



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

**Departament de Biblioteconomia i
Documentació**

**Facultat de Biblioteconomia i
Documentació**

Treball de Grau en Comunicació Audiovisual

Curs 2015-2016

WHILE LOOP

MAR ZAPATA MELÉNDEZ

TUTOR(S): José María Cabello Barzanas

Barcelona, 13 de juny del 2016

ÍNDEX

Resum/ Abstract	1
1. Introducció.....	2
2. La idea: creació i evolució.....	5
3. Actors	11
4. Pla de producció	13
5. Tractament d'imatge i so	16
5.1. Fotografia	16
5.2. Il·luminació	18
5.3. So.....	22
6. Direcció d'art	23
7. Muntatge i postproducció	25
8. Conclusions	29
9. Bibliografia.....	30
10. Annexos	31
10.1. <i>Storyboard</i>	31
10.2. Diagrama de Gantt.....	38
10.3. Pla de rodatge	39
10.4. Ordres de treball	40
10.5. Desglossaments	43
10.6. Pressupost.....	47
10.7. Guió tècnic	49
10.8. <i>Script</i>	55
10.9. Material tècnic	59

RESUM

Videoart amb tocs de ficció narrativa que aborda la lluita pel feminisme des d'una òptica intimista i subconscient. El punt de vista del projecte es localitza sota les experiències d'una noia que es veu afectada per viure en un sistema patriarcal que li obliga a acceptar les normes establertes. La lluita i el rebuig d'aquests masclismes i micro masclismes -tals com la "cosificació" de la dona o el binarisme de gènere- faran que la protagonista hagi de superar uns obstacles que afectaran directament a la seva estabilitat emocional, física i mental.

Tot i passar per moments de frustració que li faran plantejar deixar córrer la lluita, el suport d'unes persones anònimes afectarà positivament la seva actitud enfortint així el seu desig ferm de continuar lluitant per la causa feminista en companyia.

ABSTRACT

This work is a mixture between a video art and a narrative fiction that fights for the feminist cause from an intimism and subconscious view. The project's point of view is located on the experience of a girl who is affected for a patriarchal system that forces her to follow established rules. Because of this fight against the sexism and micro sexism -such as the objectification of women or the gender binarism- the victim will have to overstep certain obstacles which will affect directly to her emotional, physical and psychological stability.

Although she will pass through several frustrating moments, which will make her to consider giving up the fight, some anonymous people will support and help her, affecting directly towards her attitude in a positive way. Because of this empowerment the girl will carry on with her strong wish of fighting for the feminist cause.

Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas. <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>



1. INTRODUCCIÓ

Encara que el feminisme busca la igualtat entre homes i dones, i per tant, tots dos gèneres són víctimes de la desigualtat, les dones juguen un paper fonamental en aquesta lluita. Les dones són les principals víctimes del masclisme sistèmic i per aquesta raó han de ser les encarregades, en primera instància, de lluitar per les seves llibertats i drets.

Són diversos els autors que trobem al llarg de l'història, els quals han aportat més rellevància i transcendència a aquest moviment reivindicatiu. Per una banda podem trobar el feminisme teòric més pur amb Simone de Beauvoir, amb la que gràcies a la seva anàlisi sobre la condició de la dona va condicionar el sorgiment de la "Segona onada" (Beauvoir, 2005).

A través d'aquesta visibilitat feminista de l'època van sorgir diferents moviments artístics que donaven suport a aquesta lluita per la igualtat i la llibertat de la dona, podem destacar en l'àmbit de l'escriptura a Anaïs Nin, la qual és coneguda per explorar l'escriptura eròtica femenina (Bair, 1995). En el camp de la pintura trobem a Marlene Dumas, que mostra i critica les actituds socials i polítiques sobre la dona (Hontoria, 2014). A l'escultura trobem amb Camille Claudel un de tants casos que l'història ha emmudit el paper de la dona. Camille va ser la persona que va ajudar a esculpir escultures que posteriorment van ser exhibides i catalogades com obres del seu amant Auguste Rodin (Ferrer, 2014). En l'àmbit cinematogràfic trobem propostes molt interessants com les de François Ozon, les quals aborda el tema d'identitat de gènere (I-D, 2015). Finalment, en el vídeo art i la performance trobem a Marina Abramović, autora actual reconeguda i polèmica per la seva investigació dels límits físics, psíquics i morals de les persones (VV.AA, 2008). A través de les seves performances podem veure com l'ésser humà sent certa atracció cap a la violència i la utilitza sempre que és possible, com és en el cas de *Rhythm 0*¹. Aquest instint primitiu humà es relaciona directament amb la situació de la dona en la societat, on l'home acostuma a tenir una posició dominant sobre la dona a diferents nivells, passant des de l'anul·lació de la seva opinió a la violència masclista més pura.

Per tant, tot i que la lluita per la visibilitat femenina existeix des de fa temps i s'han aconseguit petites victòries durant aquest temps, encara queda molt trajecte per recórrer

¹ Explicació de *Rhythm 0* de Marina Abramović: <https://vimeo.com/71952791>

i conquistar. Per tant, la nostra disposició a lluitar per fer un món més just ha de ser clara i directa.

Aquest projecte posa en el punt de mira a sobre d'una dona, la qual es veu obligada a enfrontar-se a tot un conjunt de dificultats i problemes que aquesta societat patriarcal li imposa pel simple fet d'haver nascut amb sexe femení.

Aquest vídeo-art pretén centrar-se en 2 temes principals relacionats amb el masclisme clandestí: la cosificació de la dona i l'immobilisme estructural. Dins d'aquestes dues categories es poden desmembrar altres subreivindicacions com els estereotips de gènere, l'anul·lació de la dona com a persona crítica o la imposició de certs valors per part del gruix de la societat sense distingir entre gènere, classe social o econòmica.

Així mateix, és molt important destacar la crítica directe que es fa als medis mediàtics, els quals perpetuen aquesta situació patriarcal, en la que moltes vegades la víctima és culpabilitzada de la seva situació, com si d'espàrring es tractes. Actualment podem veure diversitat de notícies on aquesta culpabilització de la dona és evident. Alguns exemples més recents són el cas de la noia de Brasil que va ser violada per 30 homes, però que a la vegada es deia que la noia amb 16 anys ja tenia un fill i es drogava (Internacional, 2016). Un altre exemple és l'assassinat de les argentines Marina i María José, en el que es deia que viatjaven "soles" (Cruz, 2016). Tot aquest conjunt de notícies deixen clar que encara queda molt trajecte per recórrer en la lluita feminista, on els medis tenen un paper fonamental.

A escala estructural, explicaré tots els aspectes tècnic-artístics que s'han tingut en compte a l'hora de crear una proposta audiovisual d'aquestes característiques. És per aquesta raó que centraré l'atenció en tot el procés de producció de la mateixa, passant per la creació i l'evolució de la idea original, la importància innegable de tots els aspectes simbòlics que acompanyen la proposta o la intencionalitat en la selecció d'un perfil d'actors concret. Així mateix, també explicaré amb molt de detall el procés de producció, els problemes que han sorgit i com s'han solucionat, la proposta d'art, d'imatge i so i finalment l'edició i postproducció de *While Loop*.

While Loop ha sigut el títol seleccionat per donar nom a una proposta que centra el seu interès en la lluita feminista. Així mateix, *While Loop* és un terme que s'utilitza en programació informàtica que significa que cert codi es repetirà contínuament en forma de bucle mentre que qualsevol condició no canviï la seva tipologia. D'altra banda, cal

dir que és extensament utilitzat i conegut en ambients feministes l'expressió "binarisme de gènere", fent al·lusió al codi binari present en programació. És per aquesta relació evident entre els dos factors comentats, el feminisme i el vocabulari informàtic, que fan de *While Loop* un títol perfecte per aquest tipus de videoart, on a més de tenir un caràcter metafòric també té una funció de moralitat.

Finalment, aquest projecte té un objectiu temàtic clar: incidir en la ment de la societat i aportar una proposta nova a la lluita feminista. Per tant, és innegable la intencionalitat de fer una labor social i intentar donar visibilitat a tots aquests petits masclismes clandestins que ens afecten diàriament.

Així mateix, a escala personal, el segon objectiu a aconseguir és gaudir de total la realització del videoart i aprendre a poder portar a terme tota una producció audiovisual, des de l'inici al final. Per tant, tot i que sóc conscient que aconseguir un bon resultat general és tot un repte, la il·lusió de poder fer un projecte del qual no només pugui estar orgullosa dels aspectes tècnics, sinó també d'una temàtica que m'ha interessat des de petita, fan que les dificultats no semblin dificultats sinó oportunitats de millorar i aprendre.

2. LA IDEA: CREACIÓ I EVOLUCIÓ

Els videoarts, donat del seu estil allunyat de la narració, no acostumen a tenir un guió, ja que normalment tot el que succeeix a la producció no té per què separar-se en escenes o seqüències clares, no té per què utilitzar diàlegs o actors, o per exemple, no sempre es pot identificar una història cronològica clara des del punt de vista narratiu i estructural.

En aquest cas, *While Loop* presenta una barreja entre certs aspectes narratius de la ficció tradicional i certs aspectes sensorials i artístics externs a la narració discursiva. Per aquesta raó, en aquest cas l'elaboració d'un guió no era necessària ni funcional pel que es volia fer. Tot i així, és evident que és necessari marcar una línia temporal per tal de tenir una organització més lògica i comprensible tant pels creadors com pels actors. Per aconseguir aquest objectiu he centrat l'evolució dels fets sota un *Storyboard* (veure Annexos 10.1) que compleix amb més funcionalitat aquesta tasca, tal com acostumen a dur-se a terme els videoarts.

Així mateix, crec important i interessant ampliar la informació de quina és la intencionalitat de totes les accions que s'esdevenen al vídeo per així saber quina càrrega simbòlica contenen.

ESCALETA	SIMBOLISME
Una noia jove, d'uns 25/30 anys apareix tombada a terra mig nua.	No tenir roba descontextualitza a la víctima. El masclisme és l'única ideologia mundial totalment establerta, és per això que no interessa contextualitzar. Així mateix, no tenir roba deixa a la víctima en una situació més vulnerable, la qual es troba en aquesta situació per imposició i no per decisió pròpia.
Estranyada s'incorpora. Apareixen unes ombres sobre la seva pell que	Les barres verticals simulen els barrots d'una presó creada pel masclisme estructural que vivim. El cos femení, des de sempre, ha sigut utilitzat per la societat com una de les coses més importants que defineix a una dona, aquesta banalització de la persona ens porta a dos estadis: <ul style="list-style-type: none">- dones que no són conscients de la presó que

simulen unes barres verticals.	<p>significa haver nascut amb aquest sexe, i que en general es senten a gust amb el seu paper en la societat.</p> <ul style="list-style-type: none"> - dones que són conscients, lluiten i es queixen de la seva situació a diferents nivells i intensitats.
Veu les ombres sobre la seva pell. Intenta passar la mà per sobre per treure-les. No funciona.	Tot i que a vegades no fixem l'atenció en tot el que perpetua aquest sistema patriarcal, aquests micromasclismes estan sempre presents. Escapar d'ells és gairebé impossible, però almenys ser conscient que són allà és un gran pas.
Desorientada mira al voltant. Veu una TV on es projecta la seva imatge en aquell precís instant.	Els medis mediàtics com a perpetuadors d'aquest patriarcat. La frivolitat d'aquests medis no tan sols ajuden a fer que tot continuï igual, sinó que a més a més agreuja la situació de la dona enfront de la de l'home.
Agafa un llençol del terra i es tapa per no sentir-se exposada. S'apaga la llum i li arrenquen el llençol.	El veure que està sent observada i està formant part d'aquest sistema perpetuador que suposen els medis mediàtics, es tapa i el rebutja. El sistema no accepta aquest acte de rebel·lia, per això apaga la llum, com a sinònim d'anul·lar i/o emmudir opinions dissidents.
Es torna a encendre la llum. Es veu un vestit vermell penjat amb unes cordes. La noia es queda mig nua un altre cop.	El sistema torna a donar una oportunitat de donar veu a la protagonista si accepta seguir l'estètica imposada. Pura imatge de la cosificació de la dona on hem de ser i vestir com la societat ens diu. Les cordes simbolitzen cadenes de gènere, en aquest cas, lligades a la imatge estètica.
La noia mira el vestit. S'imagina amb ell posat, però el llença a terra.	Rebuig a l'estètica femenina dominant i els estereotips que comporten. Rebuig al binarisme de gènere.

