



Hoy lloverá. La poesía como propuesta cinematográfica experimental

Mariana Correa González

Trabajo de grado para optar al título de Comunicadora Audiovisual y Multimedial

Asesores

Nicolás Mejía Jaramillo, Magíster (MSc) en Antropología visual

Ana Victoria Ochoa Bohórquez, Magíster (MSc) en Historia

Universidad de Antioquia

Facultad de Comunicaciones y Filología

Pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial

Medellín

2021

Cita	(Correa González, 2021)
Referencia	Correa González, M. (2021). <i>Hoy lloverá. La poesía como propuesta cinematográfica experimental</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: Edwin Carvajal Córdoba.

Jefe departamento: Juan David Rodas Patiño.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido

1. Resumen	4
2. Introducción	5
3. Ficha técnica	7
4. Objetivos	8
4.1 Objetivo general	8
4.2 Objetivos específicos	8
5. Planteamiento del problema	9
6. Referentes	12
7. Marco teórico	21
8. Metodología	28
9. Proceso de desarrollo	30
9.1 Personaje	30
9.2 Poema	45
9.3 Animación	51
9.4 Diseño sonoro	57
10. Hallazgos y reflexiones	59
10.1 Estructura (Narrativa no clásica - Narrativa no lineal)	59
10.2 De texto a cortometraje (lenguaje literario al cinematográfico)	64
10.3 Guiones diversos (Poema como guión)	68
10.4 Audiencia	72
11. Conclusiones	75
12. Bibliografía	78
13. Link de acceso al cortometraje	81
14. Anexos	81
14.1 Anexo 1: Poema <i>Hoy lloverá</i>	81
14.2 Anexo 2: Storyboard	83

1 Resumen



La depresión es un proceso análogo a hacer malabares con objetos e intentar que no se te caiga ninguno.

A través de la realidad y sus múltiples interpretaciones, me propongo encontrar una forma de expresar la experiencia subjetiva de un personaje cuyos pensamientos se balancean entre la vida y la muerte. Para finalizar este proceso académico, presento un proceso de investigación a través de la práctica creativa que fusiona la creación y la palabra, para obtener como resultado un producto audiovisual animado con características experimentales, contemplando una estética visual y una narrativa que buscan una ruptura de los convencionalismos.

2 Introducción

Hoy lloverá es una propuesta audiovisual enfocada en tomar parámetros del impresionismo tanto literario como artístico con el fin de representar los aspectos más íntimos y sensitivos de la mente de un personaje dolorido y abatido. Por medio de 40 escenas animadas de corta duración se pretende llevar al espectador hacia una experiencia contemplativa y empática con lo que allí se presenta.

A través del proceso de creación, he explorado cómo llevar la inmediatez y vigor de la palabra escrita a la delicada forma de una película inspirada en un poema. La poesía tiene la capacidad de capturar la audiencia mediante su lenguaje, su imaginación y su mensaje, en muchas ocasiones es la audiencia quien debe interpretar lo que lee según su propio entendimiento. Siendo esto último uno de mis propósitos, pero llevado al entorno cinematográfico, me propongo la creación de un cortometraje que no surge con una intención narrativa y de ordenamiento lógico, de modo que sea el espectador quien le confiera su propio sentido y comprensión a esta pieza con características experimentales.

Durante su desarrollo me vi comprometida en la búsqueda de respuestas en torno a asuntos como la exploración de la escritura de un poema que sea usado como recurso análogo al guión cinematográfico o cómo podía generar una noción de estructuramiento que se consolide como una representación de los principios del impresionismo.

Este trabajo es la respuesta creativa al tema de la apreciación de la realidad subjetiva como punto de partida a un mundo disímil para todos los seres humanos, además, pretende proporcionar una pieza audiovisual que ayude a la necesidad de tener momentos tranquilos, de reflexión y apertura emocional, con lo cual un cortometraje con un fundamento poético es el medio oportuno a través del cual podemos experimentar esto.

Cuando le digo a la gente que he creado un proyecto de película basada en la poesía, asumen que se trata de mí misma leyendo o interpretando poesía, cuando en efecto existen múltiples modalidades de creación para este tipo de obras.

Mi intención de crear este proyecto audiovisual me ha hecho reevaluar el tipo de poesía que escribo, qué elección de palabras hacer y en qué forma debo presentarla.

Hoy lloverá trasciende el hecho de ser una secuencia de imágenes, para convertirse en una pieza que hace uso de recursos visuales, estructurales y sonoros para crear una conexión emocional con el espectador y plantear un discurso en torno a cuestiones como la muerte, la vida, el paso del tiempo y las vulnerabilidades humanas.

3 Ficha técnica

Título	Hoy lloverá.
Tema	La realidad.
Premisa	La realidad objetiva no existe y por ende hay múltiples realidades subjetivas que varían dependiendo de cada persona.
Género	Animación experimental.
Duración	6 minutos 44 segundos
Aspect ratio	16:9
Técnica	Dibujo digital a mano, fotograma a fotograma
Estilo visual	Collage - impresionismo
Storyline	El corto hace referencia a una narrativa no clásica. Un poema audiovisual que presenta un recorrido nocturno por la subjetividad de Samira, una joven con pensamientos suicidas, a través de pequeños eventos y situaciones basados en sus interacciones con su presente, pasado y futuro y que expresan una realidad desdibujada en múltiples pinceladas aleatorias.
Logline	Una joven con pensamientos suicidas hace un recorrido nocturno al interior de su propia mente afligida.

4 Objetivos

4.1 Objetivo general

Escribir un poema impresionista que actúe como guión para la realización de un cortometraje de animación bajo la técnica de pintura digital con estructura no lineal sobre la realidad subjetiva y sujeta a la percepción individual a través del caso de una joven con pensamientos suicidas.

4.2 Objetivos específicos

1. Construir una narración con estructura fragmentada, compuesta por imágenes, sonidos y acciones sin nexos pero de una manera lógica y coherente que ayuden a evocar sensaciones en el espectador sobre el tema de tener pensamientos suicidas.
2. Diseñar el estilo visual de personajes y escenarios inspirados en las pinturas impresionistas, de manera que actúe como una metáfora de una realidad subjetiva y descompuesta en múltiples partes.
3. Encontrar acciones que retraten el estado psicológico de la protagonista, que hablen sobre cómo la subjetividad de una joven con pensamientos suicidas altera su entorno y representarlas mediante metáforas.

5 Planteamiento del problema

Mi acercamiento a este proyecto ocurre a partir del interés que siempre he tenido por preguntarme sobre la realidad, dado que anteriormente yo me guiaba por el hecho de que existía una única realidad absoluta y vivía conforme a eso, trataba de encontrar esa única realidad, pero luego ocurrían situaciones en las que se daba un choque o encuentro de percepciones opuestas o contradictorias sobre una misma situación o una persona o sobre mi misma, que me hacía conflictuarme sobre todas esas ideas que tenía acerca de la realidad, entonces todo eso me llevó a entender que hay una realidad para cada persona y que además está sujeta a la percepción y depende muchos factores, del estado de ánimo, las emociones, las experiencias, por mencionar algunos, entonces realmente se vuelve algo muy subjetivo.

Partiendo de ese principio y haciendo la investigación respectiva, encontré que esta idea la ha venido desarrollando desde hace años la física cuántica, como la teoría de que la realidad objetiva no existe, y he encontrado algunos elementos que pueden ser útiles para el proyecto desde ese enfoque, como el hecho de que se acepta la existencia de las cosas pero lo que se discute y sobre lo que se centra todo el discurso de la realidad es sobre el modo de ser, más que el ser en sí mismo, también me parece importante que dice que la realidad depende de cómo la miremos y que construimos el mundo en razón de nuestras propias características y del mundo en el que vivimos, si fuéramos distintos de los que somos, las cosas serían otras.

En el cine, he visto que este tema ha sido abordado desde varios ámbitos como las alucinaciones, los trastornos psiquiátricos, la pérdida de la memoria, en mi caso lo quiero abordar desde un personaje, una joven con pensamientos suicidas provocados por la depresión, pero una depresión que está encubierta, que no se ve y que no es fácil de identificar. Entonces es una persona que aparenta felicidad y es optimista y eso es lo que refleja al mundo, pero su realidad y sus sentimientos son otros. Este personaje tiene el

nombre de Samira, es una joven de 20 años, amigable, sensible, independiente, que lidia con una depresión luego de perder a su familia en un accidente en el que ella también se vio envuelta pero fue la única que logró sobrevivir. Tras años de este suceso, lucha con pensamientos suicidas, con un sentimiento de culpa y con la necesidad de reencontrarse con su familia. Luego de llegar a los puntos más bajos de su depresión, que la llevan a querer acabar con su vida, el miedo de lastimar a las personas a su alrededor con su partida hacen que ella quiera encubrir lo que siente realmente, mostrándose como una persona alegre y optimista. Samira sale a caminar sola en las noches hacia el cementerio en donde están enterrados sus padres, buscando la cercanía y el afecto que le fueron arrebatados, mientras se ve agobiada por sus recuerdos y pensamientos suicidas que son cada vez más intensos.

Este personaje al igual que los demás, tendrán una estética tipo collage, en donde estarán involucradas varias técnicas como pintura digital, dibujo análogo, pinceladas impresionistas, elementos realistas, esto les dará un sentido y una apariencia que irrumpe la idea de realidad y la concepción general de que las cosas deben reflejar exactamente la forma en que vemos el mundo. Dado que los objetos tienen un significado que no proviene de sí mismos, sino más bien a través de la forma en que percibimos cómo se relacionan entre sí. Todos los elementos del collage combinados le darán a cada personaje, un significado que parte desde sus características individuales, siendo cada uno representado con singularidades únicas.

Me planteo entonces, crear un producto audiovisual de animación inspirado en el impresionismo, porque me interesa hacer esa analogía de la realidad desdibujada, la realidad que está descompuesta en múltiples pinceladas, pero que al verlas juntas dan la impresión de estar viendo la imagen, pinceladas sueltas o desordenadas que parecen no terminar en comparación con las obras tradicionales, eso en cuanto al estilo visual, pero también quiero que el impresionismo permee la estructura de la narración, para esto me basaría en la poesía

impresionista, que sigue la misma idea que en la pintura, pero en vez de usar manchas de color, se usan frases breves sin nexos pero que juntas hacen alusión a conceptos o ideas. En función de eso centraría la estructura narrativa, serían planos cortos ordenados no de forma lineal y no necesariamente con continuidad pero que evoquen imágenes y sensaciones sobre el personaje y la temática. Esto daría como resultado una obra con características de estructura fraccionaria, que es una de las clasificaciones de la animación experimental, se relaciona mucho con lo que mencioné anteriormente sobre el impresionismo porque son varios planos y secuencias que no tienen nada que ver entre sí de forma causal pero conservan la unidad temática y que acomodados estratégicamente se logra transmitir la idea o la postura, aunque no haya relación temporal ni espacial.

La idea no es contar una historia como tal, sino por medio de esas imágenes hacer visible el mundo del personaje, a través de ver cómo ella siente y cómo es percibida por los otros.

Mi intención principal es romper con la forma tradicional de narrar, estamos muy acostumbrados a ver relatos contados de la forma clásica, me gustaría explorar otras formas de narrar, hacer una ruptura estética y visibilizar más estos métodos de creación.

Según lo anterior la pregunta que pretendo resolver es ¿Cómo podría a partir del impresionismo tanto pictórico como literario ayudar a transmitir las emociones complejas contenidas en la mente de mi personaje?

6 Referentes



Symphony No.42 (Réka Bucsí, 2013)

Como la intención principal de mi corto es esa ruptura estética y narrativa, quise elegir un referente que también compartiera esas similitudes por ejemplo con el tipo de estructura fraccionaria que quiero trabajar. Entonces tomé como referente un corto animado llamado Symphony No. 42 de Réka Bucsí, una realizadora de Hungría.

Este cortometraje aborda el tema de la relación de los seres humanos con la naturaleza, especialmente con los animales, pero también toca la cuestión del suicidio precisamente por ese maltrato y abuso que sufren los animales a manos de las personas.

Me llamó mucho la atención porque se relaciona con lo que yo quiero lograr en varios aspectos:

- Estructura fraccionaria:

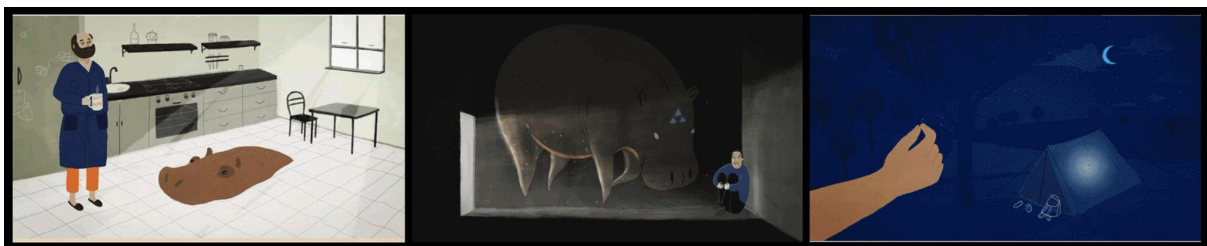
El corto empieza con un plano de un zorro suicidándose y luego sigue con varias secuencias más que retratan todo ese abuso y crueldad con animales, son escenas cortas, que no están relacionadas temporalmente ni espacialmente con los otros planos pero todos tienen la misma unidad temática. Esto es justamente lo que yo quiero hacer con mi corto retratar algunos momentos del personaje pero no conectar los planos bajo las lógicas de causa-efecto, sino

sobretudo teniendo en cuenta la información que se transmite en cada plano y la emoción que quiere transmitir, porque lo que genera la idea o la sensación final es la suma de todos los planos.



- No narrativa:

Una similitud de este referente con mi corto es que no tienen una historia definida. La forma de expresar la idea va más allá de relatar una historia. No hay una introducción, un desarrollo y una resolución, sino que se retrata una acción por el hecho de contar lo que pasa en esa determinada situación o momento, pero no se va más allá de lo que se ve en cada plano.



- Estilo figurativo:

En muchas ocasiones se encuentra que, cuando las animaciones son no narrativas es porque usan imágenes abstractas, figuras, formas, colores y movimientos. Pero este referente es un ejemplo de que se puede usar un estilo figurativo, objetos concretos, animales, personas.



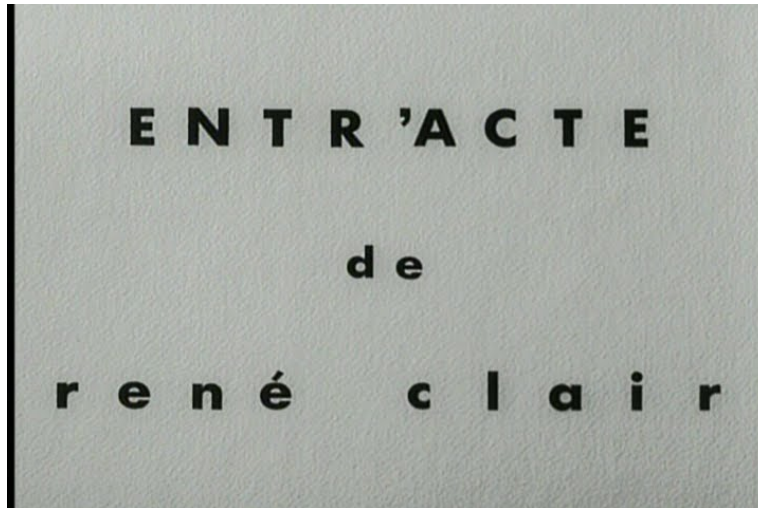
- Elementos en común:

En este corto referente se ve en algunas secuencias que hay elementos en común por ejemplo se ve en un plano, un elefante escribiendo “HELP M...” , en otro plano ese mismo cartel está en la cocina de una mujer que está rallando su propio cerebro, y luego un señor ve el video del elefante pintando en internet. Entonces aunque son situaciones diferentes, estos elementos hacen parte de todas. En mi caso, el elemento en común es la protagonista que va a aparecer en la mayoría de planos.



- Contrastes:

También me interesa el tema de los contrastes, por ejemplo se ve en el referente un plano de un grupo de animales teniendo una fiesta y en el siguiente plano se ve una mujer usando un abrigo de piel de uno de esos animales. Esto me sirve para trabajar la dualidad del personaje en mi corto, con sus momentos depresivos y los momentos en los que finge estar bien.



Entre acto (Rene Clair, 1924)

Al ver la película me pareció que la parte de Duchamp y Man Ray, es la que más se relaciona con lo que quiero hacer, se percibe como si fuera una agrupación de lo que parecen ser imágenes sueltas, organizadas de forma aleatoria. Además de que en ocasiones se repiten algunas acciones como la de la bailarina, lo cual me interesa también para mi proyecto.





