pasado y obsesiones relacionadas con el amor y el sexo, impiden al protagonista discernir con claridad esta parte esencial del proceso creativo. Además, los encargos e imposiciones por parte de la producción del productor y otros empleados de la película impiden al cineasta desconectar del contexto “realización de una película”. Impidiéndole filtrar los planteamientos útiles de los inútiles, y viéndose obligado a determinar factores para la producción del film en cuestión de forma muy poco lúcida. Cosas como la elección de la actriz principal, los decorados de la astronave o la entrevista con el cardenal. Por otro lado, en esta película también se refleja lo mencionado anteriormente sobre el amor en la infancia como factor indispensable para proporcionar aptitudes creativas. En un flashback hacia la infancia del protagonista, se muestra la relación entre él y sus hermanos, así como con su madre, quien en un momento dado lo inunda de cariño y le dice que él es el mejor de todos.



fig. 1

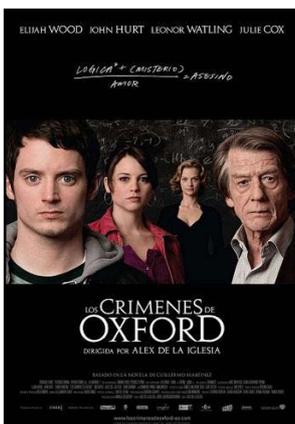


fig. 2

Un caso contrario al de “8 1/2”, en lo referente al desempeño de la segunda fase del proceso creativo, es uno de los momentos de la película “Los crímenes de Oxford” (2008) de Álex de la Iglesia (fig. 2). Se trata del momento en el que el protagonista juega al frontón estableciendo un sistema matemático, para dejar de pensar en la tarea central que está desempeñando. Su tesis doctoral.

En otros términos, la película “FRANK” (2014) de Lenny Abrahamson (fig. 3) refleja el proceso de realización de un disco musical. En este caso se

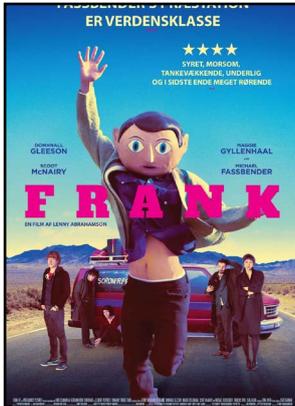


fig. 3

ven reflejados todas las fases del proceso creativo de forma más o menos notable. Cabría destacar sin embargo la forma en la que se representa la primera fase del proceso. La búsqueda de inspiración por parte de la banda, dirigidos por el extraño y carismático líder se desarrolla a través de un proceso de búsqueda de recursos posiblemente válidos en la naturaleza en primer término, y en el interior de la persona en segundo. (El momento en el que Frank insta a la nueva incorporación al grupo a “ser” un pájaro y “poner un huevo”). Otro planteamiento interesante se encuentra en la forma en la que se plasma la cuarta fase del proceso creativo. Aquella en la que el creador debe interiorizar y madurar el resultado final de la idea para evaluarla y determinar si es válida o no. Abrumado por la sensación de verse superado por su obra, y no encontrar un sentido existencial a su vida tras todo el esfuerzo empleado en el desempeño del proyecto, uno de los integrantes de la banda finalmente se suicida.

Algo interesante de “FRANK” también resulta el hecho de que se plasmen las metodologías que el creador (en este caso creadores) se han planteado para encontrar soluciones a los problemas del desarrollo de una obra. En este sentido, también resulta interesante la película “FOLLOWING” (1999) de Christopher Nolan (fig. 4). En el que un escritor situado en la primera fase del proceso (aquella en la el creador se dedica a observar para encontrar planteamientos válidos para el desarrollo de una idea) encuentra el recurso de seguir a gente por la calle para sacar ideas con las que escribir nuevas historias. El escritor establece una serie de parámetros y normas que deberá cumplir a la hora de desempeñar correctamente esta actividad. Si bien la película se centra en las consecuencias del incumplimiento de estas normas, es interesante la forma en la que se plasman las metodologías que el propio escritor se propone. A través de una entrevista situada más allá en el tiempo del conjunto de las acciones principales de la historia. Sirviendo como referencia y situación al espectador.



fig. 4

Un excelente ejemplo de cómo plasmar en la pantalla la tercera fase del proceso creativo (la iluminación según Acha) se puede encontrar en la serie de televisión “TWIN PEAKS” (1990) de David Lynch y Mark Frost (fig. 5). Si bien no se trata de un proceso creativo en sí, las teorías planteadas a cerca del proceso creativo pueden aplicarse a una investigación criminal (como es el caso de la serie). Así la investigación y búsqueda de pruebas se corresponderían con la primera fase. El momento de la historia en el que el inspector se acuesta para desconectar y templar la mente en lo referente al caso, se correspondería con la segunda fase. Y la tercera fase se correspondería con el momento en el que el inspector tiene una visión en la que se le revela la verdad sobre el asesinato que investiga. De esta forma maquillada de surrealismo y aludiendo a un contexto onírico, se refleja el mágico momento de inexplicable lucidez que supone la inspiración para el proceso creativo. (Aunque no se trate de eso exactamente en este caso).

