

Proyecto transmedia

Una experiencia estética

*Pertinença / pertenencia*

Exposición itinerante

Actualidad del proyecto .....	2
<i>Palabras clave / Contenido</i> .....	2
Palabras clave / medios y canales .....	2
Síntesis .....	2
<i>Estructura argumental del documental Pertenencia</i> .....	3
Transmedia “Una experiencia estética” .....	3
<i>Experiencia de usuario (UX) “Una experiencia estética”</i> .....	4
<i>La autoría coral</i> .....	4
Estructura expositiva itinerante.....	5
<i>Concepto expositivo</i> .....	5
<i>Actividad expositiva</i> .....	6
Tecnología de la aplicación principal.....	7
Estructura transmedia.....	10
Organigrama proyecto .....	11
Introducción al contenido del juego interactivo .....	12
Reflexiones asociadas con los documentos audiovisuales .....	18
Fundamentos filosóficos .....	23
Tratamiento del documental .....	26
Criterios de realización del documental .....	26
Personajes.....	28
Formatos transmedia.....	31
Organigrama conceptual .....	30

## **Actualidad del proyecto**

La presente memoria recoge los elementos argumentales y de diseño en cuanto a la funcionalidad y los aspectos técnicos asociados a la “expansión del relato” desde una perspectiva multiplataforma.

La obra “Pertenencia i Una experiencia estética” se ubica en la confluencia de tres campos: los géneros de la no ficción, los medios interactivos y los espacios expositivos con accesibilidad real o virtual.

Estos campos requieren tres fases de realización independientes:

- Juego interactivo online (UX). (Una experiencia estética, 52’)
- Documental de ensayo. (Pertenencia, 85’)
- Exposición itinerante. (Pendiente de financiación)

El documental de ensayo y los contenidos audiovisuales transmedia han finalizado. La segunda fase asociada al diseño de un juego interactivo online, se ha completado en un 98% y finalizará en octubre de 2019 con presentación pública.

Para el desarrollo expositivo se han iniciado los contactos para buscar la ayuda o la colaboración y el mecenazgo que lo pueda hacer realidad.

## **Palabras clave / Contenido**

Documental, naturaleza, resiliencia, filosofía, estética, poesía, espiritualidad, aceite, pan, vino, tierra, agua, aire, fuego, paisaje, experiencia, escritura, lenguaje, rito, humano, intangible, alimento, conocimiento, juego, animal.

## **Palabras clave / medios y canales**

Transmedia, documental, co-creación, arte, interactividad, participación, autoría coral, juego online, experiencia de usuario, espacio analógico, espacio virtual, redes sociales.

## **Síntesis**

Una interrogación sobre el sentido de lo “propio” y “ajeno” en un mundo globalizado.

Una experiencia estética es la voluntad de reconocimiento de aquello a que pertenecemos.

## Estructura argumental del documental *Pertenencia*

La propuesta argumental del documental está estructurada mediante cinco ejes que se distribuyen de forma transversal.

1. Se vinculan los elementos principales de la naturaleza con el ciclo vital orgánico del cultivo mediterráneo. La tierra, el agua, el fuego, el aire y el quinto elemento, el vacío o la dimensión inmaterial.
2. Nos interesa, también, el referente humano y la relación del trabajo con la naturaleza. Se huye de una visión contemplativa de la naturaleza, se trata de abordarla desde una perspectiva material, física, como la acción de cultivar la tierra.
3. Este eje vehicula la trama más sensorial de la narración asociadas a la esencia de los productos naturales obtenidos de la tierra. El pan, el aceite y el vino como elementos fundamentales de un universo simbólico y sensual.
4. Se interrelacionan los anteriores recursos que acontecen, en la palabra y la palabra gráfica, referentes físicos de un paisaje cultural. Este ofrece la experiencia reflexiva del protagonista en el hecho de someter la propia conciencia a interrogación en un mundo que naufraga en el mar de la posmodernidad.
5. El quinto y último eje escenifica un mundo que se extingue, la pérdida de la unidad del ser humano con la naturaleza y al cual se enfrenta el personaje en su última resistencia.

## Transmedia “Una experiencia estética”

Una experiencia estética es una propuesta de nuevos formatos que contiene un film documental de once capítulos relacionados por el concepto de la naturaleza humana y su última relación con la naturaleza.

Este film "Una experiencia estética" se complementa con un juego interactivo online que posibilita el acceso a diversas reflexiones de carácter filosófico en soporte de texto. Mediante el juego, se ofrece también la posibilidad de que el usuario / espectador participe con su propia reflexión. (Esta función se activará en la presentación pública del filme)

Un ejemplo de uno de los documentos audiovisuales está asociado al concepto de la experiencia de Walter Benjamin y al monumento a su memoria creado por Dani Karavan en el cementerio de Portbou, justo en la frontera con Francia, en el Alt Empordà.

Fragmento	Humano	1:04'
Fragmento I	Experiencia	6:40'
Fragmento II	Escritura	1:50'
Fragmento III	Lenguaje	2:30'
Fragmento IV	Rito	6:35'
Fragmento V	Cultura	6:40'
Fragmento VI	Intangible	6:20'
Fragmento VII	Alimento	7:20'
Fragmento VIII	Conocimiento	7:15'
Fragmento IX	Juego	2:50'
Fragmento X	Animal	4:15'

### Experiencia de usuario (UX) “Una experiencia estética”

Dentro del espacio virtual transmedia online podemos encontrar varios elementos interactivos -signos gráficos- que motivan a los usuarios a descifrarlos y relacionarlos entre sí mediante el uso de un juego interactivo. Cada signo tiene asociada una palabra y un significado dentro de la experiencia.

Los usuarios en un proceso de descubrimiento y experimentación, vincularán los signos formando nuevos elementos –palabras- más complejos, construyendo, definiendo y articulando una experiencia de conocimiento. Aun así, estas palabras contienen varios contenidos asociados que permiten las siguientes exploraciones interactivas:

- Interpretación de la palabra seleccionada y /o creado.
- Descripción formal del signo.
- Reflexión en torno al contexto de la palabra.
- Fundamentos filosóficos de diferentes autoras y autores.
- Acceso al documento audiovisual asociado.



pág. 11 hasta 18



pág. 19 hasta 25

### La autoría coral

El planteamiento comunicativo posee un modelo de orden inspirado en el rizoma vegetal que crece por agregaciones en múltiples direcciones y sin jerarquías principales. El relato no posee un único hilo narrativo ni está regulado por ninguna conclusión general preestablecida.

De otro lado, planteamos la autoría coral a través de redes sociales. El lector–espectador participa como artífice añadiendo una “experiencia estética” acompañada de un breve texto, (imagen, fotografía y/o vídeo).

La propuesta participativa plantea construir un relato a partir de la aportación fragmentada de la propia sociedad civil, es decir; es el propio lector–espectador (no nosotros los emisores iniciales) el que continúa argumentando y/o reflejando la experiencia de la vida, en clave de reflexión elaborada.

### **Estructura expositiva itinerante**

Se trata de una obra transmedia creada para expresarse en diferentes medios, plataformas y varios soportes.

El documental “Pertenencia” se tiene que poder proyectar en salas y que, aun así, de forma independiente forme parte de una exposición itinerante con contenidos complementarios al film proyectado y al juego online.

La exposición itinerante se divide en cinco espacios modulares con proyecciones audiovisuales, complementadas por dispositivos interactivos (tablets) que posibilitan el acceso a diversas alternativas de exploración de los contenidos. Se trata de incluir aplicaciones interactivas, que puedan ofrecer información al visitante, con la posibilidad de que él mismo elija el idioma y la documentación a consultar a partir de unas propuestas.