Pienso en el final (Charlie Kaufman, 2020)

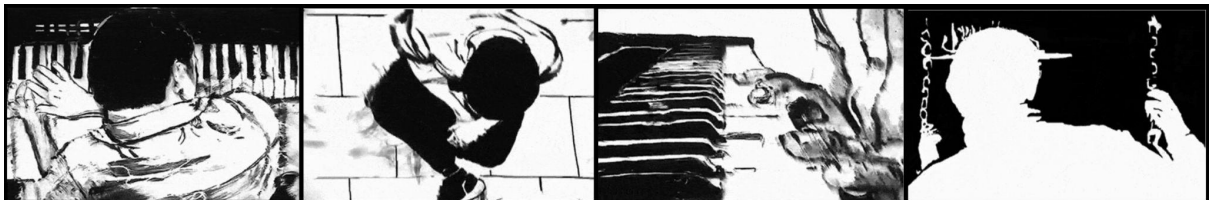
La película *Pienso en el final* es un referente por el manejo del tiempo, se ve como en una misma secuencia hay una confluencia de varios tiempos y constantemente nos movemos entre presente, pasado y futuro, esto se puede apreciar en la apariencia física de los personajes y en lo que relatan. Es una suerte de tiempo continuo en el que los eventos del pasado y futuro parecen fundirse. Además esta película también trata el tema de la realidad y cómo esta puede percibirse de determinada forma al tener algún trastorno mental o alucinación, todo lo que ocurre proviene de la cabeza de un personaje.





Microftalmia (Doble A, 2005)

En el cortometraje *Microftalmia*, se observan diferentes y recurrentes imágenes, como manchas de tinta, encefalogramas, columpios, cadenas, etc. Es una animación muy personal en la cual se trata de entender la manera de percibir del personaje que padece un trastorno mental. Este corto no es narrativo, debido a que la animación se centra en hacer visible el mundo del personaje y no contar una historia de su vida, lo cual considero una gran similitud con mi proyecto.



Secuencia inicial de *Persona* (Ingmar Bergman, 1966)

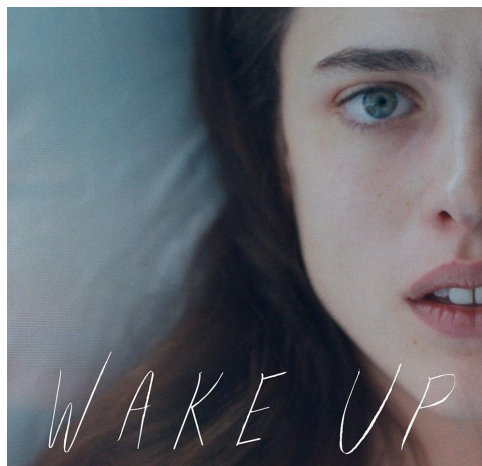
El comienzo de la película Persona me resulta llamativo por el montaje que Ingmar Bergman hace a la secuencia de imágenes presentadas, imágenes que parecieran ser autónomas las unas de las otras: un primer plano de los ojos de una oveja moribunda, una mano clavada, tomas de personas inmóviles. Aunque, es necesario decir que, comprender la relación entre estas imágenes llega a ser bastante complejo, porque cada una llega a ser tan disímil de las siguientes que logran evocar asociaciones, explicaciones e interpretaciones independientes, aún así, a pesar del estilo abstracto de la secuencia, cuando se analiza cada imagen fragmentada como parte de un conjunto, se puede obtener nociones grupales como la muerte, la quietud, la luz y la oscuridad. Algo que comparto con mi proyecto, la idea de apreciar la obra en su totalidad y no escena por escena.

Esta secuencia también es un referente sonoro, ya que partiendo de que se muestran varios planos diferentes, el sonido logra encadenarlos dando la sensación de estar viendo solo una unidad; si le quitáramos el sonido a dichas imágenes, se reduciría enormemente su potencia y capacidad expresiva. El sonido les da un nuevo sentido a los planos.



Secuencia inicial de Man With A Movie Camera (Dziga Vertov, 1929)

La primera secuencia de la película *Man With A Movie Camera*, está compuesta por 62 planos, que funcionan como una introducción a la película, pero al mismo tiempo actúan como un mini poema sobre la ciudad que duerme. Lo tomo como referente a pesar de que hay una clara diferencia con *Hoy lloverá*, y es en cuanto a que esta secuencia tiene muy poco movimiento y hay escasa acción en las tomas, sin embargo es un buen ejemplo de un conjunto de planos de variada temática y que no necesariamente sus conexiones guardan un significado en particular. Son planos que están en completa disposición para que sean interpretados por los espectadores y sean ellos mismos quienes elaboren las conexiones y simbolismos.



Wake up (Olivia Wilde, 2020)

El cortometraje de Olivia Wilde, *Wake up*, lo tomo como referente de diseño de sonido debido a su uso de las distintas capas sonoras que crean una atmósfera inmersiva, la cual como espectadores nos permite adentrarnos en el mundo del personaje y lo que vivencia.

En ocasiones se utiliza un sonido más detallado, es decir, da relevancia sonora a aquellas acciones que normalmente no escuchamos o no prestamos atención en el día a día. El trabajo sonoro en este cortometraje se enfoca en expresar la emotividad del personaje, destacando algunos sonidos y silenciando otros. Mediante sonidos tanto diegéticos como extradieгéticos,

se crea un ambiente subjetivo para el personaje, acompañado con música para remarcar los sentimientos. El sonido no tiene vacíos, se escucha constante y fluido por medio de transiciones y desvanecidos; mientras transcurre el corto se van añadiendo capas nuevas de sonido mientras otras se van ocultando.

En los momentos de tensión y desesperación se puede notar mayor cantidad, nivel e intensidad sonora, a diferencia de los momentos calmados, en los que el sonido es más suave y apacible.



Como referente visual para el diseño de los personajes, tengo los diseños del artista Ricky Linn, él integra varias técnicas en sus obras, una estética de pintura, dibujo análogo y trazos aleatorios, esto se adecua mucho con mi intención de una estética tipo collage para mis personajes y debido a este estilo visual, es indispensable que los personajes tengan múltiples colores en su diseño.

7 Marco teórico

Este trabajo de grado surge bajo la premisa de que la realidad es subjetiva, entendiéndose el término realidad como una afirmación de existencia y al mismo tiempo una modalidad de existencia, es decir, la realidad es, pero es de una determinada forma, tiene ciertas propiedades y ciertas características.

Siguiendo este precepto, puedo decir que el asunto que nos convoca es una oposición al realismo ontológico que afirma que la realidad existe con independencia de nosotros, sus características son las que son, las observemos o no, las conozcamos o no. En ese sentido, la realidad es tal y como es solo porque nosotros somos tal y como somos. Si cambiamos también cambia la realidad, la realidad depende de nuestra existencia, ya que es construida por ella.

Si nos referimos ahora al tema de la animación, el animador William Moritz considera que la animación basada en lo no lineal y lo no objetivo tiene un valor agregado ya que las historias lineales ya están ampliamente representadas en el cine de acción real. También afirma que la animación está mejor representada en las películas que se concentraban en el desarrollo de un lenguaje propio de animación que logre distinguirse de los demás estilos de creación cinematográfica.

Otro asunto a pensar es la animación completa frente a la animación limitada, y la animación experimental frente a la animación ortodoxa. La primera clasificación se refiere al número de dibujos y a la forma en la que éstos se trabajan. La segunda está relacionada con el propósito que tienen en sí los filmes. Entre la animación limitada y la animación completa se encuentra la animación media, que consta de 12 cuadros por segundo, puede ser fluida y requiere la mitad del trabajo que la animación completa.

La animación ortodoxa, también llamada animación comercial, tiene como propósito entretener o vender alguna idea. Por el contrario, la animación experimental es un trabajo puramente exploratorio que tiene como objetivo desarrollar algún aspecto técnico o artístico del medio.

En la animación experimental la narración no suele ser lo más importante, en este tipo de trabajos incluso es posible crear un lenguaje propio, sin tener un significado o definición específicos, por lo que hay una búsqueda constante de estilos y formas nuevas. Hay autores que han estado interesados en el ritmo y en el movimiento de la forma; para este fin se han utilizado en varias ocasiones elementos abstractos en vez de personajes.

En el caso de obras con características cercanas a lo abstracto o experimental, esto genera cierta resistencia en el público, ya que pierden interés al no encontrar una narración o son reacios a que le hablen directamente a su inconsciente, pero una vez el público acceda a este tipo de imágenes las asociará con algunas de sus emociones profundas.

Entre la discusión sobre cuáles son las características que determinan si una animación es experimental u ortodoxa, aparece el término animación de desarrollo, acuñado por Paul Wells, Director de Animation Academy, un grupo de investigación dedicado a las prácticas relacionadas con la imagen en movimiento. La animación en desarrollo está situada en medio de la animación ortodoxa y la abstracta y toma elementos de las dos. Rompe con la forma tradicional de realización, utiliza diferentes técnicas dentro de una misma película y su carácter puede ser político, social, poético, de género, etc. Puede contar historias, aunque no de la manera tradicional (incluso puede carecer de guión), tomar elementos de la animación abstracta, creando ritmos y emociones a través de los personajes y situaciones representadas.

El discurso que se puede ver en trabajos en animación de desarrollo puede llegar a ser complejo, ya que si bien una historia se puede interpretar mediante los códigos culturales que

tenemos como comunidad, al usar metáforas y simbolismos se logra una estructura narrativa complejizada porque un símbolo puede usarse intencionalmente como un recurso para sugerir un significado en específico pero el espectador puede asignarle a otros elementos un carácter simbólico cuando no fueron creados con dicho propósito; sin embargo esto puede conferirle a la pieza un constante transmutar, que llega a ser bastante interesante al generar interpretaciones que el mismo artista no se había planteado.

El sonido también es otro elemento que se trabaja diferente dependiendo si es animación ortodoxa o animación experimental. En la primera, el sonido refuerza el contenido de la animación, Pueden haber diálogos, música de fondo, sonidos incidentales u onomatopeyas. En la segunda, puede no haber diálogo convencional, o puede haber una experimentación con este a tal grado que se ha traducido a la música en colores y formas moviéndose a través del tiempo, con diferente ritmo y velocidad.

Es importante considerar que muchos trabajos pueden tener cualidades compartidas. Las diferenciaciones que se hacen en cuanto a los tipos de animación, están relacionadas con la técnica empleada, con la forma de narrar, lo que sucede en pantalla, entre otros aspectos.

Como punto central de mi proyecto está el impresionismo, un movimiento artístico que comenzó con la pintura pero más tarde permeó también otros ámbitos como la música y la literatura.

Una pintura impresionista consta de pequeñas pinceladas, una composición libre, énfasis en la representación de la luz en sus cualidades cambiantes, la inclusión de movimiento como un elemento crucial de la percepción y la experiencia humanas y ángulos visuales inusuales.

Otro de mis intereses es la poesía impresionista, cuyas características son la enumeración de imágenes arracimadas, las contradicciones, las repeticiones, las frases breves, es fundamental

apelar a los sentidos, describir de manera minuciosa los objetos a los que se hace referencia, su objetivo no es definir la realidad con precisión, sino captar su esencia en las sensaciones que producen en las personas.

Las obras literarias impresionistas a menudo representan la acción narrativa a través del punto de vista subjetivo de un personaje dado, a menudo omitiendo detalles cruciales en el proceso. Esto crea una imagen borrosa y fugaz de los eventos, no muy diferente a las pinturas de los artistas impresionistas.

Si nos referimos a la poesía de forma general, podemos decir que es un término cuya definición ha sido muy debatible a lo largo de la historia. En el primer intento de definir la poesía, alrededor del 335 a.C. Aristóteles compara la poesía y la historia como dos modos diferentes de escritura, al decir que “la poesía en general parece haber surgido de dos causas, cada una de las cuales está profundamente arraigada en nuestra naturaleza. Primero, el instinto de imitación se implanta en el hombre desde la niñez. [...] Luego, está el instinto de 'armonía' y ritmo” (Aristóteles 1920: 28). Esta idea de que la poesía es una mezcla de los instintos de imitación y el ritmo es interesante y de hecho se relaciona con algunas de las tensiones que trata el poema cinematográfico.

Para los propósitos de *Hoy lloverá*, voy a definir el término de película poética o poema cinematográfico y evidenciar su diferencia con las películas de poetas que leen su trabajo o las obras en las que el contenido filmico y las palabras existen como una sola entidad.

Estas obras tienen sus antecedentes en los cineastas experimentales de principios del siglo XX, afines al arte visual en movimiento. No es una forma completamente nueva, su existencia fue reconocida en la década de 1980, William Wees, profesor de inglés en McGill, Montreal, en su ensayo *The Poetry Film*, intentó definir una categoría diferente en la que las películas contenían igualmente poesía pero se diferenciaban de los poemas cinematográficos

del siglo XX creados por artistas como Man Ray y Dulac, que contenía imágenes en movimiento poéticamente concebidas pero sin lenguaje.

“Varios realizadores de cine y video de vanguardia han creado una síntesis de poesía y cine que genera asociaciones, conexiones y metáforas, que ni siquiera la expresión verbal ni el texto visual produciría por sí solo ” (Wees, 1984, p. 106).

Su definición de película poética, apunta a una tradición que no ha recibido tanta atención y en la que el énfasis está en la poesía, es una forma de arte en la que el poema y la imagen en movimiento están intrínsecamente conectados entre sí, a diferencia de la película de un poeta donde la imagen es incidental o las películas que solo se basan en efectos visuales.

El canadiense Tom Konyves, un pionero de lo que él llama "videopoemas", refiere que un videopoema debe contener los siguientes elementos; texto, ya sea en pantalla o expresado, una narración para impulsar al espectador; yuxtaposición poética, que define como la ubicación de palabras e imágenes con el fin de crear diferentes significados o interpretaciones; y una experiencia poética que él define como: "Expresiones fragmentadas de la imaginación del artista, que sugieren un significado, pero que niegan la aclaración del significado pretendido". Como observamos esta última variable de poema audiovisual se despliega hacia vertientes diferentes a las de este proyecto, a pesar de que comparten una misma idea original, la de unir el audiovisual con la poesía.

Son variados los casos en los que hay comunicación entre cine y poesía, aunque no en todos se puede ver una verdadera expresión poética, sino más bien entretenimiento visual basado en un poema, o la gran cantidad de efectos visuales que se utilizan hacen que se pierda la comunicación íntima entre poeta y espectador.

Como el cine experimental a menudo operaba en los márgenes, a veces los artistas cinematográficos modernistas utilizaron el "poema cinematográfico" como un emblema polémico para definirse a sí mismos en forma separada de lo que estaba sucediendo en el cine convencional. Sin embargo, los primeros cineastas modernistas que a menudo se encontraban en los márgenes de la producción cinematográfica, se aferraron a posiciones defensivas a pesar de los problemas teóricos, concernientes a que no había un cuerpo teórico desarrollado en la época para respaldar la importancia de las exploraciones de cine experimental. Incluso, alrededor de treinta años después, algo similar se puede notar en los textos sobre vanguardias estadounidenses.

A finales de la Edad Moderna de la década de 1960, los cineastas estadounidenses comenzaron a usar la etiqueta de poema cinematográfico como un "emblema de la diferencia entre la vanguardia y el cine narrativo comercial" (Peterson 1994: 29), lo que da al poema cinematográfico la noción de ser una práctica de vanguardia, en lugar de una serie de preocupaciones y estrategias. Cabe mencionar también que incluso mucho después del establecimiento del cine experimental, los cineastas todavía tenían la necesidad de presentarse en oposición al modelo prevaleciente de cine narrativo. En esta época los cineastas experimentales tenían que usar paralelamente otras artes para defender su trabajo.

A veces, una película se describe como "poética" cuando el espectador no puede establecer una estructura coherente y cuando las estrategias semánticas no son claras. Se podría argumentar que esta es la forma en que se ven algunos de los cineastas narrativos más abstractos. Por ejemplo, el biógrafo de Andrei Tarkovsky, Maya Turovskaya sugiere que "no dudó en describir el cine de Tarkovsky como poético" (Turovskaya 1989: 101). Turovskaya llega a esta conclusión porque ve el cine de Tarkovsky como poético debido a su estructura narrativa general poco clara.

Para el estilo visual del corto, específicamente de los personajes, me enfoco en el collage, El concepto de "collage" se remonta hace cientos de años, se conoce que algunos calígrafos japoneses usaban trozos de papel para adornar sus textos escritos o los victorianos que lo usaban para expresar sus narrativas familiares en álbumes de recortes. En términos de postmodernismo el collage se convierte en un disruptor de nuestro sentido de la realidad y de la unidad estética generalmente entendida de las cosas al reflejar la forma misma en que vemos el mundo, ya que el significado de los elementos del collage no proviene de sí mismos, sino a través de la forma en que percibimos cómo se relacionan entre sí.

Según S. Finlay, cuando los elementos de un collage se ven en conjunto, se logra una combinación de múltiples significados con influencias tanto individuales como socioculturales, por lo que logra reflejar ideas personales y contextuales, tal cual la condición humana.