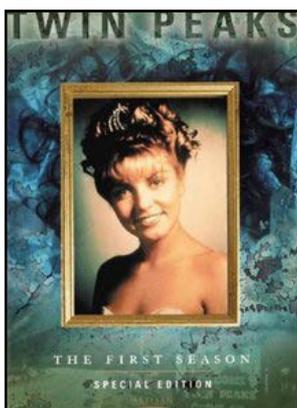


fig. 5

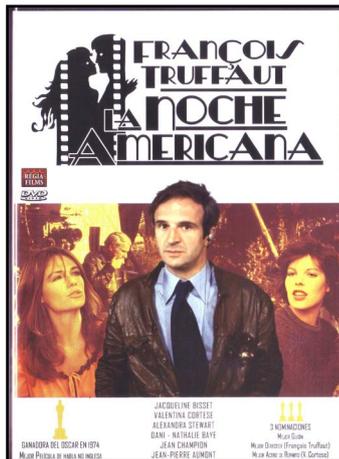


fig. 6

Otro ejemplo destacable lo encontramos en “La noche americana” (1973) de Truffaut (fig. 6). En esta película encontramos una película rodándose dentro de una película. Y la forma en la que esto se nos muestra, es a través de la documentación audiovisual de todo el proceso de elaboración del film. Mientras ésta se va entrelazando con situaciones de verdadera ficción, externas a esta documentación. Llegando en ocasiones a confundirse qué sucede en la película, y que sucede en la película dentro de la película. Otro aspecto interesante de la película reside en que al trabajar el tema de la realización de una película, siendo el cine un género artístico en el que intervienen gran cantidad de creativos. Se nos muestra a personajes que se encuentran en distintas fases el proceso de creación: Las crisis de los actores. La reescritura del guión por parte del director y la guionista a causa de los nuevos problemas surgidos durante el desarrollo del proyecto (el embarazo de una actriz, la muerte de uno de los actores). La proyección de escenas para su selección. Estos momentos y muchos otros reflejan cómo influye el proceso individual de cada uno de los creativos, en el resultado global de un proyecto multidisciplinar como es el rodaje de una película.

### 2.1.2. El proceso creativo en el documental.

Antes de hablar directamente sobre el registro audiovisual de un proceso creativo en forma de película documental, cabría mencionar un género intermedio entre éste y la ficción propiamente dicha. Existe una forma de narrar una historia ficticia a través de los códigos y recursos utilizados en el lenguaje documental: El falso. Un ejemplo significativo en cuanto al tema tratado en este trabajo, es el de “La verdadera Historia del Cine” (1997) de Peter Jackson (fig. 7). En esta cinta se cuenta la vida de Colin McKenzie, un supuesto pionero cineasta que a través de la investigación o por “serendipity” (ing. hallazgo fortuito) , encontró y desarrolló distintos mecanismos cinematográficos. Como cuestiones formales y lingüísticas (el descubrimiento del primer plano) o recursos técnicos (la invención de la película en color) años antes a su estipulación oficial. Lo interesante de esta película reside en que el propio Jackson encuentra archivos antiguos en los que McKenzie documentó sus supuestos descubrimientos. Encontramos en este sentido registros audiovisuales de distintas fases del proceso creativo del personaje, así como material fílmico terminado. Si bien todo esto es en realidad ficticio.

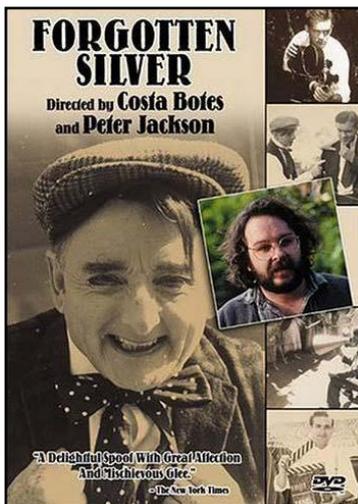


fig. 7

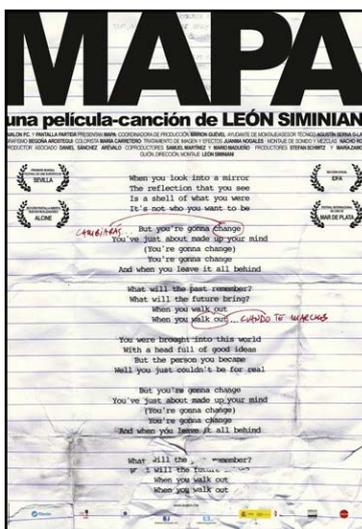


fig. 8

En cuanto a la documentación de un proceso creativo a través del lenguaje documental propiamente dicho, se ha encontrado un excelente ejemplo en la obra “MAPA” (2012) de León Siminiani (fig. 8). Esta película plasma el desarrollo de la elaboración del propio documental, dentro del mismo documental. En “MAPA” se plasman las distintas fases del proceso creativo despenado por Siminiani, desde el planteamiento de la idea, la búsqueda de información y recopilación de recursos (el viaje, la selección de la música), la desconexión para la asimilación (cuando vuelve del viaje y se instala en Barcelona). Siminiani también encuentra diversos problemas durante el desarrollo que se ven reflejados y tratados en el propio transcurso del documental, así como la búsqueda de soluciones y la resolución de los mismos. Además, la cuarta fase, la de valoración de los resultados y reorientación del proyecto, también se ve reflejado el documental a través de intervenciones del propio autor mediante distintos recursos. Este tema se tratará en detalle más adelante.

### 2.1.2.1. El "Making Of"

Los ejemplos anteriormente mencionados, trabajan el desarrollo del proceso creativo de la propia obra que se está realizando. Sin embargo, existe un género documental que se centra en registrar el proceso de elaboración de una obra independiente a ella: El "MAKING OF". Estos documentales, por lo general trabajan exclusivamente el proceso de elaboración de una película, mostrando las distintas fases del proceso creativo, reflejando los factores que intervienen en su producción, y tratando la implicación de los distintos creativos y grupos de trabajo involucrados. La importancia de la realización de un "MAKING OF", reside principalmente en una de las ideas introducidas anteriormente en este trabajo. Es decir, al quedarse registrado y plasmado el desarrollo del proceso de su creación, también quedan representadas las soluciones encontradas a los distintos problemas que se plantean durante su transcurso. Y por tanto podrían servir de referencia a próximas generaciones de cineastas para avanzar de forma más directa y eficiente en sus propios proyectos. Por otro lado, y teniendo en cuenta que por lo general, el espectador solo es consciente del resultado final de la producción de una película, el "MAKING OF" sirve de referencia para que el espectador también conozca cómo se desarrolla y en qué consiste esta. Creando así conciencia del proceso, y construyendo memoria cultural acerca de este tema.

