

UGLY



UNIVERSITAT
JAUME·I

Grado en Comunicación Audiovisual
TRABAJO FIN DE GRADO

GUILLEM CHESA I FRANCH

DNI: 53785640-W

CARLA REDÓ BODÍ

DNI: 20494897-B

Tutor: Francisco Javier Gómez Tarín

Junio, 2015

ÍNDICE

Introducción.....	4
Resumen	4
Justificación	5
Objetivos.....	6
Abstract.....	7
Justification.....	8
Goals	9
Marco teórico.....	10
Las industrias culturales	10
Star System y la “enfermedad de costes”	11
El video arte y el/la video danza	13
El cuerpo y la danza en los medios audiovisuales.....	15
Cultural Industries.....	19
Star System and the "cost disease"	20
Video art	21
The body and dance in the media.....	23
Estructura de la producción.....	27
Composición del equipo	27
Memoria de producción	29
Producción de la pieza	36
Sinopsis	36
Decisiones discursivas	36
Tratamiento.....	43
Guion técnico.....	45
Plan de explotación	48
Análisis del mercado: público objetivo	48

Plan de comunicación.....	48
Plan de distribución	52
Memorias individuales.....	53
Guillem Chesa	53
Carla Redó.....	60
Conclusiones.....	71
Conclusions.....	74
Bibliografía	77
Anexos	79
A: Reparto.....	79
B: Imágenes de la promoción	86

INTRODUCCIÓN

Resumen

Ugly lanza un mensaje social mediante la danza, la música, la pintura, la poesía y otras formas de arte que se encuentran en peligro dada la imposición de las llamadas Industrias Culturales. Todo aquello que intente escapar de la influencia de este modelo de mercantilización industrial de la cultura así como el arte que busca alejarse de la reproducción en masa y la economía de escala, merece también un mensaje de apoyo en un formato poco convencional como es el video arte. No obstante, la intención de *Ugly* no se limita a la mera realización audiovisual; la *performance* será la base del mensaje, puesto que es una de las pocas fórmulas artísticas que aún escapan de la definición de Industrias Culturales. Esta visión se contrapone a la representación mediática habitual, basada en la repetición de estereotipos, cánones y estándares.

A nivel formal, la producción se basará en el uso de las distintas artes mayores y menores, que nos ayudarán a construir el hilo conductor de la base narrativa. Siempre desde la danza, pero cuidando la literatura, la música, el cine, la escultura, la pintura. Cuidando el arte. De este modo, ambos artistas, Raquel y Saúl, crearán un puente entre la danza como base de las artes performativas y el mensaje que queremos lanzar: la injusta muerte del arte independiente y de esencia personal en pro de la cultura estandarizada.

Durante la función, se tratarán las cinco fases de la aceptación de la muerte: negación, ira, negociación, depresión y aceptación. Cada una de ellas será representada mediante una pieza que contará con un estilo musical, coreografía, ritmo, fotografía y tratamiento distintos. Todos estos elementos se transformarán gradualmente de un aspecto más vivo y genuino hasta la monotonía y estandarización más absoluta. Con esto se pretende representar el proceso que sufre el arte con el paso de la mercantilización, entendiendo que, por un lado, tan sólo se activa la creatividad si existe una retribución económica y por otro lado, se abandona la originalidad y el esfuerzo por crear obras únicas para dejarse vencer por el poder de la reproducción en masa y la estandarización del producto.

Palabras clave: Industrias culturales, arte, danza, performance, globalización.

Justificación

El mensaje de *Ugly* nace de un sentimiento que reside en el colectivo formado por los artistas minoritarios al ver como sus obras pierden fuerza en pro de las grandes producciones y los estándares sociales. Queremos representar el ahogamiento y la muerte del arte minoritario y/o marginal a causa de la llegada de las llamadas Industrias Culturales y su mercantilización, industrialización y estandarización de los contenidos simbólicos. Esto nos lleva a la necesidad de plasmar la pérdida de la esencia de aquellas personas que se dedican al arte (en cualquiera de sus disciplinas) al verse sometidas a cierta presión social en lo que a comercializar sus proyectos se refiere, teniendo que crear un producto y no una obra, una creación en masa, de características similares las unas con las otras, que nos acercan a la conformación de perfiles idénticos, copias que alejan al artista de su intención inicial. Son muchos los artistas, críticos y simples espectadores que han expresado este sentimiento y piden un camino diferente al que las grandes compañías imponen. Si bien han existido numerosas alternativas, como las iniciativas artísticas independientes, su propia definición ya las determina como exógenas al canon, pobres en recursos y con aspiraciones limitadas a formas de distribución débiles.

Es por esto que queremos transmitir un mensaje de crítica, pero también de apoyo, a todos aquellos artistas que han muerto por el camino o han pensado en abandonarlo en algún momento. Pero también a aquellos consumidores de arte que han visto como la variedad y la inspiración desaparecían con cada paso de gigante de las grandes producciones.

Como parte de nuestro mensaje, y para mantenernos fieles al mismo, orientaremos toda la pieza hacia un formato libre de convenciones. En primer lugar, seguiremos los patrones del video arte, una disciplina audiovisual que se despoja de cualquier tipo de narrativa con un transcurso lógico y de aspectos formales previamente establecidos por una “industria” o un “gremio”. Además, la selección de la música será completamente basada en criterios de *copy-left*, o, por lo menos, en licencias libres como es *Creative Commons*. El reparto versará sobre la calidad de los artistas, obviando completamente las cualidades

estéticas de los actores como podrían ser el peso o la edad, características muy miradas a la hora de valorar a artistas inmersos en el mundo de la danza. Y, finalmente, la distribución esquivará todo intento de masificación y cosificación del producto, como podría ocurrir mediante la plataforma Youtube, eligiendo presumiblemente alternativas como Vimeo, puesto que no basa el éxito de un vídeo en el número de visitas, sino en la calidad del mismo.

Objetivos

1. Producir una pieza audiovisual con un discurso narrativo inteligible pero no evidente.
2. Ofrecer un punto de vista alternativo al desarrollo de las Industrias Culturales.
3. Promover el arte minoritario, genuino, performativo y no estandarizado.
4. Promocionar la pieza mediante redes sociales y otros canales de difusión libres.

Abstract

Ugly launches a social message through dance, music, painting, poetry and other art forms that are in danger due to the imposition of so-called Cultural Industries. Anything that tries to escape the influence of this model of industrial commodification of culture and art that seeks to move away from mass reproduction and economies of scale, also deserves a message of support in an unconventional format as in the video Art. However, Ugly intended not merely the audiovisual embodiment; the performance will be the basis of the message, since it is one of the few art forms that still escape the definition of Cultural Industries. This view contrasts with the usual media representation, based on the repetition of stereotypes, fees and standards.

Formally, the production will be based on the use of various major and minor arts, which will help us build the thread of the narrative base. Always from the dance, but taking care literature, music, film, sculpture, painting. Caring art. Thus, both artists, Rachel and Saul create a bridge between dance as a basis for the performing arts and the message we want to launch: the wrongful death of independent art and personal nature in favor of standardized culture.

Denial, anger, bargaining, depression and acceptance: During the function, the five stages of acceptance of death will be discussed. Each will be represented by a piece that will feature a musical style, choreography, rhythm, photography and different treatment. All these elements are gradually transformed from a more vivid and true to the monotony and standardization absolute aspect. By this is meant to represent the process that suffers art over the commodification, understanding that, first, only creativity is activated if there is a financial reward on the other hand, the originality and the effort is abandoned to create unique works to be overcome by the power of mass reproduction and product standardization.

Keywords: Cultural Industries, art, dance, performance, globalization.

Justification

Ugly message is born from a feeling that lies in the collective of minority artists to see their work lose force for large productions and social standards. We represent drowning and death minority art and / or marginal because of the arrival of the Cultural Industries calls and commercialization, industrialization and standardization of symbolic content. This leads to the need to reflect the loss of the essence of those people who engage in art (in all disciplines) to be subjected to social pressure when it comes to market their projects are concerned, having to create a product and not a work, a creation by mass similar characteristics with each other, that bring us to the creation of identical profiles, the artist copies away from its original intention. Many artists, critics and bystanders who expressed this sentiment and call for a different way to that big companies impose. While there have been numerous alternatives, such as independent artistic initiatives, its own definition and determined as exogenous to the canon, poor resources and limited forms of weak distribution aspirations.

That is why we want to convey a message of criticism, but also support to all those artists who have died along the way or have thought at some point leave. But also those art consumers who have seen the variety and inspiration disappeared with every step of giant blockbusters.

As part of our message, and to remain faithful to it, we orient the entire piece to a free format conventions. First, follow the patterns of video art, audiovisual discipline strips away any kind of narrative with a logical course and formal aspects previously established by an "industry" or "union". Furthermore, the selection of music will be completely based on criteria of copy-left, or at least on free licenses such as Creative Commons. The division will focus on the quality of the artists, completely ignoring the aesthetic qualities of the actors as they could be the weight or age, features very eyes when valuing artists immersed in the world of dance. And finally, the distribution dodge any attempt to overcrowding and objectification of the product, as might occur through the Youtube platform, presumably choosing alternatives such as Vimeo, since it does not base the success of a video on the number of visits, but quality same.

Goals

1. To produce an audiovisual piece with an intelligible but not obvious narrative.
2. Offer an alternative view to the development of cultural industries.
3. Promote the minority, genuine, and not standardized performative art.
4. Promote the piece through social networks and other channels of free diffusion.

MARCO TEÓRICO

Las industrias culturales

La industria cultural es la forma en que el sistema político-económico ha conseguido derivar la creación artística, los contenidos simbólicos, y en definitiva, todo aquello que no es tangible a nivel económico, a las dinámicas del sistema capitalista. Tal y como se especifica en la página web de la UNESCO¹, “estos contenidos están normalmente protegidos por *copyright* y pueden tomar la forma de un bien o servicio”. Así pues, el sistema capitalista tiene el fin de mercantilizar todo aquello cuanto tenga un mínimo de demanda a través de un sistema monetario que define cual es el valor de cada producto o servicio. En esta dinámica lo que antes correspondía a los procesos de identidad de una cultura a través de su arte, su lengua, y sus ritos entre otros, se han convertido en un producto con un precio determinado por el mercado².

Adorno y Horkheimer³, padres del término, hacen mucho hincapié en la cuestión de la mercantilización de la cultura: la capitalización. Asumen que los términos de “industria” y “cultura” son contradictorios, pero en realidad hacen referencia a la intencionalidad instrumental de los gobiernos fascistas de la época sobre el cine, la prensa o la fotografía en las sociedades occidentales. A pesar de ello, las iniciativas llevadas a cabo por gobiernos más actuales pretendían ser un apoyo a estas actividades que, al fin y al cabo, también constituyen un componente cada vez más importante en las economías post-industriales basadas en el conocimiento⁴. Desgraciadamente, el distinto desarrollo y rentabilidad de las diferentes industrias ha llevado a crear una diversificación entre industrias culturales plenas e industrias marginales. Esto derivó en que “las instituciones de arte con financiación pública se vieran obligadas, les gustara o no, a exponerse a las fuerzas del mercado y adoptar el espíritu competitivo de la libre empresa”⁵.

¹ UNESCO, *Comprender las Industrias Creativas* (En línea), Disponible en http://portal.unesco.org/culture/es/files/30850/11467401723cultural_stat_es.pdf/cultural_stat_es.pdf, consultado el 15 de junio de 2015, p. 3

² ADORNO, Theodor, *La industria Cultural*, Bogotá, Proyectar la Comunicación, 1997, p. 255

³ HORKHEIMER, May, ADORNO, Theodor, *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires, Sudamericana, 1988, p. 37

⁴ UNESCO: 4

⁵ WU, Chin-Tao, *Privatizar la Cultura*, Madrid, Akal, 2007, p. 67

Pero a pesar de estas exigencias por parte de los gobiernos para que la producción cultural siga los esquemas del capitalismo neoliberal – supuestamente para proteger y legitimar el modelo económico por el que se sustentan los trabajadores de este sector–, se desampara en primer lugar precisamente a éste.

“Las industrias culturales son especialmente vulnerables a las crisis económicas, en parte porque el número desproporcionado de microempresas que conforman este sector implica que sea mucho más difícil absorber golpes económicos exógenos (...) la recesión post-2008 ha tenido importantes consecuencias que se pueden ver tanto en las tasas de fracaso económico como en las variaciones de empleo. Esta crisis ha tenido un especial impacto negativo en este sector en comparación con las dos recesiones previas, ya que se ha notado una caída importante en la demanda de empresas o trabajadores autónomos. A finales de 2008, un cuarto de las tiendas de música independientes habían quebrado”⁶.

Star System y la “enfermedad de costes”

Las industrias culturales (especialmente producciones cinematográficas) tienen un alto riesgo económico ya que deben realizar una fuerte inversión inicial (alto coste de producción) y sus beneficios son lentos (beneficios a largo plazo). No obstante, a medida que éstos aumentan, los costes de reproducción son más baratos. Chris Anderson achaca el nombre de *Long Tail* a este fenómeno, puesto que en un gráfico (eje Y costes, eje X beneficios) se obtiene un valor muy alto en el eje Y en un principio y conforme se avanza a la derecha sólo queda un resquicio de los costes. “El último siglo en el mundo del ocio encontró la solución (...) mediante las superventas, las listas de éxito o las películas de moda (...) el sistema funciona y de esta manera una saludable proporción de todas las obras producidas son conocidas por el público en general. Buenas canciones, películas o libros atraen multitudes y enormes audiencias”⁷. Por esta razón se mantienen modelos empresariales basados en la concentración horizontal y vertical para superar estos problemas. Además, se mantiene un fuerte control sobre la creatividad de los creadores de contenido y otros sistemas para asegurar el éxito de la producción como el conocido *Star System*

⁶ REID, Benjamin, ALBERT, Alexandra, HOPKINS, Laurence, *A Creative Block? The Future of the UK Creative Industries*, Londres, Work Foundation, 2010, p. 10

⁷ ANDERSON, Chris, *La economía Long Tail de los mercados de masas al triunfo de lo minoritario*, Buenos Aires, Tendencias Editores, 2006, p. 3

utilizado en el cine *blockbuster*. Dicho modelo consiste en recurrir a las estrellas reconocidas por el público para reducir la incertidumbre respecto a los beneficios potenciales. Entendemos por estrellas a determinadas personas que forman un grupo muy pequeño dentro del elenco de artistas que se dedican a una modalidad concreta y que cuentan con una fama muy superior al resto de artistas. Por esta razón, el público prefiere pagar por un trabajo realizado con pocas estrellas antes que disfrutar de un espectáculo llevado a cabo por personas con ‘menos talento’ y fama. La eterna repetición del mismo patrón, regula también la relación con el pasado. “La novedad del estadio de la cultura de masas respecto al liberal tardío consiste en la exclusión de lo nuevo (...), cuando llega al punto de determinar el consumo, descartan como riesgo inútil lo que aún no ha sido experimentado. Los cineastas consideran con sospecha todo manuscrito tras el cual no haya ya un tranquilizador *best-seller*”⁸. Así, los artistas con más fama ganan aún más fama, y por tanto, más dinero, mientras que los demás artistas no consiguen ni la fama ni los beneficios que podrían haber obtenido de haberlos elegido a ellos. Esto crea unas diferencias enormes entre los talentos que se encuentran en el carro del estrellato y los que no. “Pero muchos de nosotros no queremos solamente eso (...) desafortunadamente en las últimas décadas las alternativas han sido desplazadas por las técnicas de marketing que de forma desesperada utiliza la industria del entretenimiento en la dura lucha por conseguir el siguiente superéxito”⁹.

Por otro lado, las artes performativas como los espectáculos en vivo no cuentan con las ventajas de reproducción con las que podría contar el cine o la música grabada, por lo que se considera que los espectáculos en vivo siguen el “modelo de la enfermedad de costes”. Mientras que los trabajadores de una empresa industrial pueden ofrecer un producto terminado tangible y reducir costes de producción, su productividad se puede medir. En cambio, una compañía de teatro o una orquesta no puede ofrecer un producto tangible y su productividad es muy difícil de medir¹⁰. De esta manera, las grandes

⁸ Adorno y Horkheimer, 1988: 261

⁹ Anderson, 2012: 56

¹⁰ J. BAUMOL, William, G. BOWEN, William, *On the Performing Arts: The anatomy of their Economic Problems*, American Economic Review, mayo de 1965, p. 22

compañías de teatro prefieren aplicar el modelo industrial a sus espectáculos, ofreciendo la misma obra en distintas localizaciones con distintos actores y trabajadores que todos reproducirán fielmente la misma pieza en todos los actos. El Circo del Sol podría ser un ejemplo muy claro de este fenómeno, donde se realizan grandes castings periódicamente para poder llevar a cabo este modelo.

El video arte y el/la video danza

El video arte es un movimiento artístico que nace en Estados Unidos y Europa durante la década de los sesenta, en el momento en el que surge la televisión. Se basa en el uso de la imagen en movimiento y el sonido para crear experiencias cinematográficas más allá de la narrativa lógica que podía observarse en el cine y las producciones televisivas, sobrepasando incluso los límites del cine experimental. La principal característica es que mezcla arte conceptual, *performance* e incluso el minimalismo para crear una pieza que luego puede ser distribuida de forma independiente o formar parte de una exposición en vivo en la que el vídeo sería solo uno de los elementos que la conforman. Sus pioneros, Wolf Vostell y Nam June Paik, presentaron su primera obra en la Galería Parnass (Wuppertal, Alemania). Esta obra se titulaba *Ciclo Habitación Negra*¹¹ y era la primera en incluir un televisor como elemento discursivo¹². Se estaba gestando ya la idea de un nuevo medio artístico, en especial a través de la ideología contracultural de unas corrientes artísticas que supieron aprovechar el factor mediático para arremeter contra las estructuras convencionales del arte y la política. El video arte es, en ocasiones criticado e incluso deslegitimado dado que, según sus detractores, no conforma una nueva disciplina, sino tan solo un paradigma estético basado en la utilización de las tecnologías digitales y audiovisuales. No obstante, Sebastián González defiende en su artículo *Video Tape is Not Television: aproximación a una estética del video arte*¹³ que los medios audiovisuales han creado una idea social –la cual define como “dictadura de imágenes”- que determina el

¹¹ Vostell, Wolf. June Paik, Nam. “Ciclo Habitación Negra”, 1963, Galería Parnass.

¹² MEDIEN KUNST NETZ, *Exposition of Music – Electronic Television* (En línea), disponible en <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/12/>, consultado el 13 de junio de 2015.

