

PRESENTACIÓN DE PROYECTO. RESULTADOS ALCANZADOS EN LA REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN, BASADO EN EL TEXTO DE JOSÉ SARAMAGO *EL CUENTO DE LA ISLA DESCONOCIDA (CONTO DA ILHA DESCONHECIDA)*¹

Sol Alonso
Universidade de Vigo

Resumen: Se describe el proceso creativo y artístico seguido por un grupos de alumnos/as del *Máster en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual* (Universidade de Vigo) a los que se les propuso ser protagonistas activos de su propio aprendizaje, constituyéndose como equipo de realización de un cortometraje de animación basado en una adaptación del texto de José Saramago, *El Cuento de la Isla Desconocida (O Conto da Ilba Desconhecida, 1997)*. Mediante la enumeración del tipo de referentes que fueron usados, el análisis conceptual desarrollado y las decisiones estéticas más importantes, el texto se organiza cronológicamente para ir mostrando la progresiva maduración del nivel de aprendizaje del alumnado en relación a los resultados de producción artística que se muestran; algunos de ellos todavía en fase de realización.

Palabras Clave: Guion adaptado, animación, aprendizaje por proyectos, cortometraje, *El Cuento de la Isla Desconocida*.

Abstract: This paper describes the creative and artistic process within a group of students of the Master's Degree in Illustrated Book and Audiovisual Animation (University of Vigo), who had been invited to become an active part of their own learning process, through self-organization in realization teams in order to develop an animated short film based on José Saramago's *The Tale of the Unknown Island (O Conto da Ilba Desconhecida, 1997)*. By listing the type of referents that were used, the conceptual analysis developed and the most important aesthetic decisions, the text is

¹ Una versión preliminar de este texto fue presentada en las [III Jornadas Internacionales José Saramago de la Universidade de Vigo](#) (diciembre de 2018), [grabada por la UVIGO TV](#).

organized chronologically to show the progressive maturation of the students' level of learning in relation to the results of artistic production, which are in part still in an implementation phase.

Keywords: Adapted script, animation, learning by projects, short film, *O conto da Ilha desconhecida*.

Introducción

Durante el año 2017, tras establecerse un contacto de colaboración entre la I Cátedra Internacional José Saramago de la Universidade de Vigo (a través de su presidente) y el Máster en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual de la Facultad de Bellas Artes de la misma universidad, a través de su coordinador y de dos de sus profesores/as, se decide que para comenzar a llevar a cabo dicha colaboración, los contenidos de dos de las materias del máster mencionado se iban a estructurar bajo el método pedagógico “aprendizaje basado en proyectos” (o PBL, *Project-Based Learning*), como línea de investigación de un proceso que favorezca el aprendizaje autónomo a partir del encargo real de desarrollar un proyecto de creación artística en el aula, para lo cual se diseñó una guía de actuación con el propósito de facilitar la planificación y la comunicación de estas dos materias distintas del máster (una del primero y otra del segundo cuatrimestre).

En un periodo de prueba de un mes (en mayo 2017) anterior al proyecto que nos ocupa, se llevó a cabo un primer intento de aplicación del método de “aprendizaje basado en proyectos”, que consistió en encargar a un grupo de unos 20 alumnos/as la creación de una representación mediante imágenes y gráficas animadas y bajo interpretación libre de la posible forma y funcionamiento de la *Passarola*, la máquina fantástica que José Saramago describe en ciertos pasajes de su texto *Memorial del convento* (1998).²

Dados los resultados obtenidos, decidimos enfrentar a los/as estudiantes del siguiente año al proyecto, más amplio y ambicioso, que aquí se relata. Como protagonistas de su propio aprendizaje el alumnado del curso académico 2017/18, agrupado en un único equipo de realización, abordó la creación de un cortometraje de animación que conllevó previamente la realización por su parte del texto de José Saramago, *El Cuento de la Isla Desconocida (O Conto da Ilha Desconhecida)*, 1997). Y, en la actualidad, el alumnado del curso 2018-19, agrupado de la misma forma, lleva a cabo la futura realización de otro cortometraje de animación, basado en su propia adaptación del texto *Desquite (Desforra)*, uno de los 5 cuentos incluidos en el libro *Casi un Objeto (Objeto Quase)*, 1978).

² Véase en este número Sol Alonso Romera (coord.), “La *Passarola*. Proyectos de Animación a partir de una representación y adaptación libre de los pasajes originales del texto de José Saramago, *Memorial del convento*”.

El Cuento de la Isla Desconocida. Primera versión / 1º cuatrimestre.

El proyecto iniciado en el 1º cuatrimestre del curso académico 2017-18 se articuló en una serie de cuatro módulos.