En este sentido, un ejemplo realmente notable es el del documental "Lost in La Mancha" (2002) de Keith Fulton y Louis Pepe (fig. 9). Este documental en forma de "MAKING OF" representa los reiterados intentos fallidos por parte del cineasta Terry Gilliam, de producir una película sobre Don Quijote de la Mancha. En esta quedan reflejados distintas fases del proceso creativo, desde el diseño de producción al rodaje de escenas. Sin embargo, los problemas encontrados durante su desarrollo resultaron insalvables por parte del equipo. Cosas como la salud del protagonista, el mal tiempo durante el rodaje, incluso un despliegue militar en los exteriores seleccionados para el rodaje para la prueba de armamento. Todo iba en su contra. Tras una exhaustiva valoración por parte del equipo de producción, se desestimó el proyecto por inviable, después de tantos contratiempos e intentos fallidos, "Lost in La Mancha" resulta remarcable porque gracias a que se realizó este documental, la memoria cultural no olvidará que Gilliam intentó rodar una película con su particular visión sobre Don Quijote, y que finalmente no llegó al público. Cosa que no podría haber sido sin la documentación audiovisual del proceso.

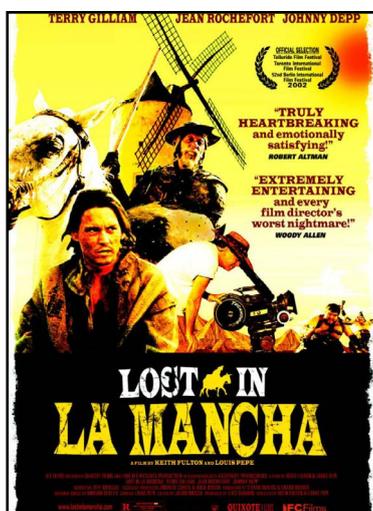


fig. 9

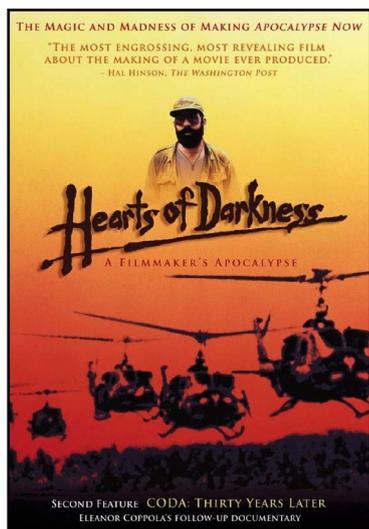


fig. 10

En estos términos, existe también un excelente documental centrado en el proceso de elaboración de una película que también encontró grandes dificultades durante su producción. “Hearts of Darkness: A Filmmaker’s Apocalypse” (1993) de Fax Bahr, George Hickenlooper y Eleanor Coppola (fig. 10). Es un documental sobre la elaboración de “Apocalypse Now” (1979) de Francis Ford Coppola. En él se recurre a imágenes de la película, material de archivo, entrevistas y principalmente, el rodaje de un “MAKING OF”. Para reflejar no solo las distintas fases del proceso de creación de dicha película, si no también evidenciar la gran cantidad de problemas encontrados durante su desarrollo. Retrasando y afectando seriamente su resultado. La principal diferencia con “Lost in La Mancha”, es que “Apocalypse Now” si llegó a realizarse. Sin embargo las consecuencias de los problemas encontrados y mal solventados durante su realización, afectaron seriamente a la salud de Coppola. Por otro lado, este documental, es una clara evidencia del potencial de la documentación audiovisual para la construcción de la memoria colectiva. La forma en la que éste ha influido en el medio es significativa. Cientos de series y películas documentales posteriores a su realización, se han apropiado de la estructura y los recursos utilizados en “Hearts of Darkness”. Además de múltiples referencias a él en la cultura popular contemporánea, como el documental sobre la serie de televisión “Trailer Park Boys” titulado “Hearts of Darmouth: Life of a Trailer Park Girl”. O el octavo episodio de la tercera temporada de la serie televisión “COMMUNITY”: “Documentary Filmmaking: Redux”. Que plasma en forma de un falso documental que copia el tono, la estructura y los recursos de “Hearts of Darkness”; una serie de acontecimientos a lo largo del capítulo.

### 2.3. LA CRISIS CREATIVA.

Como ya se ha planteado en este trabajo, un mal desarrollo de las distintas fases del proceso creativo, podrían desencadenar una serie de nuevos problemas a los que el creativo debería encontrar nuevas soluciones. Esto puede desembocar en un círculo infinito de aparición de nuevos problemas, que al intentar solventarlos fallidamente provocarían nuevos problemas, y así sucesivamente. Esto no solo podría convertir un proyecto en inviable, si no que por lo general provoca una desesperación y desasosiego al creativo, que lo inducirá hacia un estado de bloqueo mental y emocional peligroso y duradero: La crisis creativa.

En lo referente a los bloqueos creativos José M. Ricarte (Pág. 167) afirma que éstos tienen su fundamente en los conflictos psicológicos. De esta forma lo defiende:

“En los conflictos entre el ello (la parte animal instintiva de la persona, la fuerza incitadora); el yo (el aspecto socialmente consciente, la fuerza analítica), y el súper-yo (el aspecto moralista de la persona que limita y prohíbe, la fuerza represora). El pensamiento creativo, el ello, está inhibido por el yo y el súper-yo conscientes. Para superar esta represión, la actividad creativa se desarrolla por debajo del nivel consciente tratando de contrarrestar los efectos destructores de los bloqueos perceptivos y emocionales que permanentemente nos impiden liberar nuestra mente”.

Y establece que los principales efectos de estos bloqueos son el miedo a cometer errores, la incapacidad de tolerar la ambigüedad, la preferencia de juzgar ideas que a concebirlas, la inhabilidad de incubar una idea y la incapacidad para distinguir la realidad de la fantasía.

### 2.3.1 La crisis creativa en la ficción.

Para hablar de cómo se ha representado la crisis creativa en el cine de ficción, se van a retomar algunos de los ejemplos utilizados para representar las fases del proceso creativo, además de algún otro.