Esta técnica me resulta muy significativa porque además de fomentar la exploración creativa, refleja con exactitud mi idea en cuanto a la realidad y las variaciones en las percepciones.

8 Metodología

ETAPA 1	ETAPA 2	ETAPA 3
<ol style="list-style-type: none">1. Hacer una revisión de material (textos/audiovisual) en cuanto a la forma y tema del corto:<ul style="list-style-type: none">- Animación experimental y estructuras no lineales.- La realidad y el suicidio.2. Búsqueda de pinturas impresionistas de paisajes nocturnos.3. Búsqueda de obras pictóricas con la técnica de collage.4. Revisión de poesía impresionista.	<ol style="list-style-type: none">1. Listado de situaciones y acciones en relación a personaje que abarquen su dualidad psicológica y metáforas de su estado mental.2. Asociar esas acciones y situaciones a espacios y lugares.3. Escritura de poema impresionista.4. Buscar imágenes y fotografías de los escenarios en los que se desarrolla la historia para luego traducirlos en bocetos.5. Bocetos de la protagonista.6. Desarrollo de Storyboard.	<ol style="list-style-type: none">1. Pruebas de movimiento y expresiones de los personajes.2. Animación de las escenas.3. Proceso de digitalización de los bocetos de los personajes bajo la técnica de impresionismo y collage y de los escenarios impresionistas.4. Montaje del primer corte del cortometraje.5. Diseño sonoro.

Como metodología para la realización de este proyecto me planteo tres etapas:

ETAPA 1

- Hacer una revisión de material (ya sea en textos, audiovisual) que esté relacionado tanto con la forma cómo se va a abordar el corto como con la temática. ¿Que se ha hecho?
 - Buscar material sobre animación experimental y estructuras no lineales.
 - Buscar material sobre el tema de la realidad y el suicidio.
- Definida la estética y el estilo visual de personajes y escenarios, que es el impresionismo, comenzar una búsqueda de pinturas bajo esta corriente artística, pero con la especificidad de que sean pinturas de paisajes nocturnos, ya que la historia se desarrollará de noche. Espacios fríos y luces cálidas (amarillas). Para las personas que aparezcan en el corto, se buscará referentes de artistas que trabajen la técnica del collage.
- Este punto nos introduce en la etapa 2 y se trata de revisar poesía impresionista, explorar varios poemas de este estilo para entender cómo se escribe este tipo de poesía (si hay vertientes, definir cuál elegir).

ETAPA 2

- Buscar situaciones en relación al personaje que den cuenta de las razones de su depresión y de los momentos cuando finge tenerla, al igual que metáforas de su estado mental y asociar estas acciones y situaciones a espacios dentro de un contexto urbano nocturno.
- El propósito de hacer la revisión de poesía impresionista es que me ayude a la creación de un poema con este estilo, esto será la base para la estructura del corto y actuará como guión, ya que este poema me puede dar información tanto de qué tipo de imágenes se van a mostrar, el tipo de plano, la duración y el orden de los mismos.
- Buscar referentes en imágenes y fotografías de los escenarios para luego traducirlos en bocetos.
- Realizar bocetos de la protagonista que den cuenta de su apariencia física.
- Desarrollar el StoryBoard.

ETAPA 3:

1. Pruebas de movimiento de los personajes, posturas, gestos, expresiones faciales y corporales.
2. Animación de las escenas. Animación cuadro a cuadro → Bocetos análogos a lápiz.
3. Proceso de digitalización de los bocetos de los personajes bajo la técnica de impresionismo y collage y de los escenarios impresionistas en Photoshop.
4. Montaje del primer corte de la pieza, revisión y posibles cambios en distribución de planos de ser necesario.
5. Diseño sonoro.

9 Proceso de desarrollo

9.1 Personaje

Caracterización psicológica del personaje:

Lo primero que se hace en el proceso de creación de un personaje es la investigación, un paso muy esencial para que el personaje tenga sentido, especialmente si se están explorando territorios nuevos. Mi personaje tiene ciertas variables de donde puede ser mirado: depresión, perder a la familia, experimentar una situación traumática, es a partir de estas que centro mi investigación.

En palabras de Linda Seger, "La profundidad de un personaje se ha comparado con un iceberg. El público o el lector sólo adviene una parte del trabajo del escritor, quizás sólo un diez por ciento de todo lo que el escritor sabe del personaje. El escritor ha de creer que todo este trabajo dibuja más profundamente al personaje, incluso aunque la mayor parte de la información no aparezca nunca directamente en el guión" (Seger 2000: 18). Como me interesaba comprender el mundo interno de Samira, específicamente las cuestiones relacionadas a su depresión, comencé la búsqueda sobre este padecimiento, ya por algunas personas cercanas tenía algunos conocimientos sobre la depresión pero por supuesto que me hacía falta investigar más al respecto, entonces me informé en imágenes, textos, literatura, sobre manifestaciones, síntomas, efectos de este trastorno y encontré una forma de representación muy recurrente del personaje deprimido que es alguien que siempre está triste, decaído, sin ánimos y se muestra así ante los demás. Pero investigando más y concentrándome en la perspectiva de personas que lo hayan experimentado, encontré que existe la depresión sonriente o encubierta que es cuando la persona se manifiesta feliz y es funcional en su vida aunque en el fondo está sufriendo, esto me llamó más la atención y decidí que el personaje se identificara más con este tipo de depresión.

Ya luego me enfoqué en los motivos de la depresión del personaje y quise que fuera por la muerte de sus padres en un atentado que les hicieron a los tres pero solo ella pudo sobrevivir, entonces fue necesario continuar con la búsqueda de cómo es experimentar una situación traumática a una temprana edad y perder a los principales cuidadores de vida, y también traté de pensar en cómo hubiera reaccionado yo ante esa situación. La muerte de sus padres ocurrió cuando era una niña pero ahora, a sus 20 años continúa con las secuelas de eso. También fue muy importante elegir a un personaje con una edad cercana a la mía para facilitar su comprensión y poder llegar a la conclusión que al personaje le afectó mucho la muerte de sus padres porque todo ocurrió en un momento en el que aún hay dependencia hacia los padres, hay miedos, inseguridades, es esencial el apoyo emocional y ella lo había perdido.

Para continuar con el desarrollo del personaje lo situé en un contexto, el cual es vital, ya que los personajes son producto de su entorno y mediante este se facilita mucho más su comprensión. Entre los aspectos del contexto que más influyen a los personajes se incluyen la cultura, la época histórica, la situación geográfica y la profesión.

Ya que es mucho más fácil partir de lo que uno conoce, la ubiqué en Colombia, aunque en una ciudad ficticia, en una época contemporánea, 2019. La ciudad anteriormente era un pequeño pueblo pero se ha ido modernizando en los últimos años, cambiando la infraestructura, por edificios más altos y volviéndose más ruidosa. Todos estos cambios también han impactado a Samira que estaba acostumbrada a un ambiente más tranquilo y natural y ahora con toda esta urbanización se ha acentuado más su desesperación y abatimiento frente a la vida. Por esto, ella se ha vuelto una persona nocturna porque en la noche encuentra más quietud y los escenarios más naturales le recuerdan su infancia y tranquilidad del pasado. Los aspectos de la cultura pueden influir en el carácter de los personajes y determinar su forma de pensar, sus valores y su vida emocional.

Samira se dedica al malabarismo con una bola de cristal, que fue una actividad que se la enseñó su padre y ahora la toma como modo de subsistencia y le gusta porque es una actividad que hace en solitario y no tiene que involucrarse mucho con la gente, más que sonreírle al público que la observa, por lo que no es tan desgastante para ella, además tampoco tiene planes de estudiar en la universidad ni aprender otras habilidades porque su estado emocional no le permite tener ilusiones sobre el futuro.

Otra etapa en la construcción de personajes, es encontrar su esencia y sus características más representativas; en el caso de Samira, estas son:

-Le da miedo el qué dirán

-No le gusta que los otros se alteren o sufran por su culpa

-Siente apego por sus padres

-Es amigable

-Es sensible

-Aprendió a ser independiente luego de la muerte de sus padres aunque dependiente emocionalmente

-Suele ser dura consigo misma, se echa la culpa fácilmente

-Su risa puede sonar un poco falsa

-No acepta el cambio con facilidad

También se debe pensar en sus paradojas para añadir complejidad al personaje, agregarle detalles que lo vuelven impredecible y que no son tan evidentes desde un principio:

-Tiene aprecio por la vida pero quiere morir para encontrarse con sus padres, aunque el hecho de morir le asusta, por lo que constantemente se debate entre las ganas de morir y las ganas de vivir.

- Se muestra madura pero tiene algunos gustos infantiles, le gustan los peluches.
- Hace malabarismo en público, eso implica que tiene que fingir ante más personas, aunque sea solo sonreír.
- El atentado ocurrió cuando el papá iba manejando, ahora le dan miedo los carros prefiere caminar, a veces no puede evitarlos porque están por todos lados.
- Visita la tumba de sus padres con frecuencia, pero para llegar al cementerio tiene que hacer un recorrido largo en el que se encuentra con personas no muy agradables.

Los personajes, al igual que las personas, tienen personalidad, que define quienes son y anticipa cómo actuarán en determinadas situaciones. Los personajes deben tener valores, inquietudes, perspectivas frente a la vida, una completa gama de sentimientos. Entender sus emociones puede generar un personaje mucho más vivo, profundo y multidimensional.

Es relevante también definir una historia de fondo para el personaje, ya que la situación actual es el resultado de los acontecimientos del pasado y los personajes son quienes son debido a lo que han vivido. Puede que todos estos antecedentes no lleguen nunca al público en su totalidad, pero es una información necesaria para el creador para crear al personaje.

En el caso de Samira, cuando era niña vivía con su mamá y su papá, tenían una vida acomodada, sin carencias ni mayores dificultades, sus padres trataban de apoyarla en todo y brindarle alegría. Cuando tenía 13 años convenció a sus papás a ir de paseo, ellos aceptaron y se fueron en el carro familiar pero tuvieron un percance cuando aparecieron unos hombres encapuchados que les dispararon, matando a los papás, ella sobrevivió porque logró esconderse en el carro. Fue a terapia psicológica pero dejó de ir cuando empezaba a mejorar porque creyó que ya no la necesitaba y le daba miedo y no le gustaba la idea de desprenderse tan fácil de los papás, no completó su tratamiento, y con el tiempo recayó.

“La historia de fondo nos demuestra que son unas determinadas influencias del pasado las que crean a un personaje muy concreto en el presente” (Seger 2000: 56). Sigmund Freud descubrió la gran influencia que tienen los acontecimientos del pasado en la vida presente. El pasado determina nuestras acciones, actitudes y temores.

También hay que tener claridad sobre las reacciones y emociones que le generaron al personaje los momentos importantes en su vida. Tras ocurrir el asesinato de sus padres, Samira desarrolló un sentimiento de culpa porque fue ella quien insistió en tener esa salida. A partir de ese momento quedó muy afectada y fue desarrollando depresión y una necesidad de reunirse con ellos de nuevo. No se va de la ciudad porque está ligada a los recuerdos que vivió con sus padres en esos lugares, además de que ahí está el cementerio, el cual visita diariamente, siente que es la única conexión que le queda con sus padres. Como reprimía sus emociones y no los expresaba con nadie le empezó a causar un problema psicológico aún mayor que es tener pensamientos suicidas.

Si nos referimos ahora a la personalidad de Samira, podemos decir que su temperamento es melancólico, predominan sus sentimientos y es sensible. Su personalidad antes de la muerte de los papás era extrovertida, pero después se fue volviendo introvertida e insegura, le da miedo que sus amigos se enteren de su depresión porque siente que la van a dejar. Todo el tema de lo social cada vez le parece más difícil, lo que antes era tan natural ahora lo debe forzar, finge su felicidad y ahí fue cuando empezó a tomar más distancia con la gente. Samira es sensitiva y sentimental, vive el presente y a cada momento le asigna un valor según las sensaciones que ese momento le genere y se deja dominar más por las emociones que por su parte racional.

Caracterización física del personaje:

La depresión al ser un estado que distorsiona la percepción del mundo, y en el caso de este personaje al ocultarla, genera que el resto de personas, también tengan una percepción alterada respecto a ella. Lo cual va muy a la par de la premisa del corto que toma la realidad como múltiple y diferente para cada persona, y lo que muestra una persona de sí misma no es algo objetivo.

Teniendo esto como un factor importante, me pareció una buena idea tomar una estética visual impresionista, un movimiento artístico en el que las imágenes se descomponen en manchas de color, de las que se obtiene solamente impresiones de lo que se puede estar viendo.

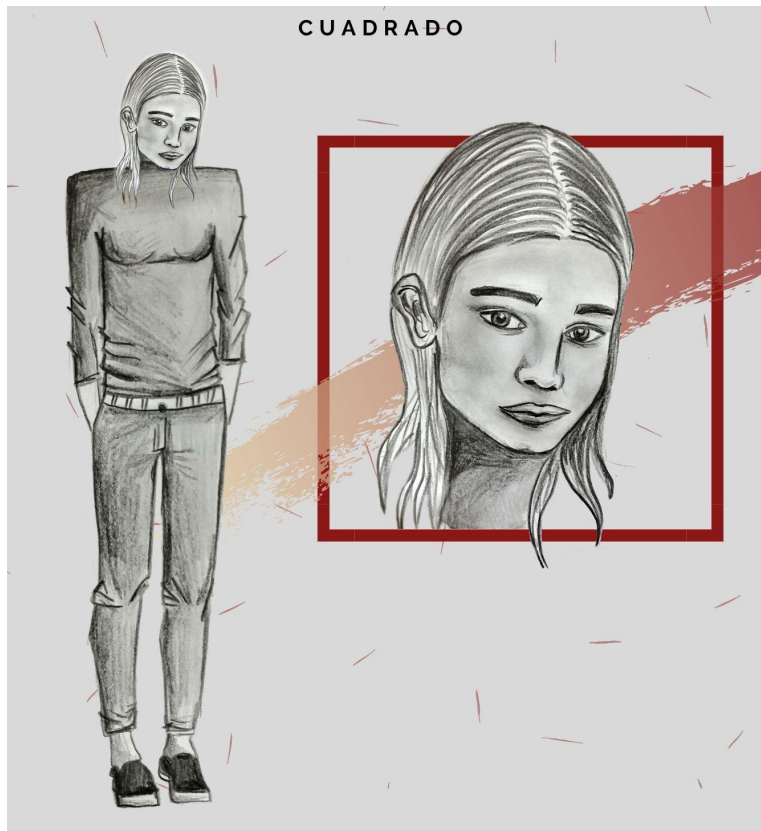
El proceso de construcción de este personaje, pasó por varias etapas, empezando por determinar qué forma geométrica iba a predominar en su apariencia:



TRIÁNGULO



CUADRADO



Samira tiene formas redondas ya que la idea con este personaje es que tenga una apariencia que brinde confianza y seguridad. Sus formas curvas la hacen ver como una persona amigable y que no es peligrosa. A pesar de esto, en este caso la forma no se puede entender completamente con el propósito de comunicar aspectos de la personalidad de este personaje porque Samira es un personaje complejo, que no se puede categorizar como bueno o malo, dentro de su cabeza hay una dualidad de pensamientos positivos y optimistas que están en lucha con los depresivos y desolados. Este personaje está inmerso en una historia que gira en torno a un estado psicológico y que pretende mostrar que la realidad no es solo una, sino que es subjetiva y es relativa para cada persona. Por lo que el personaje de Samira puede tener una apariencia que refleja ciertos atributos pero algunas de sus características permanecen ocultas, porque es ella misma la que decide qué y qué no mostrar de sí misma. Sin embargo, siguiendo la línea de que este personaje se muestra de una forma diferente a lo que siente realmente, se puede decir que el hecho que sea físicamente atractiva, ayuda a que se le puedan asignar cualidades favorables en cuanto a su personalidad, su felicidad y su carácter, esto según un estudio de Karen K. Dion, que dice que "lo que es bello es bueno". Si fuera una persona poco atractiva, se le otorgarían características negativas.

Luego de definir la forma redonda, se le realizaron algunas variaciones, en cuanto a contextura y facciones:

CONTEXTURA DEL CUERPO



AJUSTE DE FACCIÓNES





Luego continué con las proporciones, el estilo visual y la paleta de colores. Este personaje al igual que los demás personajes de la historia, tienen una estética tipo collage, en donde se involucran varias técnicas como pintura digital, dibujo análogo, pinceladas impresionistas, elementos realistas, esto les dará un sentido y una apariencia que irrumpe la idea de realidad y la concepción general de que las cosas deben reflejar exactamente la forma en que vemos el mundo. Dado que los objetos tienen un significado que no proviene de sí mismos, sino más bien a través de la forma en que percibimos cómo se relacionan entre sí. Todos los elementos del collage combinados le darán a cada personaje, un significado que parte desde sus características individuales, siendo cada uno representado con singularidades únicas. Me interesa hacer esa analogía de la realidad desdibujada, la realidad que está descompuesta en múltiples pinceladas, pero que al verlas juntas dan la impresión de estar viendo la imagen,

pinceladas sueltas o desordenadas que parecen no terminar en comparación con las obras tradicionales.