¹³ GONZÁLEZ M. Sebastián, *Video Tape is Not Television: aproximación a una estética del videoarte*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, 2006, p. 269.

significado de belleza en cuanto al arte. Este significado ha cambiado, y solo es bello si “la publicidad es cool”¹⁴. Nam June Paik junto con el músico John Cage crearon “una de las piezas fundamentales del videoarte: Global Groove”¹⁵, en donde se traía el concepto de la aldea global, creado por Marshall McLuhan, transformado en una crítica hacia la saturada comunicación global instaurada por los abusos de los *mass media*”¹⁶. De esta manera, se confirma que el video arte es más que una nueva fórmula estética; se trata de un discurso que trasciende más allá de las imposiciones culturales bajo las que se encuentran las distintas sociedades que forman la aldea global. Por esta razón, sea o no el video arte una disciplina como tal, es innegable que aporta nuevos planteamientos a los géneros audiovisuales hegemónicos lo suficientemente notables como para valorar la dimensión crítica y reivindicativa como eje principal de este tipo de producciones.

Más allá de la naturaleza crítica que lleva implícito el video arte, también encontramos una intencionalidad de hibridación, en la que todas las artes tienen cabida, mezclando las herramientas tradicionales con nuevas técnicas basadas en la digitalización y los contenidos multimedia. Así pues, podemos encontrarnos una infinidad de sub-géneros derivados del video arte; video teatro, video pintura, video retrato, video performance, video instalación (más conocido como instalaciones interactivas), video danza o el incipiente *net-art*. Todo ello bajo las mismas premisas, pero con enfoques muy distintos. En el caso que nos atañe, debemos fijarnos especialmente en el caso de el/la video danza. El concepto de video danza “parece tener problemas de género. ¿El video danza? ¿La video danza? ¿Femenino o masculino? (...) El/la video danza es entonces un ser transgénero. Está transitando entre lo masculino y lo femenino y de esa misma manera se resiste a dejarse asignar una etiqueta, unos límites, unas características ya sean formales o de contenido, una definición”¹⁷. En inglés su falta de identidad es aún más acentuada, en tanto

¹⁴ González, 2006: 250

¹⁵ Cage, John. June Paik, Nam. “Global Groove”, 1973.

¹⁶ FONSECA, Jenny, *Videodanza: transgenerismos y abrazos de autor* (En línea), Disponible en: <http://www.elcuerpoespin.net/revista-digital/pixelacion/videodanza-transgenerismos-y-abrazos-de-autor>, 2010, consultado el 24 de junio de 2015.

¹⁷ Fonseca, 2010

que se nombra de diversas maneras: *screen dance*, *dance on camera*, *dance for camera*, *dance film*, *media dance* y *dance cinema*, entre otros.

"Un modo de pensar a la danza para la pantalla es tomar a la cámara como su espacio, así como nos referimos al teatro como el lugar para la ejecución de una danza. Es allí donde ocurre la obra; ella es la arquitectura contra la cual y a través de la cual el público percibe la obra. La especificidad espacial es la forma en que contextualizamos una obra de arte, el espacio provee el contexto. La danza para la pantalla es inherentemente una experiencia mediada. La cámara y el método de registro registran la danza tal como ocurre; sin embargo, la representación de esa danza está filtrada por las estrategias de composición y estéticas del operador de la cámara, y luego por el proceso de edición"¹⁸.

"Desde esta óptica parece erróneo discutir si es o no el video-danza o la danza-video una línea de trabajo audiovisual o coreográfica, ya que este no es un objeto disciplinar, sino más bien todo lo contrario, no hay imposiciones de una parte o de otra"¹⁹. Así pues, se añade una tercera dimensión –recordemos: estética y crítica- a este sub-género audiovisual: la interdependencia en otra disciplina como es la danza. Una nueva forma de ver tanto el vídeo como la danza, donde se genera una forma de trabajo que debe integrar tanto el pensamiento coreográfico como el tratamiento audiovisual, "en donde tanto quien graba como quien edita tiene posibilidades coreográficas evidentes"²⁰.

El cuerpo y la danza en los medios audiovisuales

Como ya hemos comentado unas líneas más arriba, el imaginario social mueve ficha según una "dictadura de imágenes" impuesta por los medios de comunicación masivos que, de alguna manera, crean el estereotipo de la imagen perfecta a todos los efectos; arte, cultura, estética, estilo de vida... El cuerpo y la danza –elementos fundamentales en nuestro proyecto- no escapan a esta definición. "La cámara no ofrece simplemente la visión del personaje y de su mundo, ella impone otra visión en la cual la primera se transforma y se refleja (...) ya no nos encontramos ante unas imágenes objetivas y subjetivas,

¹⁸ GARCÍA, Elena, *Danza y tecnología II. Videodanza* (En línea), revista digital de cuerpo y arte Luciérnaga, Disponible en: http://www.luciernaga-clap.com.ar/articulosrevistas/9_danza.htm, consultado el 24 de junio de 2015.

¹⁹ MUÑOZ, Brisa. *Cuerpo y video* (En línea), Revista virtual Escáner Cultural, Disponible en: <http://www.escaner.cl/escaner81>, consultado el 24 de junio de 2015.

²⁰ OCHOA GAEVSKA, Laisvie Andrea, *Video danza, un nuevo dialecto multimedia* (En línea), revista de capital cultural Iletrada, Disponible en: <http://i.iletrada.co/n22/articulo/articulo-invitado-2/115/video-danza-un-nuevo-dialecto-multimedia>, 2014, consultado el 24 de junio de 2015.

estamos apresados en una imagen-percepción y una conciencia”²¹. A lo largo de la historia del cine y, sobre todo, con el surgimiento de la televisión y la publicidad moderna, el culto al cuerpo y los estereotipos excluyentes han ido aumentando y degenerando en una sociedad que es incapaz de aceptar el hecho de ver en pantalla un hombre “poco masculino” o una mujer con sobrepeso. “La realidad es que todos los intentos sólo han conseguido oscurecer el concepto de belleza, y que hoy por hoy aunque no sepamos lo que es, sí que hay ciertas cosas relacionadas con la belleza que pueden guiar la discusión”²². Tal y como sostiene Verdú²³ “mientras crece la sociedad de las apariencias, aumenta la importancia de las representaciones”, por esta razón, también han quedado vetadas ante la representación audiovisual muchas actividades para este tipo de personas, como es, obviamente, la danza. “Con las facilidades contemporáneas de transmisión (...) son esos cuerpos tangibles que, de Rubens a Salgado, de Vigo a Cassavetes, han pesado sobre el movimiento de los seres, han pesado sobre el acto y el gesto”²⁴. Son estos cuerpos de los que habla Amiel los que han resultado en una representación ideológica que, de alguna manera, hacen referencia a religiones, órdenes sociales y poderes políticos con intereses demagógicos y manipuladores. “Nuestra capacidad para identificar algo o alguien como atrayente o atractivo, nuestro “sentido de la belleza”²⁵, no es una condición material o una facultad estática, sino una competencia adquirida que vamos alcanzando mediante hábitos y conocimientos a través de experiencias individuales, grupales y sociales”²⁶. Recuperando las palabras de Amiel, “todavía resulta necesario que los personajes que tenemos delante, actuando y corriendo, sean lastrados con un mínimo de sentimientos y emociones (...) hace falta, como podría decirse de un ballet, un argumento para la coreografía. Menos que una razón, menos que un pretexto, apenas un entorno para que el eco de los gestos tenga un color particular”²⁷. Entra en juego la dimensión narrativa que el cuerpo y sus

²¹ DELEUZE, G, *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1993, p. 113

²² MEAD, George, *The Relation of Art to Morality*, Ohio, Oberlin College, 1881, p. 63

²³ VERDÚ, Vicente, *El cuerpo*, El País, 30 de diciembre de 2000.

²⁴ (AMIEL, Vincent, *El cuerpo en el Cine*, Rosario, Universidad Nacional de Rosario, 2000, p. 45

²⁵ PERRAULT, Charles, *Ordenación de los cinco tipos de columnas*, Madrid, Taschen, 2003, p. 53.

²⁶ Ochoa, 2014

²⁷ Amiel, 2000: 57

aplicaciones –presumiblemente la danza- puede aportar al formalismo audiovisual. Tal y como apunta Muñoz²⁸ “artistas como Robert Cahen, que transita también por el video arte (...) tiene un exhaustivo trabajo de montaje, en el cual los cuerpos en movimiento que ha capturado son despojados de toda representación y realidad estableciendo nada más que huellas, difuminando y haciendo que los cuerpos pierdan toda su materia, para que solo exista una coreografía del video”.

La objetivación del cuerpo femenino, el ensalzamiento de las virtudes masculinas o las diferencias de género han sido siempre un recurso que parece ser inagotable, pero la audiencia pide otra cosa. “En la imagen de ese personaje habitado por la emoción pero transportado casi a pesar de sí, nos parece reconocer un tipo de representación que, evitando el lugar común de la introspección psicologizante (...) pone en juego al cuerpo en su totalidad y en ese movimiento que, él solo, lo toma perceptible a sí mismo. Porque esta reflexión de un tipo particular no se basa en la objetivación, que es distanciamiento, sino que, por el contrario, se acopla al acto que acompaña”²⁹. Parece que el individuo toma consciencia de sí mismo, huyendo de esta objetivación, para encontrar un nuevo modelo de representación que ofrece un punto de vista integrado e inclusivo. Son cada vez más las iniciativas –no solo en el sector audiovisual o de la danza- que abogan por cuerpos “reales” y la inclusión de individuos diversos, tanto a nivel sexual, étnico, funcional o ideológico. Se pretende dar un nuevo significado a la belleza, libre de imposiciones culturales, de cánones machacados en los medios de comunicación y de estereotipos vistos a diario en la publicidad y el *márqueting*. La belleza “no es un objeto, sino un valor, y como cualquier otro valor, requiere para su existencia de una relación extrínseca con alguna persona que cuya consciencia emerge (...) La belleza no es una cualidad innata al objeto (o a la persona), sino una propiedad percibida con respecto a ella por otra”³⁰. Las agendas mediáticas influyen en la forma que los individuos entienden esta cualidad que es la belleza. Los mensajes que lanzan los *mass media* mantienen una influencia que repercute como se ve o se valora la estética,

²⁸ Muñoz, 2006

²⁹ Biran, 1932: 27

³⁰ LLOYD, Morgan, *Vision and contact*, Londres, Williams and Norgate, 1923, p. 225.

haciendo una sociedad cada vez más irracional. Por esta razón, “es necesario desmantelarla poniendo en marcha una revolución cultural con nuevos valores, actitudes y comportamientos”³¹, donde significado de “belleza” no resida en un imaginario social impuesto, sino en la concepción que cada individuo crea por sí mismo. Llegamos a una reflexión que aúna video arte y video danza con los estudios de género y la diversidad cultural, donde los objetivos de todos ellos se forman nuevos conceptos, maneras de entender el medio audiovisual y espacios donde se integran fenómenos contracultura. El video arte es, en definitiva, una forma de transmitir mensajes reivindicativos de toda índole, capaces de tumbar estereotipos y representaciones arquetípicas.

³¹ Ochoa, 2014

Cultural Industries

The cultural industry is the way the political-economic system has managed to derive artistic creation, symbolic content, and ultimately, everything that is not tangible economically, to the dynamics of the capitalist system. As specified on the website of UNESCO³², "These contents are typically protected by copyright and may take the form of a good or service". Thus, the capitalist system has to commodify everything when it has a minimum of demand through a monetary system that defines what the value of each product or service. In this dynamic than previously belonged to the processes of identity of a culture through its art, language and rituals among others, they have become a product with a market-determined price³³.

Adorno and Horkheimer³⁴, parents of the term, place great emphasis on the issue of commercialization of culture: capitalization. Assume that the terms "industry" and "culture" are contradictory, but in fact refer to the instrumental intent of the fascist governments of the time on film, media and photography in Western societies. However, the initiatives undertaken by governments today sought to be more support for these activities which, after all, also an increasingly important role in post-industrial economies based on knowledge component³⁵. Unfortunately, the different development and profitability of different industries has led to create a full diversification among marginal industries and cultural industries. This led to "art institutions with public funding were forced, liked it or not, to be exposed to market forces and take the competitive spirit of free enterprise"³⁶.

But despite these demands from governments to follow cultural production schemes neoliberal capitalism supposedly to protect and legitimize the economic model whereby workers in this sector- are based, it first forsakes precisely it.

³² UNESCO: 3

³³ Adorno, 1997: 255

³⁴ Horkheimer and Adorno, 1988: 37

³⁵ UNESCO: 4

³⁶ Wu, 2007: 67

“Cultural industries are particularly vulnerable to the economic crisis, in part because of the disproportionate number of microenterprises that make up this sector means that much more difficult to absorb exogenous economic shocks (...) the post-2008 recession has had important consequences can be seen both rates of economic failure and changes in employment. This crisis has had a particularly negative impact in this sector compared to the two previous recessions, because there has been a significant drop in demand for companies or freelancers. In late 2008, a quarter of independent music stores had been broken”³⁷.

Star System and the "cost disease"

The cultural industries (especially film production) have a high economic risk as they must make a strong initial investment (high production cost) and the benefits are slow (long-term benefits). However, as they increase, the reproduction costs are cheaper. Chris Anderson attributes the name of Long Tail to this phenomenon, since in a graph (Y axis costs, axis X benefits) a very high value is obtained on the Y axis in the beginning and as you move to the right only have a chink costs. "The last century in the world of entertainment found the solution (...) by the seller, the charts or movies fashion (...) the system functions and thus a healthy proportion of all works produced are known to the general public. Good songs, movies or books draw crowds and huge audiences"³⁸. For this reason business models based on horizontal and vertical concentration to overcome these problems remain. In addition, a strong control over the creativity of content creators and other systems is maintained to ensure the success of production known as the Star System used in the blockbuster film. This model consists in using the recognized stars for the public to reduce uncertainty regarding the potential benefits. Stars mean by certain persons who are a very small group within the group of artists who are dedicated to a specific pattern and that have a reputation far superior to other artists. For this reason, the public prefers to pay for work done with few stars before enjoy a show performed by people with 'less talented' and fame. The endless repetition of the same pattern, also regulates the relationship with the past. "The new stadium of mass culture regarding late liberal is the exclusion of the new (...), when it reaches the point of determining consumption, discarded

³⁷ Reid, Albert and Hopkins, 2010: 10

³⁸ Anderson, 2006: 3

as useless risk which has not yet been experienced. The filmmakers considered with suspicion all manuscript after which there is no longer a reassuring bestseller"³⁹. Thus, artists earn more fame even more fame, and therefore more money, while the other artists do not get neither fame nor the benefits that could be obtained if any chosen them. This creates enormous differences between the talents found in the car of stardom and those without. "But many of us do not want only that (...) unfortunately in recent decades have been displaced by alternative marketing techniques that desperately used the entertainment industry in the hard struggle for the next blockbuster"⁴⁰.

On the other hand, the performing arts and live entertainment do not have the advantages of reproduction which could have recorded movies or music, so it is considered that the live shows are the "model of disease costs ". While workers of an industrial company can offer a tangible finished product and reduce production costs, productivity can be measured. Instead, a theater company or orchestra can not offer a tangible product and productivity is difficult to measure⁴¹. Thus, the great theater companies prefer to apply the industrial model into their shows, offering the same work in different locations with different actors and workers who all played the same piece faithfully in all events. Cirque du Soleil could be a very clear example of this phenomenon.

Video art

Video art is an artistic movement born in the United States and Europe during the sixties, at the time when television emerged. It is based on the use of the moving image and sound to create cinematic experiences beyond the narrative logic that could be seen in the film and television productions, even beyond the limits of experimental cinema. The main feature is that it mixes conceptual art, performance and even minimalism to create a piece that can then be distributed independently or be part of a live show where the video would be only one of the elements that comprise it. Its pioneers, Wolf Vostell and Nam June Paik

³⁹ Horkheimer and Adorno, 1998: 261

⁴⁰ Anderson, 2012: 56

⁴¹ Baumol and Bowen, 1965: 22

presented his first work in the Parnass Gallery (Wuppertal, Germany). This work cycle was called Black Room⁴² and was the first to include a television as a discursive element⁴³. It was already brewing the idea of a new artistic medium, especially through the countercultural ideology of some artistic movements that took advantage of the media factor to attack the conventional structures of art and politics. Video art is sometimes criticized and even discredited since, according to its detractors, does not conform to a new discipline, but only an aesthetic paradigm based on the use of digital and audiovisual technologies. However, Sebastian Gonzalez argues in his article *Television Video Tape is Not approximation to an aesthetics of video art*⁴⁴ that the media has created a social idea -which defined as "dictatorship of images" - that determines the meaning of beauty as art. This meaning has changed, and is only beautiful if "advertising is cool"⁴⁵. Nam June Paik along with the musician John Cage, created "one of the fundamental pieces of video art: Global Groove, where the concept of the global village, created by Marshall McLuhan, was transformed into a critique of the saturation in global communication brought by abuse of the mass media."⁴⁶ Thus, it is confirmed that the video art is more than a new aesthetic formula; it is a discourse that transcends beyond the cultural impositions under which are the various companies that make up the global village. Therefore, whether or not video art is a discipline as such, it is undeniable that provides new approaches to this kind of audiovisual gender that are remarkable enough to assess the critics and demands as the main focus of such audiovisual productions.

Beyond the critical nature that implies video art, we also found an intention of hybridization, where all the arts have a place, mixing traditional tools with new techniques based on scanning and multimedia content. Thus, we can find an infinite number of sub-genres of video art derived; video theater, video painting, portrait video, video performance, video installation (aka interactive installations), video dance and the emerging net-art. All under the same assumptions, but with very different approaches. In the case that concerns us, we must look especially in the case of the dance video. The concept of video

⁴² Vostell, Wolf. June Paik, Nam. "Ciclo Habitación Negra", 1963, Galería Parnass

⁴³ MEDIEN KUNST NETZ, 2015

⁴⁴ González, 2006: 269

⁴⁵ González: 2006: 250

⁴⁶ Cage, John. June Paik, Nam. "Global Groove", 1973.

dance "seems to have gender issues. Is the dance video? Is the video dance? ¿Male or female? (...) The dance video is then a being transgender. It is transiting between male and female and the same way refuses to be assigned a label, limits, characteristics whether formal or content, a definition "⁴⁷. English lack of identity is even more pronounced, while appointing in various ways: screen dance, dance on camera, dance for camera, dance film, media dance and dance cinema among others.

"One way to think of dance for the screen is to take the camera as your space and we refer to the theater as the place for the performance of a dance where the piece occurs;. It is architecture against which and through which the public perceives the work. The spatial specificity is the way we contextualize a work of art, the space provides the context. The dance for the screen is inherently mediated experience. The camera and recording method recorded dance as it occurs, but the representation of that dance is filtered through the aesthetic strategies of composition and camera operator, and then the editing process"⁴⁸.