En sí, “8 1/2” trata casi en exclusiva sobre la crisis creativa sufrida por un cineasta que atraviesa un bloqueo psicológico, impidiéndole crear con eficiencia. Así, durante el transcurso de la película, podemos observar como este personaje huye de todo aquel que le quiere preguntar a cerca del estado del guión o del rodaje, y a cada momento de la película, el planteamiento del argumento parece que se dirige hacia derroteros distintos. Este evasivo comportamiento por parte el personaje, es el claro reflejo de que éste está sufriendo uno de los efectos planteados por Ricarte en relación a las crisis creativas: La inhabilidad de incubar una idea. El protagonista se encuentra incapaz de determinar que planteamientos son válidos de cuáles no, viéndose incapacitado para alcanzar un discurso concreto para el proyecto. Por otro lado, las ensoñaciones que sufre el cineasta, como en las que se nos muestran momentos ocurridos durante su infancia, o la casa llena de mujeres a sus pies, son el claro reflejo de otro efecto producido por un bloqueo psicológico: La incapacidad de distinguir la realidad de la fantasía.

Otro ejemplo más actual, en el que también se refleja la incapacidad de distinguir realidad de fantasía, es en “BIRDMAN” (2014) de Alejandro González Iñárritu (fig. 11). La película de Gonzalez Iñárritu está centrada en un actor fracasado que se vio superado por un personaje que interpretó en el pasado. Ahora que pretende relanzar su carrera hacia un contexto más intelectual, la gente lo sigue identificando con aquel personaje. Esto le produce una serie de alucinaciones en las que el personaje que interpretó se le aparece y lo manipula, evidenciando que el protagonista de “BIRDMAN” atraviesa un severo bloqueo psicológico producido por una crisis creativa. Otra evidencia, en este caso sobre la preferencia de juzgar ideas a concebirlas, la encontramos en las forzadas discusiones que mantiene a cerca de la interpretación con el personaje interpretado por Edward Norton. Además, al igual que en “8 1/2” ,el protagonista de “BIRDMAN” se ve incapaz de incubar una idea válida para su obra de teatro al principio de la historia.

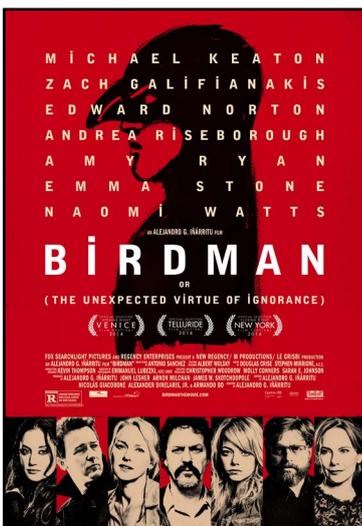


fig. 11

En “FRANK”, el joven músico también atraviesa una crisis creativa al principio de la historia cuando le resulta incapaz componer ninguna canción (inhabilidad de incubar una idea). Y al final, cuando se ve por fin superado por la máscara de Frank y lo agrade para intentar conocer su verdadera identidad. Esto reflejaría la incapacidad de tolerar la ambigüedad.

### **2.3.2. LA CRISIS CREATIVA EN EL DOCUMENTAL.**

Antes de empezar, cabría resaltar que al tratarse de un género en el que se representa lo acontecido durante el transcurso de unos hechos, en principio, tangibles, el reflejo de una crisis creativa padecida por un individuo resultaría ambigua a la hora de representarla; ya que sucede en el ámbito interno del sujeto creador. A pesar de poderse representar las consecuencias de una crisis creativa. Así, por lo general, en el cine documental, estas crisis creativas son plasmadas a través de la intervención directa del sujeto creador, y esta puede desempeñarse de distintas formas.

#### ***2.3.2.1 La intervención del creador en la documentación de un proceso creativo.***

Tal y como se ha estipulado anteriormente en este trabajo, la filmación de un proceso creativo a través del cine documental puede realizarse en dos formas:

La primera consiste en la documentación de un proceso creativo ajeno. En este caso los encargados de documentar el proceso, por lo general no son los mismos que lo desempeñan. Teniendo como resultado un producto audiovisual al margen del producto del proceso que se documenta.

La segunda consiste en la documentación de un proceso creativo propio. En este caso, los encargados de documentar el proceso, siempre serán los mismos que desempeñan. En este sentido se puede establecer un nuevo nivel de lectura, cuando el proceso creativo que se documenta es el de la elaboración del propio documental (como es el caso de "MAPA"). Pudiendo tener como resultado tanto un producto audiovisual al margen del proceso documentado, como un único producto audiovisual.

Como ya se ha dicho, en ambos casos la crisis creativa se representa a través de la intervención del sujeto creador. En el primero de los casos, la crisis creativa pertenecerá a los artífices del proceso que se está documentando, y en el segundo del propio autor del documental.

En el primero de los casos, la forma más utilizada es la entrevista. Ésta estaría realizada por los encargados de documentar el proceso, hacia los encargados de desempeñarlo. Esto se da en todos los "MAKING OF". En "Lost in La Mancha" por ejemplo, se entrevista repetidas veces a Terry Gilliam, o a Jonny Depp, y ambos relatan sus frustraciones ante la imposibilidad de rodar la película. Por otro lado en "Hearts of Darknes", no

solo se realizan entrevistas a los creativos implicados durante el proceso de creación de "Apocalypse Now", si no también años después (durante la realización del documental). Esto es interesante, ya que no solo podemos conocer las frustraciones padecidas por sus creadores durante el proceso, si no sus impresiones tras la maduración del resultado.

En el segundo de los casos, existe un problema de base. Al tratarse de un proceso desempeñado por un único creativo (o un equipo muy reducido), la forma en la que se plasman tanto las crisis creativas, como las impresiones y planteamientos producidos durante el desarrollo del proyecto; no pueden reducirse a una sencilla entrevista. En este caso se emplean otros recursos, generalmente más imaginativos.

