



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LOS ELEMENTOS DENTRO DE UNA OBRA AUDIOVISUAL PARA
DETERMINAR SI ES SURREALISTA.

AUTOR

Mayky Roberth Alvarado Erreyes

AÑO
2020



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LOS ELEMENTOS DENTRO DE UNA OBRA AUDIOVISUAL PARA
DETERMINAR SI ES SURREALISTA.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Cine y Artes Escénicas

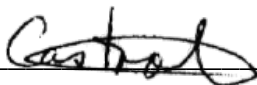
Profesor/a guía
MSc. Orisel Castro López.

Autor
Mayky Roberth Alvarado Erreyes

Año
2020

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, los elementos dentro de una obra audiovisual para determinar si es surrealista, a través de reuniones periódicas con el estudiante, Mayky Roberth Alvarado Erreyes, en el semestre 2020-10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”



Orisel Castro López.

MSc en Antropología Visual
CI 1756354484

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, los elementos dentro de una obra audiovisual para determinar si es surrealista, de Mayky Roberth Alvarado Erreyes, en el semestre 2020-10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”



Ana Gabriela Yáñez M.

MSc Diseño de sonido

CI 172160670-3



York Neudel

MSc en Antropología Visual

CI 175470046-4

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and strokes, positioned above a horizontal line.

Mayky Alvarado

CI 172656112-7

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi madre y mis hermanos por inculcarme la pasión del cine. También, a mi querida Lila y Johanna por ser un apoyo en mi vida.

DEDICATORIA

Para Jan Svankmajer.

RESUMEN

Este trabajo de tesis busca por medio de teorías encontrar elementos dentro de obras cinematográficas con el fin de poder determinarlas como surrealistas. Además, estos elementos serán analizados y aplicados a un cortometraje para establecerlo como parte de esta vanguardia.

ABSTRACT

This thesis work seeks through theories to find elements within cinematographic works in order to be able to determine them as surreal. In addition, these elements will be analyzed and applied to a short film to establish it as part of this vanguard.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. Fundamentación	2
2.1. El beneficio de lo onírico para crear nuevas realidades.....	2
2.2. La importancia de la interacción entre el espectador y la obra.....	6
2.3. El recurso de lo absurdo para generar un discurso en la obra.....	12
3. Proceso creativo de <i>Entrañas</i> por medio del surrealismo.....	16
4. CONCLUSIONES.....	18
4.1. Decálogo.....	18
REFERENCIAS	20
ANEXOS	21

CAPITULO I

1. INTRODUCCIÓN

El surrealismo es un movimiento artístico que se desarrolló en Francia a principios del siglo XX. André Breton funda el movimiento que principalmente se desarrolló en la literatura, pero después de poco tiempo se extendería en diferentes áreas del arte como la pintura y el cine. Los surrealistas hacen referencia al sueño, al inconsciente, manteniendo una postura que critica el uso de la razón sin preocuparse de la moralidad o la estética, construyendo imágenes poderosas al servicio de la imaginación subversiva. Esto se reafirma en el texto *Para ver, cierra los ojos* (Svankmajer, 2014). También, es un recurso narrativo que puede expresar emociones que van ligadas al inconsciente, para la interpretación del espectador con el fin de llevarlo a experimentar nuevas sensaciones por medio de las imágenes, como se menciona en *La representación de la visión en el cine de los surrealistas* (Rodagut, 2012). El cine surrealista tiene un enfoque más crítico que por medio de imágenes absurdas, oníricas e irreales desafía la manera convencional en que se presenta la realidad. Tras establecerse como una vanguardia, el surrealismo en el cine se comienza a teorizar, donde salen a flote diferentes teorías que pueden ayudar a identificar a una película como surrealista. El objetivo de este proyecto es responder a la duda de: ¿Cuáles son los elementos que permiten determinar una obra audiovisual como surrealista?, con el fin de realizar un cortometraje que se apegue a dicha vanguardia, concluyendo con un decálogo. Por supuesto, esto estará sustentado en textos que profundizan teorías surrealistas en el cine, complementado con el análisis de distintos referentes cinematográficos.

CAPITULO II

2. Fundamentación

2.1. El beneficio de lo onírico para crear nuevas realidades.

Bretón entabla en el *Manifiesto del surrealismo* (1924), las ventajas que otorga el sueño para descubrir una realidad más profunda. “Creo en la futura armonización de estos dos estados, aparentemente tan contradictorios, que son el sueño y la realidad, en una especie de realidad absoluta, en una sobrerrealidad o surrealidad, si así se le puede llamar.” (Breton, 1924, p.23) En este caso se puede tomar como ejemplo al director Jan Svankmajer que se ha caracterizado por unir mundos surreales y extraños que se mezclan con la realidad, dando como resultado obras experimentales con un poderoso mensaje. En el cortometraje *Food* (Svankmajer, 1992) nos muestra una serie de situaciones que se desarrollan en tres actos: desayuno, almuerzo y merienda. El principio de cada acto se presenta con dos personajes distintos que se disponen a comer, pero a medida que avanza cada acto los personajes se tornan más exagerados creando una rivalidad y un insaciable apetito que los obliga alimentarse de objetos que tienen a su alrededor. Dejando al desnudo lo impulsivo del ser humano, para llegar a la reflexión. Lo interesante dentro de la narrativa es su usual mezcla entre lo surreal y lo real, creando una realidad más abismal que logra tener una lógica dentro de lo absurdo, lo que refuta en la armonización de estos estados de la realidad y lo onírico. La narrativa se desarrolla orgánicamente, que los eventos surreales como comerse la vajilla y las deformaciones físicas que tienen los personajes al momento de masticar o morder, fácilmente podrían considerarse como un sueño donde la razón pasa a un segundo plano y no interviene con la sátira, ya que la imaginación parece no tener límites.