Comencé buscando referentes del estilo visual que me interesaba para el personaje



Para luego obtener el siguiente diseño final:



Debido a que el personaje tiene un estilo visual de pintura impresionista y collage, es indispensable que tenga múltiples colores en su diseño, sin embargo en todos los casos hay unos que son dominantes ya que aparecen con mayor frecuencia, el resto de tonalidades se muestran solo como detalles tanto en su piel como en su vestimenta. En la propuesta vemos un esquema análogo, hay tonos azules y morados.

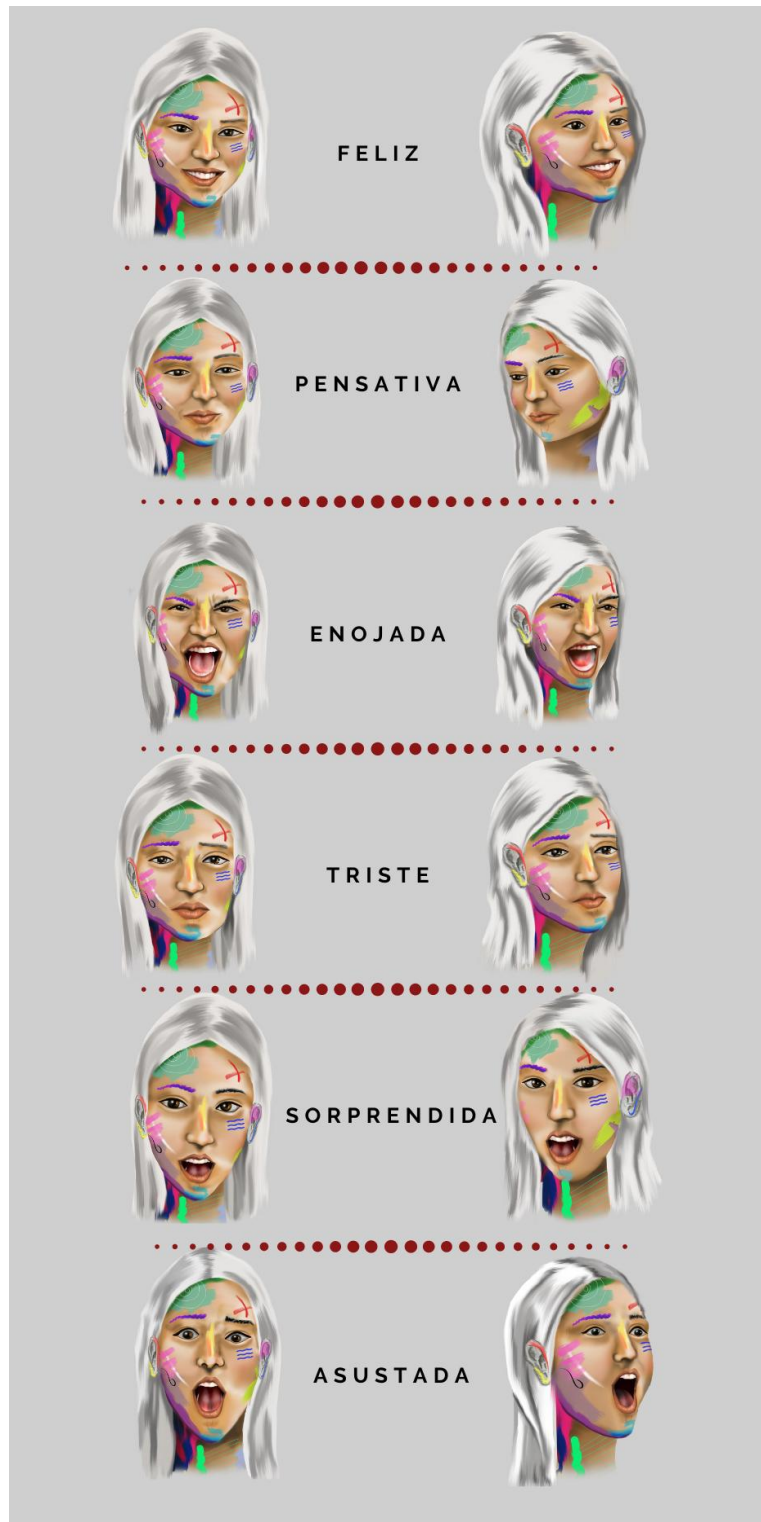


Samira tiene 7.5 cabezas, lo que le hace tener unas proporciones muy cercanas al canon de la figura humana femenina. Lo que busco con este personaje es que tenga proporciones y anatomía realistas, no características exageradas, esto debido a que mi interés no es la creación de un personaje animado cuyas proporciones corporales le asignen un valor humorístico o fantasioso. Tanto la figura del personaje como sus expresiones no están alteradas de los rasgos humanos reales. El personaje no está orientado a un público infantil ya que la historia trata temas serios y que pueden ser difíciles de comprender.

Posteriormente realicé el turn around del personaje, es decir, las diferentes vistas del personaje en las 5 posiciones principales. Este es un recurso muy útil para conocer qué tipo de textura tiene el personaje y sus volúmenes para que se facilite el proceso de dibujo en las siguientes etapas.



Luego continúe con la caracterización del personaje a nivel de gestos y expresión corporal. Lo cual me sirvió de referencia para la realización del story board. Se tuvieron en cuenta conceptos como la inclinación, el flujo, el ritmo y la línea de acción para el desarrollo de estos dibujos.





9.2 Poema

Desde un principio me interesé en crear un cortometraje que me permitiera la experimentación narrativa, técnica y estética, con dicho propósito mi búsqueda me derivó en adoptar una estructura fraccionaria, en la cual se unen planos que no están relacionados de forma causal, ni por relación temporal y espacial, pero todos tienen algo en común y es que hablan o hacen referencia a una misma idea. Partiendo de esto, me enfoqué en el tipo de relación que podía establecer entre la temática del corto y las formas alternas de narración. Empecé a buscar referentes como fuente de inspiración tanto en cine como en obras pictóricas y literarias, fue así que me topé con un estilo de poesía que rápidamente captó mi atención, la poesía impresionista, este tipo de poesía se asemeja mucho a la estructura fraccionaria que antes había decidido incluir en el proyecto, porque esta poesía tampoco busca una conexión espacio temporal entre los versos, sino que le interesan las sensaciones o emociones que experimenta una persona y no definir con precisión la realidad.

Si revisamos la poesía impresionista con mayor profundidad, podremos decir que similar a los pintores impresionistas que reaccionaron contra el realismo optando a representar con absoluto detalle la realidad, su contraparte literaria en lugar de usar pequeñas manchas de color, emplean frases breves, a menudo sin verbos ni nexos entre ellas. Abundan en estas obras literarias referencias a la percepción sensorial, se caracterizan por centrar su atención en la vida mental de los personajes, narrando sus apreciaciones de la realidad, sus sentimientos, sensaciones y emociones. Para ello, se toma una vasta selección de detalles que permiten transmitir las impresiones sensoriales que un incidente o escena provocaba en un personaje.

Cada situación retratada están tan cargadas de fuerza emocional que logran conectar al lector a través de lo que perciben los sentidos de los personajes: colores, olores y sensaciones físicas y emocionales, que extraen de sus experiencias cotidianas.

El trabajo de corte impresionista del poeta argentino Jose Villa, fue de gran interés para mi proyecto, a continuación una de sus obras, titulada Lourdes

Lourdes

Las luces
del tablero
no me dejan dormir.
Me levanto,
tiro de la cadena del baño para
escuchar algo
que me despierte.
Pero doblamos
al llegar a la esquina
rosada siempre.
Y como a esta hora tomamos
una calle directa—
los faros la alumbran.
Casas
que llaman la atención
no sé por qué.
Conversación
en la oscuridad de la cabina.
Cigarrillo encendido.
Veo el perfil de todos.
La estanciera
—entrada al garage,
cada cual
prende luces,
el pasillo y la cocina
el patio, los dormitorios—
la perilla del televisor.
Al llegar
recordamos
poco.

En la obra impresionista de Villa, notamos el uso de frases cortas, que no necesariamente están perfectamente construidas, en ocasiones se prescinde de verbos por ejemplo, hay una constante alusión a imágenes que apelan a los sentidos, tal como si fuera una sucesión fugaz de impresiones que nacen a partir de la mente de sus personajes. Su tendencia de hacer referencia a enumeraciones de imágenes arracimadas, desestructuran la realidad, logrando

una nueva percepción de lo figurativo y la identidad. Dichas imágenes se convierten en impresiones, y estas, escalan a sensaciones en torno a un tema en particular.

La enumeración reiterada, la acción fragmentada y automática, vuelven al personaje un ser extraño a sí mismo y poseedor de una identidad desdibujada, como la pincelada de un pintor impresionista que en su objetivo de registrar una forma, finalmente termina descomponiéndola en múltiples puntos.

Basándome en esto, debía enfrentarme a la escritura de mi propio poema impresionista, con el fin de usarlo a modo de guión cinematográfico, en el que cada verso fuera traducido a una escena audiovisual, este recurso me permitía mucha más libertad y limitaba las restricciones que en ocasiones puede generar trabajar con un guión clásico.

Decidí establecer ciertas categorías orientadoras, que me sirvieran de base para la creación de las escenas, acciones y momentos de la vida del personaje que harían parte del corto.

Según lo anterior, las categorías fueron las siguientes:

-Malabarismo con bola de cristal

Escenas relacionadas a la actividad a la que se dedica el personaje, el malabarismo con una bola de cristal. Este objeto es el mayor elemento simbólico del cortometraje, ya que representa la depresión. Partiendo de su material, el cristal, que provee una imagen invertida de lo que se encuentra posterior a ella, la bola es un elemento que nos remite a una realidad distorsionada. Samira protege este objeto y no lo deja caer, como si no pudiera deshacerse de la depresión.

-Muerte de los padres de Samira

Escenas del momento más doloroso en la vida del personaje, cuando pierde a sus padres.

Desencadenante de todo su deterioro emocional.

-Recuerdos antes de la tragedia

Escenas de momentos felices en su pasado cuando disfrutaba la vida con sus padres.

-Pensamientos suicidas - depresión

Escenas que comprenden manifestaciones de la depresión del personaje tanto físicas como mentales y manejo de algunos símbolos como la lluvia, anuncio de la muerte y polillas que mueren calcinadas, manifestación de sus pensamientos suicidas.

-Ocultamiento de la depresión

Escenas relacionadas con los mecanismos que usa el personaje para no dejar notar su depresión de los demás, como risa fingida y una activa vida social.

-Reacciones externas

Escenas que hacen referencia a las actitudes que toman las personas de la ciudad en la que reside el personaje. Reacciones molestas y desagradables por parte de quienes se enteraron de la tragedia que Samira había vivenciado, lo cual genera que sea menos llevadero su estado mental.

-Cementerio

Escenas alusivas a la búsqueda del personaje por estar en el cementerio o dirigirse hacia él, en su objetivo de estar cerca de sus padres.

Una vez determinadas estas categorías, me dispuse a concretar cada una de las escenas que harían parte del cortometraje, luego orientándome de la investigación sobre poesía impresionista que había realizado, convertí esas ideas de escenas en versos del poema y posterior a esto comencé con su estructuración (más adelante en este documento detallo este asunto), para esto traté de asimilar lo que me transmitía cada verso e interiorizar los

sentimientos del personaje para poderlos proyectar de la forma más fidedigna posible y que el mensaje se comunicara de manera efectiva, tanto por lo que cada plano brindaba por sí mismo como lo que se podía extraer en su relación con los planos contiguos. Fue así que obtuve la primera versión del poema.

En una primera instancia la escritura del poema se basó en seguir las características de la poesía impresionista y de reflejar en texto, aunque de forma vaga, la manera cómo me imaginaba que se vería representada visualmente cada escena.

Más adelante al avanzar en el grado de concreción visual y establecer un storyboard de la totalidad del cortometraje, el poema se transformó, cambiaron algunas palabras, especialmente adjetivos, para facilitar su traducción a imagen. Un ejemplo de esto, es que en la primera versión del poema, el verso 3 decía: Luz centelleante de la vieja farola. Encontré una dificultad con la posibilidad de representar el adjetivo "vieja", ya que por la técnica gráfica que estaba usando, una ilustración de tipo impresionista, no se me facilitaba dar muchos detalles a los elementos, así que decidí transformar el verso por: Luz centelleante de la alta farola. Este nuevo adjetivo, abría nuevas posibilidades de graficación y era mucho más accesible.

Otro caso ocurrió con el verso 5, en la primera versión decía: En el columpio rojo regresaba a los brazos protectores. El problema que me sucedió con esta frase en específico fue que quería representar el momento en el atardecer, de modo que pudiera hacer alusión a la pronta llegada de la noche, en referencia al momento en que mueren los papás de Samira. Entonces por los efectos de luz causados por la puesta de sol, las figuras deberían estar visiblemente representadas como siluetas, por lo que el color rojo del columpio no se notaría, así que cambie este verso por En el columpio del ocaso regresaba a los brazos protectores. Con el término "ocaso" destacaba el momento del día en el que ocurre la acción.

Me referiré también al verso 11, en la primera versión decía: Sus gritos confundidos con el estruendo. La forma en que estaba consolidada esta frase remite principalmente a la parte sonora, pero decidí alterarla por: Sus gritos provocan mi llanto, ya que podía denotar los efectos y la reacción de Samira al escuchar los gritos de sus padres.

También pensé en tomar la duración como un factor relevante, por lo que realicé otras modificaciones en los versos con base en esto. Esto se produjo debido a que, al tener establecida la contraparte visual de cada verso, asumí cuánto tiempo esperaba que durara cada escena de modo que se entendiera el mensaje de cada una y hubiera un buen ritmo general en la pieza y esto en ocasiones no se correspondía con lo que había escrito en el poema.

Para ejemplificar lo anterior, me remito de nuevo al verso 3: Luz centelleante de la alta farola. Esta frase tal cual está escrita, me remite a una corta duración, está compuesta por pocas palabras y no describe una larga acción, pero con fines rítmicos para el cortometraje, esta escena debía ser más larga, así que la cambié por: Destellos de luces que centellean desde una alta farola. Al agregar unas palabras más, el verso adquiere otro carácter.

Con el verso 15, ocurrió lo mismo pero en sentido contrario, de: Está cerca. Lo más cerca que puede estar a mis pensamientos. Pasó a: Reposo inmóvil. Cerca a mis pensamientos. Notamos que conservando el sentido de la frase, se acortó la escritura para que la escena audiovisual tuviera menos duración.

Otro caso destacable, es el del verso 25. En la primera versión del poema, el verso correspondiente era: Mueren calcinadas, pero debido a que visualmente solo iba a representar a una polilla muriendo porque además de ser suficiente para representar la idea, no contaba con mucho tiempo para incluir más, el verso se modificó por: Cae. Muere calcinada. Y luego

se le modificó la extensión quedando: Su cuerpo cubierto en fuego. Cae. Muere calcinada.

Una versión más detallada y más larga para dar énfasis a la situación.

Una vez realizados todos estos cambios obtuve la versión final del poema *Hoy lloverá*.

9.3 Animación

Para llevar a cabo el proceso de animación, elegí usar principalmente la técnica de rotoscopia para lograr un movimiento fluido y realista en algunas escenas en la que el nivel de dificultad y detalle, requirieran cierta experticia y destreza como habilidades primarias para su desarrollo. El proceso de rotoscopia implica tomar fotogramas de referencia de videos grabados y traducirlos en fotogramas dibujados individualmente.

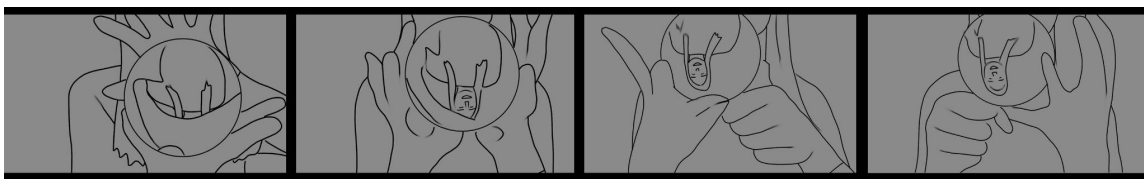
Mi elección de esta técnica radica en que la rotoscopia permite figuras y movimientos cercanos y naturales y en ese sentido pienso, se puede lograr una mayor cercanía del espectador hacia los personajes. No pretendo hacer uso de un estilo de animación que deforme o exagere las posturas, ya que mi intención no es caer en lo fantasioso ni caricaturesco, sino hacer una representación visual que sea realista y seria.

Partiendo de los dibujos del storyboard, que abarca uno o dos fotogramas claves por escena, me dispuse a elaborar el layout de animación, en el que se realizan los dibujos de las posiciones fundamentales de cada escena, equivalente a unos cuantos fotogramas, donde se pueda apreciar la escena con más detalle que en el storyboard. Esto lo realicé escena por escena, es decir, tomé por ejemplo la escena 1, hice el layout de animación correspondiente y luego la animación de la escena, que incluye el personaje y la ilustración de los escenarios.