Los dos más básicos son la utilización de "voz over": donde el creativo transmite al espectador todo aquello que quisiera comunicar, y el videodiario: donde el creativo habla directamente a la cámara como en una suerte de confesionario, refleja las emociones sentidas en los distintos momentos del proceso creativo, impresiones, o incluso se plantean metodologías.

El caso de "MAPA", resulta interesante porque además de usar estos dos recursos, adquiere un nuevo nivel de complicidad con el espectador, al plantearle distintos juegos extra-narrativos (como "el ritual del olvido" o la presencia de "el otro"), de los que se vale el autor para transmitir sus crisis, bloqueos, impresiones, etc. Además otro interesante recurso del que se vale "MAPA" es el de la utilización de texto sobre impresionado en la imagen. En ocasiones sobre fondo negro, y en ocasiones interactuando con alguna escena. Esto facilita un nuevo nivel de comunicación entre el autor y el espectador.

### **3. EL PROCESO DE CREACIÓN DE ALIENVM.**

Como se ha planteado antes, ALIENVM es un documental en el que se han aplicado los conocimientos extraídos de esta investigación. Concretamente, ALIENVM se centra en la filmación del proceso de creación de un personaje de ficción, a través de la intervención directa de la realidad. En el transcurso de su desarrollo, se encontraron múltiples problemas a la hora de representar audiovisualmente tanto el proceso de creación en sí, como las investigaciones previas, las metodologías planteadas, y las impresiones del autor al respecto. La representación audiovisual de las soluciones encontradas a estos problemas, es de echo lo que da forma y cuerpo a ALIENVM.

#### **3.1. ¿CÓMO SURGE ALIENVM?**

El documental ALIENVM, tiene como punto de partida la asignatura “Realización de Documentales de Creación” del grado en Bellas Artes de la UPV, cursada en 2015 por su autor Carlos Piñol. En dicha asignatura se exigía la producción de una obra documental por parte de los alumnos, y en consecuencia su autor desarrolló ALIENVM.

La principal causa que desencadenó el documental fue la máscara del Alien. Esta llegó al poder de Carlos en 2014, cuando conoció al artista mejicano Augusto Quevedo. Como se explica en el documental, Augusto es principalmente un escultor que trabaja con papel maché para representar la imaginería popular y fantástica, que encontró en la denuncia social y el trabajo colectivo su forma de expresión. Así, realizando máscaras de cartonaje, retomó la figura del Alien como alegoría de la otredad, y repartió las máscaras por el mundo para crear una comunidad alienígena que consideraba el mundo un lugar sin fronteras con la defensa de los derechos humanos por bandera: La Nación Alien. Hoy en día, “La Nación Alien” es un proyecto en expansión que desempeña labores de liberación artística, gráfica y editorial; así como labores de carácter social y recuperación de espacios públicos en México.

Sin embargo, el principal motivo que ha hecho posible ALIENVM es un cambio de mentalidad por parte del autor. Ciertas vivencias personales desembocaron en una apertura de miras y un esfuerzo por desarrollar su inteligencia emocional, que encontraron su lugar de expresión en este documental. Por tanto, la filosofía que se plantea en ALIENVM, es la filtración de un enriquecimiento del ámbito pasional por parte del autor.



fig. 12



fig. 13



fig. 14



fig. 15

### **-Referentes:**

Como se ha planteado anteriormente, el principal referente del documental fue el proyecto de "Nación Alien" y su filosofía (fig. 12). El cual sirvió para encontrar en el Alien, una figura que denunciara las injusticias sociales y la condición del hombre en la tierra. Sin embargo otra fuerte influencia del autor, a la hora de trabajar la expresión su mundo interior fue el libro "Las enseñanzas de Don Juan" de Carlos Castaneda (1968). De este libro se ha extraído la filosofía de seguir los dictados de la pasión en las decisiones vitales, y en los caminos que uno debe recorrer. Esto se plasma de forma directa en el propio documental.

Como referentes hacia el género documental, las principales fuentes de inspiración se encontraron en la anteriormente citada "MAPA" de León Siminiani, la cual sirvió de inspiración tanto para forma de narrar el documental, como los recursos que utiliza para comunicarse con el espectador: texto sobre impresionado (fig. 13 y 14), y explicación de los sentimientos e impresiones del autor en su realización. En este sentido otro referente clave ha sido "Level Five" (fig. 15) de Chris Marker (1997), en cuanto a la forma de plasmar el transcurso de los hechos: Explicaciones a través de secuencias videoartísticas de estética digital, y la utilización del videodiario como medio de comunicación con el espectador (fig. 16 y 17). En menor medida, se ha tomado como referente ciertas metáforas (fig. 19 y 20) visuales utilizadas en la película de animación "Fritz the Cat" (fig. 18) de Ralph Bakshi (1972) basada en el personaje de las tiras cómicas homónimas de Robert Crumb en los sesenta. Otro de los recursos utilizados, el uso de un presentador, ha surgido de la afición del autor al programa de televisión "Through the wormhole, with Morgan Freeman". (Estos ejemplos se desarrollan más adelante en el punto "Elementos de ALIENVM")

La estética visual del documental, tipo "televisión antigua" y "ordenador militar antiguo" (fig. 21) ha tenido como principal inspiración, el cine de ciencia ficción de los años 50. Esto es debido a que la figura del Alien, y la concepción actual de frontera (dos temas recurrentes del documental) surgen de la carrera espacial y armamentística desarrollada por la URSS y EEUU durante la guerra fría. El miedo al extranjero y el avance tecnológico fomentaron la imaginería popular de la época, y esta se ha tomado como la más lógica de las posibles estéticas a utilizar.