Módulo I: Al comienzo de la materia “Proceso de Animación Audiovisual I” (septiembre), se facilitó a cada alumno/a el texto en castellano de *El Cuento de la Isla Desconocida* (en la traducción de Pilar del Río de 1998), para su lectura previa. Compaginando, en este primer módulo, la impartición de algunas clases magistrales y el acceso continuado a una amplia serie de documentos teóricos y referentes artísticos, se fijaron bases elementales de conocimientos estéticos, técnicos y conceptuales que constituyeron el apoyo necesario para que el grupo de alumnos/as abordara un primer análisis del texto y asentara los fundamentos y las reglas básicas de cómo hacer un guion literario (véase Ilustración 1), un guion técnico (véase la Ilustración 2) y su correspondiente *storyboard* (véase la Ilustración 3),³ en adaptación del texto original.

Fue nombrada, en este caso, una directora de equipo (una alumna) que, a su vez, implicó a otros alumnos/as para ser coordinadores de los distintos grupos en los que se organizó el desarrollo del trabajo de adaptación, según las necesidades de cualquier equipo de producción y realización cinematográfica.

De entre las decisiones llevadas a cabo para adaptar el texto de *El Cuento de la Isla Desconocida* a guion literario, destaca —en su primera versión— la que llevó a establecer la presencia de una voz femenina, como narradora extradiegética, que nos introduce y da cuenta del sentido y significado de las primeras escenas hasta que descubrimos, en el avance de la primera secuencia, que dicha voz es en realidad una voz en *off*, es decir, quien habla es la señora de la limpieza, la figura de la mujer (el único personaje femenino del texto original).

³ *Storyboard*: es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película. Un *story* es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y, por lo tanto, los planos (determinado en el guion técnico) aquí (en el *storyboard*) son visualizados según el tipo de encuadre y el ángulo de cámara que se va a utilizar.

1 EXT. CASTILLO. DIA.

1

Un enorme castillo se levanta majestuoso en lo alto de una colina. En su fachada principal se distinguen tres puertas, las tres distintas tanto en la forma como en el tamaño.

En la primera se puede leer: "PUERTA DE LOS OBSEQUIOS".
En la segunda el cartel dice: "PUERTA DE LAS PETICIONES".
Y la tercera puerta es la "PUERTA DE LAS DECISIONES".

MUJER (VO)

Érase una vez un reino, con su castillo y su Rey. El castillo tenía tres puertas, y a las tres llegaban gentes que venían, las unas, a solicitar algo al rey, las otras a obsequiarle, y las menos, a buscar un dictamen juicioso con el que enfrentar una duda.

Ilustración 1: guion literario, 1ª versión (fragmento). Con un total de 24 escenas y 14 páginas. © 2017. Por MLlyAA.

LA ISLA DESCONOCIDA - MLIAA					
SECUENCIA 1-EXT. VISTA DEL REINO					
Nº	PLANO		ACCIÓN	DIALOGO	SONIDO
1	ENC.	GPG ZOOM IN	Ilustración: Vista amplia de ciudad y castillo, sobre una colina. La imagen se acerca poco a poco, casi imperceptiblemente. Fundido encadenado.	Mujer: Érase una vez un reino, con su castillo y su rey. El castillo tenía tres puertas, y a las tres llegaban gentes...	Música de fondo (secuencia) Gaviotas Mar
	POS.	FRONTAL			
2	ENC.	PGL TRAVELLING IZDA->DCHA	Ilustración: Vista de fachada con tres puertas. La cámara avanza paralelamente a las tres puertas, llegando a cada una de ellas a medida que la mujer nombra su finalidad. Fundido encadenado.	Mujer: ...que venían, las unas, a solicitar algo al rey, las otras a obsequiarle, y las menos, a buscar un dictamen juicioso con el que enfrentar una duda.	
	POS.				

Ilustración 2: guion técnico (fragmento). Con un total de 24 escenas y 26 páginas. © 2017. Por MLlyAA.

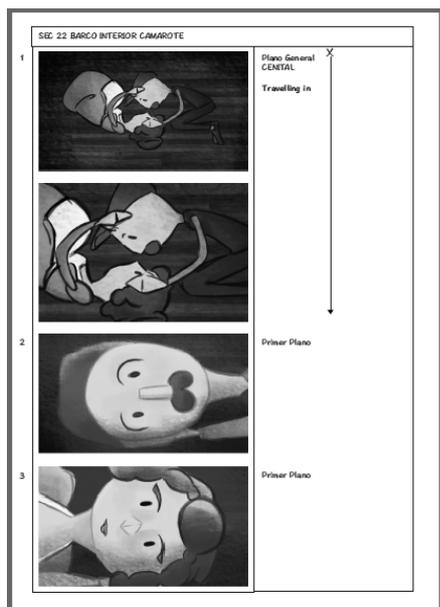


Ilustración 3: storyboard (fragmento). © 2017. Por MLlyAA. Este proceso de elaboración, de los documentos de adaptación literaria y realización técnica, ocupó todo el mes de octubre.

Módulo II: Comienza en el mes de noviembre y se inician los pasos que debe dar el alumnado como resultado de la caracterización de los personajes y el diseño de los escenarios.

