



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



Máster Universitario en:
CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS

INFANCIA: MI PROYECTO DE PROCESO CREATIVO

Nombre: Rebeca REINA PÉREZ

Curso: 2020-2021



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



Máster Universitario en:

CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ARTES ESCÉNICAS

INFANCIA: MI PROYECTO DE PROCESO CREATIVO

Nombre: Rebeca REINA PÉREZ

Curso: 2020-2021

Dirección: Antonio Castro Higuera
Departamento de Comunicación
Audiovisual y Publicidad
Facultad de Ciencias de la
Comunicación de la Universidad de
Málaga

Línea temática: Realización de obra
audiovisual relacionada con las
artes escénicas

Agradecimientos

...a mi tutor de TFM, Antonio Castro, por la buena guía y orientación que me ha brindado.

...a Claudia Barberá, por su colaboración en el proyecto aportando su dulce voz (en off) al texto poético.

...a Belén Mañas, por su colaboración en el proyecto como actriz y bailarina.

...a David Caro, por su colaboración en el proyecto como actor y pianista, además de compositor de una de las piezas musicales del mismo, así como por apoyarme en todo este complejo año de creación.

REBECA REINA

Índice

1. Introducción	8
2. Objetivos planteados.....	9
3. Materiales y métodos de trabajo	9
3.1. Materiales	11
3.2. Métodos de trabajo	11
4. Marco conceptual. Referencias e influencias conceptuales, narrativas y estéticas.....	13
5. Proceso de trabajo.....	24
5.1. Preproducción	24
5.2. Producción	26
5.3. Postproducción	30
6. Resultados. Presentación final de la obra.....	36
6.1. Descripción técnica y tecnológica	36
6.1.1. <i>Ficha técnica</i>	36
6.1.2. <i>Guion técnico-literario</i>	37
6.1.3. <i>Piezas o temas musicales</i>	38
6.1.4. <i>Desgloses</i>	39
6.2. Presentación y descripción de la obra	40
6.2.1. <i>Sinopsis</i>	40
6.2.2. <i>Personajes</i>	40
6.2.3. <i>Tratamiento de la historia</i>	41
6.2.4. <i>Estructura narrativa</i>	42

6.2.5. Ritmo	43
6.2.6. Material audiovisual	43
6.2.7. Recursos para transmitir el mensaje	44
6.3. Enlace de visualización del proyecto audiovisual.....	45
7. Conclusiones, significancia y aplicaciones	45
BIBLIOGRAFÍA	47
❖ FILMOGRAFÍA	49
ANEXOS	

Infancia: mi proyecto de proceso creativo

Un proyecto audiovisual de videocreación

Resumen

El proceso creativo de toda obra escénica es algo que queda oculto a los ojos del espectador. *Infancia: mi proyecto de proceso creativo* es un proyecto audiovisual de videocreación que pretende precisamente reflejar al espectador ese proceso de creación intrínseco en toda obra audiovisual. Un viaje que nos llevará desde esa inspiración surgida en la mente del creador, pasando por la elaboración de un guion, y posteriormente por ese trabajo constante, ensayos, esfuerzo y lucha, hasta llegar por último a la representación final de la obra en cuestión, como resultado final logrado.

Todo ese transcurso, a su vez inserto en el proceso de creación del propio proyecto audiovisual presentado, será expuesto desde el punto de vista de unos objetivos determinados, detallando además todo el proceso de trabajo, en el que se ha prestado especial importancia a los ámbitos de la música y la danza, en relación con la imagen y la historia narrada. Un proyecto en el que, sin la comprensión del lenguaje verbal, aspira a ser comprendido a través de una narración lineal y con un idioma audiovisual concreto.

El resultado se presta a ser una obra audiovisual de videocreación novedosa, en la que la utilización de la música y su creación se ha llevado a la máxima expresión, complementándose a su vez con la sucesión de imágenes plasmadas en las que la danza se vale como un lenguaje visual y artístico, para finalmente fundirse ambos elementos, música y danza, con un tercer elemento, un texto poético cuya voz en off culminará de forma extraordinaria. Esta simbiosis vital de componentes artísticos generará una hibridación total en el ámbito de las artes escénicas a través de un lenguaje narrativo experimental y original.

Palabras clave: videocreación, proyecto audiovisual, proceso creativo, artes escénicas.

Abstract

The creative process of all scenic work is something that is hidden from the viewer's eyes. *Infancia: mi proyecto de proceso creativo* is an audiovisual video-creation project that precisely aims to reflect to the viewer that intrinsic process of creation in all audiovisual work. A journey that will take us from that inspiration that emerged in the creator's mind, through the development of a script, and later through that constant work, rehearsals, effort and struggle, until finally reaching the final representation of the work in question, as a final result achieved.

All this course, in turn inserted in the process of creating the audiovisual project itself presented, will be exposed from the point of view of certain objectives, also detailing the entire work process, in which special importance has been given to the areas of music and dance, in relation to the image and the narrated story. A project in which, without the compression of verbal language, it aspires to be understood through a linear narrative and with a specific audiovisual language.

The result lends itself to being a novel audiovisual work of video-creation, in which the use of music and its creation has been taken to the maximum expression, complemented in turn with the succession of images captured in which dance is used as a visual and artistic language, to finally merge both elements, music and dance, with a third element, a poetic text whose voice-over will culminate in an extraordinary way. This vital symbiosis of artistic components will generate a total hybridization in the field of performing arts through an experimental and original narrative language.

Key words: video-creation, audiovisual project, creative process, performing arts.