En el cortometraje *Entrañas* (Alvarado, 2020) se cuenta la historia de una anciana que vive aislada en una gran casa junto a un objeto al que ha humanizado. Una voz en off relata los acontecimientos cotidianos de Doña

Laura mientras se observa el entorno de su casa. El extraño objeto en momentos está en situaciones que entablan algo ilógico en el mundo real en el que se desarrolla la historia, por ejemplo, cuando está sentado en medio de la mesa rodeado de comida a pesar de que no lo vemos comer y además que se lo presenta como un ser inerte, crea una atmósfera de absurdo que puede ayudar a entender que el personaje está perdiendo la cordura, pero en otro momento este objeto tiene un indicio de haberse alimentado de un chocolate. Este recurso es usado para crear un factor desconocido que hace hincapié en algo tétrico ya que la repentina muerte de la mujer dejará más incógnitas que respuestas al espectador. Esto permite jugar al autor con las expectativas, presentando acciones que den espacio a que lo extraño sea sugerente de lo inexplicable que comienza a tomar fuerza dentro de la historia. Esta es una situación absurda que se mezcla en la lógica de ese mundo para volverla surreal, ya que en los sueños todo recurso narrativo puede ser válido.



Figura 1. Fotograma. Tomado del cortometraje *Entrañas* (Alvarado, 2020)



Figura 2. Fotograma. Tomado del cortometraje *Food* (Svankmajer, 1992)

Por otro lado, Ainamar Clariana Rodagut en su texto *La representación de la visión en el cine de los surrealistas* (2012) habla de algunas teorías relevantes que analizaremos a continuación. La autora habla sobre la fluidez dentro de las imágenes que permitan acercarnos a lo onírico o que asemejen una atmósfera surreal, sin necesidad de serlo.

A partir de la equiparación realizada por los surrealistas entre ver cine y soñar, considera que la proximidad entre las dos realidades se debe al fluir de imágenes. De este modo, el acercamiento del cine al mundo onírico no se define en función de la aparición de símbolos individuales, sino a la forma en que se unen las imágenes, a su concatenación. A raíz de esta última consideración, el escritor propone dos tipos de cine dentro del contexto surrealista: el cine surreal y el cine afín a la temática surreal. Este último se define en función de la temática tratada y se asemeja a la propuesta de Kyrou, es decir, bajo la categoría se incluyen películas que contengan fragmentos de lo extraño, sorprendente, onírico, inexplicable etc. (Rodagut, 2012, p.21)

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, *Entrañas* (Alvarado,2020) es una obra con personajes que se salen de lo normal, en específico la figura del

objeto. Este ser es extraño y estéticamente no se lo puede definir como algo determinado. Su apariencia parecería ser la de un peluche, pero su rostro es similar a la de un conejo, aunque su cuerpo no tenga extremidades. Estas características hacen que el personaje dentro de la narrativa otorgue un toque de lo inexplicable, absurdo y raro que envuelve a esa lógica del mundo en donde se desarrolla la historia, ya que al principio se lo puede observar como un objeto más de la casa, pero a medida que transcurren los sucesos dentro de la misma, la figura va tomando protagonismo, convirtiendo los sucesos en algo más espeluznante que junto a la voz nos da una atmósfera de pesadilla. Todo esto le otorgan al cortometraje una temática surreal.

Así mismo, podemos encontrar en el cortometraje *Bobby Yeah* (Morgan, 2011), temáticas a fines al cine surrealista. La historia que nos cuenta es cómo Bobby se trata de librar de un grupo de criaturas que lo buscan porque les ha robado su mascota (gusano). Con esa premisa se entabla cierta lógica en el corto. En este proyecto nos presentan varios personajes que estéticamente parecen sacados de una pesadilla, los cuales no se puede definir exactamente qué son. Su protagonista Bobby Yeah, es una criatura con aspecto humanoide, pero bastante alejado de esa realidad. Él tiene una especie de cuernos que salen de su cabeza, su cuerpo está cubierto de una tela blanca y podemos notar que tiene cola. Su piel tiene laceraciones y parecería estar en un estado de putrefacción. Desde que nos presenta al personaje ya se establecen fragmentos de lo inexplicable, no explicando cómo llegó al espacio donde van a suceder las acciones, ni cómo obtuvo a esa criatura que es similar a un gusano; más bien es el hecho de que tiene una habilidad de transformación y puede adquirir un rostro humano, que se puede destruir y seguir vivo, lo que le da un tono grotesco a la historia, pero no se normaliza ese hecho en esa realidad. Ya que en ocasiones Bobby puede matar a ciertas criaturas y estas ya no vuelven a revivir. Entonces, pierde la lógica y se vuelven fragmentos donde se puede considerar que sobresalen temáticas surrealistas, ya que estas no mantienen una línea de raciocinio dentro del mismo. Tanto así, que, en la escena final, tras sufrir varias transformaciones, una criatura le arranca la cabeza a Bobby y la libera en un espacio donde flota y se pierde en la nada,

ahí podemos encontrar otro segmento de lo onírico. En ambos casos tanto como en *Entrañas* (Alvarado, 2020) y en *Bobby Yeah* (Morgan, 2011) sobresalen estas características estéticas y narrativas de los personajes que les otorgan un acercamiento al cine dentro de la vanguardia del surrealismo.