<p>Apareixen unes cordes que li lliguen les mans per deixar-la oberta de braços.</p>	<p>En veure que la protagonista no és submisa ni accepta els rols establerts, tot i haver tingut una “segona oportunitat”, el sistema actua de forma més agressiva per tal de deixar a la víctima indefensa utilitzant les mateixes cordes – cadenes de gènere- que sostenien el vestit. El sistema actua com si la noia fos un objecte de la seva propietat.</p> <p>La posició de la noia recorda a Jesús crucificat, personatge que va ser castigat injustament, a l'igual que la protagonista.</p>
<p>Unes línies apareixen sobre el tors de la noia per corregir la seva silueta i intentar simular les mesures “90 60 90”. La noia intenta alliberar-se. Se sent molt nerviosa i rabiosa.</p>	<p>Cosificació. Obligació a haver de seguir els estereotips de bellesa. Utilització de la imatge femenina com un objecte i no com a un subjecte amb l'única finalitat d'agradar als altres, i en particular als homes. Actualment, l'interès físic no romana en tenir un cos sa, sinó en tenir un cos estètic.</p>
<p>Apareixen diverses mans al voltant del seu cap que li senyalen amb el dit. La TV mostra el que passa en aquell moment.</p>	<p>Culpabilització de la víctima per la societat en general, sense fer cap distinció entre gènere o estrat social i econòmic. Així mateix, els medis tornen a jugar un paper fonamental en emetre com la noia està en aquesta situació a causa de la seva actitud, per tant perpetua el masclisme.</p>
<p>Trenca les cordes. Cansada, cau a terra.</p>	<p>Si es lluita fermament, encara que sigui molt difícil, és possible alliberar-se. Visió positiva del futur.</p>
<p>Una persona s'apropa a la noia per ajudar-la a</p>	<p>La lluita ha de ser des dels fonaments, des d'aquests petits masclismes que formen la base del pensament patriarcal</p>

<p>aixecar-se. Un conjunt de persones s'uneixen a l'esquena d'ella. Desapareixen les cordes, el vestit i la pintura. Tots miren al capdavant de manera decidida.</p>	<p>per antonomàsia. Per tant, la unitat i la força de tots, homes i dones, és l'única via per aconseguir que aquestes diferències vagin desapareixent.</p> <p>Així mateix, trobem per primera vegada la mirada a càmera de la protagonista, pel que l'acció pren molt més pes i connecta directament amb l'espectador, del que s'espera que prengui consciència de la situació que vivim. Aquesta mirada directe, a més a més, juga amb el fet que la protagonista sabia que l'espectador estava mirant, i que en certa manera ha sigut còmplice. Per tant, aquest detall final fa que la intencionalitat del videoart es multipliqui.</p>
--	--

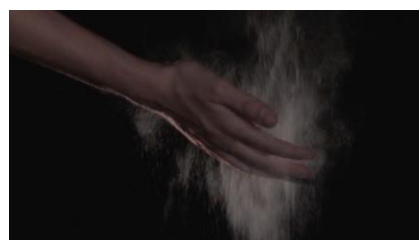
Encara que el discurs narratiu principal és l'explicat anteriorment, també es farà ús de certes imatges variades que s'aniran intercalant, superposant i repetint al llarg del projecte per donar-li un toc més sensorial i expressiu.

Per exemple trobem la utilització del **codi binari** o de “**XX**” (Imatge 1) per mostrar el binarisme de gènere, on tot es cataloga com home o dona. És important destacar que la “XX” correspon amb els cromosomes que tenen a l'ADN les persones de sexe femení. Així mateix la composició del codi binari també recau amb aquesta idea de X (01011000) i Y (01011001).



Imatge 1: cromosomes de l'ADN femení.

La utilització d'imatges **d'aigua** varia, sigui per mostrar calma, agitació o intranquil·litat. En tots els casos es mostra imatges d'aigua amb confrontació amb altres elements, com bombolles, pedres, sorra, llum o el peu d'un humà, els quals doten al vídeo de més expressionisme.



Imatge 2: metàfora de l'immobilisme estructural.

La imatge d'una persona **espolsant-se les mans** fa referència directa a l'immobilisme estructural. A més a més treballa la metàfora visual de "feina feta" per part de l'opressor (Imatge 2).

El **rellotge de sorra** marca clarament la metàfora del temps amb una intenció positiva. Si la nostra lluita és clara i directe, encara que costi temps i esforç, al final es pot aconseguir la igualtat de gènere. Per tant, mentre més gent i amb més ganes lluitem per aquesta causa, més ràpid aconseguirem el nostre objectiu.

El **foc** juga el paper clau per mostrar metafòricament el punt més àlgid de ràbia que la noia és capaç de suportar.

Cal dir, que prèviament vaig plantejar d'incorporar altres elements simbòlics al videoart per tal de crear un producte més dinàmic i expressiu.

Algunes d'aquestes idees eren per exemple introduir una bombeta encenent-se (Imatge 3), utilitzant la metàfora de visibilitzar la causa feminista, o la utilització d'una esfera en 3D que girés sobre si mateixa, per tal de mostrar metafòricament un bucle tal com el que *While Loop* mostra, etc. Tots aquests vídeos es van realitzar, però a la pràctica es va comprovar que no acabaven de funcionar amb la proposta presentada, pel que vaig decidir prescindir d'ells.



Imatge 3: clip de la bombeta sense utilitzar.

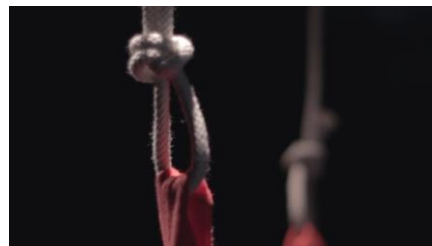
L'evolució de la idea inicial del vídeo ha sigut gairebé nul·la. En un principi vaig tardar gairebé dos mesos a trobar una idea que realment m'agradés, però un cop la vaig tenir els canvis van ser mínims.

El tema del feminisme és molt important per a mi, és per aquesta raó que vaig tardar bastant en trobar com expressar visualment tots els conceptes que tenia al cap i que volia visibilitzar. Sabia que volia parlar de micromasclismes, de la cosificació de la dona, de l'immobilisme estructural, etc., però no sabia quina podia ser la millor manera de mostrar-ho. Personalment, no volia caure en estereotips visuals, però així mateix volia que el contingut i el format del vídeo fos el més atractiu possible per tal que moltes persones volguessin veure'l i el poguessin entendre. La meva finalitat amb aquest projecte sempre ha sigut social: vull que tothom que miri el vídeo es replantegi la seva funció com a individu dins de la societat i lluiti per acabar amb aquests micromasclismes que sobretot afecten a les dones.

Un cop vaig trobar la idea vaig començar a treballar amb ella per millorar-la i per mostrar-la de la manera més clara i expressiva. L'únic element que vaig dubtar en

canviar va ser l'escena del vestit, ja que es tractava de la part més literal de tot el vídeo, i personalment no volia caure en la literalitat visual. Finalment, com no vaig trobar cap alternativa clara i més atractiva que aquesta vaig continuar deixant la part del vestit, ja que d'altra manera possiblement el vídeo no s'entengués tant. Tal com he dit, la meua intenció és crear un videoart que generi sensacions a l'espectador, però que també s'entengui (Aguilar, 1996), ja que sinó el meu esforç per visibilitzar els petits masclismes no tindria sentit.

A més a més, he de dir que no canviar tal escena ha resultat molt positiu, ja que al rodatge es va veure mínimament modificada i millorada. En principi, la idea original era que el vestit aparegués a terra, tal com es pot comprovar al Storyboard (veure annexos 10.1). Finalment, a rodatge, gràcies a l'actriu i al director de fotografia, vam veure que era molt més impactant, estètic i expressiu que el vestit aparegués penjat del sostre amb les cordes que més endavant



Imatge 4: vestit lligat amb cordes.

també apareixerien. L'ús d'aquestes cordes es relaciona directament amb l'escena següent on la noia és lligada al rebutjar els estereotips estètics que prèviament li "suggerien". Per tant, gràcies a aquest canvi el potencial visual de l'escena és innegable (Imatge 4).

Així mateix, també es va canviar la manera d'enforcar el moment imaginari on la noia està vestida amb el vestit vermell. En un principi es volia fer un pla general a un costat de la pantalla amb el vestit posat, i un pla a l'altre costat de la pantalla sense vestit per tal de jugar amb l'opacitat dels clips de vídeo. Finalment, es va considerar fer-ho com si es tractes d'un anunci, per tal de poder jugar amb plans més tancats i amb molt més contrast en comparació amb els altres.

3. ACTORS

El paper de la protagonista sempre va ser molt clar: havia de ser una noia normal i corrent que no seguís els canons de bellesa establerts, sobretot en relació al cos. Tal com podem veure a la imatge 5, hi ha una part on directament apareixen unes mans que modifiquen la silueta de la noia. Per poder fer aquest pla, l'actriu havia de tenir necessàriament un cos que no s'aproximés a unes mesures del conegut "90 60 90". Trobar un perfil d'aquestes característiques va ser molt més difícil del que pensava.



Imatge 5: modificació de la silueta de la protagonista.

En el seu moment, a l'anunci de càsting vaig deixar clar que era estudiant, que no tenia pressupost per pagar actors, quin era el tema del vídeo i el perfil corporal que buscava. La meva sorpresa va ser agredolça: per un costat vaig veure que es van inscriure més de 160 noies, pel que vaig poder comprovar que el feminisme és un tema que interessa a moltes dones. D'altra banda, vaig comprovar que pràcticament un 85% de les noies no complien de cap mena amb el perfil que demanava. Tot i que vaig deixar clar que volia noies de carn i ossos que s'allunyessin de l'imaginari que trobem a les revistes, gairebé totes tenien cossos d'escàndol.

D'altra banda, el 15% de les noies restants es podien separar en dos grups:

- un de petit on la noia complia el perfil a la perfecció, però que en el moment que li comunicava que hauria d'estar gairebé tot el vídeo sense sostenidor es tirava cap enrere.
- un altre més nombrós que, tot i que no complia amb el perfil a la perfecció, també podia funcionar. En aquest grup van haver-hi només un total d'unes 4 noies que van acceptar sortir mig nues, entre elles la Isabel, la protagonista del videoart, tot i que he de dir que no estava completament segura.

Amb aquest càsting vaig poder veure, com si d'un estudi sociològic es tractes, com l'aspecte físic està jugant un paper molt important entre les dones de la meua edat. Veure tot un conjunt de noies joves, molt maques i amb cossos de revista, intentant formar part d'un videoart on es demanava expressament allunyar-se d'aquests estereotips

deixa molt clar com les dones tenen una opinió pròpia molt distorsionada i negativa sobre si mateixes, tal com mostrava un vídeo corporatiu de Dove “*Real Beauty Sketches*”².

Així mateix, aquesta decisió ferma de trobar una actriu amb aquest perfil té una intencionalitat clara de visibilitzar altres tipus de belleses que no es troben als *media*. Actualment, puc dir que gairebé tothom, i sobretot les dones, vivim constantment preocupades per l'aparença física, arribant en molts casos a derivar en una malaltia que pot comportar desastres importants. Poder ensenyar a la societat que hi ha més d'un tipus de bellesa, que per sobre de l'estètica està la salut, que els canons de bellesa varien amb el temps o que hi ha coses més importants que l'aspecte físic és un objectiu inamovible que tinc des de l'inici d'aquest projecte.

Finalment, volia que els actors que apareixen al final fossin tant nois com noies. Com més diversitat millor, ja que com comentava a l'apartat anterior la meua idea és mostrar com la lluita feminista ens implica a tots, tant homes com dones. He de dir que l'idea principal era mostrar com més gent millor, amb rangs d'edat diferents i nacionalitats diferents, però ningú volia sortir mig despullat i amb tan poc de temps a escena, pel que vaig haver d'utilitzar l'ajuda de tres amics i realitzar un *cameo* per tal de poder rodar l'escena final.

² Campanya de Dove: *Real Beauty Sketches*: https://youtu.be/XC-3g_NHQS4

4. PLA DE PRODUCCIÓ

Per la creació d'aquest projecte han sigut molts els passos que s'han anat concretant i controlant per tal que pogués produir-se amb el menor nombre d'incidents possibles. Per facilitar aquesta tasca vaig crear un diagrama de Gantt on marcava la pauta a seguir durant aquests 4 mesos. Tal com es pot comprovar a l'apartat d'annexos 10.2, la part de preproducció ha sigut la que més temps ha significat, la qual s'ha prolongat al llarg dels tres primers mesos, la realització del videoart havia de durar tres dies i la postproducció un mes.

Cal dir que en un principi totes les dates s'han anat complint sense grans complicacions a excepció de la postproducció. Pel que fa la preproducció totes les dates es van complir amb exactitud. Aquesta organització ha sigut crucial per tal que el rodatge sortís bé, sense gaires problemes, i que la postproducció no fos afectat per culpa d'una mala previsió.

Pel que fa la producció, el rodatge finalment es va allargar un dia. Els dos primers van estar destinats a gravar tot el que passava a plató. Un tercer dia estava destinat a gravar les imatges d'aigua, però justament aquell cap de setmana anterior havia plogut molt i l'aigua estava molt bruta i opaca. La qualitat de les imatges era pèssima, pel que vaig haver d'anar un altre cop a la platja quan ja feia més bon temps i l'aigua estava menys freda. D'aquesta manera vaig obtenir millors imatges i vaig esquivar un refredat que em va acompanyar la primera vegada.

La postproducció ha sigut la part que més afectada s'ha vist. Per una part, en estar a final de curs, haver de fer front a molts treballs i exàmens, a més de treballar han fet que el temps de muntatge i edició es reduís a una setmana. Així mateix, he de dir que la postproducció també s'ha retardat a causa d'escurar el temps en intentar trobar una música que s'adaptés a la proposta de videoart, així com per no tenir cap programa d'edició de vídeo, pel que només podia optar a la versió de prova de 30 dies que deixa Adobe. A causa d'aquesta limitació em vaig veure obligada a retardar l'edició audiovisual per tal de poder fer en condicions el tràiler que es presentarà al *pitching*. He de dir que una setmana és molt poc per poder editar amb detall un projecte d'aquestes característiques però tot i així he pogut obtenir un bon resultat.

En relació a la preproducció, que és la part on més importància té el departament de producció, he de dir que el treball realitzat ha sigut molt efectiu. Un cop organitzats els passos a seguir, les gestions de material i localització han sigut un tema principal per tal de tenir una organització més estable i segura.