1. Introducción

En la representación de toda obra artística ante un público determinado, es el resultado final lo que queda visible hacia el espectador. Sin embargo, todo ese proceso intrínseco que acompaña a la creación de una obra artística, sea del género, estilo o ámbito que sea, es algo que queda oculto al propio espectador.

Esa inspiración que llega a la mente del creador; seguido de la fase de guionización y planteamiento de lo que quiere mostrar, a través de ciertos elementos (técnicos, artísticos e incluso literarios); y continuado por ese arduo proceso de montaje y duros ensayos con un elenco determinado. Todo ello nos llevará a un resultado final: la representación de nuestra obra.

De este modo, y tras todo el conocimiento y experiencia adquiridos en este Máster de Creación Audiovisual y Artes Escénicas, así como todo lo referente a mi propia disciplina musical¹, he pretendido reflejar en mi proyecto todo eso que no se ve de una obra artística y que queda a la sombra de quien no vive la vida de un artista o de un creador.

Al mismo tiempo, en esos escasos 15 minutos de visualización, puede verse el resultado final de todo el proceso de creación que he llevado en primera persona, desde prácticamente el inicio de este curso 2020/21 hasta ahora. Este proceso será detallado a través de la presente memoria de forma explícita y objetiva, teniendo en cuenta los objetivos planteados en un primer momento, además de los materiales y métodos de trabajo empleados y las referencias previas, así como el desarrollo del propio proceso de trabajo, las valoraciones del resultado final y sus consecuentes conclusiones, significancia y aplicaciones.

Todo ello dará lugar a un enfoque personal del proceso de creación de toda obra artística, con el propósito de hacer ver a la sociedad qué hay detrás de cualquier representación artística y sentar, al mismo tiempo, unos criterios que primen de valor a toda creación artística.

¹ Rebeca Reina Pérez, realizó sus estudios superiores de Piano en el Conservatorio Superior de Música de Málaga. Su recorrido profesional gira en torno a la docencia del piano y al papel de pianista acompañante en diversas agrupaciones (corales e instrumentales). Actualmente, ejerce como pianista acompañante de danza en el Conservatorio Superior de Danza de Málaga.

2. Objetivos planteados

El objetivo principal de este proyecto es visualizar el trabajo de creación artística, es decir, dar a conocer al espectador que, detrás de toda creación artística, se esconde un largo y profundo proceso de creación, con sus fases y etapas, con sus debilidades y fortalezas.

De cualquier manera, es relevante destacar uno de los objetivos que entendemos implícito en nuestro proyecto: poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en el Máster de Creación Audiovisual y Artes Escénicas (2020-21), tanto teóricos como prácticos.

Así mismo, encontramos otros objetivos secundarios que complementan al principal, siendo éstos:

- Conocer diversos conceptos técnicos pertenecientes al ámbito audiovisual y artístico, poniendo el foco en la disciplina de la videocreación.
- Investigar acerca del proceso creativo existente en toda obra artística y llevarlo a la práctica.
- Explorar e innovar nuevas formas de expresión audiovisual, creando una historia sin diálogo alguno, siendo la danza y la música las disciplinas protagonistas, y las encargadas de narrar nuestra historia.
- Adaptar un texto poético, *Infancia* de José Asunción Silva, a la disciplina de la música y la danza, conformando una simbiosis inseparable.
- Realizar un corto de creación donde la música y la danza priman su valor en primera instancia, para fusionarse con un texto en la última parte del proyecto: música, danza y palabra, unidos a la imagen visualizada, formarán "Infancia: mi proyecto de proceso creativo".

3. Materiales y métodos de trabajo

Para la elaboración de este proyecto, se ha querido narrar una historia a través de la música y la danza, sin dejar atrás otros aspectos de la imagen, así como la presencia de un texto final. Además, se verá reflejado cómo la música,

principalmente, será el elemento estrella que llenará todo el audiovisual; sin esta música, nuestra obra pierde toda su fuerza y significado.

La motivación hacia la realización de este proyecto consiste en reflejar y transmitir la complejidad que existe en el proceso de creación de una obra escénica cualquiera, desde la propia inspiración del creador/a hasta llegar a su representación frente a un público, plasmando todo ese desarrollo de forma audiovisual para, de esta forma, hacerlo visible al espectador.

De tal modo, nace una historia en la que la figura de un creador hará todo lo posible para representar en escena y transmitir a un público determinado aquello que lleva dentro. En el proyecto audiovisual se verá reflejado todo ese arduo proceso de creación, agrupado en cuatro partes principalmente:

1. *Inspiración* (observación del entorno, recuerdos, añoranza, nostalgia).
2. *Guionización* (investigación y análisis del tema a tratar, estructura lógica, sentido expresivo y pasional, elección de los personajes y del propio elenco que dará vida a la obra, cuestiones técnicas, escenografía, localización, etc.).
3. *Ensayos* (reuniones con el elenco, estudio e interiorización de la obra de forma personal y grupal por parte del elenco, ensayos, esfuerzo y trabajo conjunto, etc. Además, y de forma paralela, aspectos técnicos en la sucesión del montaje de la obra, cambios o modificaciones, publicidad, lugar de realización, etc.).
4. *Representación final* (representación final de la obra; en este caso, representación de una escena perteneciente a la obra ficticia "*Infancia*").

A su vez, todo este proceso se ha llevado a cabo de forma personal a través de la realización del propio proyecto audiovisual para posteriormente transmitirlo a la pantalla de forma fiel, con todo lo que ello requiere: idea, estructura, guion, elenco, materiales, localización, grabación, montaje, etc. En definitiva, todo lo relacionado con las propias fases de preproducción, producción y postproducción de las que hablaremos posteriormente de forma más detallada.