Figura 3. Fotograma. Cortometraje Entrañas (Alvarado, 2020)



Figura 4. Fotograma. Cortometraje Bobby Yeah (Morgan, 2011)

2.2. La importancia de la interacción entre el espectador y la obra.

La interacción del espectador para desarrollar la interpretación de una obra audiovisual como parte de otorgarle un significado más allá del que se muestra en la pantalla permite considerarla como una función surreal “el cine surreal,

requiere la actitud activa del espectador; éste no visualiza una película con sentido unívoco, sino una obra en la que él mismo se ve forzado a completar el sentido” (Rodagut, 2012, p.21) tomando en cuenta lo dicho, en *Entrañas* (Alvarado, 2020) la historia nunca plantea un camino cerrado, por medio del arte invita a indagar sobre la protagonista, sin mantener nada específico o claro que inculque en el espectador la determinación de lo que sucede; más bien por su lado complementa un tono más oscuro o perturbador que sí lo puede ayudar a conectarse directamente con la historia. Esto visualmente se ve ligado a los cuadros, objetos y simbolismos que tiene dentro de su hogar. En cuanto a lo narrativo el final sugiere algo, pero no termina de especificar qué sucedió. En el final de la historia terminamos descubriendo que dentro de las entrañas del objeto se encontraba el cadáver de una persona. Mientras se revela aquello, se puede apreciar un cuadro con la imagen de la mujer acompañada de otro individuo. Entonces, el espectador tiene abierta esa puerta para especular en su mente y desarrollar las ideas que mejor le parezcan, para darle su propio sentido a la historia; pudiendo considerar ese momento como una sobre realidad más abismal entre lo lógico y lo onírico acercándolo a lo surrealista.

También lo podemos apreciar en el cortometraje *Belial's Dream* (Morgan, 2017) donde se cuenta la historia de Belial, un personaje amorfo que tiene varios sueños que parecen comenzar con un toque erótico, pero a medida que pasa el tiempo se distorsionan y se vuelven una pesadilla ya que debe escapar de la cabeza de un extraño ser que quiere asesinarlo. Lo interesante de este referente es que va de la mano con esa compleja dualidad entre lo que parece ser la realidad del personaje y un viaje onírico a sus miedos. Entonces, el espectador está obligado a completar la historia en su cabeza, ya que no mantiene una estructura determinada. Por ejemplo, cuando Belial escapa de la cabeza que trata de matarlo, se despierta junto a una anciana que tiene un cuaderno en blanco y lo apacigua, pero de pronto se cae al piso la cabeza de la mujer y observamos nuevamente a este rostro que arremete contra él de forma violenta. Acto seguido, Belial cae y se desmiembra al lado de un cuerpo tendido en la calle. En ese instante podríamos vincular el cuerpo de esa persona con las breves apariciones del retrato de un hombre con el mismo

estilo de cabello y vestimenta, pero luego vemos a Belial gritando en la oscuridad para culminar descubriendo una caja donde parece estar encerrado. Esto solo nos deja más incertidumbre de saber si todo sucedió en esa caja o es un simbolismo de los miedos internos. En comparación con *Entrañas* (Alvarado, 2020) mantienen cambios dentro de su narrativa que no quedan del todo completos permitiendo al espectador que pueda indagar su propia interpretación para darle un significado a la historia. Esto propone un contexto surrealista que hace caso omiso de la razón por lo tanto no se debe esclarecer todo lo que concierne a la historia ya que su intención no es la de resolver sino de hacer cuestionar al espectador sobre lo que se muestra en la pantalla.

Figura 5. Fotograma. Cortometraje *Entrañas* (Alvarado, 2020)



Figura 6. Fotograma. Cortometraje *Belial's Dream* (Morgan, 2017)

Por otro lado, el surrealismo en el cine plantea la forma en la que el director se apodera de la realidad, para mostrar otra sugerida por las imágenes que se proyectan en pantalla envolviendo al público en ese nuevo universo que le plantea la película, para que este pueda interactuar de forma indistinta dentro de cada uno.

La propuesta temática del autor es la de obras centradas en la interioridad, en el universo personal de cada director. De este modo, considera que el cineasta debe ser capaz de mostrar un más allá de lo material manifiesto, es decir, que su forma de filmar la realidad remita a otra invisible que será única para cada película y cada espectador. Esta otra realidad debe ser capaz de rebasar las fronteras de lo establecido, de sugerir mundos desconocidos, imaginarios e imposibles, en definitiva: hacer soñar al espectador. (Rodagut, 2012, p.15).

En *The cat with hands* (Morgan, 2001) se presenta a dos hombres. Uno de ellos le narra al otro la historia de un gato que vive dentro de un pozo que roba las partes de sus víctimas para adquirir forma humana y termina descubriendo que este animal ya se ha transformado en una persona y lo único que le falta es una lengua para completar su cometido, y se la termina arrancando al narrador de este hecho. El director nos muestra una serie de imágenes que se mezclan entre la acción real y el *stop motion* dando una mezcla de mundos entre lo real y lo onírico. Por una parte, la acción real en tono azulado y, por otra parte, lo que se muestra a manera de recuerdo de ensueño. Este cambio en la narrativa refleja imágenes con mucha potencia visual. Primero la atmósfera cambia y se vuelve amarillenta dando un tono de sueño o recuerdo. Es así como se nos presenta a esta criatura con forma de gato y manos de humano, los espacios se mantienen distorsionados y nuestra atención está en la criatura. Poco a poco vemos ese proceso de apropiarse de las partes de sus víctimas y ahí intuimos la cantidad de personas que este ser puede llegar a matar con tal de satisfacer su necesidad de volverse una persona. Claro que

esto no lo vemos en toda la historia, pero sí nos deja una puerta abierta de duda, sobre el hecho de saber qué es esa criatura y qué quiere conseguir después de lograr su objetivo. La historia solo te narra un pequeño suceso de aquello con una voz en off que, entre más extraño y absurdo se muestra, más eleva nuestra curiosidad para entender. De esta manera el cineasta muestra al público una realidad en un mundo ficticio que invita al espectador a interactuar con la obra de manera individual para contemplar y explorar esa materialidad imaginaria sugerida que ronda con el surrealismo.