Se llevó a cabo una investigación a cerca de las teorías sobre construcción de personajes, para fijar unos objetivos y una metodología que desarrollar en el documental, y estas fueron extraídas de los libros: "El Guión" (2002) de Robert Mckee, "Escribir cine" (2014) de Alexander Steele, y "Estrategias de guión cinematográfico" (2001) de Antonio Sánchez-Escalonilla.



fig. 16



fig. 17



fig. 18

### 3.2. PROCESO DE ELABORACIÓN DE ALIENVM.

Lo primero que se planteó al arrancar la realización del documental, fue la premisa de construir un personaje de ficción a través de la intervención directa de la realidad. Para lo cual se llevarían a cabo una serie de entrevistas a personas cercanas al entorno del autor (fig. 24), con la máscara del alien puesta, para extraer de ellas la información necesaria con la que elaborar la Biblia del personaje. Sin embargo se determinó que antes de su ejecución se debía conocer más información a cerca de las teorías de construcción de personaje. Para ello se llevó a cabo una investigación sobre lo postulado por Paul D. Zimmerman, Robert Mckee, Hipócrates, y Carl Jung a cerca de este tema. Una vez se concretaron los objetivos y la metodología del documental se comenzaron las entrevistas, que se alargaron varias semanas en el tiempo.

Mientras se desarrollaba aquel material, se incurrió en que existía un problema de cara al posible espectador. Todas las decisiones tomadas durante el desarrollo del proyecto por parte del autor, así como sus impresiones sobre el proceso, influenciarían notablemente en el rumbo que el documental tomaría; por lo que se encontró necesario que éste debía ser consciente de todo ello. Así que se buscó la forma de establecer una comunicación directa con el espectador. Según lo estudiado en este trabajo, la solución más rápida y sin embargo eficiente debía ser la utilización del videodiario (fig. 17) . A través de diversas confesiones del propio autor grabadas en video durante el transcurso del proyecto, el espectador sería capaz de seguir el desarrollo y los cambios de rumbo que el documental sufre a lo largo del proceso, así como las impresiones y sentimientos que el autor manifestaría al respecto. Otra forma de comunicación directa con el espectador a la hora de explicar distintos hechos del proceso, se trata de la utilización de un recurso extraído de "MAPA": El texto sobreimpresionado en la imagen (si bien se utilizó de forma diferente y acompañado de sonidos diegéticos) También se utilizó el "motion graphics" (fig. 22) como medio explicativo para que el espectador comprendiera las metodologías e investigaciones referentes a la construcción de un personaje. Por otro lado, se consideró que el espectador necesitaría una referencia contextual a cerca de los planteamientos del documental, para ello se echó mano del recurso típicamente televisivo (fig. 23) de la utilización de un presentador (en este caso el propio autor).

Una vez se esclarecieron los recursos, las metodologías y la forma de comunicación con el espectador, se desempeñó la recopilación de información de las entrevistas realizadas. De ellas no se pudo extraer datos de interés por lo que el documental debía cambiar de rumbo (esto se comunicó al espectador a través del recurso del videodiario). Como



fig. 19



fig. 20

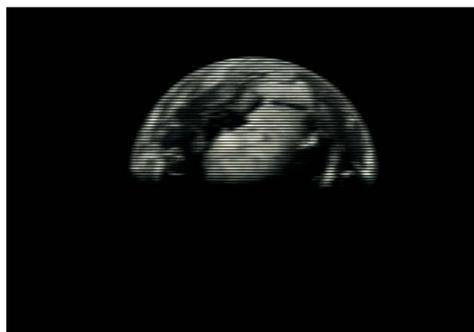


fig. 21

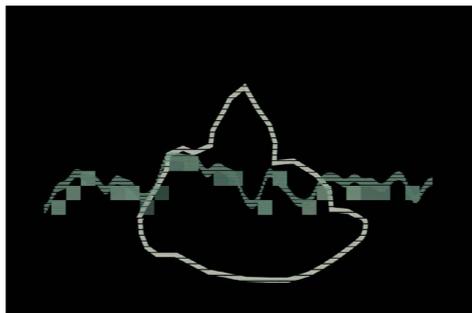


fig. 22

se explica en el documental, tras esta fase del proceso de creación, el autor atravesó una crisis creativa que le impedía avanzar con claridad en el proyecto. El autor encontró un consuelo en la lectura, concretamente en el libro “Las enseñanzas de Don Juan”. De este libro el autor sacó la iniciativa para encontrar un nuevo rumbo para el documental, centrado en la búsqueda de un camino con “más corazón”, ya que lo realizado hasta entonces resultó frío y sin alma. Tras esto, el autor viajó a Berlín, donde se empapó de la problemática histórica de la presencia de fronteras en la población (el Muro de Berlín). Además, antes de volver sufrió un contratiempo con la embajada de su país que le permitió plantearse la condición del hombre en la tierra (esto se expone al espectador mediante el recurso del texto sobreimpresionado con sonido extradiegético). El autor encontró su camino con corazón, como se representa a través de una metáfora visual.

Al llegar a su país el autor investigó a cerca del origen de la máscara, y se puso en contacto con su creador. Mediante una videoconferencia a través de internet, se procuró entender (y hacer entender al espectador) la forma de pensamiento que había dado lugar a aquella máscara; y se aludió a “el postulado de la Nación Alien” (texto escrito por el creador de la máscara, Augusto Quevedo, donde reivindica la figura del Alien como un ser liberado y a la Nación Alien como un lugar que ocupa el territorio y no tiene fronteras) para tomar control sobre lo referente a la construcción del personaje. Sin embargo, no se abandonó la premisa de “a través de la intervención directa de la realidad”, por lo que se recurrió a entrevistar mediante videoconferencia a otros conocidos del autor, en este caso elegidos según el criterio de éste. EL rasero de la selección estaba puesto en que debían ser extranjeros, que estuvieran desempeñando alguna actividad artística y cultural en su nuevo entorno (dos condiciones necesarias para ser un verdadero alien, según el postulado de la Nación Alien). De estas últimas entrevistas se pudo esclarecer tanto el temperamento como la psicología del personaje, así como cierta información con la que construir su Biblia.