3.1. Materiales

En lo que respecta a los materiales utilizados para el desarrollo del proyecto, éstos han sido los siguientes:

- Canon EOS 800D: para la realización de la captura de vídeo en Full HD a 60 fps (1080p), así como para la captura de fotos (24.2 MP) en la fase previa o preproducción para concretar localización y escenografía, y para la fase de rodaje o producción para plasmar posteriormente el *making of*. Correspondientes tarjetas de memoria y baterías.
- Trípode para la sujeción de la cámara.
- Micrófono de cañón con funda de pelo y pértiga.
- Grabadora de audio Tascam y accesorios (tarjeta de memoria y baterías).
- Piano Digital Yamaha P-45 (además, teclado con puerto USB para conexión MIDI a un pc): tanto para la grabación y composición de la música, como para formar parte de la escenografía.
- Móvil iPhone 6S (realización de fotos para el *making of*): 12 MP f 2.2 (grabación 4k).
- Ordenador sobremesa para el montaje de música y vídeo.
- Programas de edición de vídeo: Adobe Premiere Pro 2020, Adobe After Effects 2020.
- Programa de edición de fotos, imágenes y diseño: Adobe Photoshop 2020.
- Programas de edición de audio: Ableton Live 10 Lite y Adobe Audition 2020.

3.2. Métodos de trabajo

En cuanto a, ¿cómo se ha organizado y ejecutado el trabajo?

En primer lugar, partiendo de varias ideas surgidas a raíz de un *braingstorming* inicial, se comenzaron a configurar diversas alternativas en torno a la realización de un proyecto audiovisual relacionado con el documental, la videoocreación o el videoarte.

En segundo lugar, sin aún conocer exactamente la diferencia, a grandes rasgos, entre cada uno de los diferentes géneros o estilos, el siguiente paso consistió en la búsqueda de información y de ciertos referentes audiovisuales que sirvieran como modelos para captar y recoger conceptos, ideas y recursos.

Tras esta investigación teórico-práctica, se conseguía un mayor conocimiento sobre los distintos géneros, además de lograr varias imágenes predominantes surgidas a partir de algunos de los vídeos referentes visionados.

En tercer lugar, era ya hora de comenzar a estructurar y desarrollar el proyecto. Los siguientes pasos fueron escribir la idea, describir una historia y elaborar su correspondiente guion técnico. Fueron varios los borradores necesarios hasta llegar al planteamiento final deseado, el cual fue descrito en un guion inicial².

Este primer guion derivó, tras varios cambios y situaciones imprevistas, en un guion definitivo³, el cual sirvió para llevar a cabo todo el proceso posterior de montaje. Este guion, sin una estructura fija a priori, será modificado y reestructurado finalmente en un guion técnico-literario, presentado más adelante en el apartado 6: *Resultados. Presentación final de la obra*.

A partir de aquí todo parecía más fácil tras una organización establecida, no obstante, fueron muchos, y complejos, los pasos que restaban.

Tras comprobar y asegurar el material⁴ del que dispondría para las próximas semanas del mes de enero (2021), se organizaron los días en el calendario para la grabación con los actores (Belén Mañas, bailarina contemporánea, David Caro, pianista, y yo misma, Rebeca Reina, creadora de la obra escénica) en las diversas localizaciones ya establecidas. Además, la pieza musical que se requería para la última parte del proyecto estaría ya compuesta y grabada para utilizarla en esos días de rodaje; pieza musical cuyo compositor es David Caro.

² Guion inicial incluido como anexo. Ver *Anexo 1: Esbozo proyecto TFM*.

³ Guion definitivo incluido en el *Anexo 2: Guion definitivo TFM*.

⁴ Material propio como la cámara canon 800D, el trípode correspondiente y el piano, y otro prestado por la facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga, gracias a su servicio de préstamo de material para sus estudiantes, como una pértiga con micrófono de cañón y funda de pelo, así como una grabadora Tascam.

A continuación, con todo el material ya grabado, tanto de vídeo como de audio (sin contar con toda la música del proyecto), llegaba el turno del montaje audiovisual, realizado a través del programa *Adobe Premiere Pro 2020*.

En resumen, para el desarrollo de este proyecto audiovisual se han llevado a cabo las siguientes fases, especificadas muy brevemente a continuación:

1. *Preproducción*: construcción y perfeccionamiento de la idea, guionización, personajes, selección de actores y personal participante, elección del texto y de alguna música, organización del calendario de rodaje, localizaciones, desglose y plan de trabajo.
2. *Producción y rodaje*: llevar a cabo todo lo desarrollado en la fase anterior, filmar las diferentes escenas (grabación de vídeos) y realizar fotos (para el *making of* posterior). Además, grabación de sonidos ambiente.
3. *Postproducción*: Revisión y selección del material grabado, edición del vídeo y del audio existente, así como creación del resto de música. Creación del cartel publicitario de la obra "*Infancia*", incluido en el montaje audiovisual. Montaje final del material audiovisual.

Más adelante, en el apartado cinco, especificaré cada una de las fases implícitas en el proyecto desde el punto de vista del proceso de trabajo.

4. Marco conceptual. Referencias e influencias conceptuales, narrativas y estéticas

Dentro de cualquier proceso de creación es necesario un proceso de investigación previo. Para ello, la búsqueda de información y de referentes audiovisuales ha resultado ser imprescindible para la elaboración del presente proyecto audiovisual como corto/cortometraje audiovisual de videocreación.