Las necesidades de movilidad de la exposición y de adaptación a espacios diversos determinan la utilización de una estructura versátil, ligera y resistente para la presentación de los contenidos y actividades de la exposición. Por ello, se plantean estructuras modulares diseñadas específicamente para llevar a cabo un fácil montaje y desmontaje, así como, una ágil adaptación a los espacios itinerantes.

Los módulos están contruidos en materiales ligeros y con la función de soportar los reproductores de vídeo, altavoces y otros recursos.

El espacio idóneo es una sala de 120 m<sup>2</sup>.

### **Concepto expositivo**

El proyecto expositivo propone compartir lo que significa vivir una “experiencia estética”, puesto que ésta cuando se produce amplía el horizonte mucho más allá de la experiencia personal.

El individuo hace más significativo aquello que comprende cuando puede experimentar. Tenemos que tener en cuenta la diferencia entre experiencia ordinaria y estética. Para que pueda acontecer una experiencia estética, a partir de la percepción sensible de la realidad ordinaria, es necesario una acción transformadora, mediante la aplicación de alguna elaboración.

La experiencia estética es la premisa que fundamenta la creación de la exposición, concebida para activar la reflexión y motivar la participación del visitante.

La premisa del diseño de contenido se fundamenta en Walter Benjamin.

“¿Qué valor tiene toda la cultura cuando la experiencia no nos conecta con ella?”.

### Actividad expositiva

La muestra configura cinco espacios, tres de los cuales presentan la llamada tríada mediterránea basada en tres productos básicos por su valor cultural e identitario: el trigo, la viña y el olivo.

El aceite, el vino y el pan son el resultado de la transformación de la materia, son el resultado metafórico de “el ejercicio de la forma” a través del cual se acaba por modificar toda la apariencia de su inicio.

Proponemos una puesta en escena formada por objetos asociados a la trilogía de los productos alimentarios, dispuestos de tal forma que generen en el usuario-visitando varias sinestesias perceptivas.

Mediante pequeños contenedores, se ofrecerá sin poder ver su contenido, la posibilidad de palpar diversos materiales, como por ejemplo: cereales vinculados al territorio, la sal, la harina, la masa en fermentación, el agua, etc. Pulsando determinados botones se iluminan los materiales en cuestión.

Un espacio de resonancias entre indicadores auditivos, visuales, táctiles, así como, los relacionados con el olfato, para acabar con los aromas y el gusto del pan, el aceite y el vino.

Una aplicación disponible desde dispositivos tablets adaptados al mobiliario, posibilita el diseño de itinerarios personalizados según el interés del espectador para la exploración de los objetos, conceptos, etc.

Los argumentos se centran en los siguientes indicadores:

- Los alimentos dentro de un universo simbólico; Pan, Aceite y Vino.
- El espíritu de los elementos de la naturaleza.
- Sentido identitario, pertenencia del territorio.
- La interpelación de lo humano en la naturaleza.

Hay un trasfondo en la propuesta que se fundamenta al “hacer aprendizaje” sobre la actitud de ver, mirar, observar y contemplar la manifestación del mundo y como motivar maneras de aprensión más íntimas.

La visita a cada módulo, relacionado con los alimentos, finaliza con una puesta en escena en un formato reducido y centrada en el objeto principal, sea el pan, el aceite y el vino. El espectador-usuario puede seleccionar diferentes ámbitos lumínicos para observar cómo se modifica la apariencia de la forma. Según esta interacción, se desarrollan sincronizados, unos fragmentos audiovisuales para aumentar la inmersión perceptiva.

Los espectadores pueden fotografiar el resultado de la puesta en escena y enviarla junto con un mensaje de reflexión a una dirección online o mediante acceso QR.

“Pertenencia” es una obra de frontera que integra experiencia y reflexión estética a las nuevas tecnologías en convivencia entre dos mundos, el mundo real y el mundo virtual.

Para orientar estos tres primeros ámbitos expositivos podemos mencionar una reflexión de Gustave Flaubert:

"Para que un objeto sea interesante basta con mirarlo bastante tiempo"

### **Tecnología de la aplicación principal**

Tenemos que destacar también que el espectador puede acceder a los contenidos mediante la reciente tecnología de proximidad *beacon* de transmisión Bluetooth Low Energy (BLE) para teléfonos móviles iOS o Android.

Los *beacons* son pequeños dispositivos de baja potencia conectados a paredes u objetos en el mundo físico.

Los *beacons*, en espacios cerrados, permiten conocer con más precisión el posicionamiento de las personas y de este modo pueden proporcionar con exactitud la información que puede interesar al espectador. Para que el *beacon* y el móvil conecten, hace falta que el usuario se haya descargado previamente el app que se ofrece.

Similar en funcionamiento a un GPS, el *beacon* cuenta con una señal única para cada dispositivo, que es capaz de definir una localización y detectar y localizar otros dispositivos. La proximidad a la ubicación de los *beacons* a partir de pocos centímetros y hasta un alcance de 220 metros posibilita desencadenar acciones preprogramadas para la entrega de experiencias contextuales y personalizadas.

La “exposición itinerante de Pertenencia” es una obra de frontera que integra experiencia y reflexión estética a las nuevas tecnologías en convivencia entre dos mundos, el real y el virtual.

#### Cuarto ámbito

En el cuarto ámbito expositivo se constituye el espacio virtual transmedia, donde podemos encontrar el acceso del juego online mencionado en los anteriores apartados de transmedia y experiencia de usuario (UX). Tres pantallas de ordenador posibilitan la exploración lúdica, la cual se puede continuar también fuera del ámbito expositivo en cuanto el usuario lo estime oportuno, a través de la página web.

Saliendo del cuarto ámbito expositivo podremos descubrir una retícula de conexiones formada por una diversidad de pensamientos agrupados bajo el concepto amplio de “crónicas estéticas”.

Para hacerlo, nos proponemos dar visibilidad a diversos pensamientos filosóficos, que reflexionan sobre la experiencia de la realidad, como son los referentes de las páginas 19, 20, 21 y otros, como por ejemplo un aforismo de Ramon Llull:

"Cada uno de los cinco sentidos es filósofo."

El usuario-espectador podrá recoger diversos fragmentos de textos, impresos con ilustraciones para encuadernar su propio libro.

#### Quinto ámbito

Se concibe el quinto espacio a partir de la noción de cultura participativa.

Para motivar nuevamente la experiencia del espectador-usuario se invita a escribir mediante un soporte digital. La escritura genera una señal electrónica, que ocasiona la construcción parcial de una escultura tridimensional de forma antropomórfica a escala real.

Un dispositivo mecánico interactúa envolviendo el referente humano utilizando una beta de fibra vegetal. El objeto escultórico gira sobre su propio eje, mientras el dispositivo se alimenta de la hilatura de un ovillo donde aparecen las palabras que se escriben. El engranaje dispone de una impresora textil y de una guía con capacidad para desplazarse verticalmente para distribuir la beta impresa.

El ámbito dispone también de un círculo delimitado por sensores ocultos, los cuales captan los movimientos de los visitantes que acceden al espacio. Estos visitantes activan un dispositivo luminoso de luz negra modificando la iluminación del espacio. A partir de este evento se hacen visibles sólo las palabras escritas en la hiladura de la beta que configura la escultura, ya que la tinta de la impresora ha sido elaborada con componentes ultravioletas.

Finalmente se cierra la exposición, mediante la proyección de las aportaciones del público.

Este último ámbito cierra la exposición mediante la proyección de las aportaciones reflexivas, gráficas o audiovisuales agregadas por los lectores-espectadores, registradas en tiempo real, online o a través de redes sociales.

Es así como proponemos crear una metáfora a la edificación colectiva de un "nuevo humano", generado por cocreación, gracias a las aportaciones de las reflexiones (lenguaje) y el registro de la experiencia estética del espectador / artífice.