La localització escollida va ser el plató de la facultat per proximitat i funcionalitat (Imatge 6). Les cortines negres i la distribució lumínica de la sala són molt adequades per poder realitzar aquest tipus de projecte. Així mateix, en rodar el projecte a la facultat podia comptar amb l'ajuda d'en Jordi Capella en cas que ho necessites.



Imatge 6: vista del plató sense decorar. Espai i distribució de focus.

Per altra banda, el material demanat (annexos 10.9) ha sigut bastant copiós per tal de poder portar a terme una proposta d'imatge bastant exigent. Per tant, en comptar amb tot aquest material i amb una localització molt utilitzada, l'anticipació a l'hora de demanar les sol·licituds s'esdevenia urgent.

Així mateix, també es poden comprovar a l'apartat d'annexos les ordres de treball (annexos 10.4), tant pels actors com pel personal tècnic, així com el desglossament del guió (annexos 10.5) i els pressupostos detallats (annexos 10.6). En aquest últim és important destacar que el preu final és molt més reduït que si hagués hagut de pagar tant als actors, com el material, localització i personal tècnic. És per aquesta raó que veig interessant fer una simulació aproximada del que realment em podria haver costat la producció (23.388 €) i el que realment ha costat (77,15€), tal com es pot comprovar a l'apartat 10.6.

El control de material, de figurants i de personal tècnic ha sigut fonamental a l'hora de fer el pla de rodatge, el qual ha sigut modificat a mesura que passava el temps. Aquests canvis, donats a causa d'externalitats negatives, com que els actors haguessin de marxar d'hora per una urgència, han fet que l'organització del rodatge fos més caòtica: començant pel final de la narració o pel mig d'una escena. Tots aquests canvis externs han dificultat l'execució del rodatge, en el qual s'havia de portar un control molt rigorós de què i com es feia per a no cometre errors.

Cal dir, que en certs moments del rodatge es va notar la falta de personal tècnic. Tot i que un noi, el Nil Santané, em va ajudar fent de càmera, va haver-hi molts moments que vaig haver de fer altres tasques que no tenien res a veure amb la direcció, com controlar els canvis de llum en escena des del control de sala, utilitzar els reflectors, actuar, etc. Aquesta falta de personal va fer que el rodatge fos més lent, que no es pogués gravar so directe, que no estigués completament centrada en la meva tasca, i que no es portés un control de Script adequat, pel que ha suposat que hagués de veure tots els vídeos *a posteriori*.

Com a anècdota, explicar que en la primera escena, on la noia està tapada, s'apaguen les llums i li arrenquen el llençol, la falta de personal va ser important, però també va fer que l'execució fos molt divertida. Recordo que per una banda en Nil va deixar la càmera gravant al trípod per poder apagar una llum lateral. D'altra banda, jo havia d'apagar l'altra llum lateral i la frontal creada pels barrots. Un cop estaven totes les llums apagades, a excepció del contra, havia de córrer i fer una tombarella a terra per treure-li el llençol a la noia sense que jo aparegués a pantalla.

Tot i així, finalment aquesta falta de personal tècnic, les restriccions d'horari de plató i la disponibilitat dels actors i figurants no han sigut inconvenients significatius. Gràcies a un pla de rodatge molt rigorós i versàtil (annexos 10.3) s'ha pogut realitzar pràcticament a la perfecció tot el projecte que es tenia plantejat, tenint com a marge de retard només uns 30 minuts per dia.

5. TRACTAMENT D'IMATGE I ISO

5.1. FOTOGRAFIA

Pel que fa la fotografia, s'han escollit certs aspectes estètics (Mitry, 1999) i formals amb una intenció clara i directa:

Càmera i objectiu: tot i que la càmera no és de gran qualitat (Canon 650D), gràcies a un objectiu de 50 mm, el qual destacava per la seva sensibilitat a la llum i bona definició en plans tancats, s'ha aconseguit una imatge molt definida i estètica que acompanya a la perfecció l'espectre visual que es volia aconseguir.

Presets: per tal d'aconseguir una imatge que no estigués cremada i que alhora no fos granulada ni perdés qualitat, la gravació s'ha fet amb una ISO a 400.

Així mateix s'ha utilitzat el *preset cinestyle*, el qual ajusta els inputs lumínics i cromàtics per donar-li una estètica més cinematogràfica als clips. Aquest paràmetre es caracteritza per dessaturar els colors, per tant fa que el color de la pell, la gamma cromàtica més present, prengui un to grisós. Aquesta manca de saturació fa que per un costat es pugui treballar millor el color a postproducció, però també que per comparació directa tots els colors que siguin més saturats destaquin més que la resta, com és el cas del vestit (Imatge 7).



Imatge 7: *cinestyle*: contrast de colors.

Finalment, l'obturador estava fixat a una velocitat de 50 per tal que l'element gravat obtingues la llum suficient.

Relació d'aspecte: Format panoràmic (16:9) aquesta decisió es basa en la simple idea d'ampliar a tota la pantalla la proposta visual. D'aquesta manera l'espectador veu en la seva totalitat la imatge projectada sense que cap tipus de distracció. Així mateix, aquest format de gravació permet localitzar a la noia en un lloc descontextualitzat i molt ample per donar sensació de solitud.

Angulació: com a norma general he decidit incorporar una angulació poc marcada, intentant que el punt de vista de l'espectador (i de la càmera) acostumin a estar a l'altura

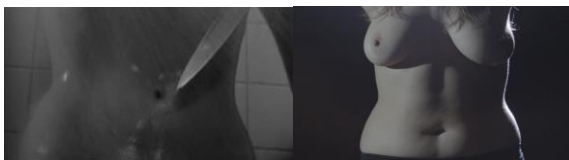
dels ulls de la protagonista i que per tant la connexió sigui més equiparada. Tot i així, hi ha diverses excepcions on es fa ús d'una angulació picada o contra-picada depenent del que es vulgui mostrar. Un exemple molt il·lustratiu és la utilització d'un pla lleugerament contrapicat per mostrar la superioritat de la noia enfront de la situació, quan decideix empoderar-se i continuar la lluita amb el suport d'altres individus anònims (Imatge 8).



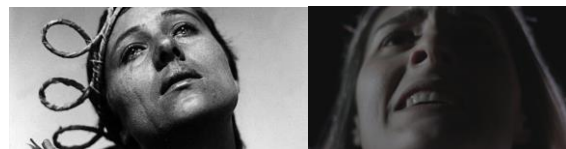
Imatge 8: angulació lleugerament contra picada.

Tipus de plans: Tal com es pot consultar al guió tècnic (annexos 10.7), s'ha posat especial atenció als moments més intimistes de la narració, per tant hi ha molta més quantitat de plans tancats (primer plans o plans detalls) que no pas plans generals, els quals només tenen una funció de mostrar solitud i desemparament de la noia. D'altra banda, els plans tancats ajuden a mostrar amb molta més precisió les emocions de la protagonista, finalitat principal de la proposta de fotografia.

Referents visuals: per una part m'he volgut centrar en el potencial emocional que tenen els primeríssims primer plans o plans detalls tal i com Alfred Hitchcock (Truffaut, 2010) utilitzava en pel·lícules com *Psycho* (Imatge 9). Així mateix, també es poden trobar imatges que ens recorden directament a les escenes més dramàtiques de la pel·lícula *Joan of Arc* (Imatge 10).



Imatge 9: referent *Psycho* (1960).



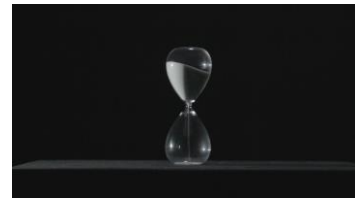
Imatge 10: referent *Joan of Arc* (1928)

En relació als plans més amplis, en certes ocasions s'ha agafat com a referent la pel·lícula *Sister of Mercy* de Pawel Pawlikowski, la qual té una intencionalitat molt marcada a l'hora de mostrar als personatges en l'espai, deixant-los sempre molt ofegats pels límits de quadre però d'altra banda donant molt d'aire per algun dels costats, normalment per la part superior de la pantalla.



Imatge 11: referent *Sister of Mercy* (2013).

Finalment, *While Loop* també agafa certes idees del cinema expressionista alemany i el cinema soviètic, on la utilització de certs colors com el vermell, o la inclusió de certs plans detall donen una profunditat expressiva i una sensació subjectiva a l'espectador (Imatge 12).



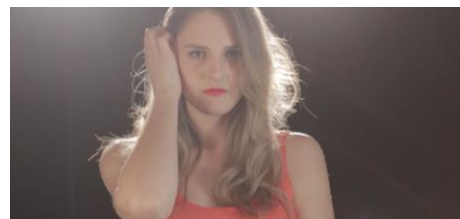
Imatge 12: utilització d'objectes per expressar emocions.

5.2. IL·LUMINACIÓ

La il·luminació ha sigut vital a l'hora de crear un ambient estètic que pogués transmetre a l'espectador una sensació sense necessitat d'explicació (Mitry, 1999). Podríem dir, per tant, que la llum és la base del relat sensorial el qual anticipa tot el que passarà.

Intensitat: en tractar-se d'un vídeo art dramàtic la llum és necessàriament dramàtica, és a dir, lateral i amb presència de llums i ombres. Si el relat és més dramàtic i intents, la llum reacciona de la mateixa manera, en canvi, si la narració agafa un to més tranquil o pacificador, la llum també evoluciona de manera més uniforme.

Temperatura de color: la gamma cromàtica del pla està lligada a l'estat emocional de la protagonista: si es troba en un moment turbulent, predomina a pantalla un to fred, en canvi, si la seva situació és tranquil·la, o pot arribar a ser-ho si accepta les condicions que l'imposen, el to que predomina és el càlid. Aquesta confrontació de colors complementaris fa que el simbolisme i el potencial de la imatge es multipliqui.



Imatge 13: canvi dràstic d'intensitat lumínica i de temperatura de color.

Per tant, podem dir que la intenció a l'hora d'utilitzar aquest tipus de paleta de colors és la de transmetre el sentiment de la protagonista a l'espectador. Un exemple molt clar del canvi de temperatura de color de fred a càlid és quan la noia s'imagina vestida amb el vestit, acceptant les normes estètiques que l'imposen. El fet d'acceptar aquesta "suggerència" fa que tot el dramatisme visual marxi, per tant desapareix la il·luminació dramàtica i predomina amb claredat un ambient càlid (Imatge 13).

Aquesta decisió de donar a la il·luminació un paper important a l'escena recorda certes propostes de David Lynch, o per exemple pel·lícules com *El último emperador* de Bernardo Bertolucci, on l'ambientació canvia a un to molt més càlid quan ens localitzem dins del palau (Imatge 14).



Imatge 14: referent *El último emperador* (1987). Ambientació lumínica canviant.

Dinamisme: per tal de donar una intencionalitat extra i més marcada a la proposta d'il·luminació, també s'ha optat per fer que en certes ocasions la llum evolucioni, és a dir que sigui versàtil depenent de la situació emocional en la qual la protagonista es troba. Un exemple clar d'aquest canvi és quan la noia aconsegueix alliberar-se de les cordes, en aquest moment la il·luminació passa de ser molt dramàtica i freda, a ser més menys dramàtica i més càlida (Imatge 15).

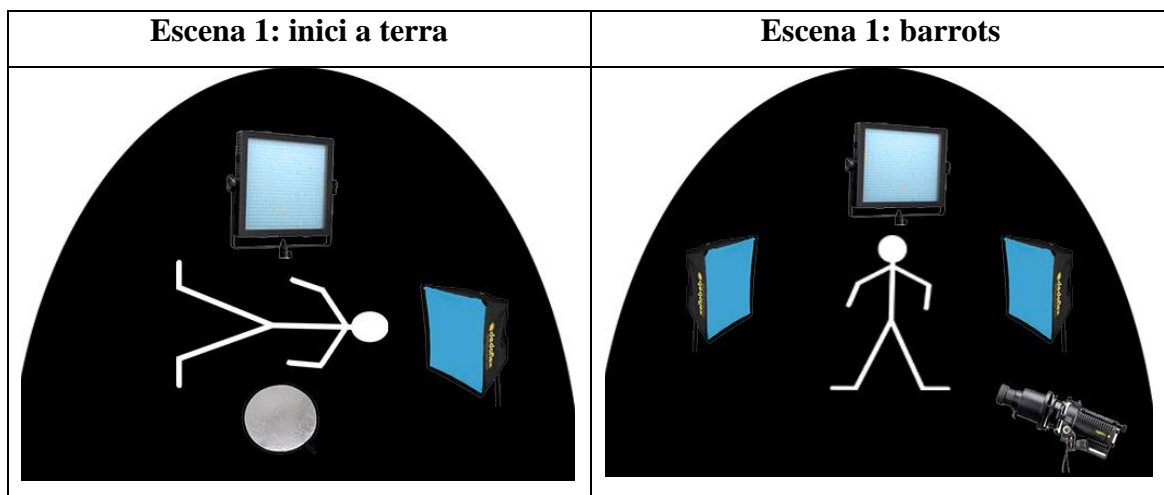


Imatge 15: dinamisme lumínic.