La presencia de un rey, coprotagonista de los primeros acontecimientos al inicio del texto, dio lugar a imaginar un castillo, aunque realmente en el texto se dice: “La casa del rey tenía muchas más puertas” (Saramago, *El cuento de la Isla Desconocida* 5) o, más adelante: “El rey abrió la boca para decirle a la mujer de la limpieza que llamara a la guardia del palacio” (*El cuento de la Isla Desconocida* 13), por lo que dicho castillo imaginado, podría también haber sido un palacio.

El caso es que el diseño y la caracterización de los escenarios, los objetos y los personajes derivó hacia una estética con rasgos de inspiración pseudomedieval o incluso propios de un mundo rural ficticio con reminiscencias feudales, como se puede observar en la imagen de los bocetos iniciales de los escenarios o de los que refieren al diseño y caracterización de los personajes (véanse las Ilustraciones 4, 5 y 6):

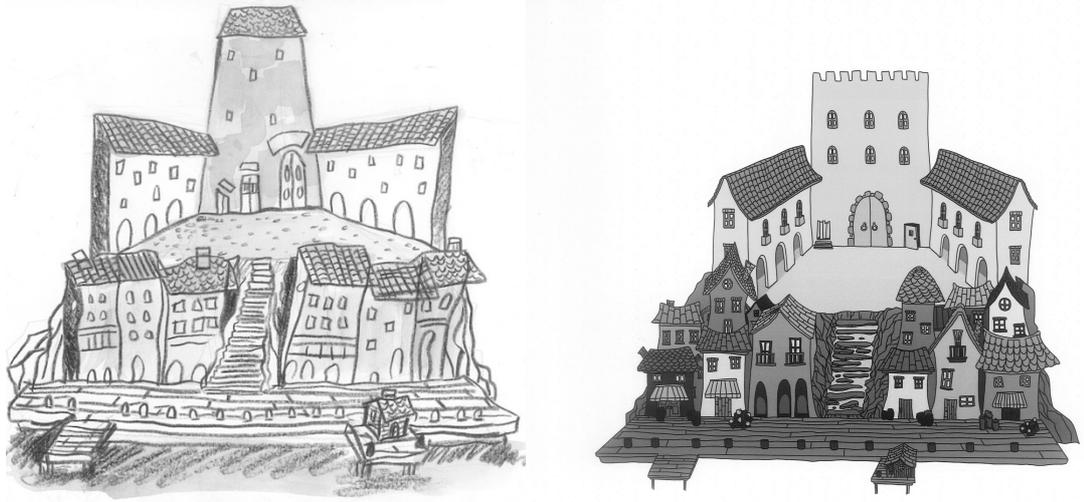


Ilustración 4: Castillo y ciudad. Dibujo. © 2017. Por MLlyAA.

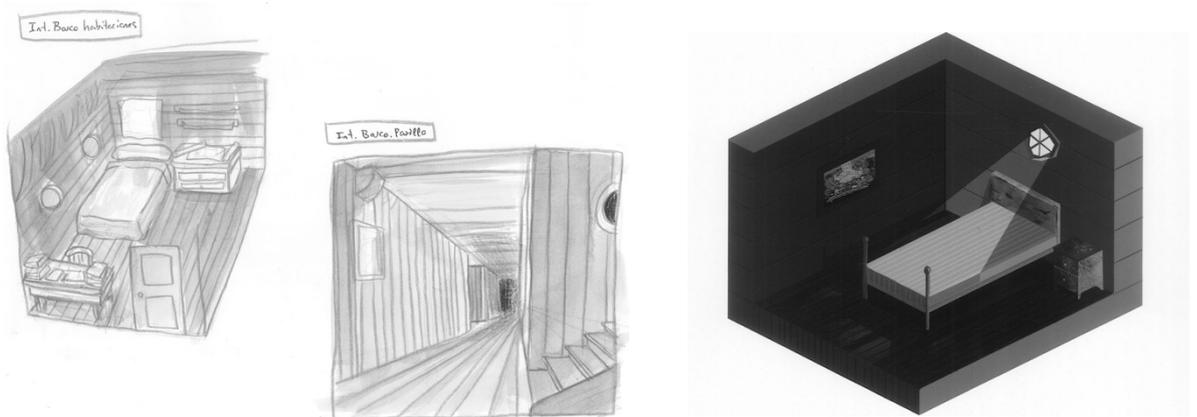
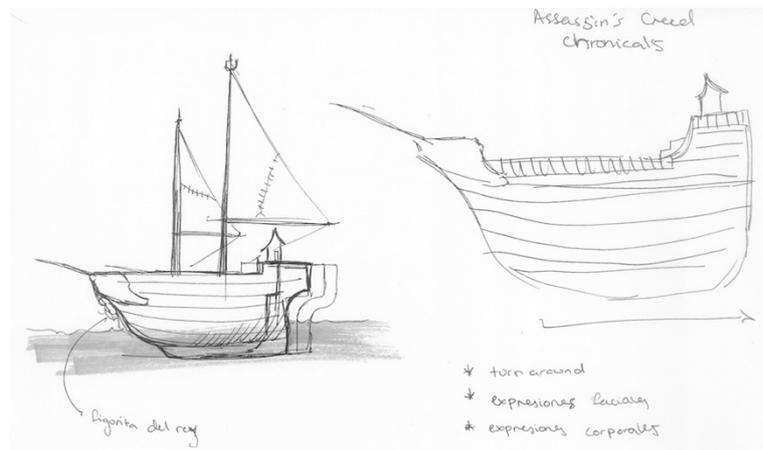