"From this perspective seems wrong to argue whether or not the video-dance or dance-video is audiovisual or choreographic work, since this discipline is not an object but rather on the contrary, there is no enforcement of one part or the another one. A third dimension is added –remember, aesthetical and critical- "⁴⁹ to this audiovisual sub-genre: interdependence in other disciplines such as dance. A new way to see both video and dance, where a form of work that must integrate both the choreographic thought as the audiovisual treatment is generated, "in which both recorded as who edits who has obvious choreographic possibilities."⁵⁰

The body and dance in the media

As we mentioned a few lines above, the social imaginary moves on a "dictatorship of images" imposed by the mass media that, somehow, created the stereotype of the perfect image for all purposes; art, culture, aesthetics,

⁴⁷ Fonseca, 2010

⁴⁸ Fonseca, 2010

⁴⁹ García, Luciérnaga.

⁵⁰ Muñoz, Escáner Cultural.

lifestyle... The body and dance-elements fundamental to our project- can't escape from this definition. "The camera does not just offer the vision of the character and his world, it requires another vision in which the first is transformed and reflected (...) we are no longer in front of some objective and subjective images, we are captured on self-image and a conscience"⁵¹. Throughout the history of cinema and, above all, with the rise of television and modern advertising, the cult of the body and the exclusionary stereotypes have been increasing and degenerating into a society that is unable to accept the fact see in display an "unmanly" man or an overweight woman. "The reality is that all attempts have only managed to obscure the concept of beauty, and that today but do not know what it is, yes there are certain things related to beauty that can guide the discussion."⁵² As says Verdú⁵³ "while growing society of appearances, the importance of representations grows too", for this reason, many activities have also been vetoed to the audiovisual representation for these people, as is obviously the dance. "With contemporary facilities transmission (...) are those who, from Rubens to Salgado, from Vigo to Cassavetes, have weighed on the movement of beings tangible bodies, what have weighed on the act and gesture"⁵⁴. It is these bodies that Amiel speaks about which have been resulted in an ideological representation that somehow refer to religions, social orders and political powers with demagogic interests and manipulators. "Our ability to identify something or someone as appealing or attractive, our "sense of beauty"⁵⁵, is not a material condition or static power, but a competition that we are reaching acquired by habits and knowledge through individual, group and social experiences."⁵⁶ Retrieving Amiel's words⁵⁷, "is still necessary that the characters before us, acting and running, they are burdened with a minimum of feelings and emotions (...) is needed, as could be said of a ballet, an argument for the choreography. Unless a reason, unless an excuse, just an environment for eco gestures have a particular color. Comes into play the narrative dimension to the body and its dance-presumably

⁵¹ Deleuze, 1993: 113

⁵² Mead, 1881: 63

⁵³ Verdú, 2000

⁵⁴ Amiel, 2000: 45

⁵⁵ Perrault, 2003: 53

⁵⁶ Ochoa, 2014

⁵⁷ Amiel, 2000: 57

applications can bring to audiovisual formalism". As pointed Muñoz⁵⁸ "artists like Robert Cahen, which also passes through the video art (...) is an exhaustive assembly, in which moving bodies that has captured are stripped of any representation and reality setting nothing but footprints , blurring and making bodies lose all your stuff, so that there is only one video choreography".

The objectification of the female body, the exaltation of male virtues or gender differences have always been a resource that seems endless, but the audience asks for something else. "In the image of that character inhabited by emotion but carried almost in spite of itself, we seem to recognize a type of representation, avoiding the commonplace of psychologizing insight (...) brings into play the body in its entirety and that movement, him alone, making himself noticeable. Because this is a reflection of a particular type not based on the objectification, which is distancing, but, on the contrary, is coupled to the accompanying act"⁵⁹. It seems that the individual becomes aware of himself, fleeing from this objectification, to find a new model of representation that provides an integrated and inclusive view. Are increasingly initiatives-not only in the audiovisual sector or the dance-advocating "real" bodies and the inclusion of various individuals, both sexual, ethnic, functional or ideological level. It aims to give new meaning to the beauty, free from cultural impositions, charges pounded in the media and stereotypes seen daily in advertising and marketing directory. Beauty "is not an object but a value, and like any other value, requires for its existence on an extrinsic relationship with someone whose consciousness that emerges (...) Beauty is not an innate quality to the object (or person) but a perceived ownership over it for another"⁶⁰. The media agendas that influence how individuals understand this quality that is beauty. Messages throwing the mass media kept an influence that affects as seen or aesthetics is valued by an increasingly irrational society. For this reason, "it is necessary to dismantle launching a cultural revolution with new values, attitudes and behaviors,"⁶¹ where meaning of "beauty" does not live in a social imaginary tax, but in the conception that each individual creates for himself. We reach a

⁵⁸ Muñoz, 2006

⁵⁹ Biran, 1932: 27

⁶⁰ Lloyd, 1923: 225

⁶¹ Ochoa, 2014

reflection that combines video art and video dance with gender studies and cultural diversity, which targets all new concepts, ways of understanding audiovisual and spaces where integrated counterculture phenomena are formed. Video art is ultimately a form of protest and communication messages from any kind, able to knock down stereotypes and archetypal representations.

ESTRUCTURA DE LA PRODUCCIÓN

Composición del equipo

El proyecto ha sido realizado por Carla Redó y Guillem Chesa a partes iguales. Pese a que, generalmente, en producciones audiovisuales se acostumbra a dividir las tareas por miembros, en esta ocasión ambos integrantes del equipo hemos formado parte de todos y cada uno de los procesos que le han dado forma a nuestra pieza.

Los dos hemos conformado la idea, hemos buscado localización, hemos decorado el espacio, hemos ejercido de operadores de cámara y directores de fotografía, sonido, dirección de actores y dirección autoral del proyecto. Ha sido un trabajo llevado completamente a medias, complementándonos el uno a la otra en cada momento, aportando, debatiendo y creando. Consideramos que sería injusto, aunque sea tan sólo por tema burocrático, asignar papeles ficticios a uno y otra cuando, realmente, ambos hemos participado en cada uno de los procesos y tramos. Por lo tanto, un buen o mal resultado debe estar repartido de forma totalmente equitativa. Consideramos que hemos sido el complemento de la otra parte cuando las fuerzas han fallado, han surgido dudas o ha habido discrepancias. El resultado viene dado por dos cabezas y cuatro manos igual de implicadas.

En cuanto al reparto, lo forman dos bailarines profesionales: Saul Barbosa – conocido como *Papa Rumba*-, de origen cubano y 54 años de edad; y Raquel Gálvez – conocida como *Lady Zhaf*-, de origen español y 27 años de edad (más información en el Anexo A). Para un proyecto de semejante envergadura, en lo que a transmisión de conceptos, sensaciones, sentimientos y metáforas narrativas y visuales se refiere, un alto porcentaje del peso del resultado final del producto recae sobre los actores. Seguridad, bagaje, reflexión, amor por el arte, intención de crítica social, compromiso y pasión son ingredientes básicos. Por todo ello, escogimos a Raquel y a Saúl. Consideramos que son artistas con talento, capaces de aportar nuevas ideas y visiones a un proyecto tan moldeable y extenso. Puntos de vista cargados de experiencias e ideas que no hacen sino reforzar una idea de base ya sólida. A esto cabe añadir la buena conexión que existe entre ambos artistas. Un vínculo emocional que se

remonta años atrás y una capacidad abrumadora a la hora de fluir en el escenario partiendo desde premisas básicas y gran parte de improvisación impulsada por un sentimiento puro y las sensaciones que en ellos provoca la música. Porque ambos la sienten y la disfrutan. La viven. Forma parte de ellos. Básico. Necesitábamos, más que a bailarines profesionales, a artistas. Completos, en constante crecimiento y evolución, exigentes. Personas capaces de fusionarse con los conceptos a transmitir y crear desde una base fina, desde pinceladas sueltas. Con fuerza y desgarró. Capaces de empatizar con los conceptos hasta metamorfosearse en ellos. Que, además, no se ciñesen a un canon estético consolidado o presupuesto, bien por edad o bien por físico, que no hace sino desterrar a talentos impresionantes. Lo encontramos todo en estas dos figuras. Consideramos, desde el minuto uno, que podían nutrir a la obra audiovisual de esa magia que buscábamos. Ese dibujar conceptos a través de movimientos, expresiones, gritos y sudor. Dos figuras capaces de inyectar una alta dosis de profesionalidad y entereza.

Por todo ello, y al poder contar con ambos, un proyecto inicialmente de dos se convirtió en una obra de cuatro, en la que cada detalle tenía matices de alguno o algunos de los miembros del equipo.

Memoria de producción

Necesidades de material y *atrezzo*

En cuanto a necesidades materiales, para video hemos contado con dos cámaras, un Dolly, trípodes, *travelling*, una *flycam* y baterías, cargadores y tarjetas para el almacenamiento del material. Por lo que respecta al sonido, dispusimos de micro de cañón, grabadora, pértiga, adaptador DSLR, pilas, tarjetas y cargadores. En lo que a iluminación se refiere, contaremos con *leds*, *fressnels*, soportes y *truss*.

El *atrezzo* gira en torno a elementos cotidianos tales como un sillón, una mesa, una maquinilla eléctrica y cortinas. Además, objetos como cuerdas, un pañuelo rojo y sacos. El vestuario se vincula a los estilos de los artistas. En el caso de Raquel, un toque más gamberro. Entre rockero y elegante, pero rudo. Con predominancia de colores oscuros, principalmente negro. Saúl, por su parte, adopta una estética 'muy de la Habana'. Predominancia de colores vivos y blanco. Un tanto más refinado y menos alternativo.

La decoración que envuelve al local refuerza la idea de estancia abandonada, en construcción u olvidada. Por ello, se pueden encontrar escombros, marcos de cuadros, fotografías con mensaje, representativas y reivindicativas, partes de un maniquí, revistas, banco de madera y cubos de pintura entre tantos otros.

Por último, como elementos necesarios para el acondicionamiento del local, hemos hecho uso de bolsas de basura, cinta americana, cinta aislante y bridas.

VÍDEO	SONIDO	ILUMINACIÓN	ATREZZO	VESTUARIO	DECORACIÓN	OTROS
Canon EOS 6D	Micrófono cañón	2 paneles led	Pañuelo rojo	Botas, medias negras, top negro, chupa de cuero, malla	Escombros	Bolsas de plástico
Canon EOS 5D MkIII	Cable Canon XLR	8 focos led	Sillón	Traje Dandy	Cuadros	Cinta americana
Dolly	Grabadora H4n	Fressnel	Cortina	Ropa interior de color carne y negra	Fotografías con chinchetas y cuerda	Bridas
2 trípodes vídeo	Pértiga	3 soportes	Pintura en polvo		Maniqués	Hilo de hierro
1 trípode foto	Adaptador DSLR	2 truss	Maquinilla eléctrica		Mesa	

Travelling	Pilas, tarjetas, cargadores ...	Cables	2 sacos		Banco	
FlyCam			Cuerdas		Revistas	
Baterías, tarjetas, cargadores ...						

Informe de localizaciones

La localización en la que hemos desarrollado el proyecto audiovisual se encuentra en el edificio Gumbau Center (Castellón), perteneciente a Fermín Renau, persona contactada para acceder a dicho espacio. Se trata de un local amplio, en obras, que cumple a la perfección con nuestras demandas estéticas. El único inconveniente surge con la necesidad imperiosa de tener que cubrir las amplias cristalerías con bolsas de basura con tal de evitar filtraciones de luz y darle al lugar el ambiente deseado.

DECORADO	Plató
LOCALIZACIÓN	Locales de Gumbau Center (Castellón)
PERSONA CONTACTADA	Fermín Renau
NECESIDADES DECORADO	Local amplio, en obras, destartado. Diversos objetos esparcidos como escombros, material de obra, fotografías, maniqués, una mesa con revistas, cuadros y otros elementos.
ATREZZO	Pañuelo rojo, sillón, cortina, maquinilla eléctrica, 2 sacos, cuerdas.
OBSERVACIONES	Es necesario tapar las cristalerías con plástico negro para facilitar la iluminación artificial.
GUIÓN	Escenas 1, 2, 3, 4 y 5. Páginas 1-6.

Presupuesto

Pese a la cantidad de necesidades materiales y el coste que supone contar con todas ellas, la inversión mayor se realizó en enseres necesarios para acondicionar el local, tales como bolsas de basura, cinta americana, bridas, etc. El resto de necesidades se vieron cubiertas de forma gratuita al obtenerlas de contactos previos.

IMAGEN	PROVEEDOR	CANTIDAD	COSTE
Canon EOS 6D	X	1	0 €
Canon EOS 5D MkIII	X	1	0 €
Dolly	Amparo Valls	1	0 €
Trípode vídeo	Universitat Jaume I	2	0 €
Trípode foto	X	1	0 €
Slider (travelling)	X	1	0 €
FlyCam	X	1	0 €
Baterías	X	4	0 €
Tarjetas	X	2	0 €
Cargadores	X	2	0 €
Total:			0 €

SONIDO	PROVEEDOR	CANTIDAD	COSTE
Micrófono cañón	Universitat Jaume I	1	0 €
Cable Canon XLR	Universitat Jaume I	1	0 €
Pértiga	Universitat Jaume I	1	0 €
Grabadora H4n	Universitat Jaume I	1	0 €
Adaptador DSLR	X	1	0 €
Pilas	Mercadona	4	2 €
Tarjeta	X	1	0 €
Total:			2€

ILUMINACIÓN	PROVEEDOR	CANTIDAD	COSTE
Paneles LED y soportes	Papa Rumba Moviments	2	0 €
Focos LED	Papa Rumba Moviments	8	0 €
Foco de cuarzo 2000W y soporte	Universitat Jaume I	1	0 €
Truss	Papa Rumba Moviments	2	0 €
Alargadores	X	2	0 €
Regletas	X	4	0 €
Total:			0 €

ATREZZO	PROVEEDOR	CANTIDAD	COSTE
---------	-----------	----------	-------

Pañuelo rojo	X	1	0 €
Sillón	Papa Rumba Moviments	1	0 €
Maquinilla eléctrica	X	1	0 €
Sacos	X	2	0 €
Cuerda	X	1	0 €
Total:			0 €

DECORACIÓN	PROVEEDOR	CANTIDAD	COSTE
Escombros y material de obra	Gumbau Center		0 €
Cuadros	X	5	0 €
Fotografías	Format G10	30	4,50 €
Maniquí	Encantos Castellón	1	10 €
Mesa	X	1	0 €
Banco	X	1	0 €
Revistas	X	10	0 €
Total:			14,50 €

HERRAMIENTAS	PROVEEDOR	CANTIDAD	COSTE
Bolsas de plástico	Carrefour	50	35 €
Cinta americana	Carrefour	2	14,95 €
Bridas	Carrefour	30	7,80 €
Hilo de hierro	Carrefour	1	2,90 €
Blue-tag	Carrefour	1	1,80 €
Total:			62,45 €

TRANSPORTE, DIETAS Y OTROS	OBSERVACIONES	COSTE
Transporte	Billetes de tren de Rachel	22,50 €
Dietas	Agua y almuerzo para tres días	20 €
Instalación eléctrica	Tres horas de trabajo	30 €
Total:		72,50 €

TOTAL: 151,45 €

Plan de rodaje

El rodaje se dividió en tres jornadas:

En la primera jornada se rodaron las escenas 1, 3 y 5.

En la segunda jornada se rodó la escena 4.

En la tercera jornada se rodó la escena 2 y también realizamos las fotografías de equipo.

DÍA	HORA	LOCALIZACIÓN	SECUENCIAS	PLANOS	TIEMPO ESTIMADO DE RODAJE	MATERIAL TÉCNICO	SONIDO	ATREZZO	ACTORES
1	9:00 – 14:00	PLATÓ. INT. DÍA	1, 3, y 5	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11 y 14	4 horas más un descanso	2 cámaras, Dolly, 2 trípodes vídeo, 1 trípode foto, travelling, micrófono y grabadora	Afro y rumba	Pañuelo rojo, sillón, maquinilla eléctrica, cuerdas, sacos	Saúl y Rachel
2	9:00 – 12:00	PLATÓ. INT. DÍA	4	12 y 13	3 horas	1 cámara, Dolly, trípode foto, micrófono y grabadora	Poesía e instrumentos	Sillón, batás, mesa, revistas, saco	Saúl
3	9:00 – 12:00	PLATÓ. INT. DÍA	2	6 y 7	3 horas	1 cámara, micrófono y grabadora	Krump	Pañuelo rojo, sillón	Saúl y Rachel

Timing

Idea e investigación previa: octubre de 2014 a febrero de 2015.

Guion: febrero 2015 a marzo 2015.

Localización y búsqueda de actores: abril de 2015.

Necesidades de producción, decoración e iluminación: mayo de 2015.

Rodaje: 8, 9 y 10 de junio de 2015.

Montaje y etalonaje: 10, 11, 12, 13, 14 y 15 de junio de 2015.

Lanzamiento del *teaser*

<https://www.facebook.com/xesa.mugenzero/videos/10205819540481322/?pnre>

[f=story](#)) y la web oficial (<http://www.ugly.guillemchesa.com>): 12 de junio de 2015

Lanzamiento del producto final: 19 de junio de 2015.

Derechos de autoría y registro

La pieza se encuentra amparada bajo la licencia libre *Creative Commons* Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Tanto los documentos del proyecto como la pieza audiovisual en sí están protegidos de cualquier intento de plagio, difusión comercial no consentida por los autores y modificación del contenido a nivel formal y de significado. Tal y como hemos expresado ya anteriormente, registrar la obra en una institución oficial, con el respectivo desembolso económico, estaría en contra del mensaje que pretendemos transmitir, por lo que este tipo de licencia es el más adecuado para nuestro proyecto. En las siguientes líneas se puede encontrar un extracto de la licencia.

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material

El licenciadador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento — Debe **reconocer adecuadamente** la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e **indicar si se han realizado cambios**. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciadador o lo recibe por el uso que hace.



NoComercial — No puede utilizar el material para una **finalidad comercial**.



CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la **misma licencia que el original**.

No hay restricciones adicionales — **No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas** que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

Permisos

Los permisos del material audiovisual empleado en la producción de la pieza también están amparados bajo una licencia *Creative Commons* de la misma naturaleza que la nuestra, por lo que para ser utilizados tan solo deben ser citados en los créditos de la obra. Este material es, en orden de aparición:

-Zero Db, por The Snare.

-The Ha Dance, por Masters at Work.

-Starfoxxx, por Ha Reworq'd.

-High Elephant, por un artista desconocido, con la voz de ElephantMan.

-Danzon Guaguanco, por Arturo Sandoval.

-Voyage dans l'eau, por Delà.