Por tanto, se detallan a continuación las influencias conceptuales, narrativas y estéticas, entre otros aspectos destacables, que han contribuido al proceso de creación del audiovisual en cuestión.

➤ Referencias conceptuales

En primer lugar, surgía el desconocimiento hacia el concepto general de “obra de arte audiovisual”. Según Rodríguez (2012), lo define como “aquella expresión de la creación visual que se plasma en un soporte y para una difusión audiovisual” (p. 120). Este término se refiere pues a una forma de expresión artística cuyos componentes audiovisuales en común (sonido, imagen en movimiento y relación temporal) rigen el discurso, la intencionalidad expresiva, estética y plástica del artista.

Otro de los términos a destacar, el cual refleja Ortiz (2018b) en su libro *Producción y realización en medios audiovisuales*, es producción: “término polisémico que se aplica a distintos aspectos de la obtención de la obra audiovisual” (p.5). Por una parte, está relacionado con el proceso general de creación de toda obra audiovisual, teniendo en cuenta aquí toda la actividad realizada, desde el comienzo, con la idea, hasta el final, con la copia estándar como material obtenido. Por otra parte, toda producción está constituida por tres fases importantes: preproducción (fase en la que se llevan a cabo todos los preparativos), producción (fase de grabación) y postproducción (fase en la que se realiza el montaje, la sonorización y los últimos acabados); de este modo, el término producción se refiere también a la fase de grabación o rodaje. Por último, la expresión producción también se aplica a todas las actividades no creativas que participan en la elaboración de toda obra audiovisual, es decir, la gestión de la obra; actividades como la búsqueda de financiación, las localizaciones, la obtención de permisos, el plan de trabajo, etc.

Resumiendo, Ortiz refleja tres acepciones sobre el concepto producción:

- Producción entendida como la totalidad de la ejecución de una obra audiovisual, desde su origen hasta su la obtención de la copia estándar.
- Producción entendida como la fase que coincide con el rodaje.
- Producción entendida como gestión. (Ortiz, 2018b, p.6)

A raíz de ahí, definimos cortometraje, coloquialmente conocido como corto, como una producción audiovisual cuya duración es inferior a 30 minutos. Al tener una duración menor, así como coste de producción menor que los largometrajes

o las grandes producciones cinematográficas, los temas que tratan suelen reflejar una mayor libertad creativa por parte del autor.

Asimismo, en el libro *Nuevos márgenes del cortometraje* (García, Manzano & Deltell, 2020) se hace referencia a que “el formato breve del cine no es solo una forma menor, sino que precisamente su escasa duración permite mayor experimentación ya sea en la animación, el cine documental o las nuevas formas de publicidad como el *branded content*” (McGowan, 2020, p. 326).

Por otro lado, encontramos la expresión videocreación, término utilizado a veces de forma confusa como sinónimo de videoarte, pero considerado fundamentalmente como un género o formato libre. Enmarcando nuestra obra audiovisual dentro de la disciplina de la videocreación, hacemos nuestra la distinción que refleja Gisèle Rodríguez (2012), quien expone que “uno de los aspectos que distingue la videocreación del resto de obras de arte en el ámbito de la contemporaneidad” es “la modificación del concepto de obra de arte única, original e irrepetible” (p. 125).

También, la videocreación se caracteriza por ser un tipo de pieza artística audiovisual, generalmente en forma de corto y que puede o no tener un hilo narrativo. Procedente del cine experimental⁵ y vanguardista, así como del cine *underground* estadounidense⁶, entre otros, a su vez la videocreación se manifiesta en distintos canales de distribución (museos, galerías, exhibiciones, centros culturales, etc.). En un principio las videocreaciones se presentaban grabadas en vídeo, pero poco a poco su evolución ha llevado hasta la posibilidad de registrarse en diversos tipos de formatos digitales. De esta forma, según palabras de Rodríguez (2012):

⁵ El *cine experimental*, surgido alrededor de los años veinte, manifiesta un arte visual que sobrepasa los límites del cine narrativo convencional y del lenguaje audiovisual, y explora nuevas formas y recursos para transmitir y expresar emociones, sentimientos o experiencias al espectador. El objetivo principal de las obras audiovisuales experimentales suele ser el representar la visión personal del artista, entre otros.

⁶ El *cine underground estadounidense* tiene su origen alrededor de los años cuarenta. Es una corriente propia del cine perteneciente a las vanguardias, y que se opone directamente a las directrices del cine clásico de Hollywood. Es un tipo de cine que no tiene por qué ser narrativo, y con una alta autoconsciencia artística.

Contextualizar el arte del vídeo, en continua expansión en la actualidad y en la historia de cuatro décadas cumplidas, parece ser un asunto aún no del todo resuelto, pues ese recorrido cronológico tiene que incluir múltiples ángulos como vehículo de comunicación y de estética que es, desde lo tecnológico y lo formal, hasta lo teórico y lo sociológico enmarcado en el peculiar ámbito del arte y en constante diálogo con las artes: “[...] a lo largo de la historia los cambios de estrategias artísticas no se desarrollan en el vacío sino como continuación de prácticas anteriores, como reacción a ellas o también como resultados de avances tecnológicos y sociales.” (Gibson, 2010: 31). (Rodríguez, 2012, p.121)

En cuanto a la temática y géneros de las obras de videocreación, pueden ser diversas (poético, abstracto, experimental o incluso de crítica social), teniendo en cuenta, entre otros aspectos, los mecanismos de representación, la imagen, así como la relación con el espectador.