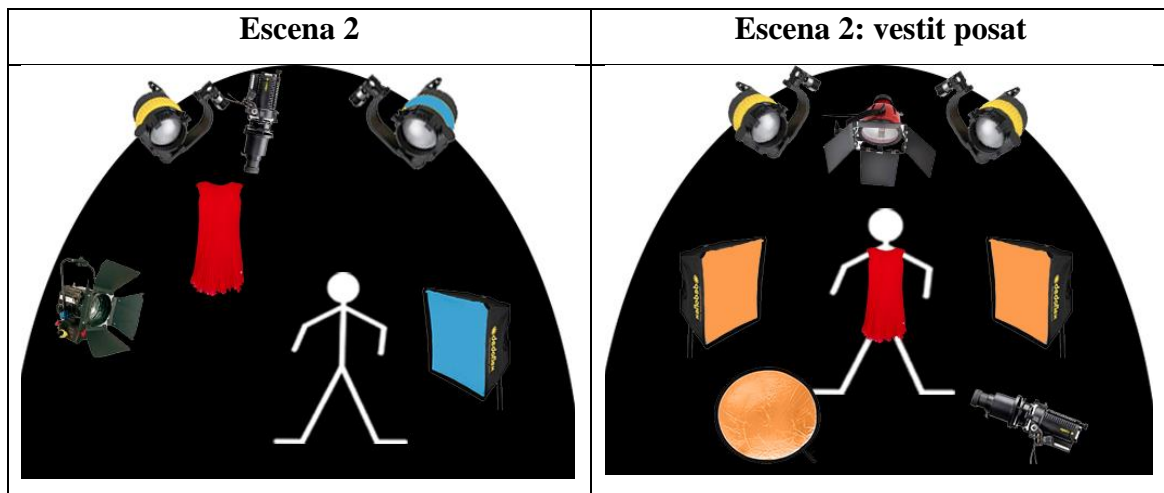
Distribució i característiques de les llums: principalment la distribució de llums que s'han utilitzat al llarg de tot el rodatge ha sigut dramàtica lateral, per crear llums i ombres i donar un toc més expressiu a la proposta, i contres per tal de dibuixar la silueta de la noia en tot moment i desplaçar-la dels límits espacials. Gràcies a aquesta il·luminació l'efecte de deslocalització és més clar.

Així mateix, aquesta intenció de focalitzar la llum a sobre de la noia, amb diferents intensitats però sempre des de més d'una direcció, fa que la protagonista sembli una diana, on ella és al punt de mira de tothom, com si estigués controlada en tot moment.

Depenent de l'escena, la distribució de llums ha anat variant, tant en localització, com en intensitat i temperatura de color. Tal com he comentat abans, la intenció és que la llum fos un element discursiu més i és per aquesta raó que s'ha tingut molta cura que la llum fos en tot moment l'adequada pel moment en el qual la protagonista es trobava. Tot i així com a norma general la il·luminació dominant de cada escena ha sigut la següent:

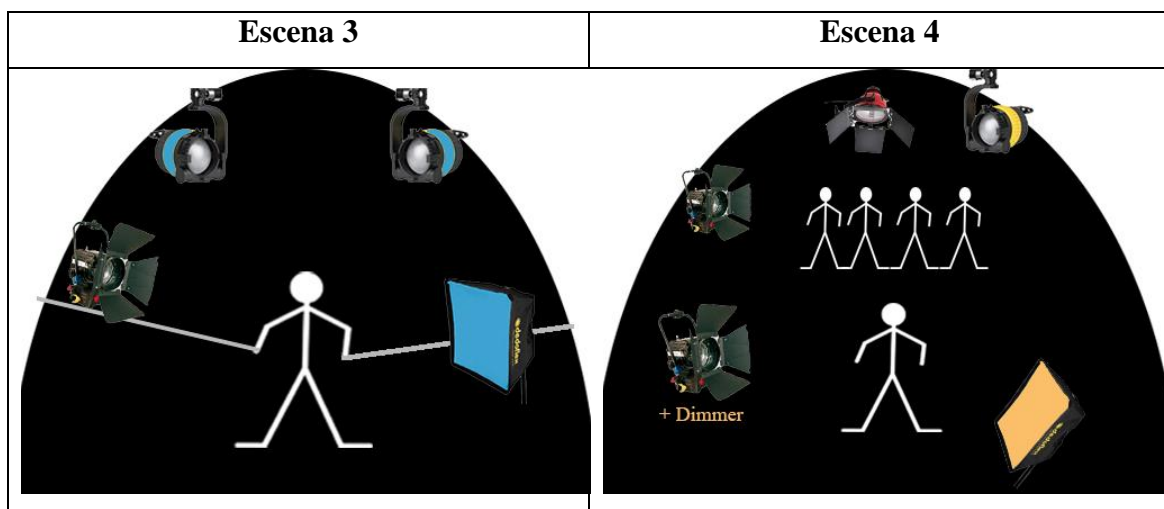


Com podem veure, la il·luminació a l'inici és lateral molt marcada, amb l'ajuda d'un contra i un reflector per delimitar millor el cos de la noia. Un cop la noia està dempeus la il·luminació dels laterals és molt més difusa per tal d'il·luminar el cos de la noia però de no esborrar les ombres dels barrots del Dedolight. Així mateix, aquesta llum lateral era necessària per al moment on s'apaguen a escena totes les llums. En haver-hi més d'una, l'acte queda molt més dramàtic. En tots dos casos la temperatura de color és freda.



En l'escena dos es va utilitzar una llum de contra i una altra zenital càlida pel vestit, mentre que a la noia li il·luminava un contra i una llum dramàtica lateral freda per tal de generar contrast cromàtic.

En la part on la noia s'imagina amb el vestit, la llum és neutre, molt càlida i amb molta intensitat des de tots els angles.



En l'escena 3 trobem la il·luminació més dramàtica de totes, en les que destaca el Fresnel lateral que crea grans contrastos i els contres que dibuixen la silueta de la noia amb un to fred.

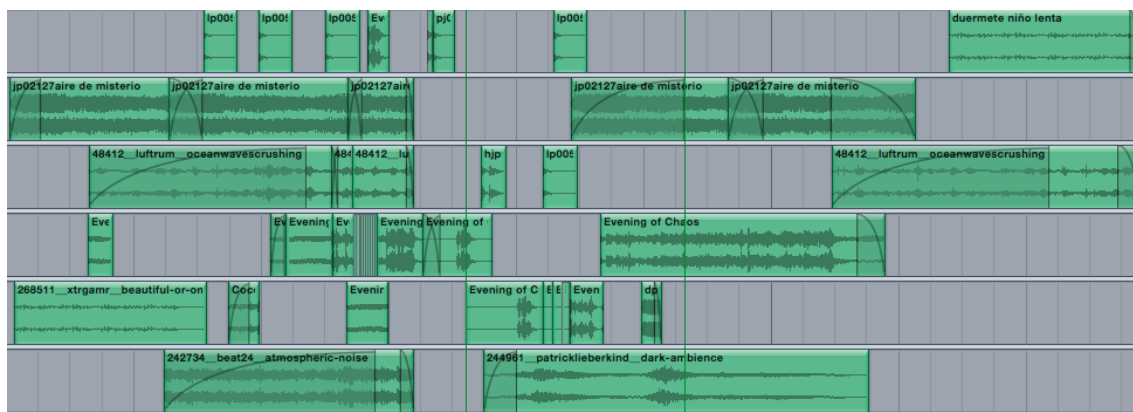
En l'escena final destaca pel seu to càlid. Els figurants són il·luminats amb un Quars per l'esquena i un Fresnel lateral. La noia també té il·luminació lateral i de contra però aquesta és més neutre per tal de donar-li més importància visual a la protagonista.

5.3. SO

Pel que fa la proposta de so he de dir que he tingut bastants problemes. En primera instància, la meua intenció era trobar una banda sonora musical que marques el ritme del muntatge. Tot i que he buscat durant mesos un *track* que funcionés amb aquesta proposta i que fos *Creative Commons*, ha sigut impossible trobar res que s'adeqüés. És per aquesta raó que l'idea sonora ha sofert un canvi totalment inesperat a la idea que tenia prèviament al cap. Per tant, he hagut de plantejar tot un disseny sonor nou amb molt poc marge de temps.

A més a més, tot i tenir tot el material de gravació –gravadora, micròfon de canó, etc.–, la falta de personal tècnic, tal com comentava a l'apartat 4, també va suposar que no s'enregistrés el so directe. Aquesta manca de registre sonor ha fet que l'edició de so sigui molt més complicada, ja que he hagut de sonoritzar des de 0 tot un conjunt d'imatges mudes. He de dir que crear un ambient sonor d'aquestes característiques no és gens fàcil, i més quan surten imatges on la noia es queixa o crida. Per tant, l'edició de so havia de ser prou elaborada i adequada per què funcionés tot el relat sense que l'espectador es distraigués a causa d'aquesta manca de so diegètic. Tot i així, he de dir que l'edició sonora ha sortit molt millor del que esperava, pel que em puc sentir satisfeta del resultat.

Aquesta proposta de so (Imatge 16) es caracteritza en general per ser molt descriptiva, dinàmica i per dotar a les escenes amb les sensacions que la protagonista sent. Per tant podem dir que banda sonora fa que l'espectador i la protagonista connectin encara més.



Imatge 16: *timeline* del muntatge de so amb marques de les escenes.

En relació a l'edició sonora, tot i que no ha sigut molt diversa es poden destacar certes modificacions com la reverberació o el canvi tonal als sons de gotes d'aigua per tal de donar varietat però a la vegada uniformitat entre els mateixos.

La utilització del "fundido" d'entrada i de sortida ha sigut un dels elements més utilitzats a tota l'edició, per tal de dissimular els talls entre sons així com per suavitzar l'entrada la sortida dels mateixos i no distreure a l'espectador. Amb aquesta mateixa finalitat, també s'ha modificat l'amplitud de certs sons per tal de crear una proposta uniforme.

Pel que fa al muntatge sonor, es poden destacar diferents aspectes. Per una banda, a la primera escena trobem l'edició sonora més complicada. En ser una part bastant lenta i en estar totalment descontextualitzats en localització i historia, fer una bona ambientació sonora que deixi clar a l'espectador el to del videoart és indispensable.

En aquesta part he fet ús de sons molt diversos com *backgrounds* de suspens, efectes sonors o gotes d'aigua que ajuden a donar un toc de suspens i terror a la proposta. Així mateix és important destacar la utilització d'una cançó de bressol per donar a l'audiovisual un caràcter esgarriós i irònic. Així mateix, és important recordar la lletra de la cançó, la qual suggereix als nens que s'adormin o si no en "Coco" se'ls menjarà. Aquest es pot relacionar totalment amb la temàtica, on si no acceptes els suggeriments que et donen pots tenir conseqüències.

La utilització del so de les onades del mar fan que per una part es relacioni el so amb els vídeos d'aigua que apareixen, però sobretot que generi una sensació d'incomoditat. Sempre s'ha dit que aquest tipus de so relaxa a la gent, bé, en aquest cas passa el contrari, ja que no tan sols genera tensió en l'escena sinó que també fa una funció simbòlica com si la noia estigués ofegada.

Finalment, també destacar en aquesta primera escena el contrast de tenir molts sons durant tot l'inici del vídeo a no tenir gairebé cap quan s'apaguen les llums. En aquest moment, el muntatge visual és més dinàmic, en canvi el muntatge sonor no. Aquesta diferència, potencia la sensació d'intranquil·litat que es pretenia.

Pel que fa la segona escena partim d'un so gairebé inexistent amb només una base de suspens lleuger i algun so puntual de gotes d'aigua o efecte sonor de terror. Aquest disseny sonor simplista es manté al principi de l'escena per dues raons:

- Els silencis -o pseudosilencis-, són moltes vegades més expressius que els sons si s'utilitzen en un bon moment.
- En utilitzar el silenci es genera un contrast molt interessant amb els sons que més tard apareixen. Per tant la proposta sonora es potencia.

Per tant en aquesta escena passem d'una ambientació poc intensa a una més rítmica i dramàtica amb la utilització de sons de percussió que van *in crescendo* i que connecten amb la tercera escena fins al moment que la noia s'allibera de les cordes. En aquest moment tornem a no tenir gairebé cap so amb la intenció de deixar clar a l'espectador que el relat baixarà d'intensitat. Per ajudar a donar aquesta sensació, es torna a utilitzar el so de les onades del mar, les quals contrasten amb les del principi. En aquest cas, en veure unes imatges totalment diferents, no generen la mateixa sensació d'intranquil·litat.

Així mateix, també es torna a utilitzar de la cançó de bressol de la primera escena per enfortir la idea que després de tota la lluita, al final la noia acaba estant en la mateixa situació que a l'inici, tot i que més enfortida, és a dir, la societat i el sistema continua sent el mateix, però tant ella com les altres 4 persones són conscients de la situació, pel que el seu paper en la societat serà un altre.

Cal destacar, que la reutilització d'aquests dos *tracks* també tenen una funció metafòrica que engloba tot el treball, és a dir, *While Loop*. Tal com explicava a l'apartat 1, *While Loop* significa que un fet continuarà igual fins que alguna cosa o algú canviï la seva condició inicial. Per tant, es vol donar a entendre que amb la utilització d'aquests sons, la situació és la mateixa, però l'actitud dels personatges és diferent. Aquesta mirada directe i desafiant fa dels individus persones indispensables per continuar la lluita i poder trencar definitivament el "bucle".

6. DIRECCIÓ D'ART

La proposta d'art ha sigut molt important a l'hora de realitzar aquest projecte. Tal com hem vist en altres apartats, la incisió de *l'attrezzo* a escena és de vital importància, ja que són els elements que acostumen a carregar amb tot el simbolisme del pla.

Per una part trobem material utilitzat que no surt directament a escena però que complien amb una funció molt específica, com per exemple els imperdibles que unien les cortines negres amb les teles negres del terra per tal de crear un espai uniforme sense límits reconeixibles.