Este elemento otorga una ventaja al realizador ya que puede contar una historia sin la necesidad de justificar todo lo que sucede dentro de la obra, más bien puede dejar estos vacíos para que el público interactúe con la película y le dé su propio significado. Al igual que en el referente analizado, el uso de la voz en off dentro del cortometraje *Entrañas* (Alvarado, 2020) saca provecho de jugar con la realidad para crear otra que no necesariamente debe estar visible. Presentando un personaje que no se ve pero que relata a modo de espectador lo que sucede en esa casa con el personaje principal, esta voz es un hilo conductor de la historia que sugiere cosas que visualmente no están necesariamente representadas. Así, queda la posibilidad de que el espectador recree en su cabeza una realidad alterna para encontrar las respuestas a las acciones y conflictos que no tienen un predecesor narrativo que justifique lo que ha sucedido. En otras palabras, que cada persona invente en su cabeza las partes que no se cuentan dentro del filme. Por ejemplo, quién era la persona dentro del objeto, por qué estaba ahí; tenía vida propia esta extraña figura o todo fue producto de la imaginación de doña Laura. Ambos cortometrajes mantienen estos elementos que permiten ahondar en la subjetividad de cada espectador sin limitar a la imaginación por medio de la razón, componiendo una obra con un contexto surrealista.



Figura 7. Fotograma. Cortometraje *Entrañas* (Alvarado, 2020)



Figura 8. Fotograma. Cortometraje *The cat with hands* (Morgan, 2001)

2.3. El recurso de lo absurdo para generar un discurso en la obra.

Por otro lado, el surrealismo en el cine permite la destrucción de la moralidad por medio de lo absurdo sin que esto limite a la imaginación ya que mantiene el principio fundamental de destruir el uso de la razón. “Otro tema surrealista para el autor es el del cine de lo absurdo y el cine cómico, puesto que éstos son destructores de los principios morales.” (Rodagut, 2012, p.15) un claro ejemplo de esto es *Darkness, Light, Darkness* (Svankmajer, 1985) que nos relata la historia de un par de manos que va adquiriendo diferentes partes del cuerpo humano dentro de una habitación. La figura de una persona se construye por medio de conflictos que se van desarrollando por sus propias partes (manos, orejas, ojos, etc.) ya que van experimentando su unión hasta encontrar un lugar apropiado para cada uno. De forma bastante minimalista Svankmajer nos plantea en siete minutos lo contradictorio, egoísta e instintivo que puede resultar el ser humano. A medida que se desarrolla la trama vemos un par de manos que tratan de construir un cuerpo a partir de otros sentidos que van entrando en una pequeña habitación. La apariencia de las figuras da como resultado un collage bastante gracioso que va mutando hasta hallar su forma más orgánica y humana. Su lenguaje audiovisual resulta bastante cómico y atractivo para el espectador, pero está cargado de metáforas y simbolismos bastante poderosos que planteándolos de una manera más convencional no tendrían una fuerza narrativa importante en el discurso de su obra. También, hace mofa al hecho de construir algo tan grande que no es posible que habite en un entorno tan pequeño y a pesar de esa incomodidad se sienta convenientemente apropiado.

Resulta interesante esto aplicado al cortometraje *Entrañas* (Alvarado, 2020), ya que al tener un personaje que no se lo puede definir determinadamente puede resultar chistoso y grotesco a la vez, porque está caricaturizado, aunque ya en el contexto narrativo de la historia aguarda dentro de él una persona muerta que permite desarrollar otro discurso donde se entabla el hecho de normalizar conductas que no serían apropiadas dentro de la moralidad de cualquier sociedad. Esa es la ventaja de este elemento de lo absurdo ya que puede

ofrecer estas virtudes de desarrollar un subtexto dentro de la misma trama que puede llevarte a la reflexión, sin necesariamente presentar un tema determinado. De esta manera ambos cortometrajes ahondan en el surrealismo. *Entrañas* (Alvarado, 2020) desde un personaje con temática surrealista y *Darkness, Light, Darkness* (Svankmajer, 1985) con la experimentación de varias partes del cuerpo; los dos con el mismo interés de usar lo absurdo con un fin narrativo para producir una plática entre la obra y el espectador asumiendo aspectos que se acercan a dicha vanguardia.

Según Rodagut, Linda Williams en *Figures of desire: A theory and Analysis of Surrealist Film* habla sobre la potencia de las imágenes junto al discurso poético que desarrollan los surrealistas en sus filmes

El discurso verbal tiene un significado en su totalidad, igual que la imagen en movimiento. Sin embargo, cada una de las palabras que configuran el discurso verbal tiene un significado que no posee cada una de las imágenes de las que está compuesta una escena. Cada vocablo se define como una abstracción cuyo significado ha sido convenido tiempo atrás. Por otra parte, la imagen no tiene un significado tan concreto como la palabra ya que, durante el proceso de formación del sujeto, el conocimiento de la imagen se sitúa antes que el aprendizaje de la convención lingüística. Por esta razón, la imagen en movimiento es más capaz de reproducir el sueño que el discurso lingüístico, ya que este último, por sus características, inevitablemente limita el significado de la metáfora. (Williams en Rodagut, 2012, p.27)

Lo que se debe tener en cuenta para lograr una narrativa que sea concreta y potente, es desarrollar aquellos componentes que junto a la imagen y sonido nos ayuden hacer más explícito el discurso que se encuentre en nuestra historia. Como se menciona en el libro *Cómo analizar un film* (Casetti y Chio, 1991), la narrativa se compone de sucesos que le ocurren a un personaje y cómo estos pueden cambiar la situación del mismo. Teniendo en cuenta aquello, la puesta en escena debe ir ligada a la narrativa que se quiere

desarrollar, más con una postura de director y autor sobre la obra. En el cortometraje *Entrañas* (Alvarado, 2020), la puesta en escena va ligada al personaje principal. Es como un reflejo de su mente y sus emociones. El contraste en la imagen es una representación de su locura que cada vez se apodera del escenario y en pequeños momentos se puede observar destellos de luz que simbolizan esos breves instantes que el personaje mantenía la cordura. También, suple esa carencia de esperanza y por tal razón se ahuyenta la posibilidad de volver a tener a su ser querido. Asimismo, este objeto extraño tiene la apariencia de un conejo que es un animal que vive bajo tierra, pero puede estar sobre la superficie sin ningún problema y, además, puede ser domesticado. Esto le otorga varias contradicciones que suplantando un reflejo de la niñez, su cuerpo afelpado provoca ternura, sus ojos vacíos reflejan un poco de vida ya que, si apreciamos a doña Laura, ella no muestra sus ojos, parecerían estar oscuros y no bien definidos. El efecto es una forma de humanizar a un objeto como se lo puede hacer con un animal.