PRODUCCIÓN DE LA PIEZA

Sinopsis

Dos bailarines se encuentran en un espacio frío y extraño. Sin cruzar una sola palabra y con actitud sobria ambos danzan por toda la estancia, absortos en su mundo. El diálogo se produce en cada movimiento, en cada mirada y en cada suspiro. Las esencias, intactas. Hablan de sus vivencias, de sus orígenes, de sus motivaciones y de sus metas, pero también hablan de sus miedos, sus errores, de la decadencia y de la muerte. Quienes parecían ser independientes y resistentes acaban por arrodillarse ante una realidad legitimada por ellos mismos.

Decisiones discursivas

El formato de Ugly se basa en un video arte compuesto por cinco fases, hiladas mediante la danza como canal principal con el que expresar la idea, en las que intervienen diversas disciplinas artísticas (pintura, poesía, música...) para acompañar a la principal de ellas. La elección del formato basado en el video arte se debe a la libertad que puede ofrecer para contar una historia mediante artes performativas como la danza sin necesidad de desarrollar escenas de diálogos que no aportarían nada al mensaje que se pretende transmitir, puesto que está basado en la muerte y el silencio. Las fases o episodios que componen la narración de la pieza se centran en las fases de aceptación de la muerte (negación, ira, negociación, depresión y aceptación). Es una metáfora de cómo los artistas luchan por mantener la esencia de sus obras hasta que se rinden ante la estandarización. Dos bailarines (Rachel y Saúl) han representado cada una de estas fases, turnándose o simultáneamente, empleando distintos tipos de baile y también representando los distintos sentimientos que se proponen a través de coreografías aliñadas con estas disciplinas artísticas que hemos comentado.

La elección de la temática sobre la aceptación de la muerte, aparte de dotar de una estructura narrativa clara y concisa al relato, goza de un gran peso simbólico y estético. Simbólico, por ser una metáfora que se adapta perfectamente al mensaje que queremos transmitir y, posiblemente, sea también un sentimiento común entre los artistas que no encajan en ese modelo

estandarizado y sienten que el arte no les va a aportar el sueldo para su día a día ni tampoco ningún reconocimiento a nivel institucional. Estético, porque con cada fase se desarrolla un ritmo, una fotografía, un tono y una construcción a nivel formal diferente. Con esta estructura en mente, empezamos con colores vivos, llenos de fuerza, un ritmo *allegro*, multitud de planos recurso y en general una sensación *naïve*, llena de ilusión. Esto desaparece para dar lugar a estéticas menos saturadas, más lentas, más centradas en el bailarín y no en aspectos que nos distraigan y evoquen emociones e interpretaciones alternativas. Finalmente, llegamos al blanco y negro, a la imagen estática, incluso a la repetición y la fatiga; por otra parte, dado que las etapas que sigue la pieza no son una evolución sino un retroceso, el *atrezzo* cada vez es más simple, más monótono, más blanco, más muerto. La última fase, de hecho, pretende ser una fotografía post-mortem de los artistas. La estancia está cubierta de polvo y amueblada con objetos viejos, escombros y material de obra, dando una atmósfera de abandono y decadencia. Los elementos más simbólicos cubren las paredes y los rincones, encontrando así fotografías, pinturas, libros y esculturas entre otros; no solamente dando cuenta de la valoración al arte, sino transmitiendo un mensaje en sí mismas. Queda, pues, a libre interpretación de los espectadores.

En cuanto al vestuario, los actores empiezan con ropas que les caractericen. A medida que avanza la acción se despojan de algunas piezas del vestuario hasta quedar en ropa interior, del color de su piel, con tal de simbolizar un efecto de desnudez ante el público.

Finalmente, cada fase corresponde a una escena distinta, por lo que consideramos que utilizar nexos entre ellas que no se limitaran al fundido a negro, podía ser una forma inteligente de hilar y cohesionar la continuidad narrativa y visual. Así pues, a continuación podemos ver estas fases que conforman la pieza.

Negación

Palabras clave: explosión, emociones, crear, ilusión, despertar, identidad, fuerza, inocencia.

Resumen: En la introducción, participan los dos bailarines, que desarrollan una coreografía conjunta con música de estilo new-jazz como hilo musical. La secuencia se ha rodado con un *travelling* inicial que empieza desde el fondo de la estancia hasta una distancia corta entre la cámara y el espacio donde transcurre la acción. La fotografía presenta colores vivos y saturados. Con tal de representar las enormes diferencias que existen entre ambos, hemos utilizado un plano fijo en el que Saul baila siempre en la misma zona del encuadre, mientras Rachel varía constantemente su posición en la estancia mediante microelipsis añadidas en post-producción. Los bailarines visten ropa colorida, genuina y alternativa. Cada uno representando su estilo en esencia. Movimientos amplios, en sintonía con lo que la música les transmite. El espacio es un local algo destartalado, a medio edificar. Diáfano. Libre de mobiliario y decoración específica.

La idea que se pretende transmitir es la sensación de libertad y excitación que puede percibir un artista al iniciar su carrera. Por ello la presencia de colores vivos y el dinamismo en la coreografía, así como la ingenuidad y la independencia al estar realizando movimientos distintos entre ambos, trabajando completamente por cuenta propia y sintiendo de forma libre.

Al finalizar la coreografía, Rachel se posiciona frente al objetivo, tapando prácticamente todo el encuadre para pasar un pañuelo por delante de la cámara a modo de telón. Esta acción sirve para hacer un corte directo a modo de transición, mostrando a la bailarina en el centro de la pantalla a modo de silueta, envuelta en un entorno que representa un espacio teatral con un fondo ligeramente teñido de rojo.

Ira

Palabras clave: agresividad, expresividad, rabia, movimiento, grito.

Resumen: En esta ocasión, tan solo participa Rachel, representada como una silueta. La coreografía evoluciona de posiciones fijas a movimientos más dinámicos y continuos, pero sin dejar la rigidez que caracteriza a los estilos *waacking* y *vogue dance*. Llegados a un punto en que la música aumenta el ritmo, se intercalan progresivamente planos teñidos completamente de rojo en los que Rachel hace movimientos muy bruscos y rápidos, típicos del baile

krump, mostrando enfado. Esto planos intercalados aumentan su frecuencia de aparición hasta que sustituyen completamente a los anteriores. Al representar la ira, simulamos una “pelea callejera”. Rachel se dirige a la cámara, amenazante, que avanza y retrocede como si intentara acosarla y defenderse de sus ataques. En ocasiones también es la propia cámara la que acosa a Rachel, acercándose demasiado y obligándola a retroceder. Esto hace referencia al momento en que los artistas se dan cuenta del panorama y sienten frustración al ver que su obra no adquiere relevancia ni crédito si no sigue unos estándares. La reacción más habitual es encerrarse en una burbuja y luchar por unos ideales. El color rojo representa la lucha, los movimientos bruscos representan el inconformismo y la ropa de la que se deshace, representa la presión a la que estaban sometidos y el ahogo que esto supone. Finalmente, abatida y destrozada, da un golpe a la cámara, lanzándola contra el suelo, donde hay una imagen con un texto: “You look like shit when you dance”. Esta es la transición empleada para trasladarnos a la siguiente escena.

Negociación

Palabras clave: diálogo, convencimiento, lucha, copia, derrotismo.

Resumen: Esta secuencia, con un tono cálido y un ritmo pausado, muestra desde distintos puntos de vista cómo los dos bailarines luchan por hacerse con el control de una maquinilla eléctrica, símbolo de un poder represivo en el que ninguno de ambos quiere caer. La coreografía se desarrolla alrededor de un sillón, con fuerte carga simbólica, con el que ambos bailarines interactúan directamente de principio a fin de la escena. En un primer instante es Rachel la que aparece sentada en él, con Saul tras ella. A ritmo de la percusión y con una dinámica que va *in crescendo*, ambos realizan movimientos bruscos, tribales, de estilo afro y con gran carga expresiva. Se muestra una escena llena de convulsiones y pasiones. La coreografía se desarrolla hasta que, finalmente, Saul es arrastrado a caer sobre el sillón cuando. Es entonces cuando Rachel, ya con la maquinilla en su poder, le rapa la cabeza.

El tono cálido que adopta la escena, simboliza apaciguamiento y monotonía. Los artistas abandonan su lucha para adaptarse al sistema que les es impuesto, pero no lo hacen solos: el hecho de ver referentes que también lo

hacen les impulsa a repetir esas conductas inconscientemente. Se realiza un proceso de negociación entre artistas e industria. La silla es la moneda de cambio, la industria ofrece comodidad y el artista la acepta porque necesita descansar tras tanto esfuerzo, pero intenta luchar contra los cambios y la pérdida de identidad. Esto desemboca en una vulnerabilidad que los acaba desprotegiendo ante la estandarización. Pierden su valor genuino para convertirse en imitaciones de imitaciones. Se intentan apartar de la silla para evitar ese efecto, luchan entre ellos para poder demostrar que siguen siendo genuinos frente a los demás, pero finalmente se percatan de que incluso apartándose de la industria, ya han caído en el estereotipo.

Saúl, solitario y triste cae en depresión. El hecho de raparle la cabeza representa la pérdida de identidad que tanto temían. Tan sólo un foco directo le alumbraba en la siguiente escena. El resto es oscuridad. La cámara se acerca al rostro del bailarín mientras Rachel le rapa la cabeza hasta tapar el objetivo, a modo de transición.

Depresión

Palabras clave: soledad, tristeza, nostalgia, pérdida de identidad, desidia, oscuridad, peso.

Resumen: En esta secuencia, la estancia está completamente a oscuras a excepción del foco que alumbraba al bailarín, que inicia su coreografía sentado en la silla. Como hilo conductor, su propia voz en off recitando un poema sobre Matanzas. La imagen presenta tonos rosados, casi monocromáticos y se rueda íntegramente en un plano secuencia que se inicia muy cerca del bailarín y se aleja lentamente de él mediante un *Dolly* hasta mostrar toda la estancia. A medida que el poema avanza, el bailarín se levanta e interactúa con los elementos que haya alrededor.

El poema, que evoca sentimientos de nostalgia sobre la isla que vio nacer al artista, es la excusa que nos permite transmitir ese recuerdo de lo puro, lo esencial, lo verdadero. Sentimientos que el artista extraña y siente lejanos. La oscuridad en la que está sumido y el ligero eco que puede apreciarse en el poema recitado, pretenden simular un espacio lejano en el que el bailarín se encuentra inmerso, perdido y solo. Una suerte de sueño o pesadilla que se

presenta como un baúl de recuerdos de lo que un día fue y ya no. El artista, consciente de estar en proceso de convertirse en aquello que tiempo ha rechazó, ve que todos sus esfuerzos por resistirse al imperialismo cultural han sido en vano. La carrera hacia la mercantilización y la estandarización de su obra ya no tiene frenos. Ahora está en un eco permanente, sin referentes. Tan sólo con sus recuerdos.

Llegado un momento en su danza, el bailarín sale de plano, huyendo hacia lo oscuro. El foco que le ilumina hace ademán de buscarlo entre las sombras hasta que aparece tras una columna, mirada fija y perdida, paso decidido y cansado. Se acerca hasta una sogas que cuelga y en la que hay un saco. Lo coge y al realizar el gesto de ponérselo en la cabeza, se apaga la luz y queda la imagen completamente en negro.

Aceptación

Palabras clave: homogeneidad, parálisis, cansancio, rendición, estereotipo, ceguera, llanto.

Resumen: La última fase es la aceptación. En esta secuencia la imagen es completamente monocromática. El hecho de que la imagen sea monocroma representa la monotonía, la falta de variedad. Al no haber distintos colores con los que construir una representación, todo se reduce a lo mismo. Vestidos con ropas similares, colores apagados (predomina el color carne). Prendas desgastadas, suciedad. Homogeneidad de las identidades.

Los dos bailarines visten un saco de tela en la cabeza, cuerdas atadas a las extremidades que les unan entre ellos y ropa interior del color de su piel. La coreografía, pensada sobre el ritmo de una balada, se basa en la falta de personalidad, la ejecución de movimientos desde la apatía y la desgana. Carencia de pasión. Producto sin alma. La coreografía evoluciona desde una pugna más intensa al inicio, en la que se aprecian movimientos de lucha aunque ya sin fuerza, resistencia y dolor, hasta la desidia total, representada con la sumisión de los artistas al caer, de rodillas, bajo la sogas que cuelga sobre ellos. Ya en esta posición, con la cámara a escasos centímetros de ellos, se inician los llantos y los gritos. Sentimientos ahogados. La cámara, cuando esto sucede, inicia un movimiento hacia atrás, alejándose de los artistas

agonizando y simbolizando el abandono total. La muerte llega cuando sus gritos desaparecen. A medida que la cámara se aparta de ellos, un sonido de interferencia se va haciendo más palpable, adoptando un cáliz molesto. Finalmente, la luz se apaga y con ella desaparece el zumbido. Muerte del artista.

Tratamiento

ESC. 1 - PLATÓ. INT/DÍA.

Un hombre (**SAÚL**) de mediana edad vestido de forma elegante y una mujer (**RACHEL**) joven con ropa gamberra se encuentran en un espacio viejo, destartalado y prácticamente vacío. Se escucha un zumbido de fondo. Se acicalan y practican movimientos, preparándose para iniciar una actuación. Suena una música y empiezan a bailar, cada uno con movimientos particulares. RACHEL cubre la pantalla con un trapo rojo.

ESC. 2 - PLATÓ. INT/DÍA.

RACHEL se encuentra sola, a modo de silueta frente a un fondo teñido de rojo. Una música con tiempos y golpes muy marcados la acompañan a realizar figuras estáticas. El ritmo va aumentando y con él los movimientos de la bailarina hasta que, llegado a un punto, imágenes de ella situada en el espacio rojo que puede apreciarse al fondo al inicio de la escena, se intercalan intermitentemente y de forma gradual y en aumento entre la puesta de escena de ella como silueta. Esto se sucede hasta que las imágenes que han ido apareciendo dan lugar a la imagen de una RACHEL agresiva, que realiza movimientos bruscos y contundentes. La locura le invade y sus movimientos son cada vez más caóticos, amenazando al espectador y jugando con una soga. Finalmente le da un golpe a la cámara hacia abajo.

ESC. 3 - PLATÓ. INT/DÍA.

La cámara se recupera del golpe. RACHEL está sentada en un sillón, SAÚL, desde detrás, intenta raparle el pelo con una maquinilla eléctrica. Ambos luchan por hacerse con el control ésta. RACHEL se levanta y ambos bailan alrededor del sillón. Realizan movimientos idénticos y al darse cuenta lo evitan con un movimiento brusco, para volver a empezar a fluir danzando independientemente. Tras varias veces SAÚL vuelve a la silla y RACHEL se hace con el poder de la maquinilla eléctrica para rapar a SAÚL.

ESC. 4 - PLATÓ. INT/DÍA.

SAÚL, sentado, empieza a tocar percusión sin levantarse de la silla, mientras un poema recitado por él mismo suena en off. Sus movimientos son lentos y

pesados. Se levanta y recorre la estancia en busca de objetos que le recuerden a sus inicios, toca instrumentos y vaga de un lado a otro. Se coloca un saco en la cabeza.

ESC. 5 - PLATÓ. INT/DÍA.

SAÚL y RACHEL llevan puesto un saco de tela que cubre toda su cabeza. Bailan imitando los movimientos uno del otro. Sus movimientos se hacen erráticos y torpes, hasta que caen al suelo y gritan agónicos y cuando sus gritos cesan la iluminación se apaga.

Guion técnico

ESC. 1 – PLATÓ INT/DÍA

Nº	TIPO	OBSERVACIONES	VÍDEO	SONIDO
1	Rótulo		La relativa dimensión de la belleza	Zumbido eléctrico.
2	Plano medio	Travelling hacia atrás.	Se ve un busto de maniquí y la puerta del plató. RACHEL, vestida con ropa rockera, entra por la puerta y camina hacia el centro de la estancia mientras la cámara acompaña su movimiento mediante un travelling. En el centro de la estancia se encuentra SAUL, vestido con ropa elegante, calentando músculos. RACHEL para de caminar unos pasos por delante de SAUL.	Suena música AFRO. Zumbido eléctrico.
3	Rótulo	Travelling hacia la derecha.	UGLY	Suena música AFRO.
4	Plano general	Travelling hacia atrás. Después plano fijo. Diversas tomas.	Vista general del plató con SAUL y RACHEL en cuadro. La cámara hace un ligero travelling hacia atrás y queda fija durante el resto de la acción. Este fragmento se rodará diversas veces para cortarlo en montaje simulando micro-elipsis temporales. SAUL baila siempre en la misma zona. RACHEL cambia de posición en cada toma.	Suena música AFRO.
5	Plano medio	Mismo tiro de cámara que el anterior plano, pero con RACHEL cerca de la cámara.	Mismo tiro de cámara que en el anterior plano. RACHEL se coloca delante de la cámara, se sube la falda, saca un pañuelo rojo de las bragas y lo pasa por delante del objetivo a modo de transición.	Suena música AFRO.

ESC. 2 – PLATÓ INT/DÍA

Nº	TIPO	OBSERVACIONES	VÍDEO	SONIDO
6	Plano general	Fijo.	RACHEL quita el pañuelo de delante de la cámara y se posiciona en el centro de la estancia, mirando a cámara, bailando con estilo boking. Se quita la chupa de cuero y la tira al suelo, descubriendo una malla de rejilla pegada al cuerpo. Pasado un tiempo se queda bloqueada y no puede seguir la coreografía.	Suena música KRUMP.
7	Plano medio	Cámara en mano siguiendo los movimientos de RACHEL. 3 tomas.	Iluminación totalmente roja. Plano secuencia siguiendo a RACHEL, que baila por toda la estancia simulando una pelea con la cámara. Se rompe la malla que viste y da un golpe a la cámara.	Suena música KRUMP.

ESC. 3 – PLATÓ INT/DÍA

Nº	TIPO	OBSERVACIONES	VÍDEO	SONIDO
8	Plano general	Contrapicado. Travelling hacia atrás.	La cámara se recupera del golpe y se retira lentamente hacia atrás. La iluminación es cálida. RACHEL está sentada en un sillón, SAUL, desde atrás intenta rapar a RACHEL, pero ella se resiste y se levanta del sillón.	Suena música RUMBA.
9	Plano general	Cámara en mano. 6 tomas desde distintos ángulos. Simultáneo con plano 10.	SAUL y RACHEL mezclan movimientos genuinos con movimientos idénticos y rompen la coreografía con cambios bruscos. SAUL se quita la camisa. Entre ambos giran el sillón 90 grados (mirando hacia la derecha el plató).	Suena música RUMBA.
10	Plano medio	Cámara en mano. 6 tomas desde distintos ángulos. Simultáneo con plano 9	Misma acción que en el plano 9.	Suena música RUMBA.
11	Plano general	Travelling a Plano Detalle.	Acercamiento de frente de los dos actores hasta llegar a tapan el objetivo con el rostro de SAUL, que se sienta en el sillón. RACHEL le rapa la cabeza.	Sonido ambiente, maquinilla eléctrica.