Para alentar la lectura de los trabajos más significativos, al finalizar la actividad itinerante, se contempla la exposición, la edición digital y analógica de un libro con enlaces QR vinculados a los contenidos aportados por los visitantes.

## Estructura transmedia

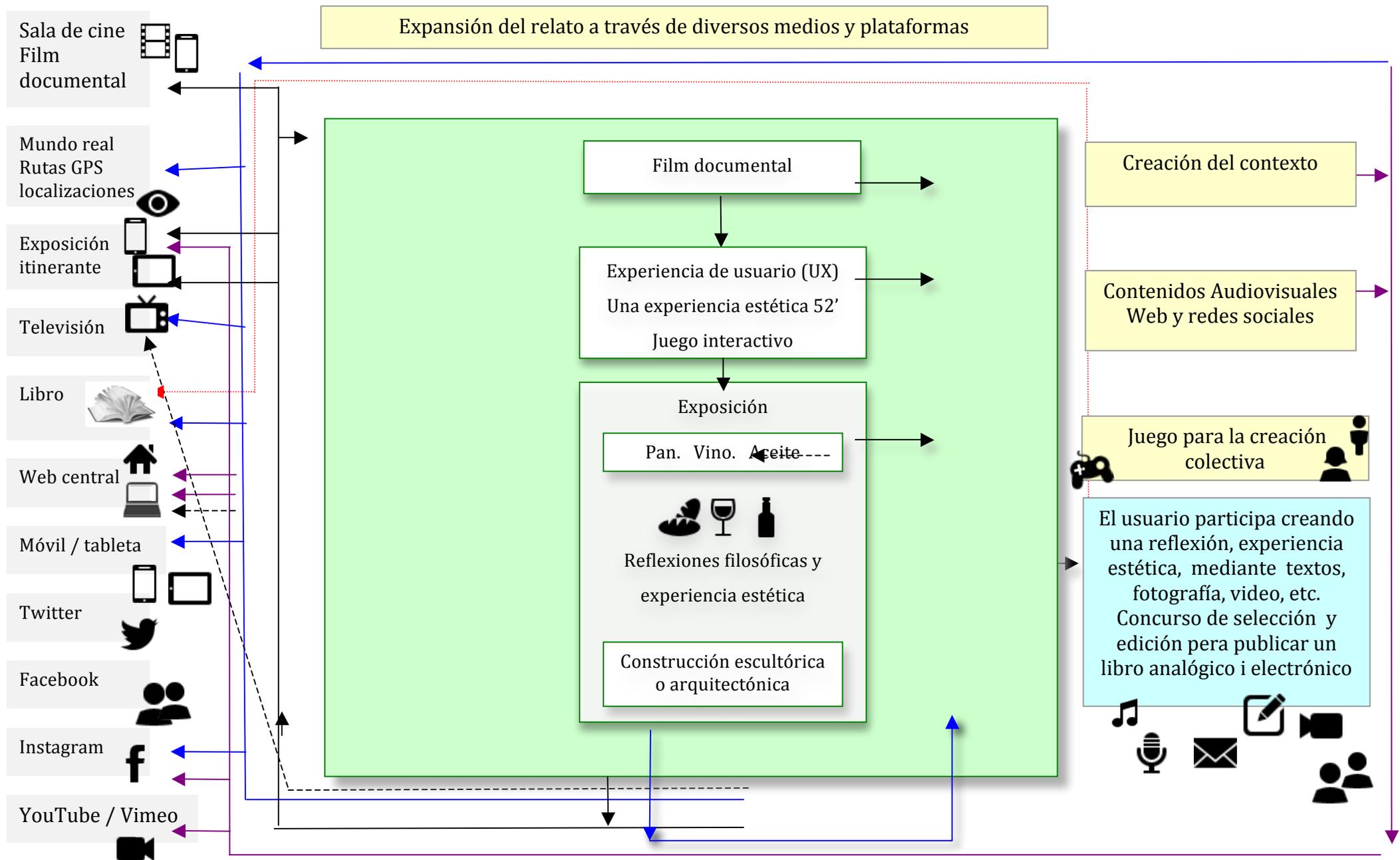
Tiempo y distribución estimada de los contenidos con relación a las plataformas. Cada medio contribuye de forma única a la historia ampliando la experiencia del espectador /usuario.

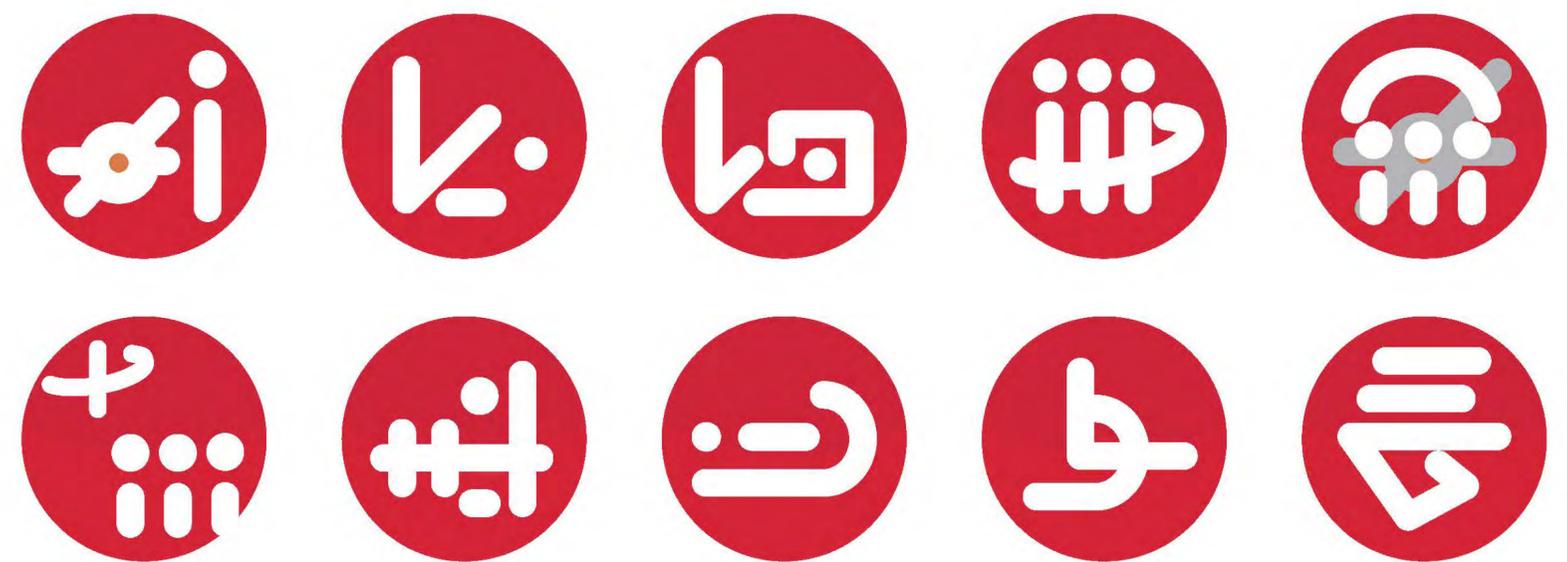
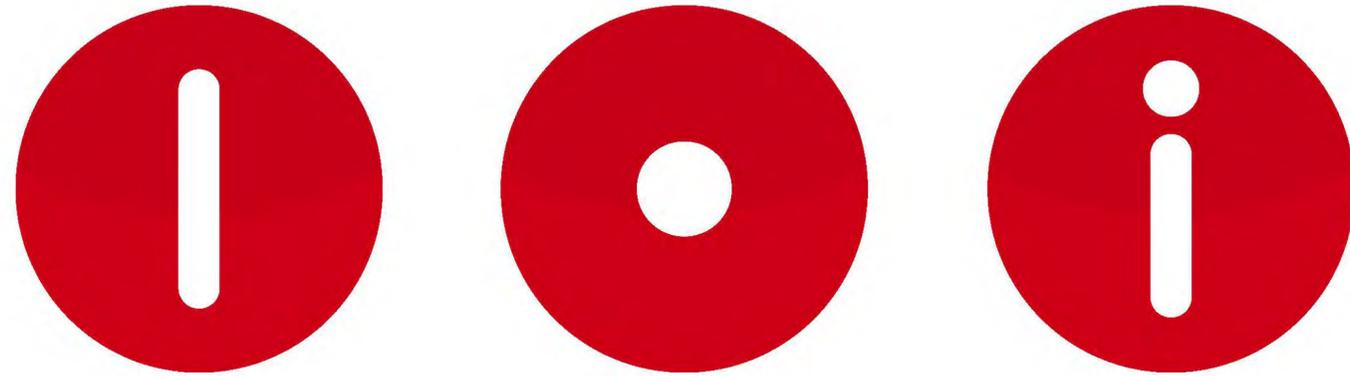
	5%	10%	15%	20%	
Sala de cine	[Red]				Tiempo
Film documental					85 minutos
Experiencia de usuario	[Red]				Mínimo 10'
Juego interactivo					Máximo 60'
Mundo real	[Green]	[Green]	[White]	[White]	
Exposición itinerante	[Red]				Mínimo 45'
Escultura / Habitáculo					Máximo 100'
	[Green]	[Red]	[Red]	[Red]	Indeterminado
You Tube / Vimeo	[Red]				Cápsulas de 3'
					[Green]
Televisión	[Red]		[White]	[White]	Cápsulas de 7'
			[Green]	[Green]	[White]
Libro	[Red]		[White]	[White]	Libro versión QR
			[Green]	[White]	[White]
Web central	[Red]		[White]	[White]	Indeterminado
			[Green]	[Green]	[Green]
Móvil / Tableta	[Red]		[White]	[White]	Máximo 40'
Twitter			[Green]	[Green]	[White]
Facebook	[Red]		[White]	[White]	
Instagram			[Green]	[Green]	[White]