En el caso de *Darkness, Light, Darkness* (Svankmajer, 1985) la puesta en escena va complementada a una narrativa más teatral que ayuda a entablar una historia que va a hacer contada en tres actos. Donde los elementos del espacio son muy escasos, pero a medida que vemos como estos personajes se van juntando para formar otro ser, entendemos que es bastante acertado no aglomerar esa pequeña habitación con cosas que finalmente no le iban aportar algo a la narrativa. Entonces ambas obras son capaces de reproducir situaciones absurdas con una connotación surreal dentro de sus imágenes.



Figura 9. Fotograma. Cortometraje *Entrañas* (Alvarado, 2020)



Figura 10. Fotograma. Cortometraje *Darkness, Light, Darkness* (Svankmajer, 1985)

CAPITULO III

3. Proceso creativo de *Entrañas* por medio del surrealismo.

El proceso creativo para desarrollar una obra netamente surrealista no plantea formatos determinados. Al contrario, hace hincapié en la creatividad y que esta no se vea amenazada por parámetros estrictos que vayan ligados con la lógica o estándares que se alejen de lo académico. Esto se ve también instaurado en el texto *Para ver, cierra los ojos* (Svankmajer, 2014) el proceso de creación de *Entrañas* (Alvarado, 2010) parte por medio de un poema y no se plantea como prioridad tener un guion, sino más bien desarrollar dibujos que sirvan como representación de las palabras en el texto para ilustrar los acontecimientos que se van a ir desarrollando dentro de la historia. Después de este proceso, se obtiene un storyboard que servirá de guía para la puesta en escena. Este procedimiento permite tener libertad creativa y vincular otras áreas artísticas que permiten tener una cosmovisión de la obra de forma más global, aportando a la sensibilidad como autor. Tal como lo dispone Svankmajer en su texto *Para ver, cierra los ojos* (2014):

Antes de comenzar a rodar una película, escribe un poema, pinta un cuadro, haz un collage, escribe un relato, un ensayo, etc. Porque solo alimentando la universalidad de los medios de expresión tendrás la garantía de realizar una buena película. (Svankmajer, 2014, p.111)

En cuanto al proceso de creación de los personajes ya habiendo establecido una historia, se comienza a experimentar con diferentes materiales para encontrar una forma adecuada que se asemejen a las ilustraciones ya realizadas. Después de esto se les otorgará características físicas y emocionales que nos permitan darle vida a estos objetos con el fin de poder humanizarlos. Esto también lo plantea Svankmajer en *Para ver, cierra los ojos* (2014):

Antes de reanimar a un objeto en una película tuya, intenta comprenderlo, pero no a través de su función utilitaria, sino de su vida interior. Los objetos,

sobre todo los objetos viejos, son testigos de diferentes historias que han quedado impresas en ellos. Han sido tocados y manoseados por personas que se encontraban en distintas situaciones y bajo la influencia de distintas emociones, dejando en ellos las huellas de sus estados psíquicos. (Svankmajer, 2014, p.112)

En el transcurso del moldeado de los personajes se puede obtener imperfecciones que le otorgan al personaje un sentido más acertado a una estética propia que no se aparta de la creatividad interna y del inconsciente del autor. Es decir, demostrar de manera explícita y sin restricción la creatividad propia. Así mismo, los espacios y la puesta en escena en *Entrañas* (Alvarado, 2019), se vincula el hecho de darle autonomía a los escenarios y que estos expresen esa relación que tienen directamente con los personajes. Entonces se realizaba la construcción de los sets de manera autónoma con materiales reciclados con el fin de que estos mantengan una lectura dentro de la película y le aporten calidad a la estética. En este caso la liberación creativa no está en pensar sino en actuar y lo mejor es saciarla por medio de la producción experimental obteniendo la satisfacción del autor. Como se menciona en el texto *Para ver, cierra los ojos* (Svankmajer, 2014) “Cultiva la creación como una forma de autoterapia. Esta actitud antiestética es la que efectivamente acerca la creación a la libertad. Si la creación tiene un sentido, es ese únicamente el de liberarnos.” (Svankmajer, 2014, p.114) Este principio también se aplicó en la fase de edición. Donde el experimentar la imagen junto con el sonido aceleró este proceso creativo dando como resultado una obra que se alejó de procesos más convencionales.

CAPITULO IV

4. CONCLUSIONES

Para concluir, el cine surrealista se debe sentir y experimentar más allá de lo proyectado en pantalla mediante un análisis por parte del espectador, para que sienta una experiencia que altere o active el subconsciente por medio del discurso dentro de la imagen, que debe ser potente y hacernos cuestionar de una metáfora que pueda albergar la carga dramática. Del mismo modo, los filmes deben crear atmósferas surreales, donde se vea reflejada la alteración de la realidad ya sea en la luz, en el sonido, o los espacios. Recordando que los personajes no dejan de ser verosímiles con sus acciones, sino con la forma en que han desarrollado su vida. El complementar los escenarios con los personajes va a reforzar que sean más creíbles las situaciones que se vayan presentando en ese mundo no real, de ese modo su desarrollo se verá contextualizado sin salir de la atmosfera que se ha creado. Del mismo modo, el sonido es una fuente primordial al momento de recalcar acciones, o para manipular los espacios dándole un toque onírico a las rutinas que se muestran tan comunes y recalcan en el automatismo del ser humano.