ESC. 4 – PLATÓ INT/DÍA

Nº	TIPO	OBSERVACIONES	VÍDEO	SONIDO
12	Plano detalle	Travelling a Plano americano – Seguimiento en movimiento lateral. Plano secuencia.	Desde el rostro de SAUL hacia unos metros más atrás. Posteriormente la cámara sigue a SAUL moviéndose únicamente de izquierda a derecha. Un foco de spot (estilo teatro) sigue los movimientos de SAUL, que se levanta del sillón y camina de lado a lado, interactuando con los objetos que encuentra a su paso y tocando algunos instrumentos. Al terminar la coreografía corre hacia la derecha y el foco desaparece.	Sonido ambiente. Voz de SAUL. Instrumentos.
13	Plano medio	Travelling de izquierda a derecha	Desde la columna. SAUL se quita los pantalones a escondidas de la cámara, quedando solo unos calzoncillos del color de su piel. Camina unos pasos más hacia delante y se coloca un saco de tela en la cabeza. La luz se apaga en ese momento.	Sonido ambiente. Voz de SAUL.

ESC. 5 – PLATÓ INT/DÍA)

Nº	TIPO	OBSERVACIONES	VÍDEO	SONIDO
14	Plano medio	Travelling a Long shot. Plano secuencia. Grabado a 60 FPS.	Se enciende un foco de iluminación cálida que solo alumbrá la zona de la puerta, donde están situados los bailarines, vistiendo ropa interior del color de su piel. SAUL está mirando hacia la puerta, y RACHEL de frente a la cámara. En medio cuelga una soga. Ambos bailan atados haciendo movimientos que obliguen a seguirse el uno al otro. La cámara empieza a moverse hacia atrás cuando caen al suelo y gritan mientras siguen bailando, cada vez más lento y pesado hasta que cesan por completo su actividad. Cuando la cámara llega al otro extremo de la sala se apaga el foco.	Suena música DRAMÁTICA. Sonido ambiente, gritos y sonido eléctrico.

PLAN DE EXPLOTACIÓN

Análisis del mercado: público objetivo

Dada la naturaleza del proyecto, el público objetivo al que pretendemos acercarnos apela más a los gustos personales y el nivel cultural de los individuos, y no tanto a cuestiones demográficas. Por ello es necesario centrarse en seguidores de diversas disciplinas artísticas –especialmente la danza– y llegar a ellos a través de sus canales de comunicación habituales. Esto podría ser: asistentes a *workshops* de danza, visitantes asiduos a proyecciones de cine independiente y seguidores de páginas y perfiles en redes sociales relacionados con estas disciplinas. Dentro de esta descripción pueden entrar personas de 16 a 40 años aproximadamente, con acceso a Internet y con cierto nivel de estudios. El nivel adquisitivo, el sexo y la zona geográfica son indiferentes.

Puesto que este tipo de público es muy difícil de determinar y localizar, la mejor forma de llegar a ellos es a través de personas con influencia sobre sus opiniones. Los llamados líderes de opinión. En este caso, los líderes de opinión más efectivos para nuestro público objetivo son profesores de danza, críticos de cine, administradores de páginas sobre arte, ilustradores, realizadores independientes, escritores... Todo aquel que se dedique a la producción de alguna disciplina artística y pueda tener ciertos seguidores de opinión a los que puedan mostrar nuestra pieza. Entre estos líderes de opinión contamos con la ayuda de Daniel Belinchón, director de las exposiciones Imaginària que tienen lugar en toda la provincia de Castellón; Xavi Ochando, regidor de cultura de Vila-real; Manu Chabrera, cantante del grupo de música Malnom; Víctor Ballester, cantante del grupo deBigote; Manolo Bosch, periodista; Luca d'Agostino, jefe del departamento de fotografía del festival Rototom Sunsplash; Ricardo Villalba, socio fundador de la productora Primera Plana.

Plan de comunicación

El plan de comunicación se divide en tres fases: previa al rodaje, previa al lanzamiento y posterior al lanzamiento.

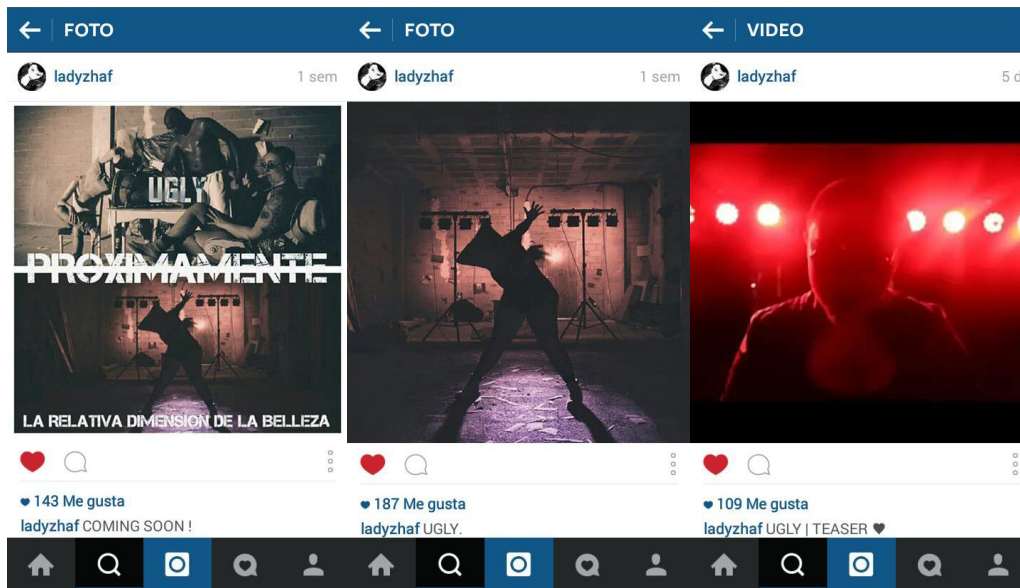
Durante la fase previa al rodaje, se lanzaron algunos mensajes en redes sociales desde los perfiles de los propios bailarines y realizadores. Estos

mensajes contenían fotografías del set, de los ensayos y de otros momentos destacables. Iban acompañados con frases meramente descriptivas y la firma “UGLY” al final. Todo ello adjuntado en los anexos. No se pretendía crear un gran revuelo con estas acciones, pero sí alertar a los más de 10.000 seguidores (captura de pantalla en el Anexo B) que suman los cuatro perfiles de que se está preparando una pieza audiovisual.

Durante la fase previa al lanzamiento, ya con todo el material rodado, se publicaron algunas capturas de pantalla de la pieza, así como fotografías realizadas en el mismo set de rodaje. En estas fotografías aparecían tanto los actores como los realizadores, acompañadas por pies de foto indicando cuánto tiempo restaba para el lanzamiento y la firma “La relativa dimensión de la belleza. UGLY”.



Fotografía promocional de la pieza, publicada en redes sociales.



Capturas de las publicaciones mostradas en *Instagram*.

Una semana antes del lanzamiento, se publicó un *teaser* en *Facebook* e *Instagram* de 15 segundos mostrando un pequeño fragmento de la pieza y el rótulo “UGLY” al final. La descripción del vídeo incluía un enlace a la página web de la pieza, que no muestra más que el mismo tráiler y la fecha de lanzamiento. Se puede visitar dicha página web a través de <http://www.ugly.guillemchesa.com>.



Xesa Vantiesa
¡Ha llegado el momento! Aquí está el teaser de UGLY. — con Rachel LadyZhaf, Carla Redó Bodí y Saul Barbosa Ventosa.

Ya no me gusta · Comentar · Detener notificaciones · Compartir · Editar · 12 de junio

👍 A ti, Adrián Martínez, Àlex Beltran Sist, Noelia GreenJungle y 64 personas más os gusta esto.

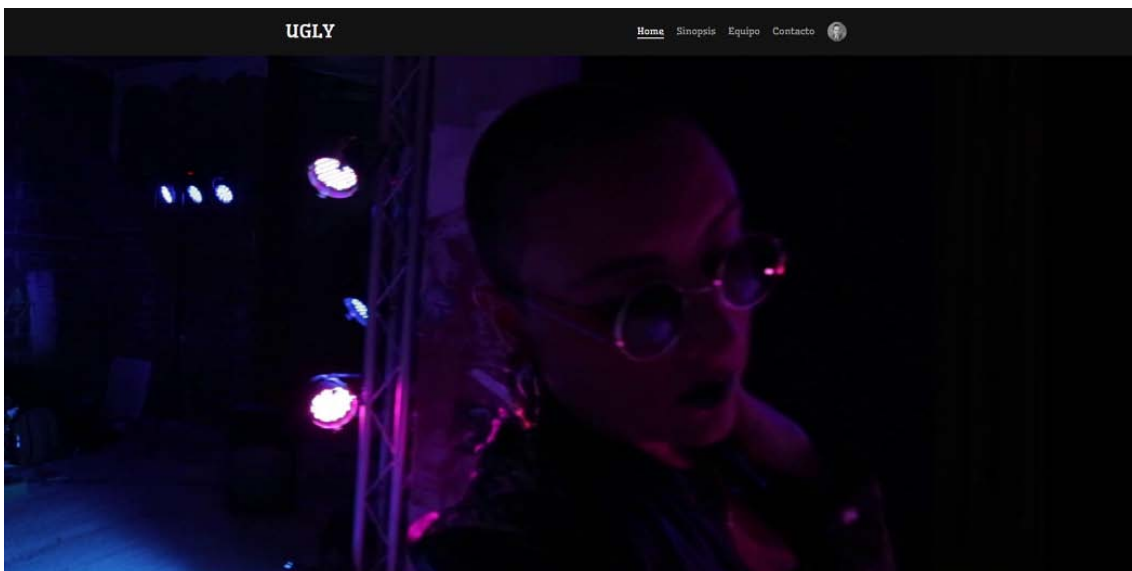
🔄 Se ha compartido 8 veces

Compartir con: **Público** ▼
1327 reproducciones

📍 Editar ubicación
🕒 Cambiar la fecha

Descargar en alta definición

Teaser compartido en las redes sociales.



Portada de la página web, con el teaser en pantalla.

La idea de todo esto era crear expectación entre los más de 10.000 seguidores que reúnen los perfiles en redes sociales de los cuatro miembros sin publicarlo con una cuenta “oficial”, puesto que consideramos que tendría mayor eficacia hacerlo desde un medio personal. En este caso sí que se pretendía alcanzar un

mayor público, por lo que entraron en juego los líderes de opinión con los que habíamos contactado para que difundieran el vídeo. Con esto se pretendía alcanzar una difusión de entre 5000 y 10000 visitas únicas a lo largo de toda la semana.

Finalmente, la fase posterior al lanzamiento se basará en difundir el enlace al vídeo en tantas plataformas como sea posible de forma diaria y agradecer la difusión y atención que nos han proporcionado cada vez que se alcance una cifra clave de visitas (5000, 10000, 25000, 50000...). Para esta tarea será necesario hacer uso de todo el potencial de los líderes de opinión contactados y también de los perfiles en redes sociales usados hasta el momento.

Plan de distribución

El lanzamiento de la pieza se realizará a través de *Vimeo*, desde una cuenta creada específicamente a tal efecto. El enlace (<http://www.ugly.guillemchesa.com>) se compartirá a través de redes sociales y también a través de la web oficial tal y como se ha detallado en el plan de comunicación. La monetización del vídeo estará desactivada ya que contamos con piezas musicales bajo licencias de atribución no-comercial, por lo que dicha acción sería ilegal. También se presentará a diversos certámenes de cine independiente y video arte como *Oculus*, acogido por la Universitat Jaume I, el festival Cine Culpable de Vila-real, la selección de obras del Portal Videoarte Hamaca del Museo Reina Sofía y la sección de Cortos de los Usuarios de la página web *Filmin*.

MEMORIAS INDIVIDUALES

Guillem Chesa

Pre-producción

Durante el proceso de pre-producción realicé, junto con Carla, todas las tareas pertinentes a la ideación, el guion literario, la búsqueda de los bailarines y localizaciones, el desglose de material y el plan de rodaje. Además, y de forma individual, redacté el presupuesto, el guion técnico y el plan de explotación.

Durante la fase de ideación, iniciada en octubre de 2014, nos basamos en la búsqueda de referentes visuales y literarios para determinar la naturaleza de nuestro proyecto. Dado que el mensaje contenía un componente contracultural, decidimos investigar acerca de producciones independientes y formas de expresión no convencionales. Descartamos el videoclip ya que se acercaba demasiado a una visión comercial de la producción audiovisual, también descartamos el cortometraje de ficción puesto que no queríamos plasmar la idea de una forma narrativamente lineal. Finalmente, dimos con la posibilidad de producir una pieza de video arte, que, tras informarnos sobre sus características, vimos que se adaptaba perfectamente a nuestras necesidades. Con la idea ya en mente, decidimos asentar la mayor parte del peso sobre la danza, dado que es una forma muy eficaz de dialogar con el público sin necesidad de usar las palabras. Así pues, iniciamos un borrador de lo que serían las decisiones discursivas, para, posteriormente, escribir un guion literario que explicara cada escena. Este fue un proceso largo, ya que conseguir hilar todos los elementos que queríamos representar de una forma inteligible pero no evidente al público no era tarea fácil. Durante los siguientes cuatro meses nos dedicamos a cubrir otras necesidades de producción tales como la búsqueda de localizaciones y de actores. Finalmente dimos con Rachel y Saúl, quienes nos ayudaron en todo momento y entendieron los borradores de guion que les dimos a la perfección. También pudimos contactar con Fermín Renau, quien nos facilitó un local en obras situado en la planta baja del edificio Gumbau Center, el cual no usaban más que como almacén.

Una vez que pudimos tomar medidas del local y verlo en persona, empezamos a idear un esquema del *atrezzo* y las iluminaciones, por lo que tuvimos que

redactar un desglose de material y un presupuesto. Esto también nos facilitó la redacción del guion técnico, pudiendo probar cada tiro de cámara y ensayar los movimientos. Para ello consultamos diversas plantillas facilitadas en el Aula Virtual de la universidad, donde se proponía un modelo similar al de la realización televisiva. Adoptamos este formato puesto que el video arte no sigue los mismos patrones que una producción de ficción al uso, sino más bien se basa en una escaleta indicativa, donde los aspectos formales como los planos y el sonido que los acompañan quedan designados con claridad, pero las acciones de los bailarines quedan más expuestas a la improvisación a excepción de aquellos movimientos importantes como son –en nuestro caso– las transiciones entre escenas. Con todo esto en mente, nos dispusimos a buscar el material necesario para el rodaje. El material de iluminación nos lo prestó la compañía de danza *Papa Rumba Moviments* sin coste alguno. El material de sonido nos lo prestó la UJI a través del servicio del *LabCom*, y, finalmente, el material de imagen lo pusimos por cuenta propia. En cuanto al *atrezzo*, conseguimos bastante material de forma gratuita preguntando a diversos comercios. El maniquí lo obtuvimos en una tienda de segunda mano, donde nos lo alquilaron durante algunos días por un precio reducido. El único gran desembolso fue la compra de bolsas de basura y cinta aislante para poder tapar las cristalerías del local donde íbamos a rodar. De lo contrario no habríamos podido utilizar la iluminación que pretendíamos.

Una vez conseguimos tapar todos los ventanales, lo cual nos llevó bastante tiempo debido a las grandes dimensiones de los mismos, empezamos a colocar el material de iluminación. Con la ayuda de uno de los técnicos de Gumbau Center, colocamos los *truss* y los paneles *LED*. Cada escena tenía su iluminación propia, por lo que tuvimos que pensar una forma estratégica de aprovechar todo el material sin tener que montarlo y desmontarlo para cada escena. Por suerte, pudimos adaptar el plan de rodaje a la disponibilidad de los actores y a las necesidades de iluminación, por lo que el único día que tendríamos que mover los focos sería el último, para la segunda escena. En el resto de escenas tan solo se trataba de encenderlos y apagarlos. Aun así, conseguir la iluminación deseada y que fuera apta para el sensor de las cámaras fue muy costoso, ya que en ningún momento de la carrera se nos ha

enseñado a iluminar, y menos con unas condiciones como las que pretendíamos conseguir.

Llegados a finales de mayo todo estaba listo para iniciar el rodaje. El único impedimento era la disponibilidad de los bailarines, que, siendo profesores de danza, no podían prestarnos su presencia durante un tiempo muy prolongado. Así pues, determinamos como fechas oficiales de rodaje los días 8, 9 y 10 de junio. Los días siguientes serían destinados al montaje y, hasta del día 19 de junio, la preparación de los documentos necesarios para la entrega del proyecto.

Producción

Llegado el día 8 de junio y con todo preparado para el rodaje, nos dirigimos al local junto con los bailarines. En este caso yo me encargué de manejar la cámara, mientras que Carla se encargó de dirigir a los actores y grabar el sonido. Este proceso fue muy complicado, ya que solo contábamos con tres jornadas de entre tres y cuatro horas para grabar cinco escenas. Además, ridículo tamaño del equipo, formado tan solo por dos personas, hizo que muchas tareas administrativas como el script quedaran olvidadas, y otras tareas técnicas se retrasaran. La primera escena fue bastante rápida, pero quizás lo que más tiempo nos costó fue el plano introductorio, rodado con una *FlyCam* muy inestable y que nunca antes habíamos usado. Las dificultades para mantener el equilibrio hasta el final del recorrido nos obligaron a repetir la toma en diversas ocasiones. El resto de la escena fue tan simple como colocar la cámara sobre un trípode y dejarla grabando hasta que todas las tomas estuvieran completas. El resto sería relegado al montaje.

En la segunda escena, la mayor complicación fue encontrar los pasos de baile más indicados para poder ser cortados en montaje y que fueran suficientemente claros. En este momento pudimos comprobar la complejidad que supone rodar con actores reales. Era el último día de rodaje y estaban exhaustos tanto a nivel físico como emocional, por lo que tuvimos que gestionar la situación de una forma razonable y olvidar por un momento el contrato profesional que nos unía para demostrarles un lado más humano. Aprendimos algo más que simples cuestiones técnicas: hay que cuidar a todos

los miembros del equipo y liderar el camino de la forma más agradable y justa para todos por igual.

La tercera escena, por el contrario, tuvo un rodaje muy suave y sin apenas problemas. Tanto Carla como yo nos encargamos de manejar las cámaras, utilizando trípodes, sliders y la *FlyCam* de nuevo. En este caso, la iluminación, totalmente concentrada desde un punto único, por lo que el mayor contratiempo fue la aparición de nuestras sombras en la pared. Para solucionar esto, que ya lo habíamos previsto anteriormente, tuvimos que colocarnos en distancias largas y usar focales muy cerradas. También tuvimos que desechar algunos tiros de cámara puesto que quedarían inservibles. Aun así, hicimos uso de las columnas que habían esparcidas por todo el local para escondernos y fingir que la sombra era proyectada por las propias columnas y no por nosotros mismos.