Així mateix, la descontextualització de l'espai ha sigut un punt important en relació a la direcció d'art. Per poder aconseguir aquesta imatge deslocalitzada, on només tingués importància tot el que li passa a la protagonista, la utilització de cortines i teles negres ha sigut fonamental. Aquest color fa que tot el visual tingui un toc més tètric i inquietant. El no poder contextualitzar ni localitzar res fa que l'espectador se centri només en la noia i en tot el que li passa.

D'altra banda, trobem el material protagonista a escena o *attrezzo*, com per exemple el rellotge de sorra, les cordes, la pintura negra, el vestit, etc. Tot aquest material ha sigut difícil de trobar, ja que no és material que s'acostumi a tenir a casa. Així mateix, trobar un vestit que fos de la mida de l'actriu, o el transport de material fràgil ha sigut una dificultat extra però que s'ha pogut solucionar gràcies a una planificació amb marge de temps.

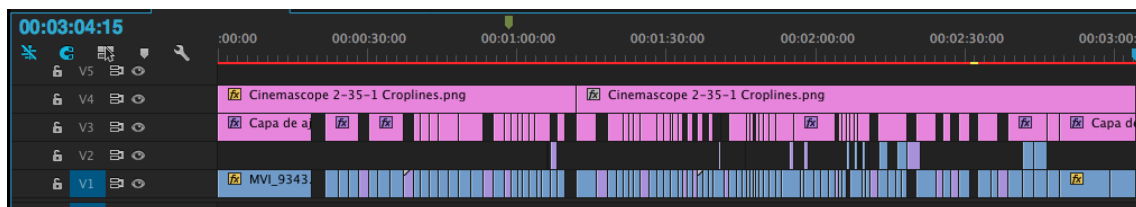
Finalment, tal com apuntava a l'apartat 5.2, la creació d'ambient lumínic també ha sigut una part important a l'hora de transmetre visualment una sensació a l'espectador, ja sigui tant per la seva paleta de color com per la seva intensitat i dramatisme.

7. MUNTATGE I POSTPRODUCCIÓ (En proceso)

El muntatge del projecte, a l'igual que els altres aspectes del vídeo, és fonamental per tal de construir el discurs que es proposa. Tant la imatge com el so són de les parts més expressives i important en un vídeo art, ja que depenen de la intencionalitat que es vulgui generar en l'espectador, aquests aspectes audiovisuals seran uns o uns altres.

En el cas de *While Loop*, la intenció és clara: portar un ritme *in crescendo* que generi un sentiment d'agitació i d'angoixa en l'espectador (Martinez, 2006). Per tant, amb el muntatge té una finalitat d'enfortir encara més el vincle que es pot generar entre la protagonista i l'espectador.

Cal dir que com a referent en aquesta secció s'ha tingut molt presents dos tipus de propostes molt concretes. Per una part el vídeo “X” de Coco de Mer³, guanyador de la millor edició al *London Fashion Film Festival*, on el ritme de les imatges és molt dinàmic i s'utilitzen elements visuals com la inversió de colors per donar encara més expressivitat a la proposta. D'altra banda trobem una producció d'uns antics alumnes de la facultat: *Hvmansxterra*⁴, on destaca la utilització de la superposició i l'opacitat, el dinamisme visual i la utilització d'imatges naturals per representar sentiments humans.



Imatge 17: Timeline del muntatge visual.

Depenen de l'escena, les característiques d'aquest muntatge canvien. Per una banda, al principi, veiem com el ritme dels esdeveniments són pausats i es barregen amb imatges d'aigua amb una certa calma i amb un pla molt obert del rellotge de sorra el qual recorda propostes espacials de Kubrick (Krauthausen, 2004), pel que fa que encara que les imatges siguin tranquil·les també es puguin interpretar com inquietants. Aquest ritme

³ Coco de Mer: X. <https://vimeo.com/128134468>

⁴ *Hvmansxterra*. <https://www.youtube.com/watch?v=t6w1e4B0lug>

més lent canvia quan la noia descobreix que surt a la televisió. En aquest moment el muntatge es torna més dinàmic.

En la segona escena, un cop s'encén la llum, tornem a tenir un muntatge més lent, tot i que és més ràpid que l'anterior. L'espectador ja està situat en l'història i sap que la protagonista pot tornar a ser "castigada", pel que en aquest cas ja no és necessari presentar els esdeveniments amb tanta pausa. Així mateix, la utilització de les imatges com del peu que camina a l'aigua, o del rellotge de sorra amb un pla més tancat, donen a la proposta d'una sensació d'intranquil·litat major.

Un cop la noia s'apropa al vestit, el muntatge és molt interessant, ja que es barreja l'espectre visual en tres direccions fent que el muntatge sigui molt més dinàmic i agressiu sense necessitat d'ensenyar els esdeveniments de forma cronològica:

- La noia mira el vestit, el mira i el llença.
- La noia s'imagina amb el vestit posat.
- Conjunt d'elements com el codi binari, XX, aigua, sorra que aporten simbolisme i expressivitat a l'escena.

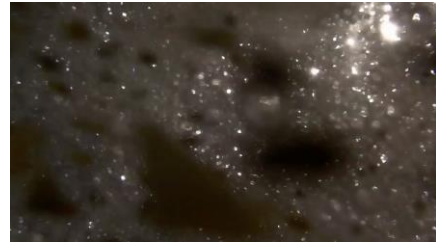
En relació a la tercera escena, trobem el punt més àlgid del dinamisme visual. El ritme de les imatges puja de manera frenètica amb la utilització de *jump cuts*, superposició de plans, utilització de les imatges d'aigua més agitades i d'altres elements com el codi binari o el foc. Tota aquesta barreja d'imatges, ajudades amb la gravació de l'escena amb càmera en mà, fan que el muntatge d'aquesta part sigui el més agressiu de tota la proposta.

Finalment, a l'última escena trobem un canvi dràstic en el ritme del muntatge, on se'n presenta molt més pausat. Justament aquest moment es presenta com esperançador, on per fi la noia és ajudada i com un au fènix reneix de les seves cendres, és per aquesta raó que és interessant mostrar tot aquest procés i donar temps a l'espectador perquè es recuperi de l'agitació anterior.

Pel que fa a la postproducció d'imatge hi ha diferents temes a abordar. D'una banda trobem la **correcció de color**, la qual ha sigut gairebé nul·la. La bona creació lumínica a plató ha sigut clau perquè a postproducció no s'hagués de modificar gairebé res. Tot i

així es pot destacar una mínima modificació en la corba de RGB per tal de donar un to més fred a la majoria de la proposta i per abaixar una mica els tons verds.

Pel que fa als vídeos d'aigua la correcció de color ha sigut molt més diferenciable. S'ha modificat bastant la corba lumínica per tal de generar uns contrastos entre les parts blanques i negres dels clips i fer que les imatges fossin més expressives (Imatge 18). Així mateix, en algun cas també s'ha canviat el clip a blanc i negre, ja que els colors desconcentraven un cop la corba de llum s'havia modificat.



Imatge 18: correcció de la corba de llum per generar més contrast.

D'altra banda, destacar moments puntuals on s'ha decidit duplicar el clip de vídeo, reduir-lo a uns pocs fotogrames i invertir els seus colors per superposar-lo al clip original i generar una mena de "flaix" visual que donés més dinamisme i sentiment d'angoixa a l'espectador.

També es mostra com un recurs visual bastant utilitzat i molt expressiu la utilització de la càmera lenta per tal de dramatitzar, focalitzar i allargar moments clau de la narració. Algun dels moments que aquesta característica s'ha utilitzat són per exemple quan la noia llença el vestit, quan crida de ràbia, quan es deslliga de les cordes o quan un individu anònim li dóna la mà i li mostra el seu suport.

La utilització d'opacitats també ha sigut clau a l'hora de crear la proposta visual. És així com per exemple podem veure com les cordes o el vestit desapareixen al final, utilitzant la superposició de dos plans. També es poden trobar altres exemples com per exemple quan la noia crida i apareix una flamarada a la pantalla, quan es deslliga les mans i el rellotge de sorra s'acaba o quan el final se sent alliberada, un clip de bombolles d'aigua apareix a sobre de la protagonista.



Imatge 19: correcció amb After Effects utilitzant la màscara de capa.

Finalment, destacar la utilització d'After Effects per diferents funcions. Per una banda la correcció del pla on la corda desapareix, ja que la llum reflectida a la cama havia variat i amb la superposició de plans es notava. Per tant la utilització de la ploma per retallar la màscara

de capa, conjuntament amb el desenfocament gaussià dels marges ha neutralitzat aquest error (Imatge 19).

Per la creació d'animacions tals com la del codi binari o les XX es va utilitzar el canvi d'opacitat en molts fotogrames per donar pas a l'animació invertida i generar aquest visual de "pampallugues". Així mateix, a la part on se simula la programació en codi binari també vaig haver de donar-li al text una funció de "màquina d'escriure".

També és destacable la incrustació de la imatge sobre la televisió (Imatge 20), la correcció de color del clip superposat, la modificació dels seus marges, i la utilització de l'efecte de "soroll" per tal de dissimular la tasca posterior de postproducció.



Imatge 20: postproducció en la TV.

Finalment també mencionar que vaig haver d'utilitzar After Effects a causa que tots els vídeos d'aigua que vaig gravar amb la GoPro estaven amb un format mp4 que no acceptava Adobe Premiere. He de dir que primer vaig intentar fer-ho amb altres programes més adequats, però en tots els casos trobava problemes, pel que finalment vaig utilitzar After Effects per no perdre més temps.

11. CONCLUSIÓ

Un cop acabat tot el procés de creació de While Loop, he de dir que la realització del projecte ha sigut molt enriquidora i positiva. Des d'un principi sabia que portar a terme una producció fins al final tota sola seria moltíssima feina i moltíssima responsabilitat en una etapa de la meua vida he de conciliar el treball laboral amb el treball universitari. L'estrès d'arribar a totes les entregues així com les dificultats externes al projecte han fet que el temps acabés sent massa ínfim per poder presentar la proposta audiovisual que tenia al cap. Tot i així he de dir que tornaria a embarcar-me en una producció d'aquesta mena mil i una vegades més, ja que tot el que he après ha valgut moltíssim la pena.

Personalment, encara que el resultat no sigui tot el perfecte que voldria, he aconseguit un videoart molt estètic, atractiu i amb moltíssim potencial del qual m'enorgulleixo. Podria dir que és la producció que més orgullosa estic de totes en les que he participat.

Tot i que realitzar aquesta proposta audiovisual sense cap mena d'ajuda (a excepció del noi que em va ajudar amb la càmera) era tot un repte, he de dir que estic molt contenta que hagi estat així. La falta de personal tècnic es va trobar molt a faltar per tal que la proposta fos encara millor, però d'altra banda, la necessitat que hagués de solucionar tots els aspectes relacionats amb la producció ha fet que aprengui moltíssim en tots els camps en els quals encara no havia treballat fora de classes. Tal com tots sabem, en aquesta carrera és de total necessitat que els treballs audiovisuals es facin en grup, pel que normalment la gent sempre acaba especialitzant-se un aspecte de la producció en particular, deixant de banda d'altres. En el meu cas, per exemple, mai havia editat un vídeo o havia creat una idea audiovisual tota sola i des de zero, pel que l'obligació d'aprendre ha sigut clara, difícil, però molt enriquidora.

Tot i que el resultat podria haver sigut millor si s'hagués fet amb més persones, en un moment en el qual sabem amb qui treballar i com fer-ho, he de dir que també veig de manera positiva haver-se d'enfrontar tota sola a una producció d'aquesta mena. Per tant, puc dir amb total sinceritat que estic molt contenta d'haver fet un treball de fi de grau d'aquestes característiques, on he gaudit en tot moment i amb el que he après moltíssim tant a escala pràctica com en l'àmbit teòric. El meu únic objectiu final és que el vídeo compleixi la seva finalitat, sigui positivament valorat pel públic i ajudi a la causa feminista que tanta falta ens fa en aquesta societat tan macabra.

12. BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, P. (1996): *Manual del espectador inteligente*. Madrid. Ed. Fundamentos.

BAIR, D. (1995). *Anais Nin: A Biography*. New York. Ed. Putnam Pub Group.

BEAUVOIR, S. (2005). *El segundo sexo*. Madrid. Ed. Cátedra.

CRUZ, M. (2016). *No viajaban 'solas', la respuesta en redes al asesinato de las turistas argentinas*. Verne. El País. Visitat el 27/05/2016. http://verne.elpais.com/verne/2016/03/04/mexico/1457119638_410639.html

FERRER, S. (2014). *La escultora maldita, Camille Claudel (1864-1943)*. Mujeres en la historia. Visitat el 27/05/2016. <http://www.mujaresenlahistoria.com/2014/10/la-escultora-maldita-camille-claudel.html>

HONTORIA, J. (2014). *Marlene Dumas, fantasmas y cuerpos*. El Cultural. Visitat el 27/05/2016. <http://www.elcultural.com/revista/arte/Marlene-Dumas-fantasmas-y-cuerpos/35207>

I-D. (2015). *Francois Ozon's five favourite films that broke down gender identity*. Vice. Visitat el 27/05/2016. https://i-d.vice.com/en_au/article/francois-ozons-five-favourite-films-that-broke-down-gender-identity

INTERNACIONAL (2016). *Menor es violada por 30 sujetos en Brasil*. Vanguardia mx. Visitat el 27/05/2016. <http://www.vanguardia.com.mx/articulo/menor-es-violada-por-30-sujetos-en-brasil>

MARTINEZ EXPOSITO, A. (2006): *Organización semiológica del espacio y del tiempo en el cine*. Revista ALPHA (online), nº 23, pp. 181-200. Disponible en: www.scielo.cl

MITRY, J. (1999): *Estética y psicología del cine*. Madrid. Ed. Siglo XXI.