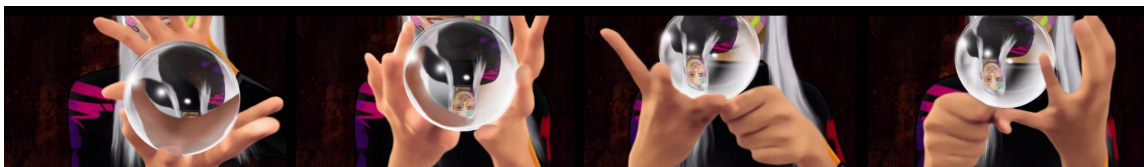
Para elaborar estos fotogramas me basé en vídeos grabados por mi misma o tomados de bancos de vídeos de stock, a partir de los cuales realizaba un detallado análisis de la postura y movimiento de los personajes para luego aplicarlo a mi protagonista.



Fotogramas de referencia



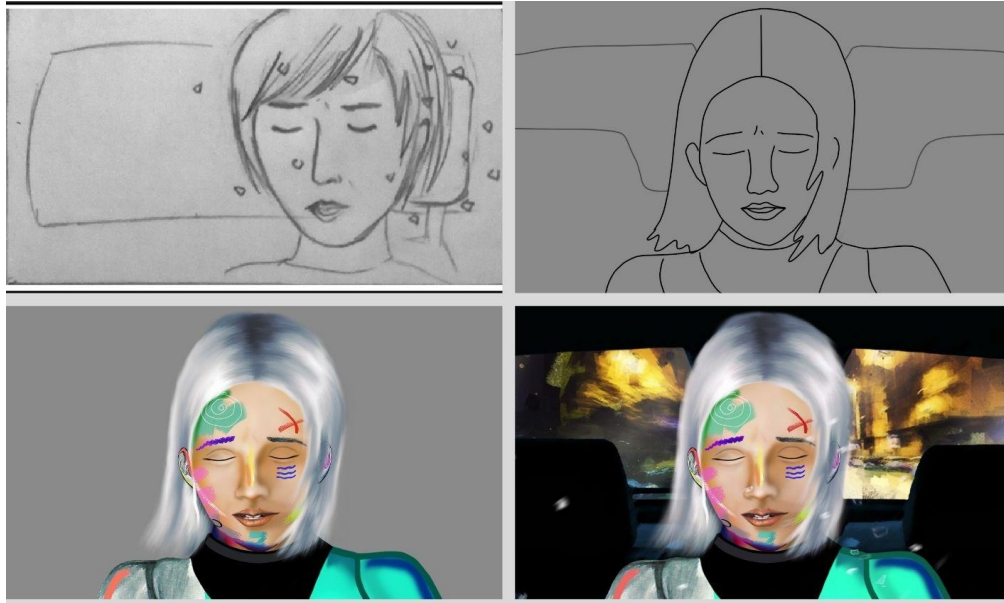
Layout de animación



Fotogramas finales

Luego de hacer los bocetos de estas poses fundamentales y comprobar que funcionara continué con las poses intermedias, de esta manera podía tener mayor control y seguridad para llevar a cabo toda la acción.

En otros casos, se recurrió a una animación de acción directa o continua, en la que hacemos los dibujos cuadro a cuadro y no tenemos guías por delante de unas posiciones específicas que nos ayuden a establecer los dibujos intermedios, es decir dibujar constantemente sin saber qué es lo que está delante en movimiento. Esto se usó por ejemplo en la escena 2 en la que Samira está en el carro y ocurre un explosión en el vidrio de la ventana, o en detalles como el movimiento de los árboles, la llama de la vela y la sangre.



Escena 2

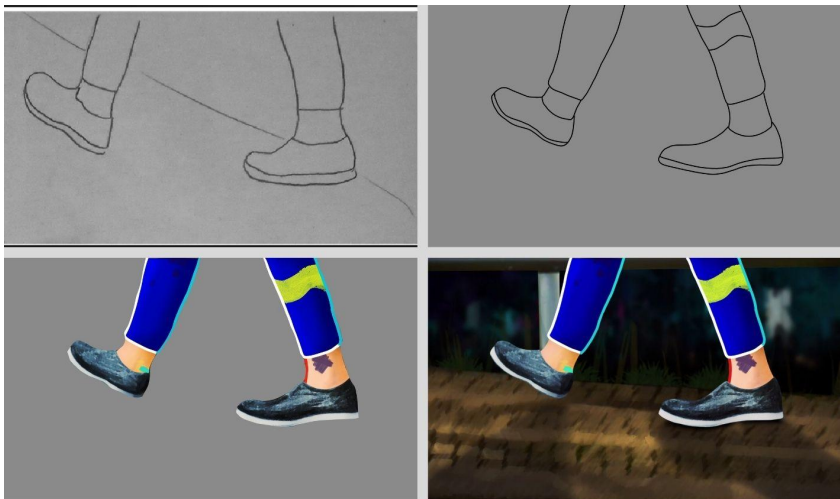
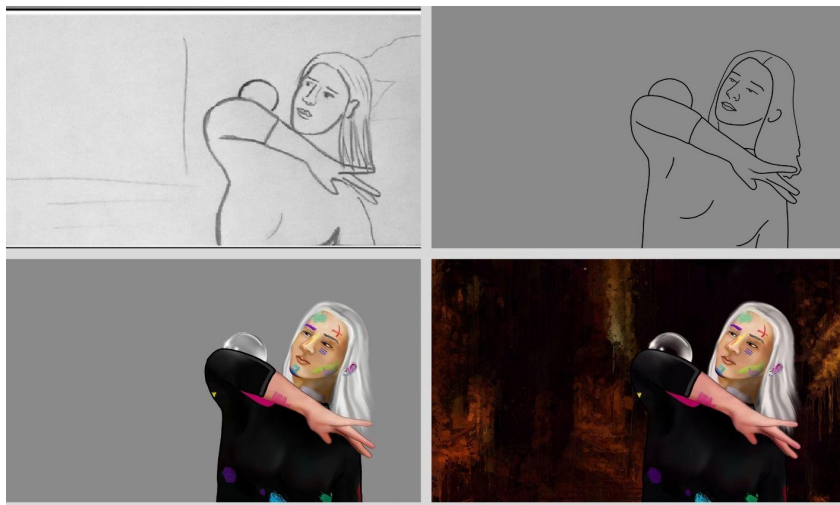
Otra cuestión importante es el diseño de los escenarios, para esto decidí trabajar una técnica de pintura impresionista, inspirándome en referentes como Edouard Manet , que basaba sus pinturas en manchas de colores planos aplicados con una pincelada suelta. En su obra El jardín sin domesticar. Manet logra una perfecta fusión de las figuras y el paisaje. Claude Monet, que centraba su interés sobre todo en el paisaje y en la incidencia de la luz a diferentes horas, en sus pinturas se observa como algunas formas llegan a difuminarse y fundirse entre sí. También otros pintores modernos como Hsin-Yao Tiseng, ya que mi corto ocurre en la ciudad, es importante este referente porque se enfoca en paisajes urbanos contemporáneos. Y el artista laosiano Van Tame, también enfocado en paisajes urbanos, y con su estilo al usar ciertas tonalidades cálidas que le aportan mucha energía a sus pinturas. Realicé una búsqueda y posterior creación de un moodboard que me brindara las pautas necesarias para enfrentarme a mis propios escenarios. Para los escenarios me interesa mantener la pureza del color y el uso de tonos fríos y cálidos de manera constante.

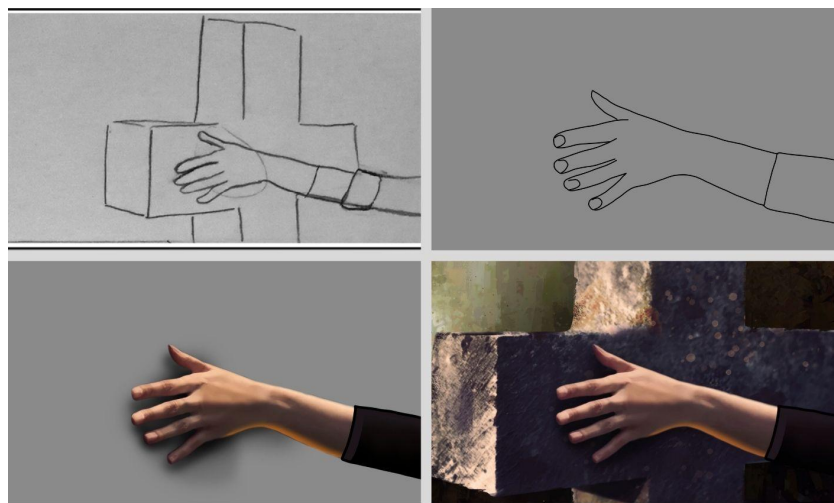


Para la habitación de Samira también creé un moodboard para tener una noción de las características de esta, me enfoqué en que fuera un lugar de no muy gran tamaño, y conformada por objetos viejos y desgastados. Ya que Samira vive sola, no hay muchos elementos más de los necesarios. Me interesa también mantener una apariencia apagada y fría para los ambientes de su casa.



A continuación otras imágenes que detallan el proceso de creación de la imagen final desde los primeros bocetos:





9.4 Diseño sonoro

El sonido y sobre todo en la animación es muy importante porque el personaje no solo cobra vida por el movimiento que le pueda dar el fotograma sino por la sonoridad que se le asigne. El sonido tiene la capacidad de transformar lo que vemos, en muchas ocasiones lo sonoro aporta mucha más información que lo visual.

Mi intención es manejar en el cortometraje un sonido subjetivo, con relevancia de sonidos ambientales en cada escena, ya que esta es una de las características de la poesía impresionista, remarcar lo que el personaje escucha pero a través de sus propias percepciones.

En el caso en que los planos sean muy cerrados, se trabajará un sonido fuera de campo para extender la espacialidad alrededor del personaje.

Los sonidos ambientales actuarán como expresión acústica de las emociones del personaje, jugando con las diferentes intensidades de unos sobre otros, de modo que se logre reflejar su mundo interno y lo que siente en cada momento.

Algunas escenas tendrán un sonido más de tipo simbólico, utilizando metáforas sonoras que relacionan objetos del mundo tangible con el estado mental del personaje.

Todos los sonidos del cortometraje tendrán relación con el personaje, ya sea porque los escuchó en determinado momento o porque hablan de sus pensamientos.

Aunque el corto está compuesto por escenas de poca duración, el sonido se trabajará independiente para cada una de estas, teniendo presente la intención dramática y emotiva de cada una. Sin embargo no se sentirá el corte de sonido entre escena y escena ya que se aplicarán fundidos y encadenamientos que ayuden a tener fluidez sonora.

Para añadirle valor emotivo a algunas escenas se utilizarán sonoridades compuestas con ruidos sintéticos, tonalidades rítmicas y frecuencias binaurales; estas composiciones sonoras conducirán al espectador por la mente y las emociones del personaje, además que serán útiles para contraponer los distintos momentos del corto.

La meta del sonido es lograr construir una sensación y una emoción con el otro, para el otro y a través del otro y eso lo logramos por medio de los elementos de la gramática del sonido. voz, efectos, las músicas, silencios.

-Voz: No voz hablada, pero sí, quejidos, llantos, murmullos, risa

-Músicas: Frecuencias binaurales

-Efectos: Paisaje sonoro subjetivo

-Silencios: No hay silencio absoluto pero sí hay escenas con silencio ambiental.

En algunas escenas se logra destacar más los sonidos de afuera, del ambiente, y en otras se resalta más lo interno y subjetivo del personaje. El sonido ayuda a remarcar y destacar los momentos más importantes haciendo que sea entendible toda la escena. Con el sonido se

pueden encadenar planos que no son continuos, ya que da la ilusión de continuidad y hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él.

10 Hallazgos y reflexiones

10.1 Estructura (Narrativa no clásica - Narrativa no lineal)

Uno de mis mayores cuestionamientos en el desarrollo de *Hoy lloverá*, fue acerca de las formas de ordenamiento y conexión entre los planos, me propuse la reflexión sobre los modos de síntesis diferentes al principio de causalidad, asimismo, entender si es posible otros mecanismos ordenadores basados en lógicas de conexión determinadas y pensar en la aleatoriedad como recurso.

En este caso en particular, debía encontrar la forma de estructurar 40 escenas (cada una con un único plano). Mi interés partía de la preeminencia del personaje sobre la trama, no se trata de contar una historia, ni desarrollar un conflicto, sino de que las mismas emociones del personaje determinen cómo se va a dar el relacionamiento entre escenas. Me opuse a mantener una unidad espacial y temporal, ya que el espectador al notar ciertas similitudes o causalidades en estos elementos, tiende a generar una interpretación que propende hacia la narratividad. Entre más distantes estén tiempo y espacio más difícil es establecer conexiones narrativas de causa-consecuencia.

Ya que en este cortometraje, la protagonista no evidencia un objetivo concreto, me concentro en expresar sobretudo una idea en cuanto a un trastorno emocional como la depresión y lo que siente mi personaje cuando la padece. En las estructuras no narrativas, podemos hablar de la presencia de personajes pero no se entienden de la misma forma que en la narrativa clásica. En ese sentido podemos decir, que el personaje experimenta un conflicto interno, tiene una

lucha con sus propios pensamientos y aspectos del pasado que no puede superar, y esto lo represento usando planos más cerrados que contrastan con los planos generales de la escena del columpio o la cometa cuando aún no había ocurrido la muerte de los padres de Samira.

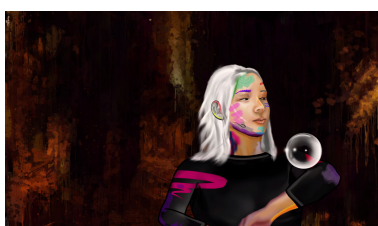
Resulta incomprensible que dentro del campo de la práctica de cine experimental sea posible encontrar una trayectoria en particular que nos permita trazar un modelo orientativo para el desarrollo de un proyecto audiovisual.

Nos referimos a una pieza en la que preocupa más la creación de emociones que la representación de la realidad o la creación de un espacio habitable por medio de una trama convencional.

Con estos propósitos, nos centramos en el poder que tiene el montaje, de juntar dos frases, imágenes o planos diferentes y el efecto que esto podría producir, más allá de seguir una linealidad clásica. En este proyecto, el montaje es particularmente relevante para lograr metáforas visuales, que ocurren principalmente por medio de contrastar distintos estados emocionales del personaje independientemente del momento de su vida en que hayan ocurrido, un ejemplo de esto, es la escena 5 en relación con la escena 6:



Escena 5



Escena 6

En la escena 5 se retrata un momento anterior a la muerte de los papás del personaje, por lo que sus sentimientos conservan la alegría y la calma representativa de sus años de infancia, la escena siguiente muestra a Samira tiempo después de este suceso, pero ahora se encuentra involucrada con sus emociones depresivas, como se puede observar por el uso de la bola de cristal. Como la narrativa es no lineal, me permite contrastar diferentes momentos temporales,

logrando transitar dentro de una línea de tiempo que comprende de aproximadamente 10 años en la vida del personaje.

En otros casos, vemos escenas consecutivas que apuntan hacia la misma intención emotiva, un caso de esto es la escena 11 y la escena 12:



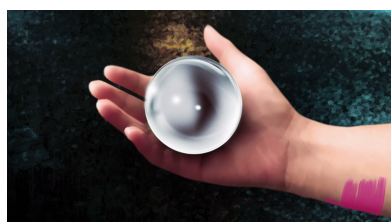
Escena 11



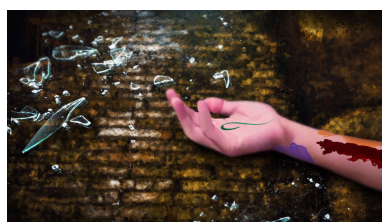
Escena 12

La escena 11 contempla el preciso instante de la muerte de los papás de Samira, cada elemento de esta escena se pone a disposición de las emociones apagadas y tristes del personaje, que van desde una representación estética mucho más sombría y un diseño sonoro que refleja crudamente los últimos momentos de vida de estos personajes. A la par de todo esto, continuamos con la escena 12, que hace alusión a las polillas siendo atraídas hacia el fuego precedente de una posible muerte, así como la protagonista de este cortometraje que luego de presenciar dicha tragedia, se ve tentada a buscar su propia muerte.