En cuanto a la cuarta escena, fue, probablemente la más complicada de rodar debido a la larga duración del único plano secuencia que la compone. En primer lugar grabamos la voz y los instrumentos aparte, para poder ser reproducidos durante el rodaje. Saúl debía moverse completamente sincronizado, especialmente al principio, donde fingía que estaba tocando los *batás* en directo. Tras varios ensayos y un par de tomas fallidas, conseguimos rodar la escena al completo. Por desgracia, el inicio no nos gustó tanto como en las otras dos tomas. Carla se encargó de manejar el foco, que estaba en movimiento constantemente, por lo que era un problema a la hora de mover la cámara sin producir sombras indeseadas, chocar entre nosotros o tropezar con los cables. Además, el suelo era rugoso, por lo que la *Dolly* no podía moverse con libertad. Tuvimos que colocar unas planchas de plástico en el suelo a modo de baldosas, con lo cual, los movimientos de cámara podían ser únicamente laterales. Así pues, tuvimos que medir muy bien todas las distancias, tanto del tiro de cámara como de la iluminación y de los movimientos del bailarín. Por último, y para poder simular que la cámara se levantaba –cosa que no podíamos hacer con el *Dolly*–, decidimos rodar el último fragmento de la escena aparte, disimulando el corte a través de una columna.

Finalmente, la última escena tuvo cierta complicación especialmente para los bailarines. No por interpretación, sino por posibilidades físicas. A pesar de su gran potencial como bailarines, Saúl sufre de una hernia discal, por lo que arrodillarse en la forma en que lo hace durante la escena no es nada bueno para su salud. De esta manera, tan solo pudimos rodar ese fragmento una vez. Esto, sumado a las dificultades de la *FlyCam* hizo que fuese muy complicado tener una buena toma hasta llegar al final del recorrido. No obstante, ya teníamos pensado incluir algo de movimiento en este plano, justificado por ser un momento de caos y desesperación absolutos.

Post-producción

Una vez completadas las tres jornadas de rodaje iniciamos la etapa de post-producción. Con todos los archivos volcados, revisados y organizados, iniciamos el proceso de montaje mediante *Adobe Premiere*. Puesto que todas las escenas estaban descritas al detalle en el guion técnico y en el rodaje fue todo según lo previsto, el montaje fue una tarea bastante sencilla en cuanto a planificación. Quizás lo más complicado fue elegir los momentos oportunos para cortar en la segunda escena, ya que la coreografía tenía un alto grado de improvisación. Por otro lado, la edición simulando una realización multicámara de la tercera escena también tuvo cierta complicación, dado que, para respetar el *raccord* de posición y mirada habiendo grabado tan solo con dos cámaras, teníamos que vigilar muy bien que los fotogramas de salida de una toma y de entrada de la siguiente coincidieran al máximo posible.

Por otro lado, dedicamos algunas horas al etalonaje y edición de color. En primer lugar tuvimos que igualar todos los planos uno por uno, para que los indicadores de luminancia, saturación y equilibrio del color marcaran valores correctos y lo más similares posibles. Para ello utilizamos un plug-in aplicable a *Adobe Premiere* llamado *Magic Bullet Colorista*. Posteriormente, mediante el programa *Adobe Photoshop Lightroom*, creamos diversos perfiles de color para potenciar o incluso derivar las cualidades de color de la imagen para que se asemejaran más al resultado que pretendíamos obtener. Tal y como se especificó en el documento del proyecto, cada escena mostraría una tonalidad distinta. Así pues, basándonos en ese documento, nos dispusimos a aplicar cada edición de color a sus respectivas escenas. El proceso fue largo, ya que

los archivos de vídeo eran de una calidad bastante alta y por lo tanto el ordenador tomaba bastante tiempo en procesar toda la información necesaria. Una vez hecho la edición de color, tan solo tuvimos que reemplazar los archivos de vídeo en el proyecto de *Adobe Premiere* por los nuevos.

El sonido también necesitaba una nivelación para que al reproducir la pieza entera no hubiera cambios drásticos en el volumen. Así pues, mediante las propias opciones que ofrece *Adobe Premiere* pudimos controlar los niveles de cada escena, siempre vigilando que no sobrepasaran el límite de saturación mediante el monitor de decibelios.

Finalmente, hemos exportado el vídeo en formato *MP4*, usando el códec *H.264* para distribución en plataformas digitales como *Vimeo*, con una resolución de 1920x1080p y una relación de aspecto 16:9.

Promoción y explotación

La promoción ha seguido unas pautas establecidas previamente en el plan de explotación indicado en el *dossier* que hemos presentado junto a todo el proyecto. En primer lugar, diseñamos un calendario general de las publicaciones que deberíamos hacer y designamos como focos centrales de las acciones las redes sociales *Facebook* e *Instagram* por ser las más directas y cercanas con el público al que queríamos llegar. Así pues, dedicábamos algunos minutos durante los días previos al rodaje y también durante el mismo rodaje para tomar algunas fotografías que sirvieran como material promocional. Debemos admitir que gran parte del trabajo fue facilitado por la ayuda prestada por Rachel y Saul, que, con un total de 10.000 seguidores en *Facebook* entre ambos, hicieron llegar el mensaje mucho más lejos de lo que podríamos haber conseguido Carla y yo en solitario. Una vez superada esta primera fase, tuvimos que desarrollar una página web en la que colgar un *teaser* y mostrar un breve fragmento de información acerca del proyecto y el equipo que lo ha llevado a cabo. Para ello, apliqué conocimientos adquiridos especialmente en la asignatura Tecnologías de la Red Internet y también conocimientos propios adquiridos por fuentes externas a la universidad. Con todo ello, pude diseñar y programar una página web aparentemente sencilla pero con un gran peso en cuanto a cuestiones de resolución y *scripts*. La página, que en primera

instancia muestra un menú contextual en la parte superior con una botonera para acceder a cada sección y un vídeo a pantalla completa, consta de una complejidad a nivel técnico debido al hecho de que todas las secciones se encuentran dentro del mismo archivo, incluyendo el formulario desarrollado en lenguaje PHP. Esto es así porque los botones de acceso a dichas secciones no llevan al usuario a una página aparte, sino que acciona un *scroll* de tipo *parallax*. Este sistema, bastante usado en la actualidad, se basa en dividir la página en dos planos visuales. El primero, donde se encuentra toda la información de interés, se desliza de forma completamente normal. Pero en cambio, el segundo plano, que suele mostrar tan solo imágenes fijas, crea un efecto asíncrono al deslizarse. En definitiva, se trata de un simple aspecto estético, pero para lograrlo hemos tenido que aplicar conocimientos sobre *HTML5*, *PHP*, *CSS*, *jQuery* y *MySQL*. El dominio (<http://www.ugly.guillemchesa.com>) se trata en realidad de un subdominio alojado en mi propio sitio web. La razón de esto no es más que, por el momento, no somos capaces de costear un sitio web de tales dimensiones, por lo que hemos aprovechado el dominio y *hosting* donde ya estaba alojado mi sitio web personal para hacer frente a la situación. Un dominio web puede costar alrededor de 120€ al año, teniendo que pagar una cuota inicial bastante elevada.

Carla Redó

Pre-producción

En esta fase iniciada en Octubre de 2014, tanto Guillem Chesa como yo, desarrollamos todas las acciones básicas que servirían de boceto para nuestra inmersión en el TFG. Entre ellas, la búsqueda de la idea y decisión de cuál llevar a cabo, su perfilación, la búsqueda de los actores y actrices pertinentes para desarrollarla, así como la propuesta de estilos de localizaciones, materiales necesarios para poder dotar, dentro de nuestras posibilidades, de una buena estética a nuestra pieza y la elaboración de un plan de rodaje que iría marcando nuestros próximos pasos.

La primera acción para darle forma al proyecto fue el moldear la idea que queríamos transmitir a través de nuestro trabajo. Teníamos claro que queríamos apostar por un producto que reflejase temas estrechamente relacionados con las artes, y estábamos decididos a crear algo con un mensaje, no únicamente pensado para el disfrute audiovisual o en búsqueda de una aplicación técnica intachable pero carente de cualquier trasfondo social. Así, empezamos a divagar y plantear diversas ‘locuras’ que compartíamos, hicimos *brainstorming* de ideas y acabamos decidiendo que lo que queríamos era reflejar una crítica que hiciese referencia a la dura situación a la que se ven sometidas las artes que se alejan de los sistemas impuestos por las Industrias culturales y su proceder. Un mensaje con un fuerte componente contracultural. Así, iniciamos búsquedas estrechamente relacionadas con producciones independientes, *underground* y alejadas de convencionalismos. Teniendo clara esta línea de acción, nos planteamos en qué formato plasmarlo. Dado que queríamos alejarnos de lecturas lineales y visiones excesivamente comerciales o típicas, descartamos el corto de ficción y el videoclip. Y así, barajando posibilidades, nos decantamos por el video arte como vía para el desarrollo de la pieza puesto que su naturaleza primera estaba muy cerca de lo que ambos estábamos buscando.

Una vez decidido esto y añadido al amor que ambos sentimos por la música y en mi caso particular por la danza, decidimos que esta disciplina artística sería el hilo conductor del mensaje y a través de la cual expresaríamos los

conceptos. Queríamos evitar diálogos y obviedades, por lo que consideramos que el lenguaje corporal era una muy buena alternativa con la que decir mucho sin soltar palabra.

Llegados a este punto, planteamos diversas ideas de cómo transmitir realmente ese mensaje hasta que apostamos por las conocidas cinco fases por las que una persona pasa cuando sabe que va a morir. Nos pareció una bonita metáfora con la que asociar la decadencia de los artistas genuinos y en esencia hacia la conformación de individuos altamente estandarizados y carentes de una marca personal e identificativa que los diferencia de un colectivo masificado. Decidido esto, planteamos decisiones discursivas con las que llevar a cabo la idea de forma cohesionada y 'lógica' pero sin estar cargada de una evidencia abrumadora. Esta parte fue variando constantemente, pues las ideas cogían forma a medida que avanzaba el proyecto y se nos ocurrían nuevas formas de abordar lo que queríamos plasmar. Mientras esto se iba dibujando, nos pusimos en busca de la/s persona/s que protagonizarían la pieza. En un primer momento, dado mi vínculo con el mundo de la danza y mi conocimiento dentro de él, le propuse a Guillem que el completo de la obra lo realizase Raquel Gálvez (conocida como Rachel Lady Zhaf), bailarina residente en VLC y una de las protagonistas de la pieza final. Por su empatía con la idea, puesto que la conocía de tiempo ha y sabía de sus ideas e ideales, su físico no adaptado al canon que se presupone para una bailarina y sus dotes como actriz y persona enamorada de su profesión y de las artes, consideramos que era perfecta para el papel. Sin embargo, y al cotejar las fases que queríamos plasmar en el video, barajamos la posibilidad de que fuesen dos y no una las personas que apareciesen en el proyecto. Así, le propuse a Guillem a Saul Barbosa (conocido como Papa Rumba) por diversos motivos, entre ellos su gran bagaje como artista y bailarín, su constante compromiso social y el fuerte vínculo que compartía, además, con Raquel desde hacía años. Su conexión en el escenario y su envergadura como artistas los hacía idóneos para ser los protagonistas de nuestro TFG y el reparto de aparición por escenas, cinco concretamente, era perfecto para que ambos apareciesen juntos en tres de ellas y que las dos restantes fuesen un solo para cada uno. El trabajo con ellos fue impecable desde el minuto uno y se volcaron para ayudarnos en todo lo

necesario, dada la ilusión por el proyecto y la relación que manteníamos. Fue así como dimos con la localización que buscábamos en una de las reuniones que tuvimos con ambos. Explicándoles detalles más concretos, entramos en la estética que queríamos para el espacio donde se desarrollaría la acción. Saul nos puso en contacto con Fermín Renau, quien disponía de un local perfecto para lo que queríamos y el que nos cedió sin compromiso alguno.

Con la localización clara y los artistas escogidos, fuimos al local a tomar medidas, hacer planos de planta y ver las necesidades de 'reforma' pertinentes para desarrollar el video de forma óptima. Redactamos un desglose de material, un presupuesto aproximado y unas necesidades básicas que cubrir. Todo ello nos permitió tener una visión más periférica del proyecto y empezar a desarrollar, de forma más clara y concisa, tipologías de iluminación y tiros de cámara por escena, movimientos factibles de los actores por la estancia, espacio del local en el que centrarnos, etc. Consultamos los materiales puestos a nuestra disposición para empezar a desarrollar los aspectos más formales, documentos que tuvimos que adaptar a nuestras necesidades al ceñirse éstos a producciones más cercanas a la realización televisiva que al video arte.

Claro esto, iniciamos el proceso de acondicionamiento del espacio. Dado que habían grandes cristaleras y que nuestra intención era iluminar cada escena partiendo desde un espacio totalmente oscuro, la primera decisión fue encontrar el modo de cubrir esas entradas de luz, así que las cubrimos por completo con dos capas de bolsas de basura industriales (que es por donde se fue la mayor parte del presupuesto destinado a la producción, pues tuvimos la suerte de gozar del material más caro de forma gratuita). Este proceso de 'tapado' fue bastante costoso y nos dio problemas en un inicio, pero logramos subsanarlos y conseguir ese ambiente oscuro que perseguíamos.

En tema de iluminación, el grueso de éste lo obtuvimos por parte del propio Saul, quien disponía de un amplio equipo que empleaba en sus espectáculos y con su compañía PR MOVIMENTS, exceptuando un *fressnel* que extrajimos de la UJI. El material de sonido sí que lo obtuvimos de forma íntegra por parte de la universidad y el material de imagen por cuenta propia, contando con las dos cámaras de las que disponía Guillem, así como una *flycam* y un *travelling*.

Otros elementos, como un *Dolly* o trípodes los obtuvimos de compañeros que amablemente nos prestaron.

En lo que a tema de *atrezzo* se refiere, fuimos abasteciéndonos de diversas fuentes: desde tiendas de encantos donde encontramos el maniquí que buscábamos y cuerda, pasando por la búsqueda de imágenes representativas y de crítica social que dispondríamos por las paredes, revistas, cuadros y marcos de cuadros propios, así como mobiliario y el aprovechar los propios objetos que habían dispuestos en el local desde el minuto uno y que aprovechamos en nuestro beneficio para acabar de redondear la estética del lugar.

Tapados todos los ventanales y dispuesto el local para empezar a crear en él, iniciamos la colocación de luces por sets con la ayuda de un conocido nuestro, electricista, que amablemente nos ayudó en toda la instalación de leds en el *truss*, jugando con alturas, tonalidades de color regulables desde el control de mezcla de los dispositivos de luz, etc. Este proceso requirió algo más de estrategia al tener que plantear la iluminación y su disposición por la estancia según las necesidades de rodaje por jornadas, la variación de las mismas y el menor número de cambios posible. Pese a la dificultad inicial, conseguimos sacar adelante las propuestas de iluminación. Otra cosa fue el retoque y los detalles precisos y necesarios para que la iluminación fuese lo más óptima posible, dentro de unas limitaciones obvias al no haber recibido ningún tipo de formación al respecto durante la carrera y ser algo casi tildado como autodidacta, así como solventar el problema de la entrada de luz en las ópticas al jugar en un espacio tan oscuro, evitar ruido en la imagen y un largo etcétera. Pese a todo, salimos airosos. Y satisfechos.

A finales del mes de mayo todo estaba listo para empezar con el rodaje, con las pruebas de luz hechas, el planteamiento de tiros de cámara, posibles planos, necesidades de audio y cualquier detalle referente a la producción de la pieza. Sólo quedaban nervios, ganas y esperar a que llegase el día 8 de Junio para iniciar el rodaje y finalizarlo, en caso de que todo fuese según lo previsto, el 10 de ese mismo mes.

Producción

Llegamos al día 8. El día anterior Raquel se desplazó desde Valencia para estar a primera hora en disposición de grabar. Los rodajes empezaban a las 8:00 de la mañana, por lo que el equipo debía estar lo más despejado posible. Era la jornada en la que desarrollaríamos la primera y la tercera escena. Estábamos nerviosos y algo preocupados por que todo saliese como esperábamos, pues éramos tan sólo dos personas para llevar a cabo una producción que requería de más personal. Además, se sumó a esto un tiempo muy ajustado para poder desarrollar las grabaciones, pues debíamos ceñirnos al tiempo de los bailarines y éste era de tan sólo tres días, a unas cuatro horas por jornada. Luego debían atender sus clases y proyectos. El proceso de rodaje fue duro en cuanto a abarcar la mayor parte de las necesidades que requiere y demanda un proyecto audiovisual de dicha envergadura, pues pese a tratarse de video arte quisimos hacer una puesta en escena lo mejor trabajada y cuidada posible y nos faltaron manos en algunos momentos. A esto cabe añadir la gestión y trato con verdaderos profesionales y subir un escalón en cuanto a dinamismo y planificación para desarrollar correctamente cada paso. Guillem se encargó, mayoritariamente, de operar con la cámara mientras yo me ceñía a la dirección de actores y sonido. Sin embargo, ambos participamos en todas las acciones y yo grabé parte de algunas de las escenas y Guillem dirigió y aportó en referencia a los actores y al sonido.

La primera escena fue la más sencilla de rodar en lo que a técnica se refiere, especialmente la segunda parte de ésta pues se basaba en un plano fijo, cámara sobre el trípode y variación de posiciones de los actores que más tarde, en post producción, montaríamos. A nivel técnico se nos resistió la utilización de la *flycam* debido a la dificultad de estabilización de la misma y los problemas a la hora de realizar movimientos necesarios para desarrollar el plano de presentación inicial de ambos protagonistas.

Sin embargo, cometimos un error del que aprendimos todos los miembros del equipo. Al parecer, no dejamos lo suficientemente clara la dinámica de grabación, que requería la repetición del baile durante diversas tomas. Al no calcular el número aproximado y comunicárselo a los bailarines, éstos se desgastaron a la cuarta toma al no poder repetir con tanta intensidad los movimientos. A falta de ese dato, no dosificaron las energías y las dejaron

todas en las primeras tomas. Hablamos, nos reunimos y se acordó dejar claro eso antes de cada escena, pues no debemos olvidar que nos encontramos ante una puesta en escena que requiere un esfuerzo físico si se hace correctamente. Su forma de proceder fue muy correcta, todos nos ayudamos y el rodaje siguió de forma óptima.