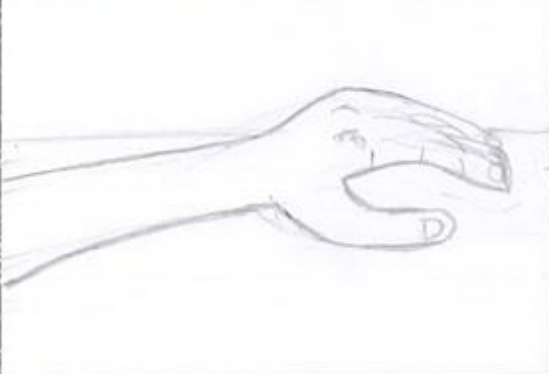
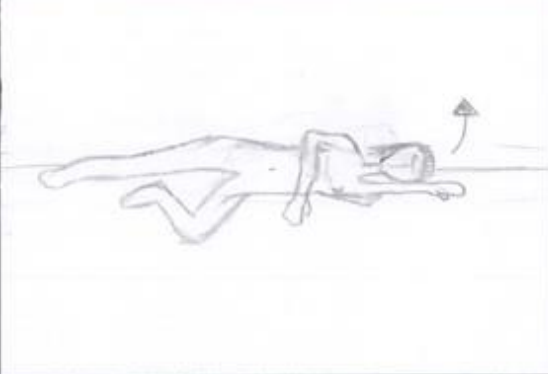


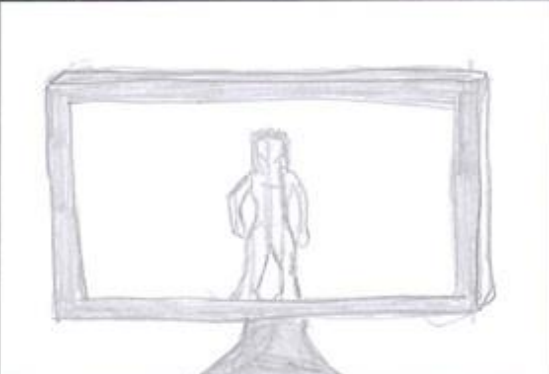

KRAUTHAUSEN, C. (2004). *La ambición visual de Stanley Kubrick*. El País. Visitat el 24/05/2016. http://elpais.com/diario/2004/04/01/cultura/1080770401_850215.html


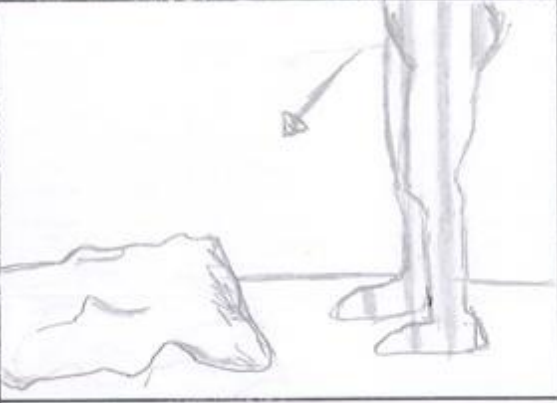

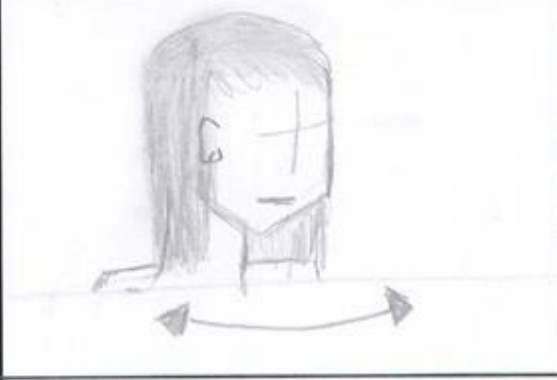

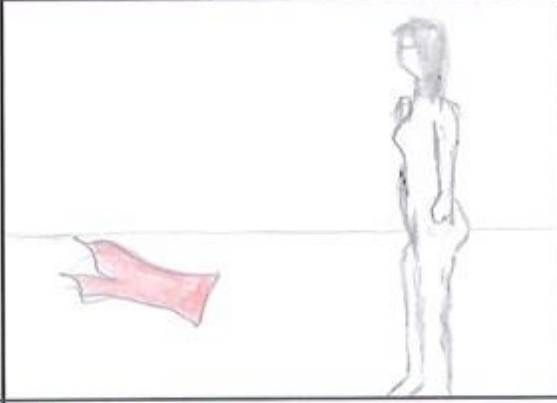
TRUFFAUT, F (2010). *El cine según hitchcock*. Madrid. Ed. Alianza Editorial.


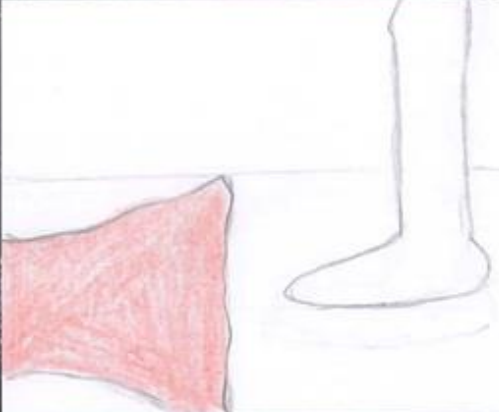




VV.AA. (2008). *Marina Abramovic*. Londres. Ed. Phaidon Press Limited.

10. ANNEXOS

10.1. STORYBOARD

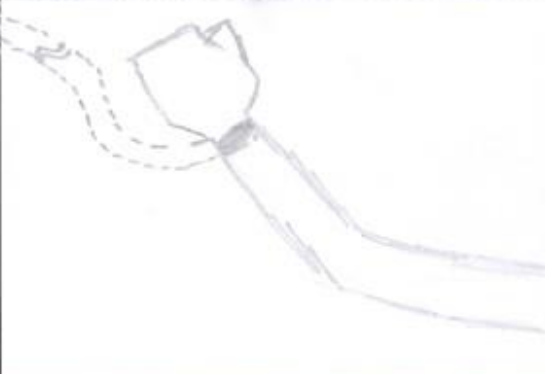


	
<p>PD - Quadre vuit, apareix un braç immòbil.</p>	<p>PG - Noia a terra.</p>
	
<p>PG - Noia al centre de la pantalla immòbil. Confusa. Sobre la seva pell barres verticals fetes per ombres.</p>	<p>PM/PP - Mira als costats. Confusa.</p>
	
<p>PD - Tv amb imatges de la noia en aquell instant.</p>	<p>PM - Mirant-se el cos, les ombres. Més nerviosa i confosa.</p>




	
<p>PD - Mou les mans en 180 graus per veure els barrots. Passa una mà pel braç per intentar treure les ombres. No funciona.</p>	<p>PM - Va direcció cap al terra. Agafa una sabana del terra.</p>
	
<p>PM - Es cobreix el cos amb la sabana.</p>	<p>PP - Mira a un costat. S'apaga una filera de llum. Mira cap al costat sense llum, amb cara de por. S'apaguen totes les llums.</p>
	
<p>PG - Tot fosc.</p>	<p>PG - S'encén la llum. La noia mira als costats. Mira a un vestit que esta al terra.</p>

	
<p>PD - Vestit al terra amb focus de llum.</p>	<p>PD - Peus al costat del vestit. L'agafa.</p>
	
<p>PD - Mans amb el vestit.</p>	<p>PP - Mirada de dubte. No sap que fer.</p>
	
<p>PG - Noia parada al mig de la pantalla mirant el vestit.</p>	<p>PG - Noia parada al mig de la pantalla amb el vestit posat.</p>

	
<p>PM - Tira el vestit a terra. Enfadada.</p>	<p>PD - Una corda li estira d'un braç.</p>
	
<p>PP - Mira cap a la mà lligada.</p>	<p>PD - Una corda li estira l'altre braç.</p>
	
<p>PP - Mira cap a la mà lligada. Mira cap els peus.</p>	<p>PG - La noia queda al mig de la pantalla en posició de X. Crida amb ràbia.</p>

	
<p>PD - Apareixen unes marques al tors que corregeixen la seva silueta.</p>	<p>PP - Noia molt rabiosa. Crida.</p>
	
<p>PD - Estreny els braços per alliberar-se. No pot.</p>	<p>PM - Apareixen diverses mans al voltant del seu cap que la senyalen amb el dit.</p>
	
<p>PD - Tv amb imatges d'ella en aquell instant.</p>	<p>PD - Trenca una cadena d'un braç.</p>

	
<p>PD - Trenca una cadena de l'altre braç.</p>	<p>PM - Noia cansada però més tranquil·la.</p>
	
<p>PM - Esborra una mica les marques de pintura del cos. Es posa a terra de genolls.</p>	<p>PM - Una persona s'apropa a la noia. Li posa una mà a l'esquena. La noia mira la mà.</p>
	
<p>PD - Les cordes de les mans desapareixen.</p>	<p>PD/PM - Una mà agafa la mà de la noia. S'aixeca.</p>

	
<p>PD - Desapareixen les marques el cos.</p>	<p>PG - Un conjunt de persones caminen al front per posar-se al costat de la noia.</p>
	
<p>PP - La noia mira de forma decidida a càmera.</p>	

10.2. DIAGRAMA DE GANTT			1-feb	5-feb	10-feb	15-feb	20-feb	25-feb	1-mar	5-mar	10-mar	15-mar	20-mar	25-mar	1-abr	5-abr	10-abr	15-abr	20-abr	25-abr	1-may	5-may	10-may	15-may	20-may	25-may	30-may	5-jun	10-jun	15-jun	20-jun	25-jun	30-jun
Idea inicial	1-feb	15-feb																															
Guió Literari	15-feb	15-mar																															
Guió Tècnic	25-feb	25-mar																															
Storyboard	25-feb	25-mar																															
Pla il·luminació	25-feb	25-mar																															
Desglossaments	25-feb	25-mar																															
Pla de rodatge	25-feb	25-mar																															
Localització	25-mar	29-mar																															
Material tècnic	25-mar	29-mar																															
Attrezzò	1-abr	1-may																															
Càsting	10-abr	30-abr																															
Ordres de Tr.	1-may	3-may																															
Rodatge	2-may	4-may																															
Script	2-may	4-may																															
Making of	2-may	4-may																															
Edició de so	6-may	25-may																															
Promoció	15-may	30-jun																															
Muntatge	25-may	10-jun																															
Etalonatge	10-jun	13-jun																															
Memòria TFG	15-feb	13-jun																															
Resum executiu	13-jun	23-jun																															
Tràiler	23-jun	28-jun																															
Pitching	28-jun	30-jun																															

10.3. PLA DE RODATGE

Data		2/5/16		3/5/16			4/5/16
Jornada		1a.		2a.			3a.
Escena		4	3	1	2	1/2/3/4	1/2/3/4
Núm. Plans.		4	13	11	7	5	5
Int/Ext.Dia/Nit		I/D	I/D	I/N	I/D	I/D	E/D
Horari		10/12h	12/15h	9/12h	12/14h	14/15h	11/13h
Localitzac.		Plató	Plató	Plató	Plató	Plató	Platja
PERSONATGE							
Protagonista	1	1	1	1	1		
FIGURANTS							
Mans	2		2				
Ainhoa	3	3					
Conjunt	4	4					
MAT. TÈCN							
Estabilitzador	5	5	5	5	5	5	
Trípode	6	6	6	6	6	6	
MAT.IL.LUM.							
Dedolight	7			7			
Focus LED	8			8		8	
Paraigües	9	9	9	9	9	9	
Focus Quars	10	10	10	10	10		
Focus Fresnel	11	11	11	11	11		
Filtres blau/taronja	12			12			
ATREZZO							
Sabana negra	13	13	13	13	13	13	
Imperdibles	14	14	14	14	14	14	
Sabana blanca	15			15			
Calces color blanc	16	16	16	16	16	16	
Filtre barrots	17			17			
TV	18		18	18		18	
Vestit vermell	19	19*			19*	19	
Cordes	20	20*	20*				
Pintura negra	21	21	21				
Rellotge de sorra	22					22	
Aigua	23						23
Pols	24					24	
Bombeta de llum	25					25	
Foc	26					26	

* tot i que surt a dues escenes, es gravarà tot en una. Apareix i desapareix objecte.