Otra forma de llegar a las metáforas o analogías visuales es por medio del montaje según la composición de elementos, es decir, cuando hay similitudes visuales entre uno o varios elementos en la escena. Yo desarrollo este concepto en las escenas 26 y 27:



Escena 26



Escena 27

En estas dos escenas, el elemento en común es la mano con la palma hacia arriba, aunque son manos diferentes y están ubicadas en momentos temporales distintos, su similitud gráfica, permite un corte suave entre ambos planos, además de que se genera la contraposición de vida y muerte. En la primera escena una mano temblorosa que sostiene una bola de cristal de forma temerosa y en la segunda, una mano reposa sin vida sobre el suelo. En su análisis de diferentes tipos de metáforas cinematográficas, Trevor Whittock llama a esto "chiming (paralelismo)": "una similitud o paralelismo bastante arbitrario se convierte en la oportunidad para una yuxtaposición de dos ideas" (Whittock 1990: 66).

Un concepto diferente al de metáfora es el de paralelismo, es la idea de que dos cosas se colocan una al lado de la otra sin ninguna razón simbólica, pero interactúan de varias maneras. Es importante entender que dos imágenes colocadas juntas no necesariamente se combinan en una metáfora preexistente, pero aún así podrían producir una serie de "terceros conceptos".



Escena 21



Escena 22

Las escenas 21 y 22 son un ejemplo de esto, ambas poseen un significado propio e individual, la primera es una de las manifestaciones que el personaje experimenta tras padecer depresión, que es la alteración en su sueño y la segunda hace referencia a un malestar o dolencia en su cuerpo tras pasar un largo rato caminando. Si bien ambas hacen alusión a efectos físicos que sobrelleva Samira, su sintaxis no proporciona una metáfora dada por la relación entre ambas.

Mi propósito durante todo el proceso de estructuración de las escenas fue priorizar el sentimiento creciente del personaje a querer morir. Desde el comienzo del corto me enfoqué en posicionar las escenas que fueran rotundas en su mensaje, para que actuaran como un código para leer las siguientes, por ejemplo cuando Samira observa la televisión y se incita a imitar la risa que escucha o el momento de júbilo que siente cuando se aproxima al cementerio. A lo largo del corto, me interesé en transmitir las contrariedades mentales del personaje cuando por un lado tiene deseo de reencontrarse con sus padres y por otro, trata de continuar con sus actividades cotidianas pero a través de una máscara de felicidad. Aunque fue una constante el continuo abatimiento del personaje, que iba creciendo hasta finalmente desembocar en un punto de no retorno. El orden de las escenas se basa principalmente en orientar al espectador por los sentimientos y el mundo interno del personaje, así como pasa con algunos poemas, que a veces no se cuentan linealmente sino que se busca la mejor manera de transmitir una idea o emoción. Se evidencia un ejercicio de montaje que va en contra de nuestra comodidad con las rutinas. En esta obra ocurre un ensamblaje en el que una gama de fragmentos animados, se articula mediante conexiones expresivas y conceptuales, generando una red de conectividad capaz de desestimar las jerarquías convencionales.

El poema cinematográfico, puede verse como un escenario en el que se cuestionan las tendencias clásicas en el cine de los artistas. Es un tipo de película donde la estructura está en juego, pero no llega a ser completamente una película estructural y en la que la abstracción está en juego pero no llega a ser una película abstracta. Puede producir metáforas, pero no del tipo literario y cerrado. Ver el poema cinematográfico como un proyecto bastante abierto, puede ayudar a cuestionar definiciones y categorizaciones específicas.

Como humanos siempre estamos muy dados a la repetición, a los ciclos y a la costumbre, desde la misma naturaleza se nos es impuesta una vida ordenada, que luego como sociedad vamos ampliando a otros terrenos o sectores. Desde pequeños se nos enseña a actuar con base en estructuras. En este proyecto me planteé el tema de la aleatoriedad, tenía ciertas piezas modulares, pensé cómo darles un orden, aunque en realidad ese no es el mejor término, ya que no buscaba necesariamente una estructura organizada. Sería más apropiado decir que me pregunté cómo llegar a la composición de escenas.

Entre mucho pensar y ensayar, me pregunté: ¿Y si la Tierra se moviera aleatoriamente por el espacio o si se saliera de su órbita? Esto me brindó las respuestas que necesitaba. Rechacé la aleatoriedad porque ningún sistema sobrevive en el caos cuando tiene un propósito, porque es diferente decir: yo no tengo un destino fijo, a decir: se a donde quiero llegar. Tener una pieza completamente aleatoria hubiera complicado más su creación. El orden da estabilidad y tranquilidad aunque toque sacrificar el disfrute de nuevas experiencias.

10.2 De texto a cortometraje (lenguaje literario al cinematográfico)

Hoy lloverá, permite el diálogo entre el cine y el lenguaje y su subsecuente manifestación como un intercambio interdisciplinario que busca revertir la jerarquía palabra-imagen. El proyecto se enfoca en el tratamiento de una idea común que tiene cabida en dos formatos dispares, el textual y el audiovisual. Las dos piezas resultantes, el poema y el cortometraje, se toman como obras acabadas y aunque comparten la misma intencionalidad emotiva y expresiva, se consideran independientes la una de la otra.

Hoy lloverá es un cortometraje contado de manera no lineal a modo de poema impresionista, comparte amplias características con las películas de poesía tales como la representación

visual y en movimiento de un poema textual, asimismo, la incursión de sonidos tanto diegéticos como no diegéticos para crear un paisaje sonoro; pero dista significativamente en el hecho en que no recurre a un mensaje verbal, ya sea en voz en off o subtítulos en pantalla. Se puede decir que existen variadas posibilidades de entrelazamiento de estos elementos, a menudo generando resultados un tanto complejos sin embargo en cada caso brindando un carácter de relacionamiento y asociación entre dichas particularidades que resulta ser único y que hace hincapié en la propia condición identitaria de la pieza audiovisual.

Fue en China, en la dinastía Tang (618-907 a.C), que se combinó por primera vez la poesía con la pintura, tiempo después con el surgimiento de las tres perfecciones, se mezcló poesía, pintura y caligrafía, se comenzó a realizar pinturas basadas en poemas y textos poéticos que partían de pinturas. Esta necesidad de intertextualidad persiste en la actualidad pero con elementos añadidos como la imagen en movimiento y el recurso sonoro.

Sobre el proceso de surgimiento de este tipo de piezas, es claro que en ocasiones es una imagen la que pide ser poema, otras veces es un ritmo que quiere ser visualizado, o es el deseo de que las emociones o ciertos estados mentales encuentren cabida en un medio en el que sus capacidades expresivas se van a ver potencializadas, este último es el caso de este proyecto.

Durante el proceso de creación de la pieza audiovisual, indiferentemente si se toma un poema ya escrito por otro autor o si se crea uno desde cero, lo que sucede es que el texto deberá adaptarse, transcribirse o traducirse con grados de visibilidad.

La verdadera alegría de una película basada en un poema es ver cómo la reinterpretación del texto altera y recontextualiza el original, creando una obra nueva con valores añadidos. Dicho de otro modo es la combinación de la destrucción y la recreación. Algunos cineastas alteran el orden de los versos o incluso alteran el poema según su parecer.

En mi caso particular, siendo yo misma quien me encargaría tanto de la escritura del poema como el posterior desarrollo del cortometraje, en una primera instancia la creación del poema se basó en seguir las características del tipo de poesía en la que me estaba fundamentando, poesía impresionista, y de reflejar en texto, de forma muy vaga, mis imaginarios visuales de cada escena; más adelante luego de avanzar en el proceso de concreción visual, el poema se transformó, adaptando cada verso en términos de duración y el ritmo general de la pieza, además, del cambio de algunos términos que facilitarían su traducción a imagen.

Lo que demuestra que en estos casos, el poema usado para la creación audiovisual puede ser una unidad flexible e independiente pero con conexión al original; se debe darle libertad al poema y estar abierto a lo que pueda ocurrir. El cineasta se dedica a la traducción intersemiótica "una interpretación de signos verbales por medio de sistemas de signos no verbales" (Jakobson 1959: 233).

Las construcciones poéticas como el tema, el tono y el ritmo aparecen no solo en el poema escrito, sino en todo el contenido audiovisual de la poesía.

Al tener en cuenta la relación poesía y animación, se encuentran múltiples referentes, un aspecto que resalta en la mayoría de estas propuestas es el uso de la voz del lector y la función de la animación como acompañante visual de los textos. En algunos casos la voz opaca las imágenes y en otros se crea una competencia entre imagen y sonido. El hecho de que aparezca la voz del poeta en estas piezas condiciona al espectador a generar ciertas ideas y a limitar la potencia expresiva de cada imagen. Tampoco se recurre al diseño sonoro para contribuir a la atmósfera de la animación y generar el efecto inmersivo.

Hoy lloverá es un cortometraje que surge de la pregunta por la realidad subjetiva, diversa y cambiante en contraposición con la que es única e inamovible de sus creencias y preceptos básicos. A partir de esta búsqueda temática llegué a la conclusión de realizar una animación

para trasladar dichas ideas y sensaciones a un mundo matérico encarnado por un personaje con una condición mental considerable como la depresión. El primer paso fue la escritura del poema, el cúmulo de palabras se iba convirtiendo en imágenes en movimiento y secuencias que estaban unidas al texto poético. La estructura del poema, su ritmicidad, tono y la plasticidad de las palabras me fueron guiando con el fin de conseguir una representación visual simbióticamente semejante entre ambos formatos. Mientras realizaba la escritura del poema, identifiqué las diferentes categorías y niveles de sensación que producía su lectura, basándose en los momentos emotivos que enfrentaba el personaje.

Michel Foucault (1982) afirma que tanto imagen como texto no pueden cruzarse ni fusionarse. De una forma u otra, se requiere subordinación, o el texto es controlado por la imagen o la imagen es controlada por el texto. Como Foucault, hay quienes coinciden en que la relación texto e imagen es parasitaria, este proyecto por el contrario se inclina a pensar en que un modo de representación no domina al otro, ambos son portadores de significado.

Sobre la reflexión acerca del proceso de manejar ambos lenguajes, el literario y el cinematográfico, pude observar que una imagen cinematográfica no se puede comparar con una palabra y que el lenguaje de la película es diferente al lenguaje de las palabras. Como lo menciona Brailovsky: Suponga que lee la palabra 'caballo', como expresión literaria sólo es un símbolo abstracto y muy general. Es cuestión de la imaginación el decidir sobre toda una serie de calificativos de un caballo. Puede ser un caballo grande, pequeño, de carrera, joven, viejo, etc. Pero si viera un caballo en la pantalla, todos estos calificativos estarán dados para usted de una vez e inmediatamente de forma visual. (Brailovsky 1932: 24). A pesar de lo descriptivo que son los versos en el poema que tomo como guión para el desarrollo del cortometraje, no llegan a abarcar la cantidad de información que puede aportar la imagen

correspondiente, desde características del ambiente o elementos de la escenografía, son algunos ejemplos que el poema pasa por alto pero que en el cortometraje son necesarios para complementar e ilustrar cada escena.

Durante el proceso de desarrollo del proyecto, desde el comienzo me pregunté si quería que el poema impresionista fuera escuchado en el corto o apareciera en pantalla por medio de subtítulos, no me tomó mucho tiempo decidir que no quería eso. Hay artistas que escriben poesía para que sea interpretada o escuchada, ya que les interesa el sonido del lenguaje y la respuesta emocional de la audiencia frente a él; pero en mi caso este no es un asunto relevante, lo que a mi me interesa es la idea y el concepto del poema. En mi esfuerzo por traducir cada verso en imágenes pensaba si acaso las mismas ideas que reflejé en el poema serían apreciadas por el público al ver el cortometraje, a pesar de que es un poema ampliamente descriptivo, asumí que era muy poco probable que eso sucediera porque la palabra y la imagen producen diferentes reacciones en las personas. Quizás al condicionar el cortometraje con un texto o una voz superpuesta, ocurra un intercambio de conocimiento que es limitado y estático, se le diría al espectador directamente lo que debe pensar y a mi parecer no debería ser ese el propósito del cine. Una obra creada por un artista le pertenece hasta el momento de su creación, una vez sea entregada al público y ellos decidan recibirla, la obra forma parte de ellos y tendrán libertad de asumirla a su gusto, dándole el significado que les parezca y que mejor se adapte a su parecer.

10.3 Guiones diversos (Poema como guión)

Encuentro que escribir poemas y escribir guiones utilizan diferentes energías creativas. La escritura de un poema y en específico uno que hable de los más profundos sentimientos, hace

que las palabras nos vuelven a poner en contacto con nuestro cuerpo, con la nostalgia y el deseo, las emociones se escapan de su armadura opresiva. Ellas toman nuestras manos y nos llevan hacia lo que de otra manera retrocederíamos. La escritura de guiones tradicionales funciona bajo unas lógicas de creación, que a mi parecer, dejan de lado la humanidad que este debe contener, mientras que escribir poesía, es dejar gran parte de lo que nos emociona, nos representa, nos duele en el escrito. Por lo que en este caso en particular y por la naturaleza de esta pieza audiovisual, tener un poema como guión es lo más indicado.

Partir de un poema como guión implica un proceso de pensar el texto como imagen, reconociendo su carácter descriptivo de la acción a la par que adquiere vida propia como entidad semántica semiautónoma, con el fin de transformar los pensamientos y sentimientos que evoca el poema en imágenes en movimiento y en una atmósfera sonora. El poema, en otras palabras, sería visto como material crudo para el guión de una película.

Se debe ejercer la contemplación de la misma manera en que un director de fotografía maneja su cámara y mantener una conexión con el mundo físico por medio de detalladas representaciones. El acercamiento filmico a la literatura, se manifiesta con la necesidad de poner atención a los detalles del entorno y no darlos por sentados.

El nivel de complejidad radica en escribir un poema que se pueda traducir en audiovisual y que no se quede solo en lo literario. No es bueno recurrir a conceptos o elementos abstractos, ni a figuras literarias para facilitar el proceso de traducción. Esto no se me complicó, pues la poesía impresionista busca apelar a elementos tangibles y al uso de adjetivos que sean perceptibles por los sentidos.

Partiendo de esto, las primeras cuestiones que surgen son: ¿por dónde empezar? ¿Qué es lo primero que debería verse en pantalla? ¿Cuándo habrán primeros planos? ¿Cuándo habrá

zoom? ¿Se necesitan figuras humanas? ¿Qué estarían haciendo? ¿Desde qué ángulos se mostrarían? ¿Qué sonidos tendría?

Como la base del cortometraje *Hoy lloverá* fue un poema impresionista, que se enfoca en dar detalladas descripciones de eventos físicos y cotidianos, no fue precisamente complicado hacer la traducción de formato. Pensando en estas facilidades en el proceso fue que decidí tomar esta variante poética, además que me permitía el tema de la modularidad que me había planteado desde un principio para el proyecto pensando en que tuviera una estructura fraccionaria, en la que cada escena fuera independiente de las contiguas; contrario a otros tipos de poesía en los que es necesario tener una estructura narrativa y desarrollarla dentro de la historia.

La idea de la traducción directa entre el modo literario y cinematográfico, se podría argumentar, es la base de *L' Etoile De Mer* (Francia, 1928), de Man Ray, esta es una película basada en un poema escrito por el poeta surrealista Robert Desnos. Cuando Man Ray escuchó el poema por primera vez, visualizó varias imágenes y decidió que el poema podría usarse como una especie de guión para una película poética. Según Man Ray, el poema de Desnos era como un escenario para una película, que constaba de quince o veinte líneas, cada línea presentaba una imagen clara y separada de un lugar o de un hombre y una mujer” (Man Ray 1987: 208). El poema de Desnos compartía algunas de las características del trabajo cinematográfico anterior de Man Ray sobre fragmentos desconectados, por lo que Man Ray lo vio como un guión perfecto; y aunque actualmente aún hay muchas incógnitas sobre cómo se adaptó este poema en particular y, más aún, cómo se tomaron las decisiones de dirección y cómo se compuso la estructura general y la sintaxis visual, esta obra se podría considerar es uno de los hitos de lo que se convertiría en el movimiento “poesía-cine”.

A pesar que el discurso cinematográfico y el verbal son totalmente inconmensurables, debido a que ni siquiera una imagen inmovil de un objeto podría traducirse completamente en

palabras; para este proyecto, la construcción del poema trató de ser lo más específico posible en cuanto a aspectos como la duración, el encuadre, la acción, pero claramente por la naturaleza del tipo de poesía esto no fue completamente posible en todos los casos, ya que no se daba la misma relevancia a todos los elementos de la escena, ya que eran relativos al personaje, es decir, lo que se evidencia en el poema era lo que el personaje destacaba en dicho momento, un ejemplo de esto, lo observamos en la escena 29, cuyo verso dice: *Al tocarla. Quieta y llana piedra.* El texto nos aporta información de objeto, acción y circunstancia, pero no aporta datos acerca de otras características de la piedra, que representa la lápida, no dice qué tipo de forma tiene ni que otros elementos se encuentran alrededor, puesto que no es relevante para el personaje. Estas otras, son características que las adhiere la imagen.

Sobre la reflexión acerca del tipo de diálogo que se efectúa entre la poesía y el cine, se puede decir que actualmente se percibe esta relación de forma unilateral. Gran parte de la poesía refleja la influencia del cine y la televisión, pero esa influencia no siempre funciona en ambos sentidos.