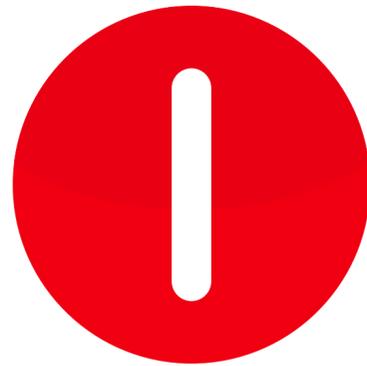
■ Contenidos exclusivos  
■ Contenidos compartidos

La obra audiovisual transmedia es una experiencia convergente entre formatos donde se combinan los lenguajes y cada medio emite el contenido con el apoyo de su especificidad, con el objeto de que los espectadores-usuarios posean cada vez un papel más destacado.

# Organigrama proyecto



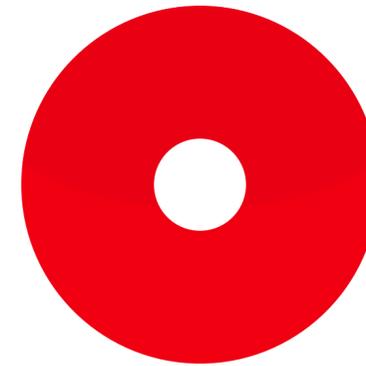




## HOMÍNIDO

Familia de primates que incluye el ser humano. La hominización es el resultado de la suma de factores genéticos así como de culturales.

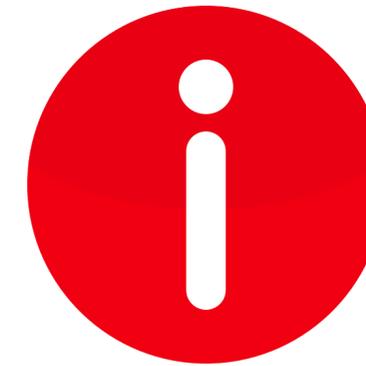
La verticalidad se manifiesta a partir del espacio, la fuerza de la gravedad define su ubicuidad. La estabilidad la determinan la durabilidad en el espacio y en el tiempo.



## CONCIENCIA

Saberse sujeto en el mundo, hasta percibirse en la representación el objeto de si mismo.

Punto de indicación, posición dentro de un plano, el elemento básico de la más mínima representación.



## HUMANO

El humano es aquel ser creado por el lenguaje con el objeto de ser humanizado.

La vertical manifiesta el homínido, coronado por el punto que representa la conciencia, ambos se configuran en signo antropomórfico.





## EXPERIENCIA

Percepción sensible, transformación e interiorización. En nada contribuye el acceso al conocimiento más erudito, si en paralelo no hay el saber hacer de una acción transformadora.

La oblicua corta con tensión la línea serena del horizonte, sobre el punto en común acontece una curva como agitación de la realidad manifiesta. El fenómeno converge en lo humano convirtiéndose en experiencia.



## ESCRITURA

Grafías y sueños en pertenencia a un orden para revelar ideas, evocar significados y crear conceptos.

Improntas definidas por su trazado, vinculadas a reglas precisas y a la categorización de las posiciones verticales, intermedias, horizontales, así como de la dimensión arriba-abajo.

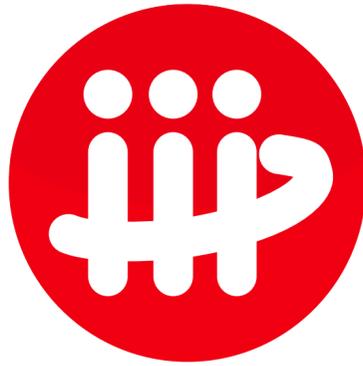


## LENGUAJE

Define y delimita la conciencia del devenir del ser humano. Más allá de su límite hay el que no puede ser empírico.

Figuras generadoras de relaciones hasta encontrar un punto volado adimensional que describe una posición en el espacio. Un polígono abierto en un extremo ofrece el vacío de un contenedor que limita al exterior con lo inefable.





## RITUAL

Gesto y movimiento capaz de extraer al humano de la percepción común de la realidad y de su dimensión cognitiva ordinaria.

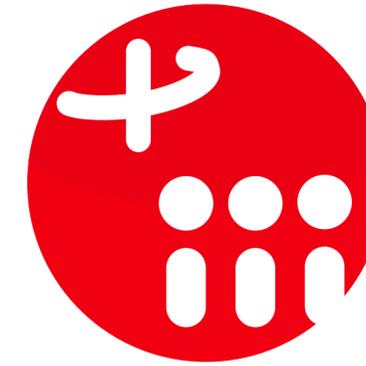
Una curva envuelve los referentes humanos aislándolos del entorno, una línea oblicua serpentiforme los entrelaza como alegoría a su condición de tránsito.



## CULTURA

La transformación integral del mundo a través del transcurrir de experiencias colectivas y prácticas simbólicas.

Media circunferencia con un único centro, extremos de contornos fijos donde uno de ellos es la mitad del otro. Dentro del vacío que cubre el arco se produce la acción y el encuentro compartido.

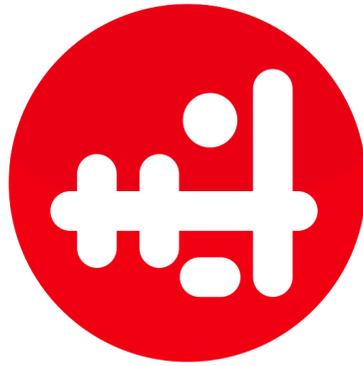


## INTANGIBLE

Se manifiesta en la percepción sensible, pero no puede ser tocado. Lo ofrece la comunidad, pero nadie lo puede poseer. Se expresa en su transmisión, pero no tiene materialidad.