Así mismo, otro de los conceptos esenciales del ámbito audiovisual es la narrativa audiovisual. En primer lugar, encontramos la extensa y variada definición que nos da Jesús García (2003):

Narrativa Audiovisual es

1. La facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias.
2. [...] la acción misma que se propone esta tarea y equivale, por consiguiente, a la narración en sí o a cualquiera de sus recursos y procedimientos.
3. [...] un término genérico, que abarca sus especies “narrativa fílmica, radiofónica, televisiva, videográfica, infográfica”, etc. Cada acepción particular remite a un sistema semiótico que impone consideraciones específicas para el análisis y construcción de los textos narrativos.
4. En su dimensión específica “narrativa fílmica”, “radiofónica”, “televisiva”, etc. equivale al universo (temas y géneros) que ha configurado la actividad narrativa de estos medios a lo largo de su historia.

5. La narrativa equivale también a la forma del contenido, es decir, a la historia contada [...]
6. Por extensión [...] narrativa equivale también a todo el conjunto de la obra narrada con referencia a un autor, un periodo, una escuela o estilo, un país, etc.
7. A veces el término narrativa aplicado al universo audiovisual por el procedimiento retórico de la sinécdoque equivale solamente a la forma de la expresión, es decir, al discurso o modo, género, técnica, arte o estilo de contar la historia. [...]
8. [...] es también, en fin, un término empleado hoy analógicamente para hacer referencia a uno de los tres elementos de la célebre “tríada de universales” (lirica, narrativa y dramática) que tiene sus orígenes en la antigüedad y a pesar de numerosas indecisiones y ambigüedades ha llegado hasta nosotros de la mano de teóricos [...] (pp. 13-14)

Posteriormente, Jordi Sánchez (2006) nos introduce en su libro *Narrativa audiovisual* que:

El lenguaje verbal y el pensamiento visual, asociado a la imagen manufacturada o tecnológica, han ido de la mano a lo largo del siglo XX, y en una convergencia que, sin duda, se va a prolongar durante este siglo en el que hemos entrado, para crear nuevas formas de narración con diferentes y cada vez más sofisticados propósitos cognitivos, educativos o simplemente lúdicos. Los denominados *medios audiovisuales*, por tanto, ocupan un lugar central en la cultura de la narración contemporánea. (Sánchez, 2006, p. 9)

Además, en toda narración hallamos dos papeles fundamentales, la del narrador (el que narra) y la del narratario (el que escucha el relato, estando presente -narración oral- o no -narración escrita-).

De esta forma, y como punto de partida, las estructuras narrativas se encuentran por todas partes, así como en todas las áreas de la cultura y del conocimiento, siendo la técnica la encargada de extender la amplia posibilidad de límites en cuanto al hecho de narrar o contar historias. Pero al mismo tiempo, la narrativa puede generarse en diversas formas de expresión. Así, Sánchez (2006) define narrativa audiovisual del siguiente modo:

La narrativa audiovisual es un tipo particular de forma narrativa basada en la capacidad que tienen las imágenes y los sonidos de contar historias. Del mismo modo que la relación sintagmática de formas verbales constituye una continuidad que tiende a entenderse como narrativa, la articulación de dos o más imágenes será contemplada por el lector/espectador como una narración. (Sánchez, 2006, p.77)

Más adelante, María J. Ortiz (2018a) recoge al inicio de su libro *Narrativa Audiovisual* que Reis y Lopes (2002) señalan dos hechos importantes:

[...] que las narraciones se pueden encontrar en diversas situaciones funcionales y contextos comunicacionales, y que pueden concretarse en distintos soportes expresivos. Uno de esos soportes expresivos es la imagen en movimiento, dando lugar al concepto <<Narrativa Audiovisual>>, el cual nuevamente García (1993) relaciona con las siguientes acepciones:

- Es la capacidad de las imágenes visuales y acústicas para contar historias.
- Equivale a la narración en sí o a cualquiera de sus recursos y procedimientos.
- Es el término genérico que abarca otras especies como son la narrativa fílmica, la narrativa televisiva, etcétera.
- Equivale a los temas y géneros que ha configurado la actividad.
- Puede ser la forma del contenido. (Ortiz, 2018a, p.5)

De esta manera, la narrativa audiovisual entendida como un modo de contar historias puede verse reflejada o manifestada de muy diversas formas en diferentes géneros y estilos.

➤ **Referencias narrativas**

Consecuentemente, resulta primordial recabar información acerca de las referencias narrativas y de los procesos creativos en cualquier obra de arte. En las *II Jornadas de Crítica Genética. Análisis de procesos creativos en artes escénicas*, celebradas en 2011, se investigaba “el hecho artístico como un proceso de creación y no solo como un producto acabado, teniendo en cuenta

los aspectos implicados en el trabajo constructivo” (Cismondi, 2014). Sin meternos en profundidad en esa necesidad del proceso de investigación que conlleva cualquier obra artística, se pone en relación la teoría y la práctica mediante “el seguimiento crítico de los proyectos escénicos, lo cual demanda una revisión del objeto de estudio teatral, las metodologías de investigación, el marco teórico y la relación investigador-hacedor” (Cismondi, 2014, p. 58).