Ilustración 5: Barco e interior barco. Dibujo. © 2017. Por MLlyAA.



Ilustración 5: muelle. Dibujo. © 2017. Por MLlyAA.

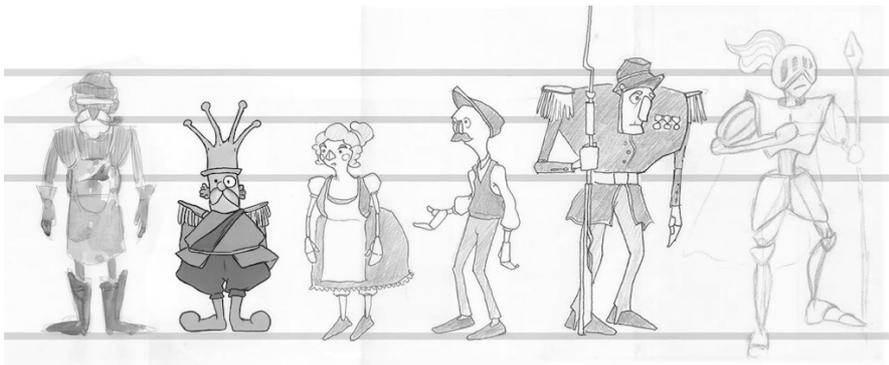


Ilustración 6: diseño y caracterización de personajes. Bocetos iniciales. © 2017. Por MLlyAA.

Módulo III: comienza a principios de diciembre y se establece como la fase de animación propiamente dicha, bajo el desarrollo de dos técnicas principales: *Stop Motion* y Dibujo Animado 2D. En esta fase, los alumnos/as organizaron turnos y un calendario de filmación para poder llevar a cabo la captura de las primeras escenas de la película y, a la vez, poder finalizar todos los decorados y los personajes.

Con este último módulo finalizó el desarrollo de la materia “Proceso de Animación Audiovisual I” del 1º cuatrimestre, a cargo del profesor José Chavete. Y así se llega al 2º cuatrimestre, inicio de la materia “Proceso de Animación Audiovisual II”, a cargo del profesor Fernando Suárez y de la profesora Sol Alonso. El objetivo principal en este 2º cuatrimestre era

terminar, como obra final, la película de animación iniciada en la materia del 1º cuatrimestre. Se pone en marcha el Módulo IV.

La última semana de enero de 2018 —comienzo del 2º cuatrimestre—, el nuevo profesorado reunido con el alumnado revisa la idoneidad de las decisiones de representación alcanzadas hasta el momento, a partir de lo que fue plasmado en el guion literario, el guion técnico y el *storyboard*.

Varios aspectos relevantes —entre ellos, la no finalización de la construcción de parte de los escenarios más complejos, debido a la limitación temporal y, asimismo, de alguno de los personajes (cuya dificultad entrañaba el diseño de rostros con bocas articuladas, para conseguir que pudieran “hablar” al ser animados)— abrió la posibilidad de replantear, para dar solución a estos problemas, una nueva plasmación del sentido y el significado más profundo del texto de José Saramago. Es decir, se posibilitó una relectura del texto, mucho más interiorizada ahora, después del trabajo de análisis inicial. Advirtiéndose que, quizás debido a la extensión del relato y a la necesidad de amoldar al tiempo previsto toda la complejidad de sus contenidos, se hubiera producido una simplificación o separación, no intencionada, de lo que son o pueden llegar a transmitir los elementos literarios, metafóricos y simbólicos propuestos por José Saramago en su texto original.

Esta nueva concienciación, que da lugar a la decisión de retomar el trabajo realizado hasta el momento desde una perspectiva más autocrítica, va a desencadenar cambios radicales en los resultados obtenidos hasta el momento.

El Cuento de la Isla Desconocida. Relectura y nueva versión / 2º cuatrimestre.

Se consolida, como idea subyacente en el texto, que la historia no es una historia de amor como se había interpretado a partir del primer análisis, sino que se trata de una historia de *despertar*.