Unas verticales entrelazadas manifiestan el humano gregario. Por encima del colectivo humano hay una curva abierta, una perpendicular y una oblicua serpentiforme.

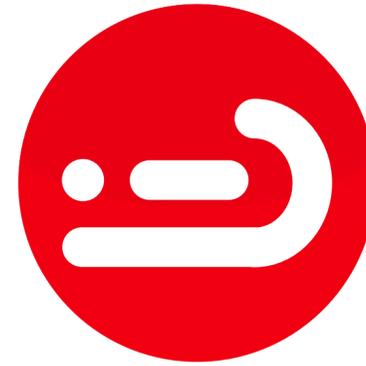




## ALIMENTO

Se nos ofrece el don de la naturaleza para ir más allá del propio nutrimento de los seres. Trascender la dimensión material de las cosas para transformar las esencias en naturaleza simbólica. La raíz latina cultus, razón de cultivar fundamenta la palabra cultura.

Magnitudes cinemáticas en crecimiento por arriba y por abajo de la perpendicular que cruza el horizonte, unas parecen sepultadas y otras en suspensión.



## CONOCIMIENTO

Voluntad de interacción con el mundo y vincularse hasta asimilar la experiencia empírica.

Dos cosas se encuentran porque son relacionadas. La asociación de puntos inconexos cómo si fueran los focos de una elipse crea el espacio del descubrimiento.



## JUEGO

Cuando a través del juego se cancelan los referentes de la realidad aparece el principio de autonomía del ser humano, nexo entre pensamiento concreto y pensamiento abstracto.

Ángulo y curva, interceptación de formas abiertas, mundo exterior y mundo interior.





## **ANIMAL**

El caballo nos ha liberado de la naturaleza salvaje para llevarnos a la naturaleza de la estética. Aunque lo humano lo ignora porque sigue cabalgando en su obtuso devenir de la ignorancia.

Líneas paralelas decrecen en su ascensión cabalgando sobre un polígono dinámico de líneas rotas.

## Reflexiones asociadas con los documentos audiovisuales

### Experiencia I

La experiencia estética acontece cuando a partir de la experiencia cotidiana desarrollamos "el ejercicio de la forma" como expresión de algo.

Dicho de otro modo, si de nuestra relación con el mundo iniciamos la elaboración de algo, por sencilla o modesta que sea, significa que estamos generando una experiencia estética.

Es decir, la culminación de una experiencia estética se produce a partir de la percepción sensible y a través de una acción transformadora.

### Escritura II

Cuando la banalidad del entretenimiento se expande, enterrando con sus valores unívocos cualquier intento de reformular otros nuevos, aparece en determinados individuos un disentimiento que les acaba vertiendo a la exclusión.

Nuestro protagonista vive cerca de lo que podríamos llamar "frontera", un territorio divisorio que se ha acentuado por un segregacionismo estético y cultural.

Se trata de un escritor de poesía que se autoexcluye, en una huida casi extrema en defensa de unos valores identitarios y de una mayor armonía con la naturaleza.

Nuestro personaje representa la resistencia en la última frontera de un mundo que se desvanece.

Es un resistente atrincherado en la escritura, que se defiende con palabras, como única munición para marcar los límites de aquel mundo inmanente que se construye en la intimidad del propio lenguaje.

En la articulación de sus palabras no hay juegos de artificio para agradar, tampoco inteligentes desempeños para alimentar la volición débil de la vanidad. No hay concesiones, porque lo que se convierte en su honesto alfabeto, nace siempre de una experiencia anímica conectada con el devenir de la experiencia.

### Lenguaje III

Si reflexionamos sobre la percepción del mundo nos podemos aproximar al pensamiento de Ludwig Wittgenstein, cuando nos plantea lo siguiente: "Los límites de mi lenguaje son los límites de mi mundo."

Hay obras artísticas que nos proponen el reto, que para descubrir algo debemos asumir y recorrer caminos con dificultades. Nos ofrecen caminos que se pueden trazar sólo con el esfuerzo de perseverar. Estos itinerarios alejados de toda inmediatez, implican desafíos complejos, poco estructurados, son propuestas para aquellas y aquellos que pueden asumir la atención crítica necesaria y el pensamiento sensible en la exploración de su lectura.

Abarcar el mundo más allá de las certezas cotidianas, ir hasta los límites de la forma lógica del pensamiento, significa llegar a ese territorio donde todo lo que existe es inexpresable, y sólo se puede mostrar porque se trata de ámbitos próximos a la espiritualidad .

#### Rito IV

El trabajo de este documento audiovisual se orienta hacia la búsqueda de lo ritual, entre lo que es real y el simbolismo, como si se tratara de un acto litúrgico. Interpreto el rito como aquella acción generadora de una intercepción entre el pasado y el futuro, ajeno al propio presente cotidiano.

El pan es una presencia sustancial por su proceso transformador, es referente del alimento esencial y del alimento espiritual, es universal.

Su proceso es el relato de una creación que nutre lo simbólico. Un devenir que requiere ser repetido para volver a revivir el espacio sagrado del origen y poder conectar con cierta dimensión espiritual del ser humano.

Invoquemos lo que representamos para hacer presentes los últimos reflejos de un mundo que hoy se desvanece por la productividad tecnificada. Un humilde intento por contener la extinción, el patrimonio intangible del trabajo hecho a mano, en lo que en otro tiempo fue un obrador de pan.

#### Cultura V

Ante la homogeneidad de un mundo que se globaliza, necesitamos reafirmar nuestras identidades singulares de lo que somos, debemos distinguir y crear nuevos modelos de identificación. De la misma manera que identificamos los paisajes lingüísticos, debemos reconocer el paisaje antrópico modelado por el trabajo de nuestra gente. No es la imagen paisajística la que singulariza el espacio, sino su gente y el proceso modificador del trabajo agrario con sus vestigios milenarios entre naturaleza y cultura.

La piedra en seco que da forma modesta en los márgenes de un bancal, la podríamos relacionar también, como las piedras de un monumento consagrado a la memoria de aquellos anónimos que han dado forma singular en la pluralidad del territorio.

En estos bancales de cultivo de trigo, bancales limitados por olivos o taludes con viñas, podemos identificar la trilogía identitaria, paisaje-cultura-región con la trilogía de las esencias de la Cataluña mediterránea: el pan, el aceite y el vino.

La conciencia de paisaje significa asociar la hegemonía de lo humano con su autodeterminación de la naturaleza.

### **Intangible VI**

Hay valores del patrimonio cultural que son intangibles, su inmaterialidad los convierte en frágiles ante la creciente globalización que tiende a la homogeneización mundial de la cultura. Ante este proceso expansivo regulado por la racionalidad de lo tangible, nos queda la acción de contención para salvaguardar la singularidad de la identidad propia.

Nuestra identidad cultural mediterránea se ha fundamentado desde sus orígenes con la "hibriditat". Esta construcción abierta y identificadora, debe saber encontrar su lugar, no como negación, sino como hermanamiento con la globalización de la realidad de hoy.

Nos encontramos dentro de una polaridad crítica entre la ruptura de la tradición que plantea el pensamiento de W. Benjamin y el actual reto de la uniformización a que tiende un mundo global. Para poder salvaguardarnos del conformismo que nace de la falta de uso de pensamiento crítico, debemos generar nuevos accesos de conciencia para dignificar aquellos recursos propios y singulares de nuestros pueblos.