Estábamos en el ecuador de la primera jornada de rodaje y pese a ese fallo, los resultados obtenidos eran buenos y las ganas iban en aumento, así que lo dispusimos todo para desarrollar la tercera escena. Los actores se quitaron las prendas necesarias con tal de respetar el *raccord* y nosotros dispusimos los elementos y objetos que entrarían en juego en la escena así como la iluminación asignada a la misma. Tuvimos que hacer, previo al rodaje, un listado de detalles a tener en cuenta a la hora de grabar cada escena dado que las grabábamos de forma salteada y no lineal, por lo que no podíamos permitirnos errores que afectasen posteriormente a la pieza.

Estaba todo listo para la tercera escena. La realización de ésta la planteamos con diversos tiros de cámara para poder, posteriormente, montarla como si se tratase de una realización 'en directo. Lo conseguimos. Además, aplicamos el conocimiento adquirido en la primera escena y advertimos a nuestros bailarines que deberíamos repetir la coreografía un mínimo de seis o siete veces. La escena se componía de planos fijos, planos de cámara en mano y *travellings* laterales. La iluminación, con un punto único de origen desde el *fresnel*. El único detalle a subsanar fue el de la proyección de nuestras sombras fuertemente marcadas en la pared debido al punto de luz focalizado. Para evitarlas, nos colocamos en puntos más alejados y trabajamos con focales muy cerradas. La verdadera dificultad de esta escena residía en el momento en el que Raquel rapaba a Saúl, pues era una escena que debía ser buena a la primera toma. Antes de realizarla, hicimos diversas pruebas con la *flycam* y comentamos con los actores la dinámica a seguir. Todo salió a la perfección y dimos por finalizado el rodaje de esa jornada.

Al día siguiente, 9 de Junio, volvíamos a estar en pie a las 7:00 de la mañana para empezar el rodaje a las 8:00 y tener margen por si algo se complicaba. Tocaba rodar las escenas cuatro y cinco.

La escena cuatro era, probablemente, la más compleja de las cinco en lo que a realización se refiere pues nos enfrentábamos a un plano secuencia de unos cinco minutos, con movimientos laterales ayudados por un *Dolly* y con un foco de seguimiento para Saul, protagonista de esta escena. A todo ello, cabía añadirle el hecho de la gran parte de improvisación que tenía a la escena y al problema a la hora de desplazar el *Dolly* por un suelo cimentado de forma irregular. Para subsanar el temblor producido por el suelo al contacto con las ruedas, Guillem y yo aprovechamos unas planchas de plástico duro que había en el local y las dispusimos, en dos capas y de forma lateral, unas sobre otras hasta conseguir una superficie lisa por la que deslizar la herramienta. Todo fue bien, pero tuvimos un problema al final del rodaje de esta parte cuando el *Dolly* se enganchó con el cable del foco de seguimiento que yo portaba. Esto provocó un salto en la imagen y el hecho de que no fuese válida la grabación. Decidimos, hablando con el bailarín, repetirla. Sin embargo, sus fuerzas ya no eran las mismas y la segunda tanda no se asemejó, en lo que a transmisión de sensaciones y fuerza se refiere, a la primera. Sí, teniendo en cuenta que debíamos grabar la quinta y que ese día era inviable sacar la tercera, acordamos entre todos volver a intentarlo la jornada siguiente aprovechando que tan sólo había una escena que rodar. Zanjado este tema, pasamos a realizar la quinta escena. Acondicionamos nuevamente el espacio, el vestuario de los actores y la iluminación, nuevamente el punto de luz único que nos daba el *fresnel*.

En esta ocasión, podríamos decir que esta escena compartía complejidad de realización con la anterior por tener un plano largo y de una única toma, de ser posible. La complicación residía en el hecho de arrodillarse, pues Saul sufre una lesión que arrastra desde hace tiempo y esa acción le producía un fuerte dolor. No fue ya por exigencias del propio bailarín, sino por consideración propia, el ejercer sobre nosotros la 'presión' suficiente para que todo saliese bien a la primera. Nos preocupaba el hecho de la utilización de la *flycam* en este proceso y los problemas de desestabilidad que nos había dado. Hicimos algunas pruebas previas y nos lanzamos a ello. Todo salió perfecto excepto por un movimiento final de cámara que no acabó de gustarnos pero que decidimos aceptar dadas las circunstancias. La primera parte de esta escena fue mucho

más sencilla y disfrutable, pues básicamente se basó en la improvisación de los actores siguiendo las pautas que les dimos y las emociones que debían quedar latentes mientras escuchaban una música que les ayudaba a canalizar esa amalgama de sensaciones. Nosotros, en este caso Guillem, nos limitamos a captar esos movimientos que posteriormente utilizaríamos en montaje según demandasen las necesidades, la estética y la música. Hecho esto, dimos por zanjado el segundo día de rodaje.

Al día siguiente, 10 de Junio, el equipo estaba, pese al cansancio, ilusionado con la finalización del rodaje y con ganas de poner todas las fuerzas en la recta final. Quedaba la escena tres, en la que intervenía Raquel sola y la repetición de la escena de Saul.

El día anterior, Guillem y yo nos quedamos en el local, tras el rodaje, para dejar preparado el set de iluminación para el día siguiente. Teníamos una idea clara, en un principio, pero al estar allí y ponernos a trastear los *LEDs* planteamos una nueva iluminación y compusimos dos sets que eran sinónimo de una estética arriesgada y atrevida. Hicimos pruebas de cámara y planteamos posibles situaciones conflictivas y quedamos muy satisfechos con la propuesta.

Volviendo al momento del rodaje, el último día fue complejo a nivel de gestión de emociones más que de desarrollo técnico. En un primer momento, la escena de Raquel estaba clara, sin embargo las fuerzas flaqueaban y hubo algún momento de crisis que tuvimos que saber gestionar al entrar en juego flaquezas emocionales que generaron una pequeña tensión que tuvimos que aprender a subsanar. El hecho de trabajar con actores reales y que entre ellos y los miembros del equipo hayan, además, vínculos emocionales, puede ser tan beneficioso como negativo. Por suerte y gracias a las buenas intenciones de todos los miembros, tan sólo quedó en un episodio en el que descargar tensión y seguir con el rodaje con un vínculo aún más reforzado. Aprendimos ahí que el bienestar emocional es tan importante (o más) como cualquier aspecto técnico.

Así, rodamos la escena de Raquel, obteniendo resultados muy positivos y disfrutando nuevamente del rodaje al poder contar con una persona que

además de bailarina es actriz y es capaz de sumergirse en las emociones que le pedimos de forma natural y efectiva.

Zanjada esta escena, tan sólo nos quedaba repetir la de Saul, ya con un bagaje anterior que nos permitía adelantarnos a posibles problemas y sacar la pieza puliendo detalles. Fue así como obtuvimos resultados mucho mejores que los de la jornada anterior.

El rodaje se finalizó con un abrazo colectivo, entre aplausos y sonrisas y con una breve sesión de fotos que emplearíamos para la página web que desarrollaríamos más tarde.

En esta fase crecimos a nivel profesional y personal.

Post-producción

Tras un rodaje satisfactorio y todo el material preparado, nos dispusimos a embarcarnos en la fase de montaje. La realizamos con *Adobe Premiere* y fue un trabajo totalmente de a dos, como el resto de proyecto. Este proceso fue sencillo en lo que a montar el esqueleto básico se refiere, pues partíamos de unas ideas muy claras y una motivación muy alta. Lo más costoso, una vez dibujado este mapa inicial, fue el seleccionar entre tanto material los momentos puntuales más 'perfectos' e ir construyendo el diálogo visual. Cabe destacar, también, el montaje de la tercera escena simulando una realización en directo y la complejidad que esto suponía al haberla rodado, en realidad, a dos cámaras y variando los tiros para hacer una amalgama posterior que diese un resultado óptimo, sin que el salto de un plano a otro que no pertenecía realmente a la primera toma se hiciese palpable. Propusimos mucho durante este proceso y juntos fuimos dándole forma a cada escena.

Por otra parte, también nos centramos en el etalonaje del proyecto. En un primer instante, igualando todos los planos con tal de que la saturación, luminancia y equilibrio del color estuviesen en armonía entre ellos. Lo conseguimos utilizando un plug-in aplicable a *Premiere* llamado *Magic Bullet Colorista* para después, a través de *Adobe Photoshop Lightroom*, crear diversos perfiles de color y potenciar de este modo las cualidades y calidades de color obtenidas en rodaje con tal de que se asemejaran, en la medida de lo

posible, a la estética que teníamos en mente. Este proceso fue algo más costoso dada la complejidad del asunto y los escasos conocimientos adquiridos sobre este tema durante la carrera. Carencias importantes que procuramos subsanar, en la medida de lo posible, gracias a tutoriales, información vía internet y conocimientos que Guillem había adquirido por su cuenta y que yo había acariciado al trabajar en la productora en la que realicé mis prácticas.

En lo que a sonido se refiere, pese a que tuvimos menos problemas, tuvimos que dedicarle algunas horas a la nivelación con tal de que no se apreciaran cambios notables de una escena a otra teniendo en cuenta que algunas partes eran con música que se introducía directamente en el programa de post producción mientras otras, como es el caso de la cuarta escena o parte de la quinta, se basaban en el sonido captado durante el propio rodaje.

Para finalizar, hemos realizado la exportación del video en formato *MP4*, con el códec *H.264* para distribución en plataformas digitales como *Vimeo*, por donde queremos difundir nuestra pieza, con una resolución de 1920x1080 y una relación de aspecto 16:9.

Promoción y explotación

En esta última fase, nuestra acción se basó en dar difusión a través de redes sociales y aprovechando el elevado número de seguidores que tienen en sus perfiles nuestros bailarines y protagonistas de la pieza. Así, mediante algunas imágenes del *making off*, algunos videos de Guillem y mío en los que aparecíamos editando el video y generando expectación mostrando fragmentos de escasos segundos, unido a la estética que tanto Raquel, como Guillem y yo misma adoptamos en nuestros perfiles de Facebook al poner como imagen de portada la fotografía de grupo y de perfil, la que realizamos de forma individual, añadiendo el mensaje que acompaña al video: 'La relativa dimensión de la belleza' pudimos generar un sentimiento positivo en colectivos de bailarines, compañeros de carrera y personas que descubrieron el video por casualidad, hasta el punto de generar expectación y recibir mensajes preguntando la fecha de lanzamiento del video. A esto añadimos la realización de un *teaser*, muy breve, que mostrase un poco de la esencia y estética de lo que llevábamos entre manos y que distribuimos tanto por Facebook como por Instagram. Todo

ello ayudó a conformar una actitud por parte del público y futuros espectadores muy alentadora.

En lo que a plan de explotación se refiere, y dada la naturaleza del proyecto, el público objetivo al que pretendemos acercarnos apela más a los gustos personales y el nivel cultural de los individuos, y no tanto a cuestiones demográficas. Por ello es necesario centrarse en seguidores de diversas disciplinas artísticas –especialmente la danza– y llegar a ellos a través de sus canales de comunicación habituales. Estos podrían ser: asistentes a *workshops* de danza, visitantes asiduos a proyecciones de cine independiente y seguidores de páginas y perfiles en redes sociales relacionados con estas disciplinas. Dentro de esta descripción pueden entrar personas de 16 a 40 años aproximadamente, con acceso a Internet y con cierto nivel de estudios. El nivel adquisitivo, el sexo y la zona geográfica son indiferentes.

Puesto que este tipo de público es muy difícil de determinar y localizar, la mejor forma de llegar a ellos es a través de personas con influencia sobre sus opiniones. Los llamados líderes de opinión. En este caso, los líderes de opinión más efectivos para nuestro público objetivo son profesores de danza, críticos de cine, administradores de páginas sobre arte, ilustradores, realizadores independientes, escritores... Todo aquel que se dedique a la producción de alguna disciplina artística y pueda tener ciertos seguidores de opinión a los que puedan mostrar nuestra pieza. Entre estos líderes de opinión contamos con la ayuda de Daniel Belinchón, director de las exposiciones Imaginària que tienen lugar en toda la provincia de Castellón; Xavi Ochando, regidor de cultura de Vila-real; Manu Chabrera, cantante del grupo de música Malnom; Víctor Ballester, cantante del grupo de Bigote; Manolo Bosch, periodista; Luca d'Agostino, jefe del departamento de fotografía del festival Rototom Sunsplash; Ricardo Villalba, socio fundador de la productora Primera Plana.

CONCLUSIONES

Durante todo el proceso de investigación y producción hemos podido comprobar que, efectivamente, la situación de los artistas minoritarios en la actualidad -y más aún, después de la recesión posterior a 2008- es muy delicada. El apoyo por parte de los gobiernos desaparece cuando entran en juego intereses mayores. Las instituciones públicas son cada vez más selectivas en cuanto a las ayudas proporcionadas a los artistas. Y la “dictadura de imágenes” de la que hablaba Sebastián González se hace más patente día a día, provocando un rechazo de aquello que se sale de lo común por parte de las audiencias. Contradictorio, si tenemos en cuenta que debería ser la innovación y la creatividad lo que mueve a las masas, y no la copia y repetición de mensajes encasillados en una única fórmula. Tras trabajar con Saul y Rachel, nos hemos dado cuenta de la importancia que supone para ellos el desarrollo de este proyecto: no sólo se trata de un vídeo de presentación para su carrera profesional, también es un respiro dentro de la rutina a la que se someten para poder llegar a final de mes. Ellos mismos confiesan que la competitividad dentro de las disciplinas artísticas es muy notoria. En lugar de surgir el compañerismo y enfrentar a ese monstruo colosal tras el que se esconden las grandes compañías, los artistas se enfrentan los unos a los otros para poder destacar entre las multitudes y escalar hasta llegar a la cima de ese coloso, convirtiéndose así en uno más de la maquinaria que crean las Industrias Culturales.

Tras mostrar la pieza a diversas personas, encontramos que el mensaje se entiende de forma bastante clara y precisa. Quizás la principal confusión es que, en primera instancia, ningún espectador achaca la premisa a la vida del artista, sino a la vida en general, lo cual también puede ser una buena interpretación ya que los artistas no dejan de ser personas normales y corrientes. Las ideas más comúnmente comentadas son la decadencia, la muerte, la depresión, la desesperación y la lucha contra algo que escapa a nuestro razonamiento. También se han extraído interpretaciones relacionadas con la esquizofrenia, la drogadicción y la pérdida de seres queridos. Aunque esas tres acepciones no fuesen realmente lo que queríamos transmitir, creemos que toda interpretación es válida.

En otro orden de cosas, la producción de la pieza nos ha permitido aplicar algunos conocimientos adquiridos durante la carrera y también comprobar cuáles han sido las deficiencias del programa designado por la universidad. Los conocimientos aplicados están relacionados especialmente con el desarrollo narrativo y formal, el uso de recursos expresivos y el análisis de un marco teórico que sirve como base y apoyo fundamental para el mensaje que queríamos transmitir. La posibilidad de barajar varios tipos de guion y elegir el que más convenía para el tipo de pieza que teníamos en mente también ha sido otra prueba de la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos. Siendo la decisión final el uso de un guion similar al modelo televisivo puesto que, de un solo vistazo, mostraba toda la información técnica y las acciones que debían realizar los actores, que no incluían ningún tipo de diálogo ni interpretación más allá de la danza. Los distintos documentos de producción también han surgido a partir de la formación recibida a lo largo del grado, especialmente en asignaturas como Realización y Producción Audiovisual.

También hemos logrado aprovechar otro tipo de conocimientos más relacionados con la dirección de comunicación al diseñar un plan de explotación acorde con el mensaje que queríamos transmitir y teniendo en cuenta las audiencias a las que nos queríamos dirigir. Todo ello acompañado del esfuerzo que supone crear una web y realizar fotografías, un *teaser* y toda la gestión de las redes sociales a tal efecto.

Por el contrario, hemos encontrado muchísimas carencias en la formación recibida en lo a que a iluminación, sonido y edición se refiere. En el primer caso, los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera son literalmente nulos, por lo que iluminar toda una escena de esas características sin contar con un bagaje previo ha sido muy complicado. La pieza está formada por cinco escenas con un tipo de iluminación distinto para cada una, pero todas ellas rodadas en el mismo set. Por esta razón, tuvimos que idear una forma estratégica de colocar todo el material de iluminación con el que contábamos para aprovechar al máximo el orden de rodaje sin necesidad de hacer cambios bruscos durante el proceso. Por lo que respecta a sonido, no hemos tenido grandes problemas ya que los conocimientos en esta materia eran algo más avanzados, pero no por formación recibida en la Universitat Jaume I, sino por

experiencias ajenas. Por último, la edición también ha sido sencilla porque, gracias al buen planteamiento de las escenas y del plan de rodaje, no hemos necesitado gran cantidad de tiempo buscando las tomas correctas ni ideando un guion de montaje; el propio guion técnico ya indicaba como sería el montaje.

En este sentido, destacamos las herramientas que la Universidad nos ha proporcionado en lo que a bagaje cultural, teorías, aspectos burocráticos y lenguaje narrativo audiovisual se refiere. Sin embargo, y es un sentimiento compartido a nivel general y nada que venga de nuevas, hemos echado muchísimo en falta verdaderas prácticas que nos obligasen a poner sobre la mesa aspectos técnicos que han brillado por su ausencia y que hemos sentido de forma más notable al enfrentarnos a producciones de esta envergadura o en el momento de realizar las prácticas en empresas reales, estando totalmente desprovistos de formación técnica útil y teniendo que empezar de cero. Consideramos que, para años posteriores, debería ponerse mucha más atención en la formación técnica de profesionales audiovisuales. Más cine, más arte, más guion, más edición, más iluminación y sonido. Mucho más. Pues durante toda la carrera nos hemos sentido, en general, mucho más periodistas y/o publicistas o sencillamente comunicadores, que nada que se vincule al adjetivo 'audiovisual' que completa el nombre de nuestro grado y por el cual decidimos embarcarnos en estos cuatro años de estudios.

CONCLUSIONS

Throughout the research and production process we have been able to verify the situation of minority artists today, actually, and still more after the post 2008 recession is very delicate. The support from governments disappears when they enter higher interest game. Public institutions are becoming more selective about the aid provided to the artists time. And the "dictatorship of images" that spoke Sebastián González is more evident every day, causing a rejection of what is out of the ordinary by the audience. Contradictory, if we consider should be the innovation and creativity that moves the masses, and not repeat the copy and boxed into a single formula messages. After working with Saul and Rachel, we have realized the importance that represents for them the development of this project: not only is a video presentation for your career, it is also a break in the routine that is subject to make ends meet. They themselves confess that competitiveness in the arts is very noticeable. Instead of camaraderie and come face this colossal monster behind which lurk the big companies, artists are facing each other in order to stand out from the crowds and climb up to the top of this giant, becoming one more than the machinery that create cultural industries.