El personaje Mujer: pasa de ser una mujer que hace suyos los sueños imposibles de otro a una mujer muy capaz de soñar por ella misma y cuya necesidad de soñar acaba siendo el rasgo más importante de su personalidad. Es, además, alentadora de un sueño ajeno e improbable, que se convierte en su sentido de vida. Es evidente su deseo de ser libre. Y la ausencia de miedo ante la toma de una decisión irrevocable, a partir de la determinación que se observa en ella, cuando atraviesa la puerta de las decisiones: “La aldaba de bronce volvió a llamar a la mujer de la limpieza, pero la mujer de la limpieza no está, dio la vuelta y salió con el cubo y la escoba por otra puerta, la

de las decisiones, que apenas es usada, pero cuando lo es, lo es” (Saramago, *El cuento 16*).

Los anteriores referentes visuales, que dieron lugar a la primera caracterización del personaje, se complejizan situándose ahora en el contexto de la historia contemporánea (véanse las Ilustraciones 8-10):



Ilustración 7: diseño y caracterización Mujer. Bocetos iniciales. © 2017. Por MLIyAA.



Ilustración 8: Howard Miller, J. (1943). Westinghouse Electric. Cartel (fragmento). Google para reutilización. Ø Public Domain.



Ilustración 9: Fellini, Federico. (1954). *La Strada*. [Cinta cinematográfica]. Italia: Ponti de Laurentiis. Google para reutilización. Ø Public Domain.



Ilustración 10: Houston, John (1951) *The African Queen*. [Cinta cinematográfica]. United Artists / Romulus / Horizon Pictures. Google para reutilización. Ø Public Domain.

En este punto, surge el concepto de sueño relacionado con el de utopía y, ambos, cobran una total relevancia, concluyendo que la utopía de los personajes empieza con la idea de realizar ese sueño. La idea más determinante es que la verdadera utopía se va construyendo no tanto por el devenir de los hechos sino por el deseo de realizarlos: “Pero quiero encontrar la isla desconocida, quiero saber quién soy cuando esté en ella, No lo sabes, Si no sales de ti, no llegas a saber quién eres” (Saramago, *El cuento* 26).

La ilustración de la portada de la primera edición del libro *Utopía*⁴ de Tomás Moro (1516)⁴ dona una imagen difícil de obviar (véase Ilustración 11).



Ilustración 11: More, Thomas. (1516). *Utopía*. Ilustración de la primera edición. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.

Asimismo, el final de la historia, que ahora se percibe en realidad como el principio, resalta la necesidad de plasmar en todos sus matices la escena en la que ambos, el hombre y la señora de la limpieza, se van a dormir y él sueña con encontrar la isla, pero su sueño, en realidad,

⁴ El título original en latín es *Libellus... De optimo reipublicae statu, deque nova insula Vtopiae* (en castellano, *Libro del estado ideal de una república en la nueva isla de Utopía*).

muestra que ya está en la isla, que ya ha llegado a ella y que lo que más bien busca es a la señora de la limpieza y más importante, a sí mismo.

El personaje Hombre: si en la primera versión se caracterizó como alguien inexperto, obsesionado, inseguro (véase Ilustración 12), ahora se presenta como alguien que se busca a sí mismo con suma determinación. El personaje trata de seguir su sueño, sin tener conocimientos previos de lo que va hacer, sin tener un plan o una mínima idea de cuál es ese sueño en realidad, solo sabe que tiene que realizarlo.

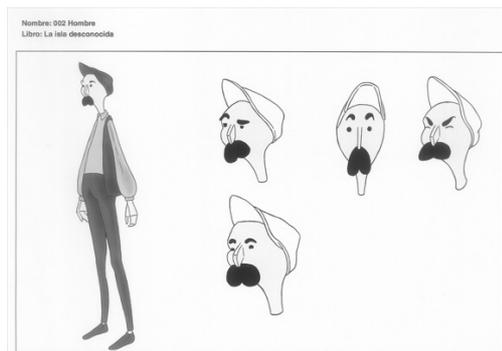


Ilustración 12: diseño y caracterización Hombre. Bocetos iniciales. © 2017. Por MLJyAA.

De la misma forma los antiguos referentes, se amplían dentro del contexto de la creación y la cultura contemporánea:



Ilustración 13: Keaton, Buster; Bruckman, Clyde (1926). *El maquinista de la general*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: United Artists. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.



Ilustración 14: Anónimo. Tema: Emigración. Siglo XX. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.

Rasgos de la relación entre Hombre y Mujer: historia de un *despertar*. Viaje de maduración, de crecimiento (iniciación), de juventud. Ambos creen en una utopía (sueño/ isla).

Esto crea entre ellos un vínculo; entendemos que comparten la realización de sus propias vidas, una búsqueda personal: encontrar la supuesta “isla desconocida”,⁵ para después evidenciar que la búsqueda es realmente hacia uno mismo y que no tiene por qué realizarse en solitario (véase Ilustración 15).



Ilustración 15: Friedrich, Caspar David. (1819). *En el velero*. Óleo sobre lienzo. Museo del Hermitage. 71 x 56 cm. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.