10.4. ORDRES DE TREBALL

Ordre de treball 1						
Data: 02/05/2016						
Prod. 1		WHILE LOOP		Mar Zapata		
Rodatge: C/ Melcior de Palau 140			Escenes: 4 i 3			
Actors:	Hora cita.	Lloc:	Hora rod.	Vestuari:		
Isabel	9:45	C/ Melcior de Palau 140	10:00	Calces negres		
Figurants	9:45	C/ Melcior de Palau 140	10:00	Roba interior negre		
Personal tècnic:		Hora:	Lloc:	Personal tècnic:	Hora:	Lloc:
Director		8:00	Entrada facultat	Dtor. Fotografia	8:00	Entrada facultat
Material Attrezzo:		2 focus LED		Vestuari i maquillatge:		
Llençol negre		1 Reflector paraigües		Roba interior negre		
Pintura negre				Sense maquillatge		
Cordes						
Tovalloles humides		Material Tècnic:				
TV		Canon 650D i diferents objectius				
		Trípode i dolly				
Material il·luminació:		Steadycam				
Dedolight		Estabilitzador				
2 Fresnel 500 W		Targeta SD format SCOPE				
2 Quars 1000 W						

Ordre de treball 1							
Data: 03/05/2016							
Prod. 2		WHILE LOOP		Mar Zapata			
Rodatge: C/ Melcior de Palau 140			Escenes: 1 i 2				
Actors:	Hora cita.	Lloc:	Hora rod.	Vestuari:			
Isabel	8:45	C/ Melcior de Palau 140	9:00	Calces negres			
Personal tècnic:		Hora:	Lloc:	Personal tècnic:	Hora:	Lloc:	
Director		8:00	Entrada facultat	Dtor. Fotografia		8:00	Entrada facultat
Material Attrezzo:		2 focus LED		Vestuari i maquillatge:			
Llençol negre		1 Reflector paraigües		Roba interior negre			
Pintura negre				Sense maquillatge al principi			
Vestit				Base facial, rímel, llapis, pintallavis.			
Tovallols humides		Material Tècnic:					
TV		Canon 650D i diferents objectius					
		Trípode i dolly					
Material il·luminació:		Steadycam					
Dedolight		Estabilitzador					
2 Fresnel 500 W		Targeta SD format SCOPE					
2 Quars 1000 W							

10.5. DESGLOSSAMENT DE GUIÓ

WHILE LOOP								
Localització: Plató. Espai descontextualitzat								
Escena 1	11 plans		Exterior	Interior	Matinada	Matí	Tarda	Nit
SINOPSIS ESCENA								
Una noia es desperta en un espai desconegut, mig nua mira al seu voltant, veu una TV on s'està projectant la seva imatge i veu que sobre la seva pell hi han uns barrots. La noia se'ls intenta treure però no es pot. En sentir-se exposada agafa un llençol que troba a terra i es tapa. La llum s'apaga.								
ACTORS								
Protagonistes		Núm.	Secundaris		Núm.	Episòdics		Núm.
Isabel		1						
NECESSITATS								
Attrezzo		Material Il·lum.						
Llençol negre		Filtre pels barrots						
Llençol blanc		Dedolights						
TV		1 Quars 1000 W						
Calces blanques		2 focus LED						
Cartolina negra		1 Reflector paraigües						
		3 Dimmers						
		Filtres de llum blava						
Material rodatge								
Canon 650D i lents								
Trípode i dolly		Caracterització						
Estabilitzador		Sense maquillatge						
Steadycam								
NOTES								
Plans amb aire. Il·luminació poc dramatitzada perquè els barrots es puguin apreciar bé.								

WHILE LOOP								
Localització: Plató. Espai descontextualitzat								
Escena 2	7 plans		Exterior	Interior	Matinada	Matí	Tarda	Nit
SINOPSIS ESCENA								
S'encén una llum que centra l'atenció en un vestit vermell. La noia se'l mira i planteja vestir-se amb això però finalment no accepta i el tira a terra.								
ACTORS								
Protagonistes		Núm.	Secundaris		Núm.	Episòdics		Núm.
Isabel		1						
NECESSITATS								
Attrezzo		Material Il·lum.		Caracterització				
Llençol negre		2 Fresnel 500 W		Sense maquillatge				
Vestit vermell		2 Quars 1000 W		Maquillatge apreciable				
Tacons		2 focus LED		Pentinat sexy				
Calces blanques		1 Reflector paraigües						
		3 Dimmers						
Material rodatge		Filtres de llum blava						
Canon 650D i lents		Filtres colors càlids						
Trípode i dolly								
Estabilitzador								
Steadycam								
NOTES								
Deixar el pla on la noia es posa el vestit i surt maquillada pel final. Tot portarà una il·luminació freda menys en el moment on la noia es posa el vestit.								

WHILE LOOP								
Localització: Plató. Espai descontextualitzat								
Escena 3	13 plans		Exterior	Interior	Matinada	Matí	Tarda	Nit
SINOPSIS ESCENA								
Unes cordes lliguen a la protagonista per deixar-la oberta de braços i indefensa. Unes marques comencen a aparèixer al seu cos per corregir la seva silueta. La noia vol escapar-se i apareixen unes mans al voltant del seu cap que la senyalen amb el dit. Finalment la noia aconsegueix trencar les cordes.								
ACTORS								
Protagonista		Núm.	Secundaris		Núm.	Figurants		Núm.
Isabel		1				Mans que senyalen		2
NECESSITATS								
Attrezzo		Material Il·lum.		Caracterització				
Llençol negre		2 Fresnel 500 W		Sense maquillatge				
Cordes		1 Quars 1000 W						
Pintura negra		1 focus LED						
		1 Reflector paraigües						
Material rodatge		3 Dimmers						
Canon 650D i lents		Filtres de llum blava						
Trípode i dolly								
Estabilitzador								
Steadycam								
NOTES								
Procurar que el cos de la noia estigui ben net abans de començar. El pla de la pintura s'intentarà fer com si fos <i>stop motion</i> perquè sembli que les marques apareixen soles. Si no es pot, una mà farà les marques.								

WHILE LOOP								
Localització: Plató. Espai descontextualitzat								
Escena 4	4 plans		Exterior	Interior	Matinada	Matí	Tarda	Nit
SINOPSIS ESCENA								
La noia cau a terra cansada. Una noia s'apropa per ajudar-la a posar-se dempeus. S'incorpora i un conjunt de gent apareix per posar-se al seu costat. La protagonista mira fixament a càmera.								
ACTORS								
Protagonistes		Núm.	Secundaris		Núm.	Figurants		Núm.
Isabel		1	Amic 1		3	Figurants sense roba		4
NECESSITATS								
Attrezzo		Material Il·lum.		Caracterització				
Llençol negre		2 Fresnel 500 W		Sense maquillatge				
Pintura negra		2 Quars 1000 W						
Roba interior llisa		1 Reflector paraigües						
		3 Dimmers						
Material rodatge		Filtres de llum blava						
Canon 650D i lents		Filtres colors càlids						
Trípode i dolly								
Estabilitzador								
Steadycam								
NOTES								
Tenir en compte que es començarà per aquesta escena. La noia ha de tenir pintura al cos i després treure-la (<i>Stop motion</i>). També hi haurà canvi d'il·luminació, de dramatitzada a contrallum al final.								

WHILE LOOP								
Localització: Plató. Espai descontextualitzat i platja								
Escena x	9 plans		Exterior	Interior	Matinada	Matí	Tarda	Nit
SINOPSIS ESCENA								
Plans detall variats sense relació directe amb la narració principal. S'utilitzarà pel muntatge dinàmic.								
NECESSITATS								
Attrezzo	Material Il·lum.		Material rodatge					
Llençol negre	2 Fresnel 500 W		Canon 650D i lents					
Foc	2 Quars 1000 W		Trípode i dolly					
Rellotge de sorra	1 Reflector paraigües		Estabilitzador					
Aigua	3 Dimmers		Steadycam					
TV	Filtres de llum blava							
Mans amb pols	Filtres colors càlids							
Bombeta								
Aigua								
NOTES								

10.6. PRESSUPOST

En relació als pressupostos he de dir que l'estimació dels salaris del personal és aproximada tenint en compte el preu mínim del conveni laboral de personal tècnic. Així mateix, els preus de material estan calculats en qualitat de lloguer durant dos dies a excepció de les càmeres i l'objectiu que és a preu de compra.

Pressupost real			Pressupost fictici		
Concepte	Quant.	Preu	Concepte	Quant.	Preu
Guionista 2 mesos mitja jornada	1	- €	Guionista	1	1.200,00 €
Productor 3 mesos mitja jornada	1	- €	Productor 4 mesos mitja jornada	1	5.048,00 €
Director de fotografia/càmera 1 mes mitja jornada	1	- €	Director de fotografia/càmera 1 mes mitja jornada	1	1.413,20 €
Director 4 mesos mitja jornada	1	- €	Director 4 mesos mitja jornada	1	6.600,00 €
Director d'art 1 mes mitja jornada	1	- €	Director d'art 1 mes mitja jornada	1	1.249,46 €
Muntador/editor imatge 1 mes mitja jornada	1	- €	Muntador/editor imatge 1 mes mitja jornada	1	1.249,46 €
Editor de so 1 mes mitja jornada	1	- €	Editor de so 1 mes mitja jornada	1	794,32 €
Actriu protagonista 2 dies	1	- €	Actriu protagonista 2 dies	1	1.058,48 €
Figurants 3 hores	4	- €	Figurants 3 hores	4	200,00 €
Localització 2 dies	1	- €	Localització 2 dies	1	600,00 €
Subministres	1	- €	Subministres	1	400,00 €
Càtering	1	7,00 €	Càtering	1	7,00 €
Llençols	1	39,95 €	Llençols	1	42,95 €
Calces	1	- €	Calces	1	5,00 €
TV	1	- €	TV	1	50,00 €
Vestit vermell	1	- €	Vestit vermell	1	15,00 €
Cordes	1	4,30 €	Cordes	1	4,30 €
Pintura Negra	1	9,95 €	Pintura Negra	1	9,95 €
Imperdibles	1	1,00 €	Imperdibles	1	1,00 €

Rellotge de sorra	1	5,00 €	Rellotge de sorra	1	5,00 €
Desodorant	1	- €	Desodorant	1	2,00 €
Encenedor	1	- €	Encenedor	1	1,00 €
T10	1	9,95 €	T10	1	9,95 €
GoPro Hero 3+/Sandisk 32GB/ carcassa per aigua	1	- €	GoPro Hero 3 + carcassa	1	421,00 €
Canon 650D	1	- €	Canon 650D	1	529,00 €
Canon EF 50mm f/1.4 USM	1	- €	Canon EF 50mm f/1.4 USM	1	350,00 €
Trípode per Reflector Lastolite	4	- €	Trípode per Reflector Lastolite	4	144,00 €
Kit Paraigües Reflector Lastolite	1	- €	Kit Paraigües Reflector Lastolite	1	200,00 €
Kit Reflector Lastolite	1	- €	Kit Reflector Lastolite	1	32,00 €
Dedolight Felloni Techpro 50 deg. Standard LED Light	1	- €	Dedolight Felloni Techpro 50 deg. Standard LED Light	1	60,00 €
Maleta Focus Quars (1000W) / Fresnel (500W)	2	- €	Maleta Focus Quars (1000W) / Fresnel (500W)	2	224,00 €
Dedolight DP1 + filtre barrots	1	- €	Dedolight DP1 + filtre barrots	1	700,00 €
Dedolight DLED4.1-BI 40W Bi-Color	2	- €	Dedolight DLED4.1-BI 40W Bi-Color	2	160,00 €
Dedolight Inner Diffuser for Medium Silver Dome Softbox, Bi-color	2	- €	Dedolight Inner Diffuser for Medium Silver Dome Softbox, Bi-color	2	160,00 €
Grip/estabilitzador esquena	1	- €	Grip/estabilitzador esquena	1	220,00 €
Trípode Vídeo Manfrotto	1	- €	Trípode Vídeo Manfrotto	1	30,00 €
Dolly per trípode	1	- €	Dolly per trípode	1	40,00 €
Joc de gelatines (blau, taronja, blanc i negre)	2	- €	Joc de gelatines (blau, taronja, blanc i negre)	2	20,00 €
Trípode Avenger C33, 1 Ròtula 2"1/2, 1 extensió ceferino	3	- €	Trípode Avenger C33, 1 Ròtula 2"1/2, 1 extensió ceferino	3	72,00 €
1 bandera negra, 1 bandera blanca simple, 1 bandera blanca doble	2	- €	1 bandera negra, 1 bandera blanca simple, 1 bandera blanca doble	2	60,00 €
TOTAL: 77,15 €			TOTAL: 23.388,07 €		

10.7. GUIÓ TÈCNIC

Sec.	Esc.	Pla	Quadre	Angle	Acció	Il·luminació	Càmera
1	1	1	PD	Recte	Quadre buit, apareix un braç immòbil.	Lateral dramàtica lleugera.	Fixa
1	1	2	PG PAN	Recte	Noia a terra.	Lateral dramàtica lleugera.	Fixa
1	1	3	PD	Recte	Mà es mou, surt de quadre.	Lateral dramàtica lleugera.	Fixa
1	1	4	PM	Recte	Noia s'incorpora. L'enquadrament queda buit.	Lateral dramàtica lleugera.	Fixa
1	1	5	PG PAN	Recte	Noia al centre de la pantalla immòbil. Confusa. Sobre la seva pell barres verticals fetes per ombres. Inspecciona la zona	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Fixa
1	1	6	PM/PP	Recte	Mira als costats. Confusa. Veu una TV on surt ella.	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Fixa
1	1	7	PD	Picat	Tv amb imatges d'ella en aquell instant.	Neutre	Mà. Estabilitzador
1	1	8	PM	Recte	Mirant-se el cos, les ombres. Més nerviosa i confosa.	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Fixa