4.1. Decálogo.

1. Un plano es una oración. La imagen no se puede definir con una sola palabra.
2. La obra cinematográfica puede tener varias interpretaciones como un poema, una pintura o una canción a final de cuentas es una mezcla de todas las artes.
3. Lo onírico es un recurso narrativo que va ligado con lo absurdo en cualquier tipo de historia, no necesariamente debe ser gracioso.
4. La lógica camufla intereses comunes con el espectador para lograr su identificación en cualquier película.

5. No justificar todo en la historia permite interactuar al público con la pieza audiovisual para tratar de darle su propio significado; cada película es un dialogo personal con el espectador.
6. La lectura de cada obra es personal, comparte nuestras dudas y miedos.
7. Los personajes no dejan de ser verosímiles con sus acciones, sino con la forma en que han desarrollado su vida.
8. Las imperfecciones le otorgan a la obra un sentido más acertado de una estética propia que no se aparta de la creatividad interna y del inconsciente del autor.
9. La liberación creativa no está en pensar sino en experimentar obteniendo la satisfacción de la propia voz del autor. Recuerda que los pájaros dominan la brisa sin ver al viento.
10. En el surrealismo todo recurso narrativo puede ser válido, pero eso no quiere decir que funcione.

REFERENCIAS

- Alvarado, M. (2020). *Entrañas*. Ecuador.
- Bretón, A. (2016). *Manifiesto del surrealismo*. Buenos Aires: Terramar ediciones.
- Chio., F. C. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Morgan, R. (2000). *The cat with hands*. UK.
- Morgan, R. (2011). *Bobby Yeah*. UK.
- Morgan, R. (2017). *Belial's Dream*. UK.
- Rodagut, A. C. (3 de septiembre de 2012). *La representación de la visión en el cine de los surrealistas*. Barcelona.
- Svankmajer, J. (1985). *Darkness, Light, Darkness*. Czechoslovakia.
- Svankmajer, J. (1992). *Food*. Czechoslovakia.
- Svankmajer, J. (2012). *Para ver, cierra los ojos*. La Rioja: Pepitas de Calabaza ediciones.

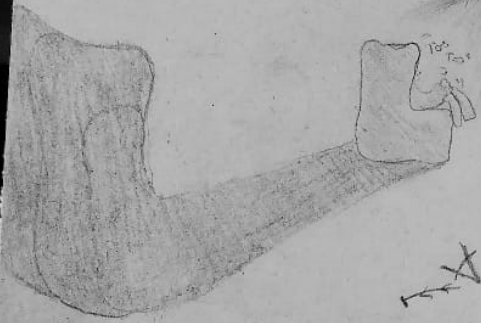
ANEXOS



Ella lava siempre cuando por dos, aunque vive sola



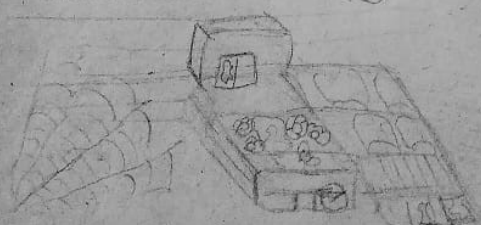
Ella vive en la casa de los platos aunque solo come un



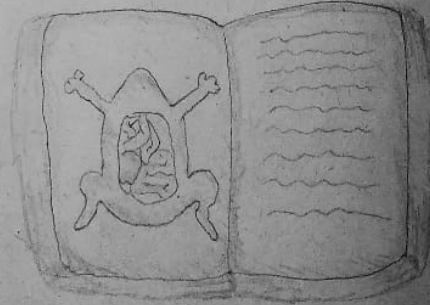
Ella siempre tiene las y un dolor de talón



que casi no lo mueve mientras limpio las manchas de



Ella teje telarones de lana.



Junto al sonido de los ramos.



Tilt a lo largo



Tilt de los
ambos
lados al
centro

→ Tilt a lo largo



Después de tiempo se ha quedado sola



y su mente como un estambre se enreda y hace bola



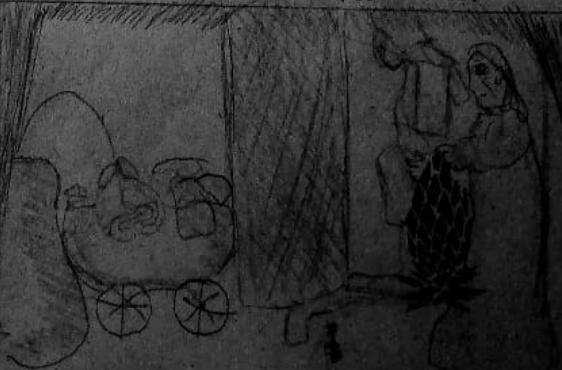
Cuando mira aquel objeto se siente entendido a pesar de que su mirado se vea perdido