El tiempo de aislamiento y conexión consigo mismo, que todo ser humano por regla general ha vivido, resulta ser ahora una fantástica aventura metafórica para quienes aún no logran, o desean, desembarcar en alguna isla. La historia de *El Cuento de la Isla Desconocida* implica la insistencia de un hombre obsesionado con la idea de zarpar y dejar atrás “la tierra firme” en busca de una isla inexplorada. Para este fin, decide pedir al rey de su país un barco que lo lleve a su descubrimiento hasta que la embarcación conseguida se transforma en un bello símbolo, que oculta y revela a la vez, que hombre, barco e isla “son un solo ser” (véase la Ilustración 16).

⁵ Una respuesta latinoamericana al contexto desigualitario del siglo XX, establece que el literato cubano, José Lezama Lima, es quien acuña el “insularismo” en el Coloquio con Juan Ramón Jiménez (1937), refiriendo que la “sensibilidad insular” es una visión mítica y por ende auténtica, no continental, sino peninsular, un “aislamiento auténtico”, permitiendo así el retorno a la mistificación de “la isla” como el organismo viviente cuya naturaleza exuberante, solo en apariencia, entreabría posibilidades infinitas en la búsqueda del “yo” (véase González Álvarez, *Insularismo, Literatura y Cubanidad*).



Ilustración 16: Anónimo. Bahía De Halong. Costa De Vietnam. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.

De manera que “lo otro” es “él mismo”, él y ella son el barco y acaban siendo la isla y la búsqueda de los dos viajeros se transfigura en la indagación de sí mismos (véase Ilustración 17). Lo logran a través de la valentía, venciendo a los poderes burócratas y con el amor, que ha avivado las posibilidades de su quimera.



Ilustración 17: barco Marjory Glen. Costa de Punta Loyola, Río Gallego, provincia de Santa Cruz. Argentina. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.

La “isla desconocida” no es más que un sentido utópico de lo que sería la idea de *persona*. Podemos preguntarnos, entonces: ¿acaso Saramago expone la idea de persona mediante la complementación femenino-masculino?

Nuevo diseño y conceptualización del palacio-casa del rey; ciudad; tierra firme:

En ese marco, “la tierra firme” (palacio/ casa del rey) de la que arranca la odisea de los protagonistas, se describe a través de la transitoriedad y el absurdo. Decidiéndose que los referentes en los que asentarse para su diseño se basen, ahora, en resultados conceptuales propios de la creación artística contemporánea (véase Ilustración 18).



Ilustración 18: Shiota, Chicharu (2009). *A Room of Memory*. Group exhibition: *Hundred Stories about Love*. Old wooden windows. 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, Japan. Imagen etiquetada en Google para reutilización. ∅ Public Domain.

Pues para que “el hombre que quería un barco” inicie su periplo, debe convencer al rey, un monarca narcisista, ajeno a las necesidades de su pueblo y preocupado únicamente del rédito que obtiene de éste.

El personaje Rey: la antigua caracterización del personaje (véase Ilustración 19) acoge ahora, en la descripción de su personalidad, los siguientes adjetivos y referentes culturales: egoísta; avaro... (véanse Ilustraciones 20, 21 y 22).

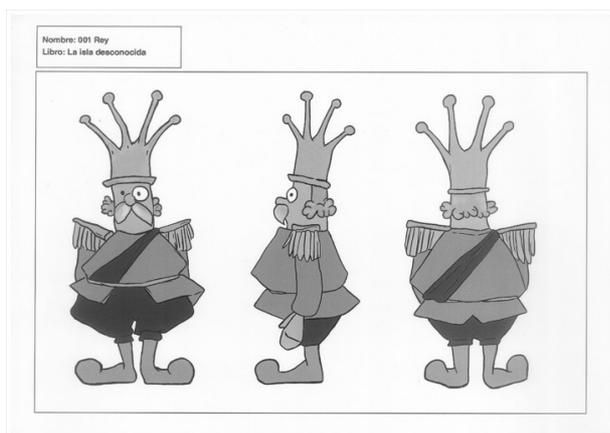


Ilustración 19: diseño y caracterización Rey. Bocetos iniciales. © 2017. Por MLlyAA.



Ilustración 20: Piccinni, Antonio (1878). L'Avaro. British Museum. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.



Ilustración 21: Cruikshank, George (1828). Punch and Judy. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.



Ilustración 22: Valenti, Carlos (1923). Tinta sobre papel. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.