Una vez ésta fue realizada, se planteó el problema de que el espectador debía conocer al alien sin exponerlo directamente, por lo que tras tanto atisbo de realidad era necesario evidenciar hechos ficticios con los que presentar al alien. Para ello, se escribió un guión sobre un falso documental, desempeñado bajo el punto de vista del susodicho alien, a cerca del ser humano, el planeta tierra y la presencia de las fronteras (fig. 21). Este se desarrolló a través del apropiacionismo de material de archivo. Durante el montaje de la película, dicho documental sería introducido intermitentemente, para ir creando tensión al espectador. Al plantearse esta forma de montaje alternativo, se encontró que el desarrollo



fig 23

del documental resultaría fragmentado temáticamente, por lo que se recurrió a la utilización de cabeceras que dividieran la obra en bloque temáticos y argumentales, que unificarían las distintas partes y facilitarían la continuidad del documental (fig. 26). Estas estarían condicionadas por el nivel de interrelación entre la realidad y la ficción en cada fase del proceso, con lo que se encontró que el final más lógico para el documental sería la confluencia entre ambas. Para ello se escribió el guión de una entrevista entre el autor y su personaje, el cual estaría interpretado por él en base a la Biblia construida.

Esta entrevista (fig. 27) requirió una exhaustiva planificación ya que aparecerían en un mismo espacio el autor y el alien (interpretado por el propio autor). El rodaje se llevó a cabo en el plató de la UPV. Al concluir esta fase del proyecto se llevó a cabo una compleja labor de postproducción digital, tanto para el tratamiento estético de la imagen como para la unificación de la entrevista final.



fig. 24

Finalmente se dispuso a desempeñar el montaje. En el montaje preeliminar las entrevistas con la máscara ocupaban gran parte del metraje, así como las entrevistas por videoconferencia. Esto suponía un desarrollo lento y tedioso, por lo que se desarrolló un segundo montaje más dinámico y directo, facilitando el ritmo y la atención por parte del espectador.

Por último el autor compuso y grabó una banda sonora para dar mayor continuidad y énfasis dramático al montaje.



fig. 25



fig. 26

### 3.3. ELEMENTOS Y RECURSOS DE ALIENVM

#### 3.3.1. La comunicación con el espectador.

**-Presentador:** Se utilizó para poner en situación al espectador de lo que acontecería en el documental. (fig. 23)

**-Videodiario:** Se utilizó para reflejar las impresiones del autor durante el proceso, la toma de decisiones que intuyeron en el cambio de rumbo del proyecto, y como recurso explicativo en general. (fig. 17)

**-\*Motion Graphics:** Se utilizó para exponer las teorías investigadas a cerca de la construcción de personajes. (fig. 22)

**-Texto sobreimpresionado + Sonido extradiagético:** Se utilizaron para exponer los acontecimientos de la vida privada del autor que influyeron en el desarrollo del proyecto (BERLIN). (fig. 14)

#### 3.3.2. Entrevistas:

**-Máscara:** Se utilizó para extraer información con la que elaborar la Biblia del personaje. Un porcentaje alto de esa información fue desechada. (fig. 24)

**-Videoconferencia:** Se utilizó para contactar con el creador de la máscara y así exponer los motivos de su creación al espectador. También se utilizó para contactar con los “verdaderos aliens” en los que el autor se inspiraría para construir finalmente el personaje. (fig.25)

**-Plató:** Se utilizó para establecer la confluencia entre realidad y ficción. Es decir, la conversación final entre el autor y su personaje. (fig. 27)

#### 3.3.3. VFX y Postproducción digital

**-Cabeceras:** Se utilizaron para facilitar la continuidad entre los distintos bloques dramáticos del documental. (fig. 26)

**-Documental sobre La Tierra:** Se utilizó para exponer la visión del personaje a cerca del planeta, así como su temperamento y su psicología. (fig. 21)

**-Metáfora Visual:** Se utilizó para exponer que el autor encontró su “camino con corazón”. (fig. 20)

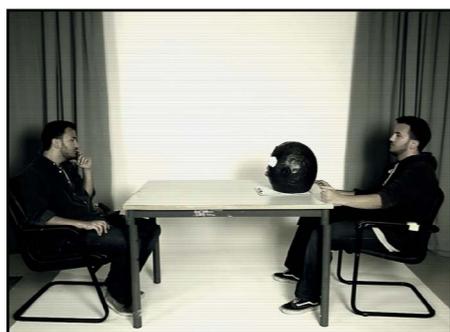


fig. 27

**-Entrevista final:** Se utilizó para crear la ilusión de que el autor y su personaje se encontraban en el mismo espacio. (fig. 27)

**-Estética:** Se utilizó para dar continuidad al documental, así como marcar el estilo visual del mismo.

\*También se elaboró el motion graphics explicativo a través de la postproducción digital.

### 3.4. ANÁLISIS DEL RESULTADO.

A la luz de lo expuesto en el cuerpo de este trabajo, ALIENVM supone un acercamiento diferente al modo de filmar un proceso creativo. Para evitar la evidencia en la expresión audiovisual del proceso, se optaron por formas alternativas de transmitir esta información. Se han utilizado distintos recursos tanto para plasmar el proceso creativo, como la exposición de las metodologías y las impresiones del autor. Sin embargo se ha encontrado que en el grueso del documental ha tenido más peso esto último. Esto podría deberse a un error de base en el planteamiento. Al pretender desempeñar una tarea tan compleja, como es la creación de un personaje a través de la intervención directa de la realidad, el autor ha tenido la excesiva necesidad de hacerse entender, cayendo en un abuso del recurso del videodiario. Por otro lado, esto ha permitido trabajar en profundidad la enunciación de la crisis creativa en la propia documentación del proceso, quedando esta bien evidenciada con el susodicho recurso. Además de permitir reflejar dentro del relato, las soluciones halladas a los problemas aparecidos, y los motivos que desencadenan los cambios de rumbo en el documental.

En lo referente a la estética visual, se encuentra que ha habido un buen trabajo de postproducción que ha ayudado enormemente a la comprensión global del discurso. Todos los recursos visuales utilizados, resultan refrescantes en cuanto a la originalidad con la que se han empleado.