After showing the piece to different people, we find that the message is understood quite clearly and precisely. Perhaps the main confusion is that, firstly, any viewer attributes the premise to the artist's life, but to life in general, which can also be a good performance because the artists do not stop being ordinary people. The ideas most commonly mentioned are the decay, death, depression, despair and fighting something that is beyond our reasoning. They have also drawn interpretations related to schizophrenia, drug addiction and the loss of loved ones. Although these three meanings were not really what we wanted to convey, we believe that any interpretation is valid.

In another vein, the production of the piece has allowed us to apply some knowledge acquired during the race and see what were the shortcomings of the program designated by the university. Applied knowledge are especially related to the narrative and formal development, the use of expressive resources and

analysis of a theoretical framework that serves as the basis and fundamental support for the message we wanted to convey. The possibility of shuffling several types of script and choose the most suited to the type of piece we had in mind was also another test of the implementation of the acquired knowledge. As the final decision to use a similar script to the television model because, at a glance, showing all the technical information and the actions that should make the actors, which did not include any dialogue or interpretation beyond dance. The various documents production have also emerged from the training throughout the degree, especially in subjects such as Making and Audiovisual Production.

We have also managed to tap other knowledge more related to communication address when designing a business plan in line with the message we wanted to convey and considering the audience to which we wanted to lead. All it accompanied by the effort of creating a website and take pictures, a teaser and all the management of social networks for this purpose.

On the contrary, we have found many deficiencies in the training as far as lighting, sound and editing concerns. In the first case, knowledge acquired during the race are literally zero, so light a scene of those features without prior baggage has been very complicated. The piece consists of five scenes with a kind of different for each lighting, but all shot in the same set. For this reason, we had to devise a strategically placed around the lighting equipment with which we had to maximize the order of shooting without making sudden changes in the process. With regard to sound, we have not had major problems because knowledge in this area were more advanced, but not for training received at the Universitat Jaume I, but by others' experiences. Finally, the issue has also been simple because, thanks to good planning of the scenes and the shooting schedule, we did not need much time looking for the right outlets and devising a script mount; technical script itself and indicated as in the assembly.

In this sense, we highlight the tools that the University has provided us as far as cultural background, theories, bureaucratic aspects and audiovisual narrative

language is concerned. However, a shared overall and nothing from new feeling, we've taken a lot at fault actual practices that force us to put on the table technical aspects have been conspicuous by their absence and we have felt most notably the confront productions of this size or time of the practices in real companies, being totally devoid of useful technical training and having to start from scratch. We believe that, for subsequent years, should get much more attention to the technical training of audiovisual professionals. More movies, more art, more script, more editing, more lighting and sound. Much more. For throughout the race we felt generally more journalists and / or advertisers or simply communicators of all that is linked to 'audiovisual' adjective to complete the name of our degree and which decided to embark on four years studies.

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, Theodor, *La industria Cultural*, Bogotá, Proyectar la Comunicación, 1997.
- AMIEL, Vincent, *El cuerpo en el Cine*, Rosario, Universidad Nacional de Rosario, 2000.
- ANDERSON, Chris, *La economía Long Tail de los mercados de masas al triunfo de lo minoritario*, Buenos Aires, Tendencias Editores, 2006.
- CAGE, John. JUNE PAIK, Nam. "Global Groove", 1973.
- DE BIRAN, Maine, *Essai sur les fondements de la psychologie et sur ses rapports avec l'étude de la nature*, Paris, Alcan, 1932.
- DELEUZE, G, *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1993.
- FONSECA, Jenny, *Videodanza: transgenerismos y abrazos de autor* (En línea), Disponible en: <http://www.elcuerpoespin.net/revista-digital/pixelacion/videodanza-transgenerismos-y-abrazos-de-autor>, 2010, consultado el 24 de junio de 2015.
- GARCÍA, Elena, *Danza y tecnología II. Videodanza* (En línea), revista digital de cuerpo y arte Luciérnaga, Disponible en: http://www.luciernaga-clap.com.ar/articulosrevistas/9_danza.htm, consultado el 24 de junio de 2015.
- GONZÁLEZ M. Sebastián, *Video Tape is Not Television: aproximación a una estética del videoarte*, Bogotá, Pontífice Universidad Javeriana, 2006.
- HORKHEIMER, May, ADORNO, Theodor, *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires, Sudamericana, 1988.
- J. BAUMOL, William, G. BOWEN, William, *On the Performing Arts: The anatomy of their Economic Problems*, American Economic Review, mayo de 1965.
- LLOYD, Morgan, *Vision and contact*, Londres, Williams and Norgate, 1923.
- MEAD, George, *The Relation of Art to Morality*, Ohio, Oberlin College, 1881.
- MEDIEN KUNST NETZ, *Exposition of Music – Electronic Television* (En línea), disponible en <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/12/>, consultado el 13 de junio de 2015.
- MUÑOZ, Brisa. *Cuerpo y video* (En línea), Revista virtual Escáner Cultural, Disponible en: <http://www.escaner.cl/escaner81>, consultado el 24 de junio de 2015.
- OCHOA GAEVSKA, Laisvie Andrea, *Video danza, un nuevo dialecto multimedia* (En línea), revista de capital cultural lletrada, Disponible en: <http://i.letrada.co/n22/articulo/articulo-invitado-2/115/video-danza-un-nuevo-dialecto-multimedia>, 2014, consultado el 24 de junio de 2015.
- PERRAULT, Charles, *Ordenación de los cinco tipos de columnas*, Madrid, Taschen, 2003.
- REID, Benjamin, ALBERT, Alexandra, HOPKINS, Laurence, *A Creative Block? The Future of the UK Creative Industries*, Londres, Work Foundation, 2010.
- THORTON, S. *Club Culture: Music, Media and Subcultural Capital*, Londres, Wesleyan, 1998.
- UNESCO, *Comprender las Industrias Creativas* (En línea), disponible en http://portal.unesco.org/culture/es/files/30850/11467401723cultural_stat_es.pdf/cultural_stat_es.pdf, consultado el 15 de junio de 2015.

VERDÚ, Vicente, *El cuerpo*, El País, 30 de diciembre de 2000.
VOSTELL, Wolf. JUNE PAIK, Nam. "Ciclo Habitación Negra", 1963, Galería Parnass.
WU, Chin-Tao, *Privatizar la Cultura*, Madrid, Akal, 2007.

ANEXOS

A: Reparto

Papa Rumba (Saúl Barbosa) 20486797-F

Se define como un 'artesano' de la danza. Se inspira en la cotidianeidad. Ha ido buscando en cada instante cosas nuevas que aprender. Se nutre del día a día y construye desde lo que le motiva: desde la esfera más social al lenguaje más abstracto. La proyección y la técnica que utiliza son herencias culturales de su isla natal, Cuba, sin perder de vista la evolución del baile en otras latitudes. Es así como construye una filosofía de trabajo basada en la inspiración y lo autodidacta, pero sin perder de vista la formación básica de un artista para poder crear. Se considera un artista normal que se nutre de gente normal. De ti, de mí, de él, de ellos. Asegura ser una persona que vive cada día el baile con la mayor intensidad posible.

Nació en Cuba, en la provincia de Matanzas. Desde muy temprana edad, comenzó a adentrarse en el folklore afrocubano. Más tarde continuó desarrollándose en la escuela de bailes de Matanzas, donde adquirió el título de instructor de danza. y así despegó su carrera como bailarín y coreógrafo. Trabajó cursos de técnica danzaria, expresión corporal y coreografía, danza moderna y presentaciones de *varieté*.

Ha trabajado como bailarín con artistas mundiales como Celia Cruz, Oscar d'León, Isaac Delgado, Orishas, Gabino Pampini, Van Van, Ketama, José Mercé, La Muralla Latina, Leidy Bonilla, Juan Luis Guerra, Gloria Estefan, Los Van Van, La Charanga Habanera. Ha trabajado en Canal 9 en el programa "Esta noche mira", con la Orquesta "Bolero Son" en la percusión, en la misma cadena de televisión ha colaborado en programas de fin de año. Ha trabajado como locutor de radio en Cadena Dial, con su propio programa "S de Salsa". En la Actualidad imparte clases de Ritmos Latinos en su propia escuela de baile Papa Rumba Moviments (Castellón) y dirige su propia Compañía de Baile PR Moviments.

Dirigió cursos de técnica de la expresión corporal, la danza y la coreografía, y cursos preparativos para instructores de danza. Llegó a Europa a finales de los

ochentas, decidió establecerse en España, donde continuó su carrera artística. Ha formado a muchos bailarines profesionales, creado numerosos espectáculos y coreografías. Desde ya hace algún tiempo enfoca su carrera profesional como bailarín, coreógrafo, profesor de salsa, afrocubano y expresión corporal. Tiene su propia compañía de baile “ MOVIMENTS” formada por bailarines profesionales. Director y productor del musical “NOSTALGIA”. Durante su carrera profesional obtuvo numerosos premios de danza y reconocimientos. En 2007 tuvo un especial reconocimiento por su labor artística en Los Angeles "Wold of Latin Music and Dance" de la mano de Albert Torres. Entre otros. Fundador de reconocidos Eventos y Congresos de salsa tanto nacionales como internacionales. Desde que llegó a España, hace ya 25 años, no ha dejado de trabajar como bailarín y profesor de baile en eventos tanto nacionales como Internacionales representando a Cuba y España y compartiendo sus raíces y su cultura a través del baile.

Congresos nacionales como bailarín y profesor de danza: Valencia, Cadiz, Santiago de Compostela, Murcia, Burgos, Zaragoza, Melilla, Vitoria, Bilbao, Pamplona, Mallorca, Madrid, Elche, Tarragona, Barcelona, Málaga, Jaén, Córdoba, Reus.

Congresos internacionales como bailarín y profesor de danza: Francia, Italia, Rumania, Rusia, Alemania, Holanda, Inglaterra, Polonia, Méjico, Japón, Australia, Argentina, Panamá, Portugal, Noruega, Andorra, Suecia, Suiza y un largo etc.

Lady Zhaf (Raquel Gálvez Jaén) 33569166-E

Se adentra en el mundo de la danza con tan sólo 15 años iniciando su andadura con los bailes latinos. Es con 18 años cuando, tras conseguir un título acreditativo como profesora de baile, comienza su interés por las danzas urbanas. Tras apoderarse de dicho título se implica como profesora de baile en varios colegios, centros de danza y asociaciones, dando rienda suelta a su estilo personal, e incluso formando parte de varios grupos de hip hop, creando el suyo propio posteriormente. Ante su interés por esta cultura, se forma nacional e internacionalmente con coreógrafos muy reconocidos del panorama del hip hop, sin dejar de lado su pasión por los bailes latinos.

Amplia sus conocimientos cuando se instala por un año en Londres. Consigue hacerse un hueco en la compañía de danza urbana MASTERS OF MOVEMENT (directores TK y Spin, Londres), siendo bailarina del evento 'MOVE IT', uno de los más reconocidos por tierras inglesas. Además, supera los primeros pasos del casting para la versión inglesa del tan conocido programa televisivo 'So you think you can dance', quedándose como semifinalista en el teatro Hackney Empire, terminando ahí su apasionante experiencia frente a un programa de tal envergadura.

Además, formó parte del dúo 'SISTA'S RULEZ', junto a Karu Rivera, y del grupo de competición 'UNDERCLOWN PROJECT', dirigido y coreografiado por Nito Solsona. Se interesa también por el mundo del canto, la dramaturgia y el teatro musical formando parte como actriz en la obra de teatro 'El Método Gronholm', patrocinada por el UCL Department of Spanish and Latin American Studies (UCL & Bloomsbury Theatre, London), y como actriz y cantante en el musical de 'La Cenicienta Rockera', dirigido por María Abradelo y Séptimo Arte Producciones.

Actualmente es profesora residente en las escuelas Home Dance Studio y Stylo's Dance Academy. Imparte workshops a nivel nacional (congresos de danza, jornadas de danza en conservatorios, eventos benéficos, etc) y es formadora de futuros monitores de funk y hip hop, mediante un programa realizado por VitalSport. Directora y coreógrafa del proyecto 'SILHOUETTEZ

DANCE CONNECTION' y coreógrafa invitada en eventos tales como: Snap Festival, Move 'N Dance, Rock Up Showcase, etc.

EXPERIENCIA LABORAL

Galardones

- II Concurso de Bailes Latinos 'Descarga Gran Caimán', 3er puesto
- IV Campeonato Nacional de Hip hop en Valencia (Funky Dance, 2008), Underclown Project, 4º clasificados
- Ganadora del concurso II Lyons Freestyle Festival, Alicante (2008)
- Ganadora del concurso de bailes MN4 'Quiero Bailar' (2009)
- Semifinalista de casting del concurso 'So You Think You Can Dance UK', Hackney Empire Theatre, London 2010
- Bailarina en el MOVE IT 2010, London (Tk Spin Master of Movement Show)
- Tercera clasificada en el Urban Beat Valencia 2012, SISTA'S RULEZ, categoría parejas.

Perteneció a los grupos

- Underclown Project (junto a Nito Solsona)
- Sista's Rulez (junto a Karu Rivera)
- TK SPIN MASTERS OF MOVEMENT, London 2009-2010

Profesora de danza (Hip hop y Bailes latinos)

- Centro 'María Auxiliadora', Valencia.
- Asociación 'A contar mentiras', Valencia.
- Profesora de bailes latinos en disco-pubs tales como Bachata 31, Santo Domingo Salsa, etc.

- Academia de baile 'Show Dance Studio', Valencia (incluyendo Cursos Internacionales, Dancepeople workshops, masterclasses y exhibiciones).
- Escuela de danza 'Maria Carbonell', Valencia.
- Dance Me, Alicante. Workshop nacional organizado por IN SITU e impartido junto con Nito Solsona.
- Sista's Rulez Workshops (masterclasses impartidas y organizadas por ambas componentes).
- Profesora en la Asociación de danza y tiempo libre 'Cybbyc', Valencia.
- Profesora de la Academia de Artes y Creatividad Adac, Valencia.
- Profesora en la Escuela de Arte Dramático y Teatro Musical 'El Club de los Poetas', Valencia.
- Profesora de la Academia de Baile 'Passball', Valencia.
- Profesora de funky y hip hop en la Universidad de Valencia (UV).
- Fundadora, organizadora y profesora de 'Fridays are different'. Masterclasses de hip hop impartidas en 'Campus Gym', Valencia.
- Profesora en los workshops organizados por AlicanteBaila (Alicante) .
- Profesora en los intensivos organizados por la Escuela M^aCruz Alcalá, Centro de Baile Stylo's, EDAE, Celia Romero, Fit Dance Center, etc.
- Profesora invitada en el Workshop 'Baila por Filipinas', Madrid 2014.
- Profesora invitada en el 'Ritmos Urbanos Peñíscola 2014'.
- Profesora invitada en 'Milenium Escuela de Baile', Mallorca 2014.
- Miembro del proyecto 'VALENCIA MOVEMENT'.
- Miembro del proyecto EurHop Dance Lab. (Referencia: Workshop en La Maison de la Danse, Italia, Noviembre 2012).
- Profesora invitada en las V Jornadas de Danza del Conservatorio Superior de Danza, Valencia 2014.

- Actual profesora en el Centro de Baile / Club Deportivo Stylo's Dance Academy (Mislata).
- Actual profesora en La Escuela de Danza y Artes Escénicas Sergio Alcover, EDAE (Valencia).
- Actual profesora en el Centro de Danza Celia Romero (Valencia).
- Actual profesora en Fit Dance Center (Valencia).
- Instructora del curso de formación deportiva/profesores hip hop y estilos Apta Vital Sport, Valencia.
- Actualmente imparte workshops a nivel nacional.

Coreógrafa

- Directora y Coreógrafa grupo Eightym's, Valencia (2008)
- Bailarina y Coreógrafa dúo Sista's Rulez, Valencia (desde 2008)
- Profesora y coreógrafa de la escuela de teatro, teatro musical, danza y cine 'El Club de los Poetas' (desde 2010). Últimas obras de teatro musical realizadas 'El Mago de Oz' y 'Alicia en el País de las Maravillas'.
- Coreógrafa del grupo de danza urbana Rag's (modalidad waacking)
- Directora, coreógrafa y bailarina de la primera compañía de Waacking en Valencia 'Silhouettes Dance Company' (2013)
- Creadora del nuevo proyecto de danza 'Silhouettes Dance Connection'
- Coreógrafa invitada en el Snap Festival 2013 y 2014 (Barcelona)
- Coreógrafa invitada en el Move 'N Dance 2013 y 2014 (Madrid)
- Coreógrafa invitada en el Rock-Up Showcase 2014 (Madrid)

Febrero 2010: Actriz en la obra de teatro 'El Método Gronholm', patrocinada por el UCL Department of Spanish and Latin American Studies (UCL & Bloomsbury Theatre, London)

Junio 2012: Actriz y Cantante en el musical 'La Cenicienta Rockera', Séptimo Arte Producciones, S.L.

Links de Youtube de los últimos trabajos realizados

[Rachel Lil'zhaf en Move 'N Dance 2013 \(Madrid\)](#)

[Albert Lewaack & Rachel Lil Zhaf](#)

[ROCK-UP SHOWCASE - RACHEL LIL'ZHAF \(SILHOUETTEZ DANCE COMPANY\)](#)

B: Imágenes de la promoción



Rachel LadyZhaf
(Silhouettes DC)

Amigos 9 amigos en común

AMIGOS - 4779

2X1 nuevos alumnos primer mes

DESCUENTOS EN EVENTOS, CONGRESOS DE SALSA PARA ALUMNOS

Atencion personalizada



Papa Rumba Barbosa Ventosa
(Papa Rumba)

Amigos 3 amigos en común

AMIGOS - 4971

Escuela de baile Moviments

www.papa-rumba.com

APA RUMB



Xesa Vantiesa

¡Ha llegado el momento! Aquí está el teaser de UGLY. — con Rachel LadyZhaf, Carla Redó Bodí y Saul Barbosa Ventosa.

Ya no me gusta · Comentar · Detener notificaciones · Compartir · Editar · 12 de junio

👍 A ti, Adrián Martínez, Àlex Beltran Sist, Noelia GreenJungle y 64 personas más os gusta esto.

↪ Se ha compartido 8 veces

Compartir con: 🌐 Público ▼

1327 reproducciones

📍 Editar ubicación

📅 Cambiar la fecha

Descargar en alta definición



FOTO



ladyzhaf

1 sem



♥ 187 Me gusta

ladyzhaf UGLY.





FOTO



ladyzhaf

1 sem



♥ 143 Me gusta

ladyzhaf COMING SOON !





VIDEO



ladyzhaf

5 d



♥ 109 Me gusta

ladyzhaf UGLY | TEASER ♥