En el caso de este proyecto, mi búsqueda apunta a que tanto el poema impresionista como el cortometraje sean piezas independientes aunque ligadas, porque comparten los mismos principios estructurales, comunicativos y emotivos; no se trata de que una sea el complemento o la compañía de la otra, ni mucho menos establecer lazos de dependencia. Esto influye absolutamente en la escritura del poema, ya que si ambas piezas estuvieran ligadas como una sola, la poesía no necesitaría tantas palabras o descripciones, ya que las imágenes y el sonido aportarían esos significados; dicho de otro modo, gran parte del texto debería sacrificarse a la imagen. Por el contrario, en *Hoy lloverá*, las redundancias de

contenido tanto en formato textual y en formato audiovisual no son relevantes, de hecho la intención es que se reflejen las mismas ideas en ambas piezas.

En las películas poéticas, la poesía no es solamente un punto de partida importante desde el punto de vista estructural, sino que en realidad, la película de poesía es una obra de arte híbrida que consta de una película y un poema, en algunos casos se argumenta que es indispensable que el poema en su parte textual sea evidente dentro de la película, ya sea en pantalla o en voz en off, pero a mi parecer, esto no es necesario, si es el caso en que el poema proporcionó el surgimiento de la película, como es el caso de su uso como guión.

10.4 Audiencia

Es deber del realizador audiovisual pensar en la audiencia, pero la pregunta más importante no es si se considera a la audiencia, sino cuándo permitir que esas consideraciones entren en el proceso creativo.

En algunos entornos, se tendrá como requisito iniciar pensando en la audiencia antes que en cualquier otra etapa del proceso. Si se quiere adquirir un financiamiento o la distribución de una película, se pide que se presente una noción clara de quién es la audiencia y por qué es conveniente involucrarse con el proyecto. Se presentan las ideas basándose en argumentos de venta, por lo que, la cuestión de la audiencia juega un papel relevante en la escritura de cada guión.

Con el tiempo se acepta esta parte del proceso y aunque puede ser liberador tener esa pregunta resuelta desde el principio, hay que reconocer que también puede ser un limitante. En muchas ocasiones, la escritura de guiones tiene poco espacio para el descubrimiento.

Mi intención con el proyecto no fue supeditar un encuadre, un tema o un tono a una audiencia determinada, al menos no en las primeras etapas de su desarrollo. En el momento en que se presenta la cuestión del público, las posibilidades creativas comienzan a reducirse al igual que la capacidad de explorar y sorprenderse; y aunque es algo que eventualmente debe suceder con cada pieza, a mi parecer no es conveniente que ocurra demasiado pronto, para no restringir ni condicionar el poder expresivo y emotivo de la obra audiovisual.

En el caso de tratar con películas cuyo mensaje no se presenta de forma evidente, como lo que ocurre en *Hoy lloverá*, es importante la idea de que el público pueda interpretar los símbolos libremente, el cineasta dadaísta Hans Richter afirma sobre esto que: La forma de acción directa de la película de entretenimiento [...] ha sido reemplazada en la poesía cinematográfica por el uso bastante libre del símbolo. [...] Por lo tanto se ha pasado de pedirle a la audiencia que comprenda claramente, a pedirle a la audiencia que se mueva libremente con los símbolos y que responda a su significado, ya sea universal o personal, de una manera intuitiva, abriéndose , entregándose libremente a la obra de arte especial (Richter citado en Mekas 1957: 7).

Richter sugiere que el lenguaje simbólico del poema cinematográfico está más abierto a la interpretación que el de la película con narrativa clásica. Además, llama a la audiencia a "balancearse libremente con los símbolos" y convertirse en un intérprete activo de lo que se presenta.

Es fundamental la noción de intuición, un poema cinematográfico debe experimentarse visualmente y sonoramente en lugar de entenderse literalmente.

En relación a lo anterior, se puede argumentar que esta investigación que transita entre el cine y la poesía, es relevante en la actualidad porque reorienta la importancia del público en la recepción de una obra de arte. En las películas de poemas, el artista y el público arman la

obra en conjunto. Sabemos que este es el caso de cualquier obra de arte. Pero lo que es diferente es que el proyecto del poema cinematográfico está abierto a propósito para que esto suceda. Es casi como si el artista completara solo una parte del cuadro y ofreciera una variedad muy amplia de caminos para que sean tomados por el público. Por lo tanto, la plena floración de la obra no puede completarse antes de que se hayan tomado dichos caminos.

Cuando el público ve cierta imagen en el contexto de un poema cinematográfico, la puede conectar con una serie de conceptos. Pero el hecho de que la imagen no tenga una forma singular de leerse, no significa que el uso de la imagen por parte del artista no sea importante en primer lugar. En el poema cinematográfico, la situación la arma el artista, pero siempre la completa el espectador. Como tal, esto ya no es la muerte del autor, sino la apertura de la asociación entre el autor y la audiencia.

11 Conclusiones

La traducción de un medio verbal (poesía) en un medio audiovisual (película) es lo que suelen hacer los ávidos lectores de novelas, cuentos y obras de teatro. Mientras leen, escuchan y ven las escenas y personajes descritos por el escritor. Probablemente por eso la mayoría de la gente prefiere leer un libro antes de ver la película, si se hace al contrario, su imaginación se verá limitada porque la recreación audiovisual se hace para ellos.

A la mayoría de los lectores les gustaría hacerlo por sí mismos y luego comparar su "película" mental con la interpretación de otra persona. Asimismo lo que ocurre con el cortometraje *Hoy lloverá* es un proceso en el que le es provisto al espectador una secuencia de imágenes, con las que podrán libremente desprender de ellas todo tipo de interpretaciones basándose en sus propias convicciones y experiencias.

No hay una forma correcta de representar audiovisualmente un poema (de hecho, no hay una forma "correcta" de representar audiovisualmente nada), pero sí es muy adecuado que se dedique bastante tiempo en pensar sobre las diversas alternativas en términos de tono, tipos de planos, ángulos, acciones, sonidos, etc. Además es fundamental tener presente que el proceso de planificación y evaluación de la creación audiovisual es más importante que el producto final.

Cuando se trata del papel del realizador audiovisual, no se debería pensar en hechos preestablecidos o en supuestas verdades, sino inclinarse a favor de la imaginación. Creo en la necesidad de testificar ante y sobre el mundo que nos rodea. Pero qué esta urgencia de expresión no se convierta en una razón para que nos basemos en el miedo. Cuando tenemos miedo solemos refugiarnos en las certezas, adoptando los cánones clásicos y cuanto más los aceptemos, más cómodos nos sentiremos en nuestras propias cámaras de eco, repitiendo las

mismas ideas y pensamientos sin contemplar siquiera la incursión de conceptos nuevos o diferentes.

Una pregunta central para mí, como artista, es: ¿Cómo puedo despojar a la audiencia de sus cómodas certezas? También me pregunto esto a mí misma, para mí, la respuesta está en la imaginación. Y por imaginación no me refiero a crear la historia más fantásica de todas, más bien, me refiero a la voluntad de crear experiencias que destruyan lo clásico por completo.

Rara vez somos una sola cosa, pero a menudo nos solemos dejar permear demasiado por quienes atribuyen el mundo a ordenadas categorizaciones. Cualquier experiencia contiene un caleidoscopio de diferentes ángulos, hay placer dentro de la vergüenza, rencor dentro del perdón, trauma dentro de la nostalgia.

La imaginación requiere la habilidad de ir más allá, pensar en otras posibilidades, reconocer cuando no se sabe la respuesta e intentar nuevas opciones, de esta forma nos alejamos de las certezas y nos acercamos a la empatía. Un ejemplo de esto, es la película El laberinto del fauno de Guillermo del Toro, esta película toma nuestros límites, de lo real frente a la fantasía, lo joven frente a lo viejo, lo pacífico frente a lo violento, y se deshace de ellos.

Los elementos fantásticos de la película nos ponen en contacto con nuestra capacidad infantil de asombro incluso en medio de la violencia y el trauma. Los dos enfoques de la película se superponen pero no se invalidan y como resultado de esto una noción del mundo más expandida.

Todos los proyectos creativos pasan por momentos de duda, en varias de las etapas del desarrollo, fue necesario, detenerme y reflexionar bien lo que quería, sin embargo pienso que las obras existen por sí mismas y se dejan habitar, por lo que, fue el mismo proyecto que me mostró el camino a seguir, fui testigo de cómo se iba hilando y estructurando, por supuesto que cada tanto me preguntaba si la forma en la que estaba tratando de lograr el objetivo con el

proyecto era la más adecuada, también tuve que abrirme a nuevas formas de apreciar el lenguaje cinematográfico y a aprende a distinguir sus diferentes enfoques.

Los proyectos creativos no son estáticos. Se considera que están terminados cuando al artista así le parece, pero los proyectos continúan, existen como ventanas para que otros miren a través o como puertas para que sean abiertas.

El poema cinematográfico no es un género cinematográfico específico, sino un acercamiento a la estructura, metodología y recepción de una obra de arte. Lo que me atrajo a esta pieza audiovisual fue en parte la comprensión de mi propia práctica creativa, ya que en anteriores ocasiones me encontraba oscilando entre una tendencia a producir un trabajo de características clásicas; y un interés por un compromiso con el medio en sí. *Hoy lloverá* es un proyecto que se inclina más hacia una tendencia simbólica y literaria que hacía una estructural y formalista, aunque tampoco se aleja por completo de esta segunda, ya que fue necesario el seguimiento de ciertos patrones y teorías que me dieran guías y márgenes, sobretodo en cuanto al manejo del impresionismo.

Para la elaboración de este cortometraje me pregunté: ¿Se debe hacer una obra priorizando lo propio, la exploración personal, la expresión de nuestro mundo interior o se debe trabajar con códigos comunes, temas generales, que sean entendibles para todo espectador, dicho de otra forma, se deben tomar las decisiones creativas pensando en nosotros mismos o en quienes van a ver el producto? Ahora puedo responder que si bien, yo creé la obra bajo unas intenciones y unos significados debo aceptar que una vez llegue a la mano del público, ellos la pueden interpretar a su gusto, así no se parezca en nada a mis propios conceptos. Hacer cine no se debe convertir en una forma de continuar justificando las restricciones o limitaciones creativas avaladas en un beneficio monetario o por cuestiones de tradición. Por

eso me inclino más hacia el cine experimental, al ser libre y propositivo y contribuye a dar respuesta a la necesidad de ver y explorar otros horizontes cinematográficos diferentes a los tomados por las grandes industrias y patrones hegemónicos de creación; en el cine experimental encuentro auténticas formas de crear arte audiovisual. Comprendo que es necesario abogar por que no existan cadenas en el quehacer creativo.

12 Bibliografía

Aristóteles. (1920). *On the Art of Poetry*. Trans. by Bywater, I.. Oxford: Oxford University Press (Original Greek ed., c. 335 BCE).

Banks, Z. (2016). *PoetryFilm: Semiotics and Multimodality*. *PoetryFilm Magazin*. Issue 1.

Barnett, D. (2008). *Movement as Meaning in Experimental Cinema: The Musical Poetry of Motion Pictures Revisited*, Nueva York: Bloomsbury Academic.

Bellour, R. (2000). *The Analysis of Film*. Bloomington: Indiana UP.

Bettetini, G. (1973). *The Language & Technique of the Film*. Paris: Mouton.

Brailovsky, A. (1932). *A Few Remarks On The Elements Of Cine-Language*. *Experimental Cinema* (4), pp. 24

Bordwell, D, y Thompson, K, (1995). *El Arte Cinematográfico, una Introducción*, trad. Yolanda Fontal Rueda, Barcelona: Paidós (*Film Art : An Introduction*, Londres: Longman Higher Education).

Bravo, A; Robles, A. (2005). *Microftalmia [Película]*. México.

Brakhage, S. (1963). Metaphors on Vision. *Film Culture* (30, Fall).

Carrillo, R. (2015). La percepción como fundamento de la identidad personal (Reflexiones desde la fenomenología). Universitat de Barcelona. Departament d'Història de la Filosofia, Estètica i Filosofia de la Cultura.

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/298468/RCP_TESIS.pdf

Carroll, N. (1996). *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.

Curtis, D. (1971) *Experimental Cinema*. New York: Delta

Deren, M. (1987) *Cinematography: The Creative Use of Reality*. In Sitney, A. P. (Ed.). *The Avant-Garde Film*. New York: Anthology Film Archives, pp. 60-73

Eikenbaum, 1922. The problems of cine stylistics. *The Poetics of Cinema*, Volume 9.

Eisenstein, S. (1988). *The Montage of Film Attractions*. In Taylor, Richard (Ed.) *Eisenstein: Writings 1922-1934*. London: BFI Publishing, pp. 39-58

Engels, J. (2013) *Experimental animation, the joy of movement..* Center of Visual Music

Foucault, M. (1982). *Ceci n'est pas une pipe*. Berkeley: U of California P.

Galan, F. W. (1984) *Film as Poetry and Prose: Viktor Shklovsky's Contribution to Poetics of Cinema*. *Essays in Poetics* (April, 9, 1), pp. 95-104

Gil Vrolijk, C. (2002). *Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos)*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana Fac. Cs. Soc

Hedges, I. (1991). *Breaking the Frame: Film Language and the Experience of Limits*. Bloomington: Indiana UP.

Jackson, R. (2002). *The Modernist Poetics & Experimental Film Practice of Maya Deren*. New York: Edwin Mellen Press.

Le Grice, M. (2001). *Experimental Cinema in the Digital Age*. London: BFI

Man Ray (1987). Manuscript for *L'Étoile de Mer*. In Kuenzli, R. *Dada & Surrealist Film*. New York: Willis Locker & Owens, pp. 207-219

Maas, W. (Chairman) (1963). Poetry & the Film: A Symposium. *Film Culture* (29, Summer), pp. 55-63.

Mekas, J. (1957). Hans Richter on the Nature of Film Poetry. *Film Culture*. (3, 1), pp. 5-9

Melot, M. (2007), *Breve Historia de la Imagen*, trad. María Condor, Madrid: Ediciones Siruela (*Une brève Histoire de l'Image*, Paris: Editions J.C. Béhar).

Nin, Anaïs (1963-4). Poetics of the Film. *Film Culture* (31, Winter), pp. 12-14.

Peterson, J. (1994). *Dreams of Chaos, Visions of Order*. Detroit: Wayne State University

Russett, R y Starr, C. (1976). *Experimental Animation*, Nueva York: Da Capo Paperback.

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Ediciones Paidós.

Todd, P. (Ed.) (1999). *Film Poem (programme notes)*, London: Arts Council of Britain and British Film Institute

Turovskaya, M. (1989). *Tarkovsky: Cinema as Poetry*. London: Faber and Faber.

Traslaviña, C. (2017). "La animación experimental en el territorio de los afectos", en *Con A de animación*, vol. 7, 2017, pp.100-106.

Yong, T (ed.), Animando al dibujo: del guión a la pantalla, México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Wees, W. a. D., 1984. The Poetry Film. In: Words and Moving Images. Montreal: MediaText Publications.

Wells, P. (1998). Understanding Animation. Routledge. London.

Wells, P. (2007). Fundamentos de la animación. Parramón Ediciones. Barcelona (España).

Whittock, T. (1990). Metaphor & Film. New York: Cambridge University Press.