A su vez, encontramos en su apartado “dossier”, lo siguiente:

En toda práctica creadora hay hilos conductores que vinculan la producción de una obra específica, a la vez que componen la obra como un todo. Son principios de naturaleza general marcados por la singularidad del artista, los cuales lo guían en su modo de acción, en su proyecto personal y singular. (Almeida, 2014, p.77)

Almeida (2014) refleja al mismo tiempo “que en toda acción creadora hay una teoría implícita” (pp. 77-78), por lo que la teoría misma se ve manifestada en la propia acción del creador, quien a su vez investiga sobre textos y documentos. Todo ello, que queda oculto indirectamente hacia el espectador, es intrínseco a toda obra artística audiovisual.

Con respecto a cuestiones relacionadas con el proceso creativo, Herrera (2016) menciona a Bachrach, quien dedica un capítulo completo a esta expresión en su libro *Ágilmente* (2012)⁷, indica cinco grandes etapas que podríamos incluir para describir el desarrollo de los productos audiovisuales en su creación: preparación, incubación, revelación o *insight*, evaluación y elaboración. Herrera (2016) las plantea como fases y ejercicios a tener en cuenta en el momento de realización de proyectos de creatividad audiovisual.

Del mismo modo, Fernández (2010) plantea el análisis técnico y formal del proceso creativo en la producción de obras audiovisuales, prestando especial atención “a las fases de gestación ideática, el desarrollo cualitativo de las ideas y el proceso de elaboración del guion” (p. 1). Expone así la existencia de una serie de ideas iniciales (temática, dramática y útil), y a partir de ahí sugiere pasar

⁷ *Ágilmente* (2012), libro de Estanislao Bachrach dedicado a aprender cómo funciona tu cerebro para potenciar tu creatividad y vivir mejor.

al desarrollo del guion audiovisual o *story line* (“desarrollo primario del tronco elemental de la historia” (Fernández, 2010, p. 6)).

En cuanto a la realización de medios audiovisuales, un aspecto a destacar es la puesta en escena, expresión procedente del francés *mise-en-scène* y que se aplicaba a la dirección de obras teatrales. Con el tiempo, el cine se apoderó también de la expresión, y de ahí se fue adaptando al ámbito audiovisual.

Ortiz (2018b) refleja que para Gibbs⁸ “la *mise-en-scène* es el contenido del encuadre y la forma en que se organiza” (p. 27). En relación al contenido se refiere a la iluminación, el color, el vestuario, el atrezzo, el decorado y los actores. En cuanto a la organización se relaciona con el espacio, la posición de la cámara, el encuadre, el movimiento de la cámara, así como los objetivos utilizados y otras cuestiones sobre la fotografía. De esta forma, es imprescindible describir cada uno de los elementos de la puesta en escena (*mise-en-scène*), pero es aún más importante el observar y analizar la interacción de todos ellos. Además, resulta necesario considerar el contexto, el mundo del film, la situación narrativa y la acumulación de estrategias que lleva a cabo el realizador. De tal modo, debe entenderse todo con total coherencia, así como cada una de sus partes por separado. Incluso, la complejidad, la densidad y las tensiones internas deben estar implícitas en la puesta en escena. Ortiz considera pues:

[...] para conseguir esa coherencia en un medio que se desarrolla en el tiempo hay que distinguir dos aspectos. En primer lugar, tiene que haber coherencia a lo largo del film, por ejemplo, un motivo que se repite. En segundo lugar, es necesario que haya coherencia entre los distintos elementos de la *mise-en-scène* para que interactúen y construyan un significado concreto. Por eso Gibbs recalca que no son los elementos de la *mise-en-scène* individualmente los que son significantes, sino la relación entre ellos, su interacción dentro del plano y a lo largo de la narración. Si no se tiene en cuenta esa relación, se puede olvidar que una técnica cualquier puede transformarse por el contexto y por el contenido a los que da forma. (Ortiz, 2018b, p.28)

⁸ John Gibbs, profesor e investigador en la Universidad de Reading desde 2006.

➤ Referencias estéticas

Por último, a raíz de los conceptos anteriormente citados, la búsqueda de referencias estéticas es indispensable. La concreción de esa indagación queda reflejada en algunos de los siguientes vídeos o proyectos audiovisuales que conforman los referentes fílmicos de la obra realizada en este trabajo fin de máster, los cuales han influenciado en el proceso de creación del proyecto audiovisual que nos concierne, entre otros:

- *Humano 2020*⁹



Este cortometraje, titulado *Humano 2020*, incluido en la línea del vídeo arte, presenta una reinterpretación y adaptación del mito de Narciso adaptado al siglo XXI, mediante un enfoque humanista y a través de los símbolos de la naturaleza y del lenguaje audiovisual.

Desde el primer momento, el interés hacia este audiovisual se debe al hecho de contar una historia mediante la imagen y la música únicamente, sin existir palabra alguna. El uso de la música llega a ser muy descriptivo, complementando a la imagen en todo momento para narrar la historia implícita. El movimiento con la cámara en mano, de forma frecuente, resulta muy atractivo. Además, su duración aproximada de 8 minutos servirá para ir orientando y dosificando la del presente proyecto audiovisual creado.

- *NEBBIA*¹⁰



Esta obra audiovisual, cuyo título (*Nebbia*) definen como “lo que no deja percibir ni comprender debidamente la realidad actual” (Savinelli Films, 2010), está incluida en videarte, video art y videocreación.

⁹ Parada, A. [Asepkkugler]. (2019, 6 de febrero). Cortometraje Video Arte – Humano 2020 – asepkkugler [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7nXqWTi3XFo>

¹⁰ Savinelli, A. [Savinelli Films]. (2010, 22 de septiembre). NEBBIA (videoarte, video art, videocreación) [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=i3fgJWeZ584>

En primer lugar, el interés hacia esta obra fue debido al tipo de música utilizada en varias ocasiones, así como el carácter, estilo y timbre musical. En segundo lugar, lo fue por el contraste visual en ciertas imágenes entre el personaje principal en colores oscuros y el fondo totalmente blanco.