El resultado final constituye una pieza que resulta inconexa en cuanto al nivel de ejecución de las distintas partes, estando unas mejor resueltas que otras. Lo cual tiene como consecuencia una obra que está bastante bien, pero que podría haber estado mejor.

## 4. CONCLUSIONES.

Tras lo expuesto en el desarrollo de este trabajo, se ha encontrado que existen distintos recursos a través de los cuales un proceso creativo puede ser representado audiovisualmente. La forma en la que estos recursos se utilizan, depende en primer término del tipo de proceso que se está documentando, y en segundo término del lenguaje audiovisual a través del cual se desempeña dicha documentación.

Así, un proceso creativo representado a través del lenguaje de ficción, es más dado a quedar evidenciado a través de los estados mentales padecidos por los personajes en las distintas fases constituyentes del proceso creativo. Es decir, se evita mostrar a los personajes ejecutando la tarea creativa en sí (aunque no necesariamente), para mostrar como estos personajes se desenvuelven en el proceso, así como las consecuencias de sus actuaciones respecto a cada estado. También es posible determinar las distintas fases del proceso creativo en la que se encuentran los personajes a través de la interacción con otros personajes.

En cuanto a la filmación del proceso creativo en el cine documental, se encuentra, en principio, una mayor evidencia del acto de creación, y otra menor de los estados mentales padecidos por los sujetos creadores en cada fase del proceso creativo. Sin embargo, el recurso típico del lenguaje documental, la entrevista, facilita a que el espectador conozca las impresiones de los sujetos creadores respecto al proceso de creación; además de mediante otros recursos más imaginativos y menos directos como el texto sobre impresionado, la voz "over" y otros.

Tras las investigaciones llevadas a cabo para la realización de este trabajo, se ha determinado que el resultado del proceso desempeñado por un creativo, no constituye la razón de ser del mismo. Como ha quedado evidenciado, la naturaleza del proceso creativo está determinada por el aprendizaje personal del sujeto creador. Por lo que las distintas decisiones que se toman en su desarrollo, así como el planteamiento de problemas a resolver y las soluciones encontradas a ellos; son lo que realmente enriquecen la experiencia creativa del susodicho, así como lo que dará valía de mercado a las obras creadas. Por tanto, la eficiencia en el desempeño de un proceso creativo, es la aspiración final por la que un sujeto creador realiza un acto de creación, y no por su resultado.

Por este motivo, se encuentra indispensable su documentación

audiovisual. Todo lo que un creativo ha madurado durante su carrera como sujeto creador, resultaría de gran ayuda para el aprendizaje de los futuros creativos. Evitando que su trabajo cayera en el olvido histórico, creando así memoria cultural; y ayudando a las futuras generaciones a evitar errores y a actuar con mayor eficiencia. Además, esto permitiría encontrar soluciones nuevas a problemas antiguos, ya que, como se conocerían los resultados finales que se desencadenan de unos procesos de creación determinados, se podría optar por otros caminos que tuvieran otras consecuencias.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- Creatividad y Comunicación Persuasiva, José M. Ricarte, 1998, Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, ISBN 84-490-1787-4
- Introducción a la CREATIVIDAD ARTÍSTICA, Juan Acha, 1992, Trillas, México D.F. ISBN 968-24-4433-0
- EL FACTOR MUNCHAUSEN. Psicoanálisis y Creatividad, Lola López Mondéjar, 2009, CENDEAC, Murcia, ISBN 978-84-96898-48-6
- Qué es la creatividad, Carlos Monreal, 2000, Biblioteca Nueva, ISBN 84-7030-873-4
- Teoría de la inteligencia creadora, José Antonio Marina, 1993, ANAGRAMA, Barcelona, ISBN 84-339-6652-9
- La Creatividad, Ricardo Marín Ibáñez, 1980, CEAC, Barcelona, ISBN 84-329-9319-0
- El volver de las imágenes: mirar, guardar, perder, Oscar Steinberg/Oscar Travesa/Marita Soto, 2008, LA CRUJÍA, Buenos Aires, ISBN 978-987-601-067-2.
- El Guión, Robert Mckee, 2002, Alba, Barcelona, ISBN 97884-84284468.
- Escribir Cine, Alexander Steele, 2014, Alba, Barcelona, ISBN 97884-84289722
- Estrategias de guion cinematográfico, 2001, Antonio Sánchez-Escalonilla, Ariel, Barcelona, ISBN 9788434468016.
- Ocho y medio, Federico Fellini, 1963, Cineriz/Francinex, Francia
- Címenes de Oxford, Alex de la Iglesia, 2008, Tornasol Films/Estudios Picasso/Oxford Films/La Fabrique de Films, España-Reino Unido.
- FRANK, Lenny Abrahamson, 2014, Element Pictures/Film4/Runaway Fridge Productions, Reino Unido.
- La Noche Americana, Francois Truffaut, 1973, Les Films du Carrosse/PECF/Produzione Intercontinentale Cinematografica(PIC), Francia.
- Twin Peaks, David Lynch, 1990, ABC, EEUU.
- Mapa, León Siminiani, 2012.
- Lost in La Mancha, Keith Fulton y Louis Pepe, 2002, QUIXOTE FILMS/FC FILMS, Reino Unido.
- Hearts of Darkness, Fax Bahr, George Hickenlooper y Eleanor Coppola, 1991, American Zoetrope, EEUU.
- Level Five, Chris Marker, 1997, Les Films de l'Astrophore/Argos Films
- Fritz the Cat, Ralph Bakshi/Robert Crumb, 1972, Aurica Finance Company/Black INK/Fritz Productions/Steve Krantz Productions, EEUU.
- Birdman, Alejandro Gonzalez Iñárritu, 2014, Fox Searchlight Pictures/New Regency Pictures, EEUU
- La verdadera historia del cine, Peter Jackson, 1995, WingNut Films/New Zealand Film, Nueva Zelanda.
- Following, Christopher Nolan, 1998, Next Wave Films/Syncopy Films