13 Link de acceso al cortometraje

<https://youtu.be/9lJo6xthQFI>

14 Anexos

14.1 Anexo 1: Poema *Hoy lloverá*

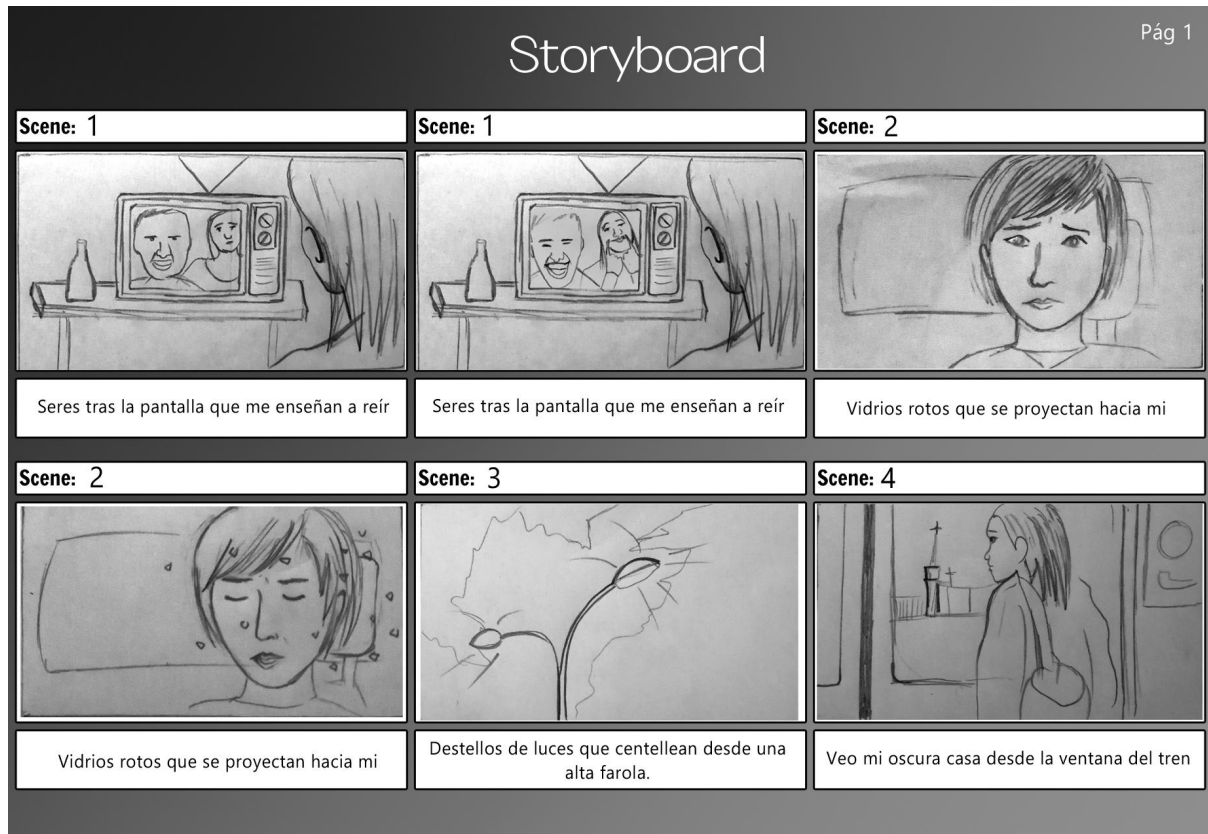
Hoy lloverá

1. Seres desconocidos tras la pantalla que me enseñan a reír.
 2. Vidrios rotos que se proyectan hacia mi.
 3. Destellos de luces que centellean desde una alta farola.
 4. Veo mi oscura casa desde la ventana del tren.
 5. Hojas sueltas.
 5. En el columpio del ocaso regresaba a los brazos protectores.
 6. Concentrada balanceo la bola por mis brazos.
 7. Risita, sonrisa, carcajada. Expresión de una imitación.
 8. Tren en movimiento. En el asiento de enfrente. Murmullos.
 9. Miradas que no se detienen.
 10. Lentamente doy un paso tras otro.
 11. Agachada en la oscuridad
 11. Sus gritos provocan mi llanto.
 12. Como polillas atraídas por la luz.

13. A espaldas de mamá y papá
13. Y una media luz que esboza su alegría.
14. Golpean en mi rostro los coloridos rayos.
14. Luz de la ciudad nocturna.
15. Reposa inmovil. Cerca a mis pensamientos.
16. Leves gotas de lluvia se precipitan sobre mi cabeza.
17. Al mirar hacia el cielo, lo encuentro despejado.
18. Mi pie se despoja de su lánguido peso.
19. Brazos que se mueven al unísono al ritmo de la música.
20. Una imagen invertida es percibida.
21. Doy vueltas en mi cama deshecha
21. Pero mis ojos no logran cerrarse.
22. Mis pies están doloridos por lo duro del asfalto.
23. Cristal proyectado luego aferrado.
24. Cometa multicolor.
24. Y un suave bamboleo producido por el viento.
25. Su cuerpo cubierto en fuego. Cae. Muere calcinada.
26. Siendo tan pequeña mis manos temblaban.
27. Sangre que desciende por su apagado brazo.
28. Flashes de luz brillante que se disparan hacia un claro objetivo.
29. Al tocarla
29. Quieta y llana piedra.
30. Brazo que rechaza. Brazo que acoge.
30. Razón de su permanencia.
31. Choque de botellas en medio de festejas celebraciones.
32. Ágiles dedos pero ella inmóvil.
33. Sonriendo hago mis trucos.
33. Cuerpos atentos alrededor.
34. Junto al público, la esfera. Espero su reacción.
35. Extraña silueta sin cara haciendo alarde de su peligrosidad.
36. Y mi rostro inverso percibido en el cristal.
37. Puntas filosas que detienen su andar.
38. Giro tras giro pero jamás toca el suelo.
39. Luna que cambia. Luna que transita.
40. Viento que hiela mi rostro. Camino un poco más rápido.

14.2 Anexo 2: Storyboard

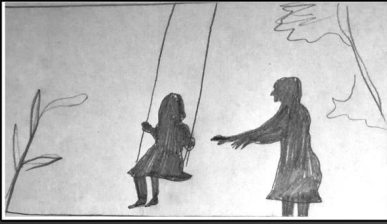
El storyboard de *Hoy lloverá* consiste en la visualización gráfica de 40 escenas mediante trazos burdos y rápidos. Se representaron 1 o 2 imágenes por escena, haciendo una elección de un momento en medio de cada situación que diera a entender la acción completa.



Storyboard

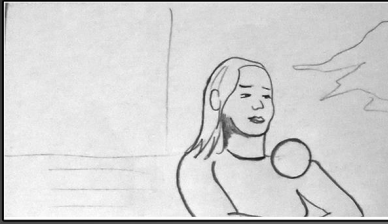
Pág 2

Scene: 5



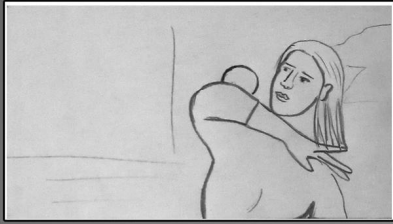
Hojas sueltas. En el columpio del ocaso regresaba a los brazos protectores

Scene: 6



Concentrada balanceo la bola por mis brazos

Scene: 6



Concentrada balanceo la bola por mis brazos

Scene: 7



Risita, sonrisa, carcajada. Expresión de una imitación.

Scene: 7



Risita, sonrisa, carcajada. Expresión de una imitación.

Scene: 8

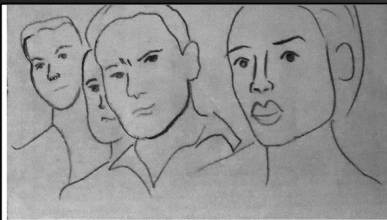


Tren en movimiento. En el asiento de enfrente. Murmullos.

Storyboard

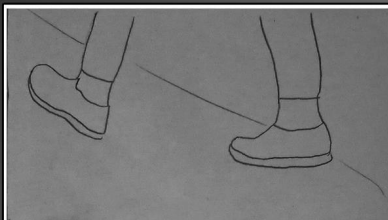
Pág 3

Scene: 9



Miradas que no se detienen

Scene: 10



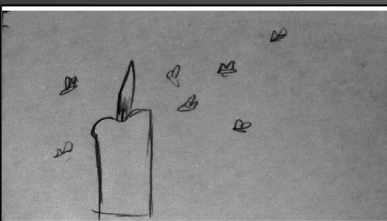
Lentamente doy un paso tras otro.

Scene: 11



Agachada en la oscuridad
Sus gritos provocan mi llanto.

Scene: 12



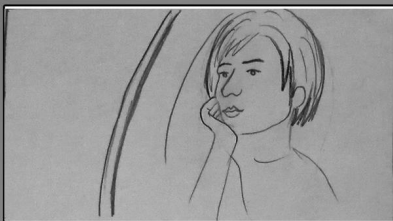
Como polillas atraídas por la luz.

Scene: 13



A las espaldas de mamá y papá
Y una media luz que esboza su alegría.

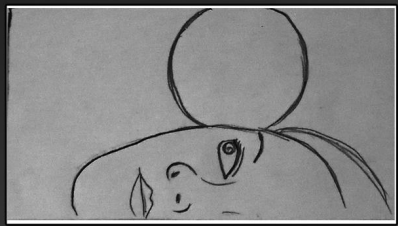

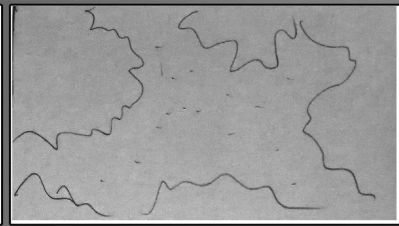
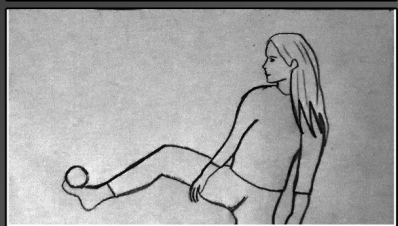
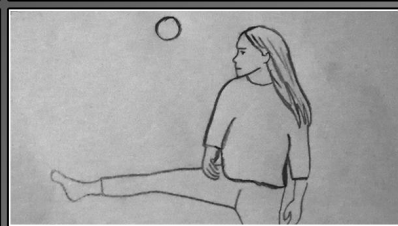
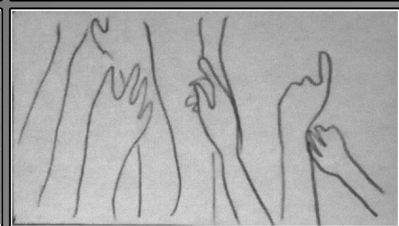
Scene: 14



Golpean en mi rostro los coloridos rayos.
Luz de la ciudad nocturna.

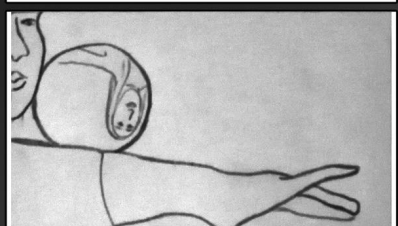
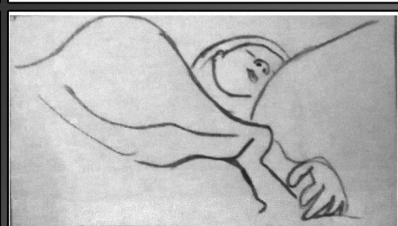
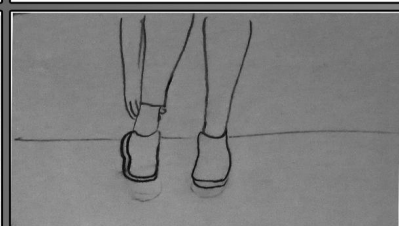
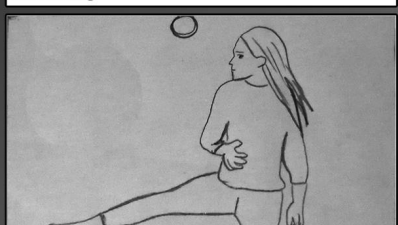

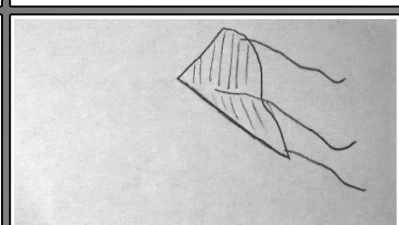
Storyboard

Pág 4

Scene: 15	Scene: 16	Scene: 17
		
Reposa inmóvil. Cerca a mis pensamientos.	Leves gotas de lluvia se precipitan sobre mi cabeza	Al mirar hacia el cielo, lo encuentro despejado
Scene: 18	Scene: 18	Scene: 19
		
Mi pie se despoja de su lánguido peso.	Mi pie se despoja de su lánguido peso.	Brazos que se mueven al unísono al ritmo de la música.

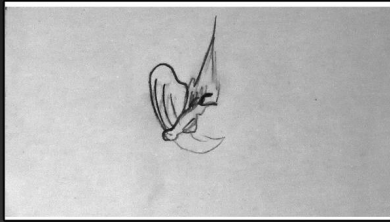
Storyboard

Pág 5

Scene: 20	Scene: 21	Scene: 22
		
Una imagen invertida es percibida.	Doy vueltas en mi cama deshecha Pero mis ojos no logran cerrarse.	Mis pies están doloridos por lo duro del asfalto
Scene: 23	Scene: 23	Scene: 24
		
Cristal proyectado luego aferrado	Cristal proyectado luego aferrado	Cometa multicolor. Y un suave bamboleo producido por el viento.

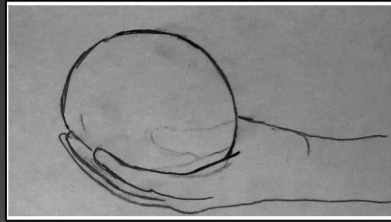
Storyboard

Scene: 25



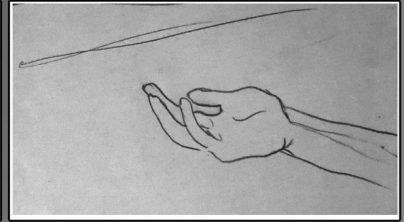
Su cuerpo cubierto en fuego. Cae.
Muere calcinada.

Scene: 26



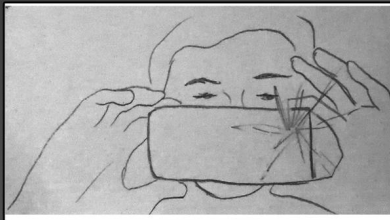
Siendo tan pequeña mis manos temblaban

Scene: 27



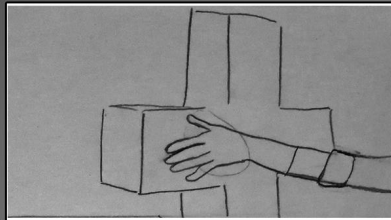
Sangre que desciende por su apagado brazo.

Scene: 28



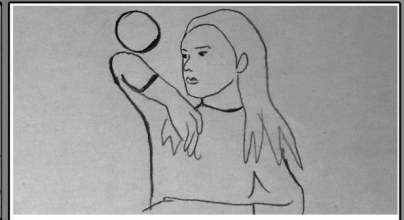
Flashes de luz brillante que se disparan hacia
un claro objetivo.

Scene: 29



Al tocarla.
Quieta y llana piedra.

Scene: 30

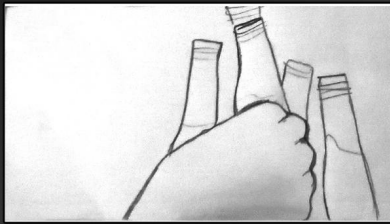


Brazo que rechaza. Brazo que acoge.
Razón de su permanencia.

Storyboard

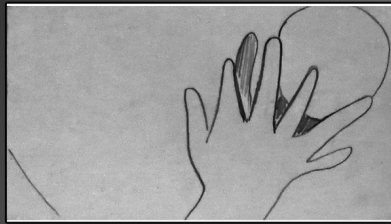
Pág 7

Scene: 31



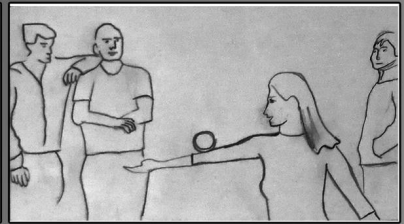
Choque de botellas en medio de festejas celebraciones

Scene: 32



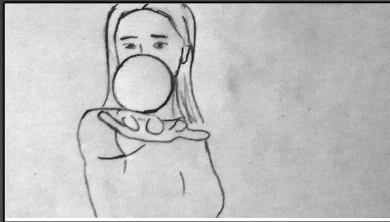
Ágiles dedos pero ella inmóvil.

Scene: 33



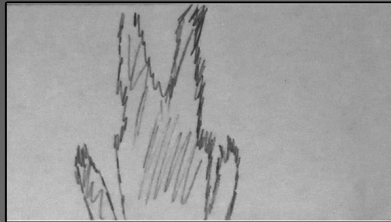
Sonriendo hago mis trucos. Cuerpos atentos miran alrededor.

Scene: 34



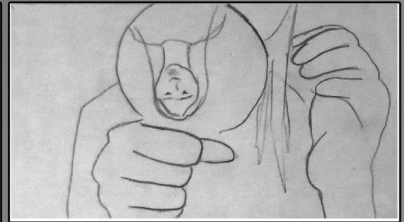
Junto al público, la esfera. Espero su reacción.

Scene: 35



Extraña silueta sin cara haciendo alarde de su peligrosidad.

Scene: 36

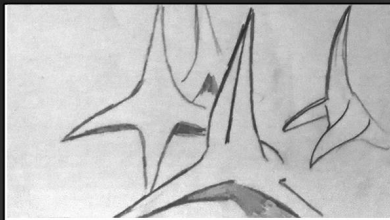


Y mi rostro inverso percibido en el cristal.

Storyboard

Pág 8

Scene: 37



Puntas filosas que detienen su andar.

Scene: 38



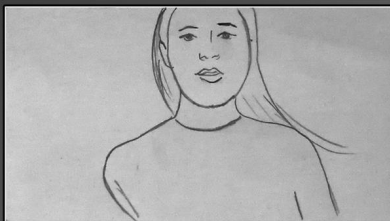
Giro tras giro pero jamás toca el suelo.

Scene: 39



Luna que cambia. Luna que transita.

Scene: 40



Camino un poco más rápido.