1	1	9	PD	Recte	Es mostren els barrots.	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Mà. Est. Tràv. bascular.
1	1	10	PD	Recte	Mou les mans en 180 graus per veure els barrots	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Mà. Est.
1	1	11	PD	Recte	Passa una mà pel braç per intentar treure les ombres. No funciona.	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Mà. Est.
1	1	12	PM	Recte	Va direcció cap al terra.	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Fixa
1	1	13	PM	Recte	Agafa una sabana del terra.	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Fixa
1	1	14	PM	Recte	Es cobreix el cos amb la sabana. Mira a un costat. S'apaga una filera de llum	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Fixa
1	1	15	PP	Recte	Mira cap al costat sense llum, amb cara de por. S'apaguen totes les llums.	Lateral dramàtica lleugera. Barrots	Fixa
1	1	16	PG	Recte	Tot fosc. Li treuen el llençol.	Contra molt suau	Fixa
1	2	17	PM	Recte	S'encén la llum. La noia mira als costats.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	2	18	PM	Recte	A la seva esquena apareix un vestit.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	2	19	PG	Recte	La noia es gira i va cap el vestit	Dramàtica lateral. Focus al vestit amb llum càlida	Fixa

1	2	20	PP	Recte	Mirada de dubte. No sap si agafar-lo.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	2	21	PD	Recte	Estreny les mans	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	2	22	PP	Recte	Mirada de dubte. No sap que fer.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	2	23	PD	Recte	Mans amb el vestit	Dramàtica lateral.	Fixa
1	2	24	PD	Recte	Deslliga el vestit per agafar-lo.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	2	25	PG	Recte	Noia parada al mig de la pantalla mirant el vestit.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	2	26	PG	Recte	Noia parada al mig de la pantalla amb el vestit posat.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	2	27	PM	Recte	Tira el vestit a terra. Enfadada.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	3	28	PD	Recte	Una corda li estira de un braç	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	29	PP	Recte	Mira cap a la mà lligada.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	30	PD	Recte	Una Corda li estira l'altre braç.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
		31	PD	Recte	Pell del braç en tensió	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	32	PM	Recte	Mira cap a la mà lligada.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	33	PM	Recte	Mira al seu voltant. Mira al front molt enrabiada.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	34	PP	Recte	La noia crida amb ràbia.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	35	PG	Recte	La noia al mig de la pantalla molt alterada.	Dramàtica lateral.	Fixa

1	3	36	PD	Recte	Apareixen unes marques al tors que corregeixen la seva silueta.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	3	37	PP	Recte	Noia molt rabiosa. Crida.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	38	PD	Recte	Continuen les marques al tors que corregeixen la seva silueta.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	3	39	PD	Recte	Estreny els braços per alliberar-se. No pot.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	40	PM	Recte	Apareixen diverses mans al voltant del seu cap que la senyalen amb el dit.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	3	41	PD	Recte	Tv amb imatges d'ella en aquell instant	Neutre	Fixa
1	3	42	PM	Recte	Diverses mans al voltant del seu cap que la senyalen amb el dit. La noia enrabiada pren aire y fa força.	Dramàtica lateral.	Fixa
1	3	43	PP	Recte	Mira les mans i crida amb ràbia.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	44	PD	Recte	Trenca una cadena d'un braç.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	45	PD	Recte	Es deslliga l'altre braç.	Dramàtica lateral.	Mà. Est.
1	3	46	PM	Recte	Noia cansada però més tranquil·la.	Dramàtica lateral. De to blau a càlid	Fixa
1	3	47	PP	Recte	Noia cansada però més tranquil·la. Respira profundament. Baixa cap a terra.	Dramàtica lateral. De to blau a càlid	Fixa

1	4	48	PM	Contrapicat	Una persona s'apropa a la noia.	Dramàtica lateral. Lleugera.	Fixa
1	4	49	PP	Recte	Li posa una mà a l'esquena.	Dramàtica lateral. Lleugera.	Fixa
	4	50	PPP	Recte	La noia mira cap a la persona.	Dramàtica lateral. Lleugera.	Fixa
1	4	51	PD	Picat	Les cordes de les mans desapareixen.	Dramàtica lateral. Lleugera.	Fixa
1	4	52	PP	Recte	La noia s'aixeca.	Dramàtica lateral. Lleugera.	Fixa
1	4	53	PM	Recte	La persona que li ajuda se'n va cap enrere.	Dramàtica lateral. Lleugera.	Fixa
1	4	54	PD	Picat	Desapareix el vestit.	Dramàtica lateral. Lleugera.	Fixa
1	4	55	PG PAN	Contrapicat	Un conjunt de persones caminen al front per posar-se darrere de la noia.	Dramàtica lateral. Neutre per la noia	Fixa
1	4	56	PD	Recte	Les marques del cos desapareixen.	Neutre	Fixa
1	4	57	PP	Recte	La noia mira de forma decidida a càmera.	Neutre càlida	Fixa
2	1	58	PG	Recte	Rellotge de sorra funcionant	Neutre	Fixa
2	1	59	PD	Recte	Rellotge de sorra acabant.	Neutre	Fixa

2	1	60	PD	Recte	Sorra cau a la base del rellotge.	Neutre	Fixa
2	1	61	PD	Contrapicat	Mans espolsant-se.	Dramàtica lateral. Lleugera.	Fixa
2	1	62	PD	Recte	Bombeta de llum encenent-se.	Neutre	Fixa
2	1	63	PD	Recte	Flamarada	Neutre	Fixa
2	1	64	PD	Recte	Pols	Neutre	Fixa
2	1	65	PD	Nadir	Plantes	Neutre	Mà. Est.
2	1	66	PD	Nadir	Enterrar. Sorra a sobre de la lent.	Neutre	Fixa
2	1	67	PD	Recte	Aigua agitada	Neutre	Mà. Est.
2	1	68	PD	Recte	Peu caminant per l'aigua	Neutre	Mà. Est.
2	1	69	PD	Contrapicat	Braç a l'aigua	Neutre	Mà. Est.

10.8. SCRIPT

Escena	Pla	Clip	Comentari
3	28	MVI_9305	OK
3	28	MVI_9306	OK
3	28	MVI_9307	OK. Pla més curt. Es pot utilitzar a més llocs.
3	29	MVI_9315	OK. Es pot utilitzar a més llocs
3	29/34	MVI_9316	OK. Es pot utilitzar a més llocs. Més agitació.
3	30	MVI_9308	OK
3	30	MVI_9309	OK. Pla més curt.
3	31	MVI_9310	OK
3	29 & 32	MVI_9312	Bona
3	29 & 32	MVI_9313	Molt bona, agafar reacció quan ja està lligada.
3	29 & 32	MVI_9314	Millor reacció inicial de totes.
3	33 & 35	MVI_9327	Prescindible, està bé però hi ha canvi de llum.
3	33 bis	MVI_9311	Pols enfocada. Bona.
3	35 / 37	MVI_9325	Millor, primer és general y després més tancat.
3	36 & 38	MVI_9330	Bona, ajuntar en sobreexposició les dos parts.
3	40	MVI_9302	Malament
3	40	MVI_9303	OK. Primera reacció vídeo inici, tota la resta el vídeo del final
3	41	MVI_9403	TV apagada. Utilitzar After Effects.
3	42/43	MVI_9304	Bona, pla massa curt pot ser, molt Psycho.
3	44/45	MVI_9317	Pla massa curt
3	44/45	MVI_9318	Pla massa curt
3	44/45	MVI_9319	Pla massa curt. Moviment d'una mà a l'altre queda bé.
3	44/45	MVI_9320	La millor, vídeo final. Plans d'una mà a l'altre tallats.
3	46	MVI_9321	Última toma millor. Una mica desenfocat. Com a molt utilitzar part de final quan va cap a terra.
3	47	MVI_9322	Bona
3	47	MVI_9323	La millor, vídeo final.

4	48/57	MVI_9265	Malament. San, ràcord.
4	48/57	MVI_9266	Malament. San, ràcord.
4	48/57	MVI_9267	Malament. San, ràcord.
4	48/57	MVI_9268	Malament
4	48/57	MVI_9269	Millorable, Mar i Ainhoa pivoten massa.
4	48/57	MVI_9270	Malament, Rafa es riu.
4	48/57	MVI_9273	Bona. Millor
4	48/57	MVI_9274	Millorable, la fila de darrere no esta simètrica.
4	48/57	MVI_9275	Bona
4	49 & 52	MVI_9286	Bona
4	49 & 52	MVI_9287	Millor. Al aixecar-se es una mica ortopèdic.
4	50	MVI_9288	Bona. Només per focalitzar la mirada de la noia, la mà queda desenfocada
4	51	MVI_9324	Bona. Superposició de plans.
4	53/57	MVI_9280	Mirada final bona. Quan s'aixeca es veu el focus.
4	53/57	MVI_9281	Mirada final bona però la càmera tremola massa.
4	53/57	MVI_9282	Millorable
4	53/57	MVI_9283	Millorable, Isa somriu al final. Els de darrere entren raro. S'aixeca bé.
4	53/57	MVI_9284	Mirada final bona.
4	53/57	MVI_9285	Mirada final bona.
4	54	MVI_9401	Bona. Superposició de plans.
4	56	MVI_9291	Millors els altres amb efecte focal.
4	57	MVI_9276	Millors els altres amb efecte focal.
1	1/4	MVI_9339	Bona, final.
1	1/4	MVI_9340	Millorable
1	1/4	MVI_9341	Millorable, mou massa la mà. Al aixecar-se es mou la tela una mica.
1	1/4	MVI_9342	Bona
1	1/4	MVI_9343	La millor.
1	5	MVI_9344	Malament, barrots intermitents
1	5	MVI_9345	Malament, barrots intermitents
1	5	MVI_9346	Bona però molt agitada .Color càlid

1	5	MVI_9347	Bona però millorable.
1	5	MVI_9349	Bona. Color fred.
1	5	MVI_9350	Bona
1	5 bis	MVI_9359	Bona
1	5 bis	MVI_9360	Bona, barrots des de l'inici, per si es vol acurtar l'escena.
1	5 bis	MVI_9361	Bona, barrots des de l'inici, per si es vol acurtar l'escena.
1	5 bis PPP	MVI_9362	Bona, pla massa curt pot ser, molt Psycho.
1	5 bis PPP	MVI_9369	Bona, pla massa curt pot ser, molt Psycho.
1	6 & 12/13	MVI_9351	Surt de la zona de barrots.
1	6 & 12/13	MVI_9352	Bona, reacció veure la TV millor.
1	6 & 12/13	MVI_9353	Malament
1	6 & 12/13	MVI_9354	Bona, es veu com li quiten el llençol millor
1	6 & 12/13	MVI_9355	Bona en general
1	6	MVI_9356	Millorable, una mica desenfocat.
1	6	MVI_9357	Millorable
1	6	MVI_9358	Bona
1	9	MVI_9366	Bona, pla massa curt pot ser, molt Psycho.
1	9	MVI_9368	Bona, vídeo final el millor, pot ser massa Psycho.
1	9/11	MVI_9363	Bona, inici tota l'acció, final detall de la mà passant per sobre dels barrots.
1	13	MVI_9371	Bona, final.
1	13/16	MVI_9373	Bona
1	13/16	MVI_9374	Bona reacció de que s'apaga el llum
1	13/16	MVI_9375	Millorable. Reacció apagar llum passable.
1	13/16 PP	MVI_9376	Millorable
1	13/16 PP	MVI_9377	Bona, molt chula.
2	17/19	MVI_9379	Malament, desenfocat.
2	17/19	MVI_9380	Malament, desenfocat.
2	17/19	MVI_9381	Malament, desenfocat.
2	17/19	MVI_9382	Bona
2	20	MVI_9386	Bona

2	21	MVI_9383	Una mica sobreexposat.
2	22/23	MVI_9384	Bona
2	22/23	MVI_9385	Il·luminació amb problemes a quadre.
2	24	MVI_9387	Bona
2	25/27	MVI_9388	Bona
2	25/27	MVI_9389	Bona
2	26	MVI_9391	Massa il·luminació i surt una corda a quadre.
2	26	MVI_9392	Bona però al final es riu.
2	26	MVI_9393	La millor
2	26	MVI_9394	Bona
-	58	MVI_9404	Bona, no acaba de buidar-se la sorra.
-	59	MVI_9405	Millorable
-	59	MVI_9406	Bona
-	60	MVI_9397	OK.
-	60	MVI_9395	Millorable, es veu el focus reflectit.
-	60	MVI_9396	Bona la primera, al final es veu reflectit el focus.
-	61	MVI_9398	Bona
-	61	MVI_9415	Malament
-	61	MVI_9417	Bona
-	62	MVI_9399	Més llum però es veu el guant,.
-	62	MVI_9400	Menys llum
-	63	MVI_9408	Bona, el del final dura més temps.
-	64	MVI_9416	Bona
-	65	GOPR0491	OK.
-	66	GOPR0492	OK. Final

10.9. MATERIAL

GoPro 3+ Silver + carcassa	
Canon 650D	
Canon EF 50mm f/1.4 USM	
Trípode per Reflector Lastolite X4	
Kit Paraigües Reflector Lastolite	

<p>Kit Reflector Lastolite</p>	
<p>Dedolight Felloni Techpro 50 deg. Standard LED Light</p>	
<p>Maleta Focus Quars (1000W) / Fresnel (500W) X2</p>	
<p>Dedolight DP1 + filtre barrots</p>	
<p>Dedolight DLED4.1-BI 40W Bi-Color X2</p>	

<p>Dedolight Inner Diffuser for Medium Silver Dome Softbox, Bi-color X2</p>	
<p>Grip/estabilitzador esquena</p>	
<p>Trípode Vídeo Manfrotto</p>	
<p>Dolly per trípode</p>	
<p>Joc de gelatines (blau, taronja, blanc i negre) X2</p>	

Trípode Avenger C33, 1 Ròtula 2"1/2, 1
extensió ceferino **X3**



1 bandera negra, 1 bandera blanca
simple, 1 bandera blanca doble **X2**