Crear visibilidad en algo inmaterial de nuestro patrimonio contribuye a nutrir la memoria de la tradición con su marco de referencias originarias y poder darles el valor que se deriva.

Para descubrir a la que pertenecemos debemos recuperar la imagen original para poder llegar a la contemporaneidad de una interpretación renovada.

## **Alimentos VII**

Del mismo modo que del ciclo orgánico obtenemos el alimento para construir la vida, el procesamiento de los alimentos nos propone la alegoría para buscar la sustancia de las cosas y poder encontrar un cierto sentido del mundo.

Hemos buscado en nuestra realidad cotidiana los protagonistas sensoriales a partir de los cuales se complementa nuestra propuesta. Se trata de la tríada mediterránea, basada en tres productos básicos por su valor cultural y de identidad, "el trigo, la vid y el olivo".

Los alimentos van más allá de su función nutricional, sus gustos y olores son identitarios. En los tempranos recuerdos de cada persona hay resonancias de fuerte impronta emocional, que hacen que los alimentos estén cargados de significados.

## **Conocimiento VIII**

Todavía podemos encontrar en nuestro territorio actividades adentradas en una época alejada en el tiempo y distantes respecto a las formas de vida actuales.

Hay un tipo de innovación que sólo se llega partiendo de la interiorización de la tradición.

Un conocimiento de transmisión oral, un aprendizaje que se inicia en la transferencia del saber hacer, que preserva los valores inherentes a las herramientas y las técnicas adecuadas. Se trata de lo que se experimenta y aprende en la práctica diaria, praxis que hace que los protagonistas de este tipo de nuevas vivencias lleguen a la maestría.

Son maestros de oficios, "agentes de cambio" con ideas que aportan valor, innovando con la elaboración de productos singulares e irrepetibles.

Arraigados a su medio, se han convertido en los auténticos artífices que marcan la supervivencia de muchos lugares de nuestro territorio rural, porque tiene que ver con las necesidades de pertenencia, reconocimiento e identidad.

## **Juego IX**

El juego desdibuja la demarcación de lo que parece real y lo ilusorio y crea así una intersección entre el mundo interior y el mundo exterior. La apariencia de la realidad física se altera cuando aplicamos el "juego" para nutrirla de las formas de lo invisible que nacen en nuestro imaginario.

Desde los inicios de la creación de "Pertenenencia" se ha aplicado el recurso del juego como elemento neutralizador de toda construcción apriorística. El objeto de liberarnos del uso regulador y centralizador de la razón consiste en desinhibir la "curiosidad" de cualquier patrón preconcebido en su íntima exploración del mundo manifiesto.

Es a través del juego como se llegan a hilar de un árbol varios pensamientos filosóficos que representan un cierto reconocimiento a los fundamentos que aportaron la modernidad, hasta llegar al pensamiento de Walter Benjamin para intentar comprender la experiencia moderna del mundo.

### **Animal X**

Las primeras representaciones humanas fueron protagonizadas por animales, orígenes lejanos de una relación vinculada a la supervivencia más primaria. Pero este vínculo probablemente también nutrió el origen del pensamiento simbólico.

De esta relación se produjo la "significación" incluso antes de que existiera el lenguaje.

Podemos imaginar mirar a simple vista la Vía Láctea de aquellos primeros humanos, configurando símbolos a través de las estrellas. La palabra zodiaco significa "el camino de los animales".

De la estrella más cercana a la Tierra, después del Sol aparece la constelación del Centauro. En esta representación mitológica, el Centauro es medio hombre medio animal, representación del dominio de los instintos sobre el espíritu.

En "Pertenenencia" los animales son los mensajeros, aparecen vinculados con los elementos de la naturaleza: los anfibios asociados al agua; en la tierra los reptiles; las aves al aire, y los mamíferos por su sangre caliente simbolizan el fuego, como en las civilizaciones más antiguas. Son una aproximación a los orígenes de la vida, a la renovación de la existencia. Pero también nos recuerdan que compartimos con ellos los instintos más primarios de la condición animal, aquellos impulsos que se manifiestan cuando la ignorancia absoluta de la lógica más elemental regula la voluntad hasta la deshumanización.

## Fundamentos filosóficos

Homínido

“No hay hombre absolutamente inculto: el hombre se ‘hominiza’ expresando y diciendo su mundo. Ahí comienza la historia y la cultura.”

**Paulo Freire**

Consciencia

Los sentimientos que más duelen, las emociones que más afligen, son los que son absurdos —el ansia de cosas imposibles, precisamente porque son imposibles, la añoranza de lo que jamás ha existido, el deseo de lo que podría haber sido, la pena de no ser otro, la insatisfacción de la existencia del mundo. Todos estos medios tonos de la conciencia del alma crean en nosotros un paisaje dolorido, una eterna puesta de sol de lo que somos. El sentirnos es entonces un campo desierto al oscurecer, triste de juncos al pie de un río sin barcos, negreando claramente entre márgenes alejadas.

*Libro del desasosiego, 277*

**Fernando Pessoa**

Humano

“El hombre es aquel que nombra, y por ello vemos que habla el puro lenguaje. Toda naturaleza, en cuanto se comunica, se comunica en el lenguaje, y por lo tanto, en última instancia en el hombre. Por ello el hombre es el señor de la naturaleza y puede nombrar las cosas. Sólo a través de la esencia lingüística de las cosas llega el hombre desde sí mismo al conocimiento de éstas: en el nombre”.

*Sobre el lenguaje en general y sobre el lenguaje de los hombres*

**Walter Benjamin**

I Experiencia

“Sabíamos muy bien lo que era la experiencia: los mayores se la habían pasado siempre a los más jóvenes. En términos breves, con la autoridad de la edad, en proverbios; prolijamente, con locuacidad, en historias; a veces como una narración de países extraños, junto a la chimenea, ante hijos y nietos.

¿Pero dónde ha quedado todo eso? ¿Quién encuentra hoy gentes capaces de narrar como es debido?”

*Experiencia y pobreza*

**Walter Benjamin**

## II Escritura

“Escribir no es imponer una forma de expresión a una materia vivida. La literatura está al lado de lo informe, de lo inacabado... Escribir es un asunto con el devenir, siempre inacabado, siempre en curso, y que desborda cualquier materia vivible o vivida.”

*Critique et clinique*

**Gilles Deleuze**

## III Lenguaje

“El sentido del mundo tiene que residir fuera de él.  
Los límites de mi lenguaje son los límites de mi mundo.”

*Tractatus logico-philosophicus: § 5.6*

**Ludwig Wittgenstein**

## IV Ritu

“Un ritual es una acción que se distingue de todas las demás porque busca la realización de su propósito a través del ejercicio de la forma. En este sentido, el ritual es arte; y lo que es más, históricamente, todo arte deriva del ritual.

En el ritual, la forma es el significado.”

*Sobre Ritual in Transfigured Time*

**Maya Deren**

## V Cultura

“A partir de las relaciones del hombre con la realidad, resultantes de estar con ella y en ella, por los actos de creación, recreación y decisión, éste va dinamizando su mundo. Va dominando su realidad, humanizándola, acrecentándola con algo que él mismo crea; va temporalizando los espacios geográficos, hace cultura.”

**Paulo Freire**

## VI Intangible

“Se le llama invisible porque mirándole no se le ve.  
Se le llama inaudible porque escuchándole no se le oye.  
Se le llama impalpable porque tocándole no se le siente.  
Estos tres estados son inescrutables y se confunden en uno solo.”

*Daodejing, 14*

**Laozi**

## VII Alimento

“Uno de los elementos fundamentales de todas las culturas es la alimentación y el arte culinario en general. El cocido es al crudo aquello que la cultura es a la naturaleza. La alimentación es uno de los aspectos esenciales del humano en la

medida que es a partir de la alimentación que el hombre entra sucesivamente en la palabra y después en el pensamiento.”