- *Nuestra necesidad de consuelo es insaciable*¹¹



La compañía de teatro El Patio, ofrece esta obra de videocreación audiovisual utilizando los elementos propios de su lenguaje plástico, y dándole vida al texto “Nuestra necesidad de consuelo es insaciable” de Stig Dagerman.

La utilización del texto narrado a través de una voz en off, presente en toda la obra audiovisual, es uno de los primeros aspectos que han influido en la creación del proyecto audiovisual que nos concierne. Así mismo, ha sido de gran interés la grabación de todo el audiovisual utilizando únicamente una cámara en mano y con planos secuencia alargados. Además, la música que acompaña al texto ha sido totalmente inspiradora, así como la duración total de la obra (13 minutos aproximadamente).

- *Drones, Failed Stars*¹²



El tráiler de esta videocreación o videoensayo de Itziar Barrio, analiza la construcción de la imagen astronómica y del conocimiento científico a través de la mezcla del lenguaje documental con el de la ficción especulativa.

El interés suscitado por esta obra se debe a la música utilizada, así como a la imagen visual del inicio y del final.

¹¹ El Patio, compañía de teatro [CUÉNTALO Festival de Narrativas de Logroño]. (2020, 17 de noviembre). Cuéntalo 2020 #muerte – Videocreación ‘Nuestra necesidad de consuelo es insaciable’. El Patio Teatro [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Bom_cvmNR_l&t=315s

¹² Barrio, I. [Fundación BBVA]. (2019, 7 de octubre). Tráiler de la obra ‘Drones, Failed Stars’ de Itziar Barrio [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RTJfNHV9I9g>

- *Apuntes sobre realidad*¹³



Esta obra de videocreación habla desde y sobre el confinamiento, reflexionando sobre el estado de las cosas, pensamientos, palabras y realidad de la crisis.

La delicadeza y estética audiovisual de los planos, así como los sonidos ambientes y música utilizados, han sido tomados como referentes para el proyecto audiovisual presente.

- *Video documental (Arte/escultura): Javier Aguilera*¹⁴



Este vídeo documental sobre el proceso de trabajo del artista y escultor Javier Aguilera, representa parte de ese proceso de creación de una obra que se pretende conseguir a través del proyecto audiovisual presente. Aunque este vídeo refleja solo el momento de manipular la obra de arte con las manos, en el caso de nuestro proyecto se aspira a mostrar el proceso de creación de una obra escénica teatral desde que surge en el creador como idea hasta su representación final.

Además, el tipo de música utilizada, así como su relación con la imagen, teniendo en cuenta entre otros aspectos los frecuentes cortes y cambios de planos que generan ciertas emociones, ayudan a expresar esa pasión, trabajo y esfuerzo con una total admiración.

¹³ Alarcón, R. [Centro Dramático Nacional]. (2020, 10 de junio). Raquel Alarcón nos presenta en exclusiva su videocreación “Apuntes sobre realidad” [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PKXvPjJHTrk>

¹⁴ García, L. [Laura García Calleja]. (2016, 19 de junio). Vídeo Documental (Arte/Escultura): Javier Aguilera [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LWNGhPmmvDQ>

- *En cuarentena*¹⁵



Esta obra audiovisual de videocreación presenta una de las situaciones tan atípicas y peculiares que se han vivido durante el confinamiento, debido a la pandemia COVID-19, en cada una de nuestras casas durante el pasado año 2020.

La forma de narrar estos acontecimientos, mediante planos y secuencias repetitivas, con un ritmo acelerado y pausado que aporta equilibrio al conjunto, es lo que ha suscitado interés para nuestro uso posterior.

5. Proceso de trabajo

Teniendo en cuenta toda la información aportada hasta ahora en la presente memoria, a continuación, se detallarán los pasos seguidos en cada una de las fases propias dentro del proceso de creación de nuestro proyecto audiovisual de videocreación.

5.1. Preproducción

La fase de preproducción es quizás la más compleja, ya que supone la preparación de todo lo que luego se va a realizar.

En primer lugar, como paso previo a la construcción de la idea, será imprescindible la elección del tipo de público al que irá dirigida nuestra obra audiovisual. En este caso, se trata de una obra dirigida a todos los públicos, aunque se recomienda en amplia medida para todos aquellos mayores de 14 años, ya que el público infantil quizás pueda no entender la totalidad de la obra.

A partir de ahí, pasamos a lanzar un *brainstorming* para descubrir cuál es la idea que más nos interesa, le damos forma y la perfeccionamos. De esta forma, ¿sobre qué va a tratar nuestra obra?: sobre ese complejo proceso de creación existente en toda obra teatral escénica, desde la propia inspiración del creador/a hasta llegar a su representación final frente a un público.

¹⁵ Ameneiros, J. & Moreira, C. [juanpa ameneiros]. (2020, 2 de mayo). En cuarentena (videocreación) [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WZXiqXmS31s>

A continuación, desarrollamos la sinopsis, describiendo de forma más detallada el tema a tratar, introduciendo los personajes y dándole forma a la acción que va a suceder. Tras ello, realizamos la descripción del tratamiento de la obra en la que se narra la historia al completo, detallando los personajes y las localizaciones escogidas.