Así lo caracteriza el narrador en el cuento:

Como el rey se pasaba todo el tiempo sentado ante la puerta de los obsequios (entiéndase, los obsequios que le entregaban a él), cada vez que oía que alguien llamaba a la puerta de las peticiones se hacía el desentendido, y sólo cuando el continuo repiquetear de la aldaba de bronce subía a un tono, más que notorio, escandaloso, impidiendo el sosiego de los vecinos (las personas comenzaban a murmurar, Qué rey tenemos, que no atiende), daba orden al primer secretario para que fuera a ver lo que quería el impetrante, que no había manera de que se callara... (Saramago, *El cuento* 5)

Objetos, símbolos y metáforas: atendiendo al simbolismo que las imágenes del cortometraje deberían ayudar a representar, se pensó que cuando el hombre duerme tapado por una manta durante varios días delante de la puerta de las peticiones (“Pues entonces ve y dile que no me iré de aquí hasta que él venga personalmente para saber lo que quiero, remató el hombre, y se tumbó todo lo largo que era en el rellano, tapándose con una manta porque hacía frío”, 7), ya podríamos ver que su silueta acurrucada y cubierta de hojas y ramas que le han ido cayendo encima, se parece a una isla (véase Ilustración 23).



Ilustración 23: Mendieta, Ana (1973). *Silueta. Imagen de Yagul*. Works in Mexico. Helsinki Art Museum. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.

Así lo describe el texto:

El filósofo del rey, cuando no tenía nada que hacer, se sentaba junto a mí, para verme zurcir las medias de los pajes, y a veces le daba por filosofar, decía que todo hombre es una isla, yo, como aquello no iba conmigo, visto que soy mujer, no le daba importancia, tú qué crees, Que es necesario salir de la isla para ver la isla, que no vemos si no nos salimos de nosotros mismos... (Saramago, *El cuento* 26-27).

Otros de los objetos que se consideraron importantes, en cuanto a la emisión de su significado más simbólico, fueron los siguientes:

Las dos sillas: el trono, por un lado. Y la humilde banqueta de la mujer de la limpieza, por otro. Repiten, como en un espejo, la oposición básica de la novela. Así, el hecho de que el rey

tenga que sentarse en la humilde silla de paja funciona como principio de esperanza porque subvierte la jerarquía.

El asombro dejó al rey hasta tal punto desconcertado que la mujer de la limpieza se vio obligada a acercarle una silla de enea, la misma en que ella se sentaba cuando necesitaba trabajar con el hilo y la aguja, [...]. Mal sentado, porque la silla de enea era mucho más baja que el trono, el rey buscaba la mejor manera de acomodar las piernas, ora encogiéndolas, ora extendiéndolas para los lados [...]. (Saramago, *El cuento* 10)

Las puertas: La puerta de los obsequios, donde está instalado el rey, y la de las peticiones, que nunca quiere atender personalmente, son las dos primeras. Pero hay una más, la muy importante puerta de las decisiones, que casi nunca se usa pero que lo define todo cuando la eligen: no es muy utilizada pues es reconocido que el tomar una decisión propia es de las cosas más difíciles a las que un ser humano se enfrenta. Y en este sentido, se concluye que el mar, debería ser concebido como espacio simbólico por excelencia (véase Ilustración 24).



Ilustración 24: Mapa marino de la costa portuguesa realizado por Christoffel Plantijn (siglo X al XII), Leiden. Ilustración publicada en la revista 'The Mariner's Mirror'. Bibliotecas de la Universidad de Texas en Arlington. Imagen etiquetada en Google para reutilización. Ø Public Domain.

Aunque, más allá de los símbolos, lo más fascinante del relato es la forma en que Saramago combina en él un tono general de cuento de hadas (impuesto no por la lengua, sino por los elementos narrativos: un rey, un palacio, puertas y peticiones, islas desconocidas) con anacronismos permanentes y una base político-social comprometida, totalmente contraria a la de los relatos con hadas y princesas.

La voz narradora. Habiéndose considerado, en la primera versión, que el personaje de la mujer sería la única voz de narración que se escucharía acompañando algunas de las escenas, ahora, tras el nuevo análisis llevado a cabo y que desemboca en la segunda versión (definitiva) de la obra, se considera probable la creación de dos voces de narración: un narrador extradiegético (que representaría al autor, Saramago), y una voz en *off* diegética (la señora de la limpieza). Son dos voces que se conciben para expresar y servir de acentuación de un conflicto que estará presente en el enfoque comprometido de la voz narradora (de Saramago) y en la voz en *off*, como pensamiento interno, de la señora de la limpieza. Ninguna de ellas es imparcial ni indiferente y, como siempre en Saramago, proclaman su deseo de dar un espacio a los humildes, a los que viven del otro lado de la historia oficial. Es decir, a las mujeres de la limpieza y no a los reyes.

Se obtuvo, de esta forma, la segunda versión actual y definitiva

De un primer guion adaptado, con un total de 24 escenas y 14 páginas, se pasó en la versión actual a 35 escenas y 45 páginas.

A partir de las nuevas conclusiones de sentido alcanzadas, se transformaron las escenas y secuencias álgidas y se añadieron otras que en principio no se consideraron. De la misma forma, se realizó el esfuerzo de traducir a planos y acciones visuales todo el contenido anteriormente propuesto como diálogo hablado.