*Les Symboles du Judaïsme*

**Marc-Alain Ouaknin**

#### VIII Conocimiento

“Toda experiencia directa es cualitativa, y las cualidades son lo que hacen directamente valiosa a la experiencia de la vida misma. Sin embargo la reflexión va tras de las cualidades inmediatas porque se interesa con las relaciones y desdeña el aparato cualitativo.”

*El arte como experiencia*

**John Dewey**

#### IX Juego

“El niño juega con una seriedad perfecta y, podemos decirlo con pleno derecho, santa. Pero juega y sabe que juega. El deportista juega también con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo. Pero juega y sabe que juega. El actor se entrega a su representación, el papel que desempeña o juega. Sin embargo, “juega” y sabe que juega. El violinista siente una emoción sagrada, vive en un mundo más allá y por encima del habitual y, sin embargo, sabe que está ejecutando o, como se dice en muchos idiomas, “jugando”. El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime.”

*Homo ludens*

**Huizinga, Johan**

#### X Animal

“Es una lástima, porque la incomunicación con los caballos ha retrasado a la humanidad”, dijo Abrenuncio. “Si alguna vez la rompiéramos podríamos fabricar el centauro.”

*Del amor y otros demonios*

**Gabriel García Márquez**

## Tratamiento del documental

"Pertenenencia y una experiencia estética" es un trabajo que configura abstracción y pura percepción, argumentación y reflexión, realidad y ficción. Ficción entendida como proyección mental de un imaginario que nutre la propia realidad.

Nos proponemos subrayar unos significados próximos a una visión más reflexiva que contemplativa, más asociativa y temática que causal y temporal.

El proyecto "Pertenenencia" nace de la observación de la actividad humana dentro de nuestro patrimonio natural. Surge como necesidad de buscar las claves de identidad y pertenencia de ese territorio que nos define.

Queremos transportar al espectador, en un viaje emocional y de conocimiento, a la experiencia más íntima y humana de la percepción y el proceso creativo, y descubrir como un fenómeno, a pesar de su aparente impenetrabilidad, puede llegar a manifestarse en una dimensión sensual, tortuosa, poética o espiritual.

## Criterios de realización del documental

Para la realización de los documentales se ha excluido confeccionar un guión previo ni ideas preconcebidas en términos narrativos específicos. La observación paciente de los referentes de la realidad nos proporcionan sugerencias e intuiciones para el diseño de futuros avatares.

Nos adentramos en la realidad sin la racional y rígida premeditación de un guión cerrado, porque nos gustaría sorprender y registrar el devenir inimaginable.

La estrategia creativa para la realización del proyecto parte de la reivindicación del juego. Los contenidos secuenciales se pueden producir, en general, a partir de unas proposiciones lúdicas.

Nuestro referente inicial parte de la estética filosófica desde el siglo XVIII hasta la interpretación contemporánea. Friedrich Schiller define el objeto del impulso de juego como "forma viva" (lebende Gestalt) (Carta XV, p. 95, §2). El arte es sensación o "impulso sensible", dice Schiller<sup>1</sup>, pero también es conocimiento o "impulso formal". La reunión de las dos cosas se encuentra en el impulso del juego, y aquello que realiza este impulso es, básicamente, todo aquello tradicionalmente ligado al ámbito de la estética.

---

<sup>1</sup> El hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega" (Ib., §9). Friedrich Schiller.

El psiquiatra D.W. Winnicott formula, en su obra "Realidad y juego", la clave para entender este fenómeno es situar el juego en la intersección del mundo exterior con el mundo interior. Por medio de las ficciones del juego, se llena esta región intermedia entre los hombres y las cosas.

Compartimos, pues, que en el ser humano hay una primera experiencia cultural y simbólica, la manifestación es el juego.

Si prestamos atención, nos damos cuenta que la concepción del juego posee muchas analogías con la realización del género del documental de ensayo. Se comparte el devenir en el límite entre lo que es ideal y lo real, entre ficción y realidad, entre el equilibrio de lo subjetivo y lo objetivo, y todo dentro de una esfera espacio-temporal propia.

Para fundamentar el concepto de ensayo exponemos una serie de reflexiones surgidas "ex profeso" para la realización del documental.

Las escenas se elaboran a partir del planteamiento de varios conceptos que han surgido de la observación del personaje en su contexto, el estudio del espacio y del ciclo natural de los elementos del paisaje.

La idea creativa de inicio se fundamenta en un planteamiento ontológico como estudio de "lo que hay".

Sin embargo, esto tiende a una dualidad en la que se produce una relación con el infraleve, como es el que "ha dejado de ser", lo que "podría haber sido".

Estos conceptos elementales son los puntos de partida argumental del proyecto y, a la vez, la fuerza centrípeta y delimitadora de cualquier posible dispersión.

Otras escenas generan la continuidad del concepto, como el intento de buscar una palabra adecuada infructuoso mediante palabras escritas y sobrescritos hasta ser ilegibles. Borradores que revelan una despreocupación para llegar a ser algo. Borradores como rastro de una gestualidad que no será nunca leída, signos que contribuyen a la supresión de los propios signos mediante una serie de grafismos.

Los caracteres escritos a mano en un papel desgarrado que flotan en el río, donde a la vez se borran por el efecto del agua que fluye. Fragmentos de papel sumergidos y retenidos entre los brancales o guijarros del río se desdibujan por el paso del agua y el tiempo.

Otro aspecto destacado de nuestra narración está relacionado con los elementos de la naturaleza, la tierra, el agua, el fuego y el aire. Pretendemos que el personaje principal interactúe con estos elementos más allá de su dimensión de utilidad. Insistimos en ubicarnos en la intersección que genera el juego, en la intersección del mundo exterior con el mundo interior.

## Personajes

El proyecto no nace de querer encontrar o crear una historia, nace de buscar personas arraigadas a la tierra y protagonistas de su propia historia.

Todos los personajes del documental han sido y son producto de su autodeterminación frente a los condicionados sociales y culturales que les ha tocado vivir. Comparten un rasgo común que los dignifica, su profundo amor y respeto por la naturaleza y nuestro territorio.

Los protagonistas de este proyecto se han buscado por sus características específicas, las cuales se fundamentan en la honesta y cualitativa actividad de su trabajo.

Del personaje principal, RAMON BOSCH, nos interesa la visión esencial del hecho poético y su capacidad reflexiva, para destacar el diálogo entre idea y lenguaje (entre filosofía y poesía)<sup>2</sup>.

No nos interesa reflejar la realidad personal de nuestro protagonista, se trata de su complicidad y aportación en la construcción de una realidad subjetiva que parte de la realidad de las cosas naturales<sup>3</sup>.

Excluimos con conciencia toda intención de adulación o cualquier tipo de culto a la persona. Nada está más lejos del planteamiento que la proyección de cualquier signo de vanidad; queremos reflejar sinceridad y sencillez.

---

<sup>2</sup> Jaume AULET, prólogo a Ramon BOSCH BOADA, Contrallum, tercer libro publicado abril de 2014, Sevilla, Punto Rojo Libros.

<sup>3</sup> Gabriel García Márquez dijo: "Mi problema más importante era destruir la línea de demarcación que separa lo que parece real de lo que parece fantástico. Porque el mundo que trataba de evocar, esa barrera no existía. También el lenguaje era una dificultad de fondo, pues la verdad no parece verdad simplemente porque lo es, sino por la forma en que se diga"

El individuo vive en su afirmación de libertad personal en una masía aislada del Empordà, en plena naturaleza en un mundo que se extingue solo. Seguramente es toda una manera de vivir, un mundo que se desvanece, una vida áspera que se transmite en los versos y el talante cotidiano que pretendemos alcanzar en el documental y el proyecto transmedia.