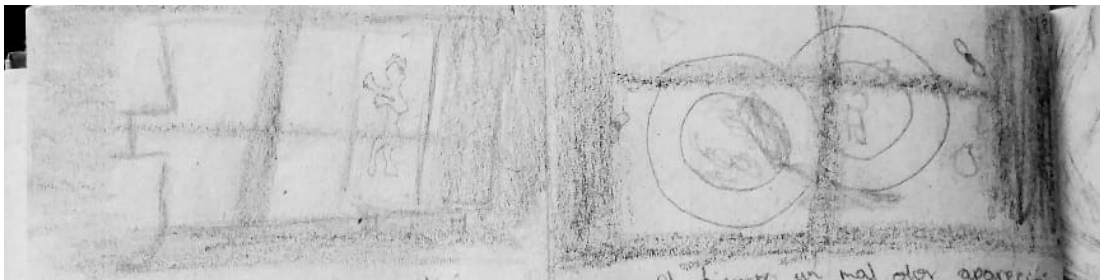


Doña Laura lo tiene como invitado apreciado, que atiende y oye



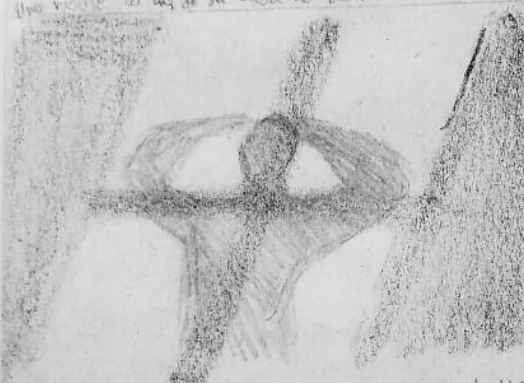
con ánimos un poco tristes





Una noche la luz de su casa no se prendió

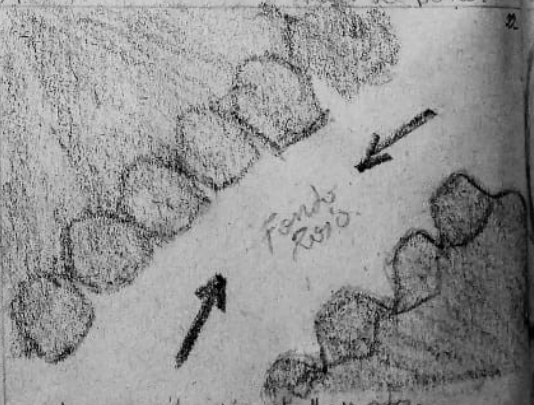
y con el tiempo un mal olor apareció



Alguno alrededor se acercó y revisó desde el exterior, pues ya casi había muerto de olor que no era nada más del poder.

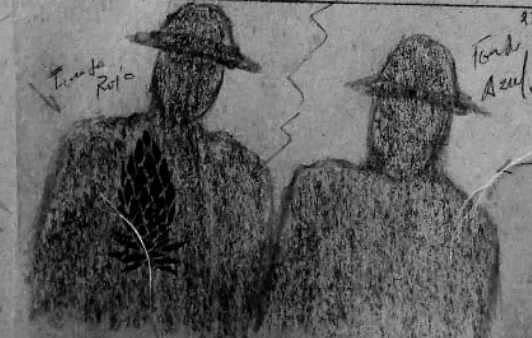


El hombre atemorizado.



Fondo Rojo

de un grito dio el llamado.