Pero, sobre todo, se introdujeron variaciones estéticas que han cambiado diametralmente las decisiones anteriores. Se llegaron a construir, de nuevo, todos los escenarios y todos los personajes. Se filmaron multitud de planos de las distintas escenas, ya que se constituyó un equipo de producción y rodaje para cada uno de los escenarios dispuestos en distintos sets. Sin embargo, habiéndose terminado el periodo formativo del grupo de alumnos/as implicado, faltan todavía por grabar algunos materiales y realizar el montaje o edición de la obra.⁶

Se muestran a continuación algunos fotogramas de los 2 tráileres, realizados por alumnos del equipo participante en el proyecto, creados para difundir un avance de la obra:

⁶ A día de hoy, seguimos empeñados en llevar a cabo la realización final de este cortometraje, para lo cual nos planteamos que sería muy positivo buscar algún tipo financiación o subvención.



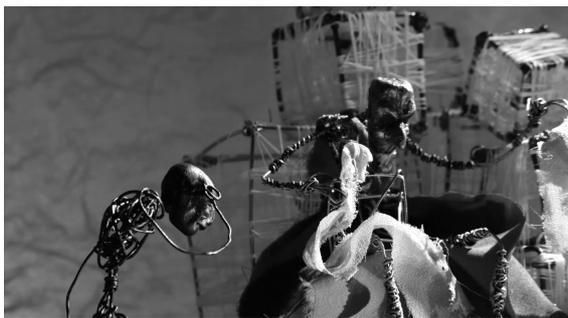
Emanuel Lomeña. Tráiler (fotograma) © 2017. Por MLlyAA.

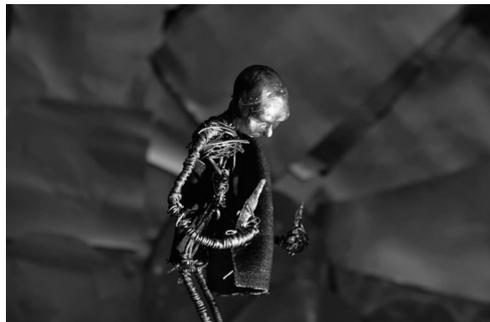


Emanuel Lomeña. Tráiler (fotogramas) © 2017. Por MLlyAA.



Alex Mosteiro. Tráiler (fotogramas) © 2017. Por MLiyAA.





Emanuel Lomeña. Tráiler (fotogramas) © 2017. Por MLlyAA.

Bibliografía

González Álvarez, José Manuel. “Insularismo, Literatura y Cubanidad en la Poética de José Lezama Lima”. *Espéculo. Revista de estudios literarios*, 21, 2002, <<http://webs.ucm.es/info/especulo/numero21/insulari.html>> (último acceso en 03/03/2019).

Saramago, José. *El Cuento de la Isla Desconocida*. Traducción de Pilar del Río. Madrid: Alfaguara, [1998] 1999.

_____. “Desquite”. In: *Casi un Objeto*. Traducción de Eduardo Naval. Madrid: Alfaguara, [1978] 1998.

_____. *Memorial del convento*. Traducción de Basilio Losada. Madrid: Alfaguara, [1982] 1998.

Sol Alonso Romera es licenciada y doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente es profesora titular en la Universidad de Vigo dentro del área de Audiovisuales del Departamento de Dibujo, con docencia en materias audiovisuales aplicadas al arte dentro de asignaturas del Grado en Bellas Artes y del Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual. Durante los últimos veinte años ha impartido cursos de doctorado y dirigido varias tesis doctorales compaginando esta labor docente con la investigación artística, formando parte, en el presente, del grupo de investigación PR3CULT (Uvigo). Cuenta además con obra relacionada con soportes audiovisuales y videoarte. Exposiciones: Film/Video, Centrum Sztuki Współczesne Zamek Ujazdowski, Varsovia-Polonia, 2003; “Miedo Commonplace”, XII Bienal Internacional de Arte de Vila Nova de Cerveira, Museo de la Bienal, Portugal, 2003; “Resistencia y materialización”, Sala de Exposiciones UPV/EHU, Bilbao, 2010; “Materialización”, Sala Fundación Laxeiro, Vigo, 2011. “Afinidades Selectivas / 8”, Casa Galega da Cultura, Vigo, 2015. Publicaciones: “A.R.T (Autónoma Revuelta Temporal): Una posible relación entre la acción del arte y el espacio social”, en *Neste universo: um rumor simultâneo. In this universe: a simultaneous rumor*, Portugal: Centro de Memoria De Vila Do Conde, 2014. ISBN: 978-972-9453-98-4. “Arte”, en *arte: DICCIONARIO ILUSTRADO*, Vigo: Servicio de publicaciones de la Universidad de Vigo, 2012. ISBN: 978-84-8158-570-4. “Ver –arte”, en *RESISTIR LA MATERIA. Resistance, matter and artwork*. 2012. ISBN: 978-84-615-7166-6.

Correo electrónico: alonso@uvigo.es