Un segundo personaje destacado del documental, que sin duda podría convertirse en protagonista de otro proyecto, es CARLOS ALONSO. Reside en una casa de piedra, en un remoto rincón de la Albera ampurdanesa: los Vilars de Espolla. Un paisaje de contrastes, de pizarra y tramontana, de viñas y cepas, de olivares y bosques de alcornoques.

Carlos Alonso es un viticultor que conoce la verdad del arte de la elaboración del vino. Posee los conocimientos de los antepasados que escogieron la tierra de la Albera para cultivar viñas cerca del mar.

Carlos elabora un vino radical por su respeto a las leyes de la naturaleza, sin química ni procesos de elaboración estándares. En la viña no aclara uvas, porque crecen entre la flora autóctona, no fertiliza, no riega, no labra, no desgarras, sólo alguna poda de invierno. En la bodega no hay sulfitos, no filtra, no añade levaduras, fermentos ni azúcar, no rectifica, no clarifica. El vino, a temperatura ambiente, se produce por fermentación espontánea, en tinas de cerámica vidriada que él mismo construyó.

Carlos acarrea un mundo mineral con la sincronía orgánica paciente del paso del tiempo. Transforma las uvas que cultiva en frutos silvestres con los sabores de la larga crianza, "que seguro" probaron, boquiabiertos, fenicios, griegos y los mismos romanos de Emporion.

Este protagonista de reparto nos ofrece con su participación la posibilidad de acompañarlo en su proceso natural de cultivo a través de todo el ciclo natural de crecimiento, maduración y vendimia.

Conforta poder resaltar la importante participación en el proyecto de MANEL NART y su familia, obradores de un pan de leña de fuego en la panadería Can Casals. El horno está situado en el valle de Mieres, un pueblo de 350 habitantes, más o menos, en medio de unas sierras que dan entrada al Parque Natural de la Zona Volcánica de la Garrotxa.

Manel es nuestro maestro panadero, con criterios elaborados por la experiencia sensorial con el paso de los años y amplios conocimientos de la artesanía alimentaria.

Con él llegamos a tratar la creación del pan, uno de los elementos fundamentales de nuestra propuesta, porque posee la conjunción de los cuatro elementos de la naturaleza. El agua para hacer la masa, la sal que nos vincula con la tierra, el aire para construir con su fase gaseosa la fermentación y finalmente el fuego.

Pero Manel nos revela la apreciación menos previsible de lo que podríamos esperar. Se trata del fuego, pero no sólo asociado a la cocción del horno de leña, sino también al Sol, que es lo que posibilita, en el pico de calor, segar la siembra sin humedad. El astro, que con su energía radiada hace madurar el trigo, la espelta o el centeno, con las iridiscencias de los colores dorados propios de su energía de vida.

Para Manel, el trabajo y su relación con el entorno es un "todo", que va más allá de una rentable productividad. Hay una necesaria comunión, casi ritual, con el entorno; un día por semana se adentra en el bosque para cortar y preparar las laderas de pino para cocer el pan. Recortes de madera delgada adecuados para nutrir las esencias de una vegetación que, conjuntamente con la elección cuidadosa de los ingredientes, proporciona un pan con carácter.

Tras los molturados en molino de piedra, se prevé una puesta en escena agrupando los personajes del film en la modesta masía de Ramón para hacer y cocer el pan con la ayuda de Manel.

Una elaboración de pan de forma artesanal: amasado a mano, con el agua de las montañas, fermentado con levadura madre, y con un utensilio importante según Manel, una "silla" para respetar el tiempo paciente para la fermentación para, finalmente, cocerlo en un horno de leña centenario.

Finalmente, destacaremos el último personaje: un vecino de Ramón que vive en el bosque. Se trata de XICU BONAVENTURA, cercano a los 70 años, de oficio esquilador de ovejas. Vive solo en unas estancias situadas en el cerro de una montaña, una masía de dos plantas medio en ruinas con vestigios medievales. En los bajos está la cuadra con algún ternero y estables para las ovejas y cabras.

Su subsistencia, dentro de una cierta marginalidad, está vinculada a los recursos naturales de su entorno: las setas, la caza y la actividad con la cabaña ganadera. El vecindario cercano consume su ganado para el tratamiento de la carne en desollar-

la. Todavía hoy, en el lugar corren los restos de los estertores agónicos de su ganado.

Xicu posee un conocimiento intuitivo producto de la experiencia directa con la vida; todo lo que exceda los límites de los sentidos parece no tener ningún interés para él, y hasta parece indiferente a las cuestiones morales o culturales.

Xicu y Ramón comparten una amistad de vecindad y esporádicos asuntos de trabajo. Comparten entorno, pero la naturaleza se comunica a ambos a partir de códigos particulares y de forma diferente.

### **Formatos transmedia**

El proyecto de “Pertenencia” incluye diferentes formatos transmedia, que complementan de forma autónoma la película documental con los siguientes objetivos.

- Conseguir una reflexión sobre las posibilidades y las herramientas que tenemos a nuestro alcance, para lograr nuevos hábitos de acceso a los contenidos culturales.
- Conjuguar el género de la reflexión filosófica con el cine documental de creación mediante los nuevos formatos y las tecnologías emergentes de uso cotidiano.
- Construir una narrativa inmersiva, integradora y participativa.

A continuación se propone una aproximación al tramado general, con las posibles interacciones para fundamentar el contenido transmedia, el film documental y la actividad expositiva.

Dispositivos	Enlace	Soporte	Contenido
Tablet Teléfonos móviles	APP. Aplicación expositiva  Proyección en red social	Texto Esquemas	- Ofrece programar la visita guiada relacionando diferentes ítems o conceptos.  - El lector-espectador puede interactuar mediante un juego de interrogaciones relacionadas desde valores ambientales y ecológicos.

	Enlace	Soporte	Contenido
	Protocolo de acceso mediante censor	Vídeo Subtítulo Texto Locución	- Se acompaña de un comentario crítico que nos ilustra en la interpretación y contexto.  - Ofrece rutas asociadas al proyecto documental y transmedia, relacionadas con el paisaje y la identidad territorial. (ej.: El Memorial de Walter Benjamin en Portbou)

	Enlace	Soporte	Contenido
	Código QR Texto	Ilustración gráfica Fotograma	- Acceso a la palabra oral y/o palabra impresa. Posibilita descargar y llevarse reflexiones filosóficas, acompañadas de una ilustración.

	Enlace	Soporte	Contenido
	RA Realidad aumentada Marcador ( <i>Target</i> )	Vídeo Texto Audio	- Propuesta para generar una experiencia sensorial con el usuario. - Pequeñas historias alrededor de objetos relacionados con los cinco elementos y los recursos del pan, el aceite i el vino.

Dispositivos	Enlace	Soporte	Contenido
Documentación impresa	Presencial	Texto Comentarios críticos Ilustraciones Fotografía	- El usuario - espectador puede recoger varios textos impresos (poemas, reflexiones) para encuadernar su propio libro analógico.

Dispositivos	Enlace	Soporte	Contenido
Internet	Página Web	Texto Fotografía Vídeo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se incorporarán contenidos relacionados con la participación de los usuarios.</li> <li>- Autoría coral a través de redes sociales. El lector–espectador participa como artífice agregando en el proceso expositivo nuevos contenidos de su experiencia estética y reflexión o lectura crítica.</li> <li>- Grabación del proceso de creación y crecimiento de la escultura / espacio cultural.</li> <li>- Desarrollo del juego / concurso para la edición de un libro colectivo.</li> <li>- Difusión de actividades, etc.</li> </ul>

# Conceptual organization