Fondo Rojo

Fondo Azul





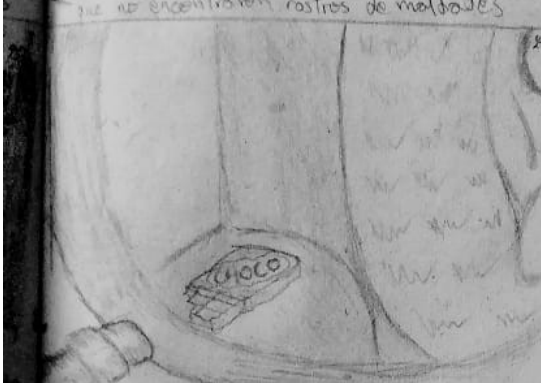
25

que no encontraron rastros de mordidas



26

Al acercarse a la cocina



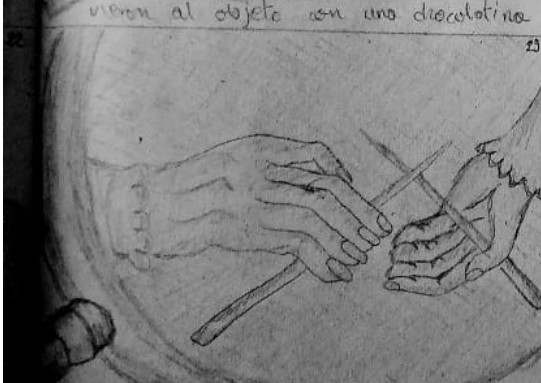
27

viene al objeto con una diacotina



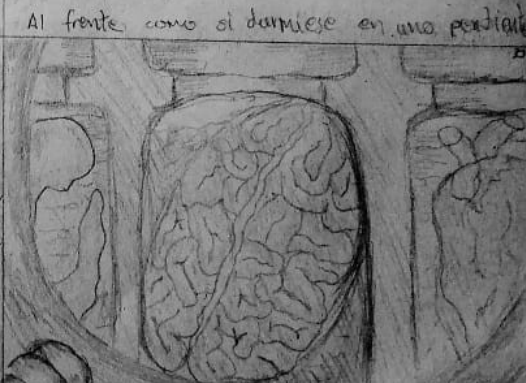
28

Al frente como si dudiese en una pendiente



29

para de la Laura con los ojos cerrados y su cuerpo aún caliente



30

El dur era fuerte, como el zumbido de las moscas que pasaban por la casa



31

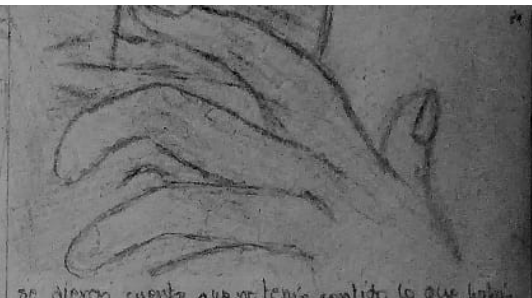
de ella y acercó a la brasa



y revisó de donde venia la pestencia



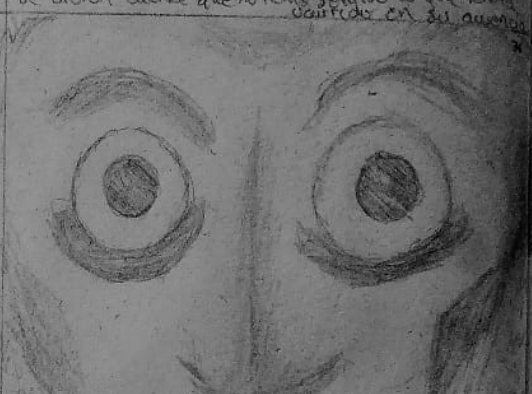
con un poco de paciencia,



se dieron cuenta que no tenia sentido lo que habia
dado en su ausencia



con un poco de confusión uno de ellos miró al objeto



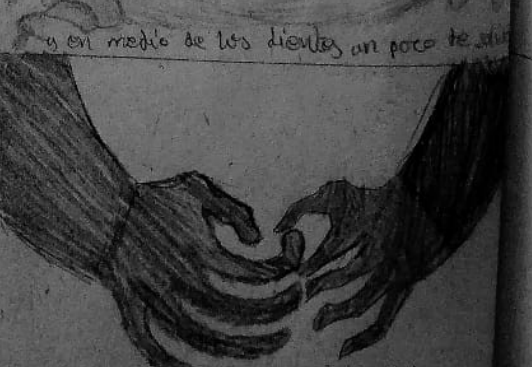
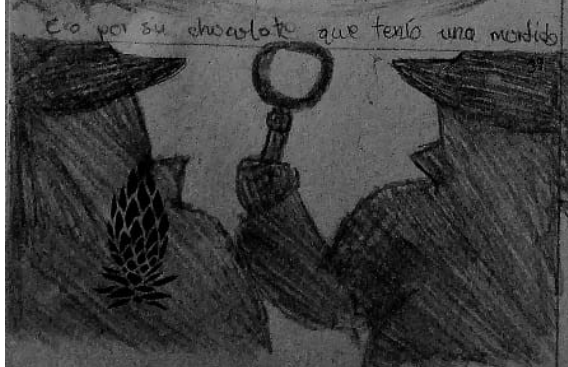
y por un momento se quedó perplejo

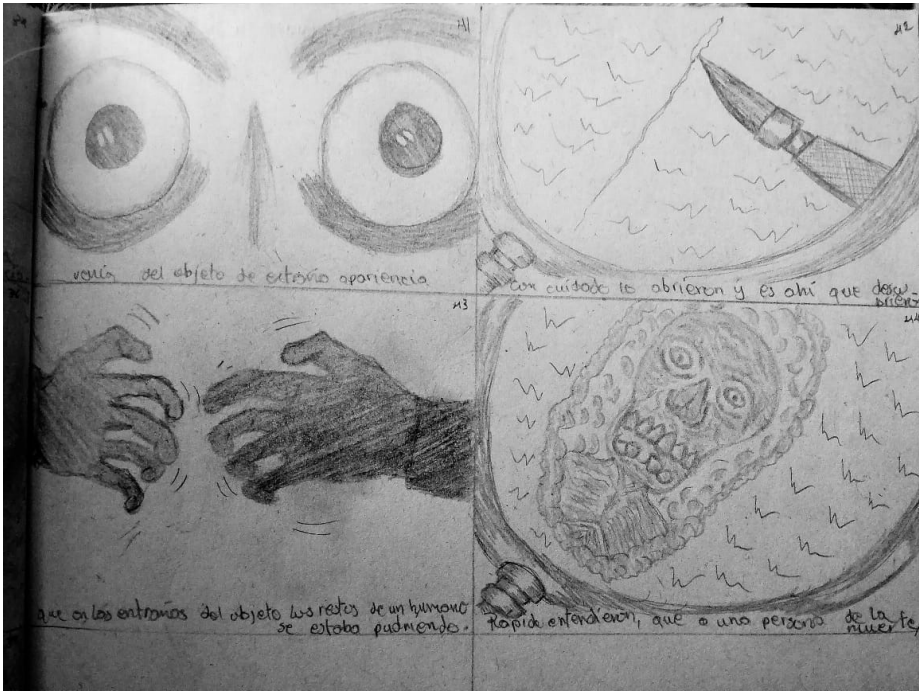


Eso por su chocolate que tenía una mordida



y en medio de los dientes un poco de...





Entrañas.

Doña Laura siempre cocina para dos, aunque vive sola.
Ella sirve en la mesa dos platos, aunque solo come uno.
Ella siempre tiene tos y un dolor de talón.
Que casi no lo mueve mientras limpia las manchas de un pequeño pantalón.
Ella teje telarañas de lana,
Junto al sonido de las ranas.
Aunque parezca que tenga ocho patas,
Ella no envenena a las ratas.

Hace tiempo se ha quedado sola
Y su mente como un estambre se enreda y se hace bola.
Cuando mira aquel objeto se siente entendida
a pesar de que su mirada se vea perdida.
Doña Laura lo tiene como su invitado apreciado, que atiende y viste,
con añoranzas un poco tristes.
Ella tiene su rutina
ordenando su ropa tersa y fina.

Una noche la luz de su casa no se prendió y con el tiempo un mal olor apareció.
Alguien aledaño se acercó y revisó desde el peldaño,
pues ya casi hacía cuarto de año que no se veía aquella mujer del paño.
El hombre atemorizado,
de un grito dio el llamado.
Para la noche, llegaron en un coche.
Las autoridades de diferentes edades,
que no encontraron rastros de maldades.
Al acercarse a la cocina,
vieron al objeto con una chocolatina.
Al frente como si durmiese en una pendiente,
ya hacía doña Laura con los ojos cerrados y su cuerpo aún caliente.

El olor era fuerte, como el zumbido de las moscas que se paseaban por la casa.
Uno de ellos se acercó a la brasa,
y reviso de dónde venía la pestilencia,
con un poco paciencia,
se dieron cuenta que no tenía sentido lo que había ocurrido en su ausencia.
Con un poco de confusión uno de ellos miro al objeto
y por un momento se quedó perplejo.
Era por su chocolate que tenía una mordida
y en medio de los dientes un poco de saliva.

Cuando se lo llevaron como evidencia,
notaron que la pestilencia
venía del objeto de extraña apariencia.
Con cuidado lo abrieron y es ahí que descubrieron
que en las entrañas del objeto los restos de un humano se estaban pudriendo.
Rápido entendieron, que a una persona de la muerte, ella estaba reteniendo.
Tal vez esa era la voz que escuchaba decir: que la seguían queriendo.