Posteriormente, y como paso fundamental en la elaboración de nuestro proyecto audiovisual procedemos con la guionización, para tener claro qué queremos contar y cómo lo queremos contar. En el guion detallamos todo lo que luego aparecerá en la pantalla, es decir, en el producto final. Incluimos además el texto que aparecerá en la última parte de nuestra obra (poema *Infancia* de José Asunción Silva¹⁶). Realizamos por tanto un guion técnico-literario que nos servirá de guía para la realización del proyecto audiovisual en las fases posteriores¹⁷.

Destacamos aquí un paso previo importante a realizar: el análisis del texto poético que aparecerá al final del proyecto, en la cuarta parte, así como la fijación de ciertos movimientos coreográficos y pautas para la bailarina¹⁸. Además, hay que tener en cuenta que la primera parte del proyecto audiovisual tomará a su vez referencias de este mismo texto poético.

Una vez que queda elaborado el guion, preparamos y definimos todos los medios técnicos (material de grabación de audio y vídeo, de fotografía, de sonido y música, etc.), artísticos (vestuario, atrezzo, decorados, etc.) y humanos (personal artístico y técnico: selección de actores y personal participante).

Muy importante también en esta primera fase de preproducción es elegir las localizaciones o escenarios en los que se grabarán las diferentes escenas, tanto interiores como exteriores, de día o de noche. Éstas han sido fotografiadas

¹⁶ **José Asunción Silva** (1865-1896), poeta colombiano perteneciente a la segunda mitad del siglo XIX. Es uno de los más importantes precursores del modernismo. Su obra *Infancia*, incluida en *El libro de versos (1891-8196)* del citado autor, refleja, a través de simples palabras y con cierta melancolía, la etapa más añorada y significativo de la vida.

¹⁷ El guion técnico-literario al que se refiere es el titulado *Guion definitivo TFM*, expuesto en el Anexo 2.

¹⁸ Ver Anexo 3: *Breve análisis y pautas fijadas del texto poético Infancia, de José Asunción Silva*.

previamente para fijarlas tras su visualización¹⁹ (anotando a su vez horas de luz natural necesarias).

Finalmente, con toda esta información planteada y descrita, se desarrolla a su vez un desglose²⁰ en el que se establecen las necesidades oportunas para llevar a cabo el guion, así como un plan de trabajo²¹ para organizar y planificar la fase de rodaje que será la etapa siguiente a realizar.

Los guiones y demás necesidades técnicas, así como la presentación y descripción final de la obra, serán concretados en el apartado: 6. *Resultados. Presentación final de la obra.*

5.2. Producción

La fase de producción es propiamente la fase de rodaje, tal vez la más importante debido a la cantidad de trabajo y disponibilidad horaria. En ésta se lleva a cabo todo lo desarrollado en la fase anterior, teniendo en cuenta, entre otros aspectos, el plan de trabajo establecido previamente para el rodaje.

En primer lugar, tuvo lugar la grabación en audio de la voz en off, ya que la edición de la música y la voz de la última parte del proyecto (pieza musical nº4) debía estar acabada antes del día correspondiente de rodaje; precisaba grabarse la última escena de representación final con la música y voz en directo para sincronizar los movimientos coreográficos y los movimientos de la cámara en mano.

PLAN DE TRABAJO PARA EL ESTUDIO DE GRABACIÓN ²²				
Fecha	Grabación	Horario	Localización	Material
19/01/21	Grabación en audio de la voz en off	18-20h Claudia Barberá	Estudio de grabación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación (UMA)	Pen drive y texto del poema (* El resto de material será el presente en el propio estudio de grabación)

¹⁹ Ver Anexo 4: *Fotografías de las localizaciones.*

²⁰ *Desglose* concretado en el apartado: 6. *Presentación final de la obra.*

²¹ El *plan de trabajo* del rodaje queda concretado en el siguiente subapartado: 5.2. *Producción.*

²² Ver Anexo 5: *Making of del estudio de grabación.*

Tras tener la grabación de la voz en off²³, el pianista David Caro pasó a componer, interpretar y grabar la pieza musical que la acompañará, pieza musical a piano. El proceso de creación musical en este caso precisaba del análisis previo del texto poético y, posteriormente, de la escucha de la voz en off. Tras tener definitivamente la composición musical, el siguiente paso fue editar y entremezclar ambos elementos (música y voz) para crear un archivo único de audio como pieza musical nº4.

En cuanto al rodaje de grabación propiamente, el primer día se realizó la grabación en vídeo de las primeras escenas (1º parte, *inspiración*), ya que solo algunas de ellas precisaban de una única actriz (yo misma) y las restantes se trataba de filmar diversos espacios sin reparto de actores, lo que simplificaba la grabación. Además, al mismo tiempo se realizó la grabación en audio de los efectos sonoros (mar, brisa, pájaros, niños jugando, etc.).

El segundo día tuvo lugar la grabación en vídeo en el salón de casa (2º parte, *guionización*), así como algunos efectos sonoros. El tercer día estuvo dedicado a la grabación en la habitación del piano (3º parte, *ensayos*) y, por último, el cuarto día fue destinado a la grabación en las distintas localizaciones de jardines y playa con los dos actores (3º y 4º parte, *ensayos* y *representación final* respectivamente).

Además, excepcionalmente necesitamos de un día más de grabación (quinto día) para rodar una pequeña escena de la actriz en la zona ajardinada de la Facultad de Ciencias de la Comunicación (UMA). Éste fue añadido posteriormente al plan de rodaje, durante la propia fase de producción (**).

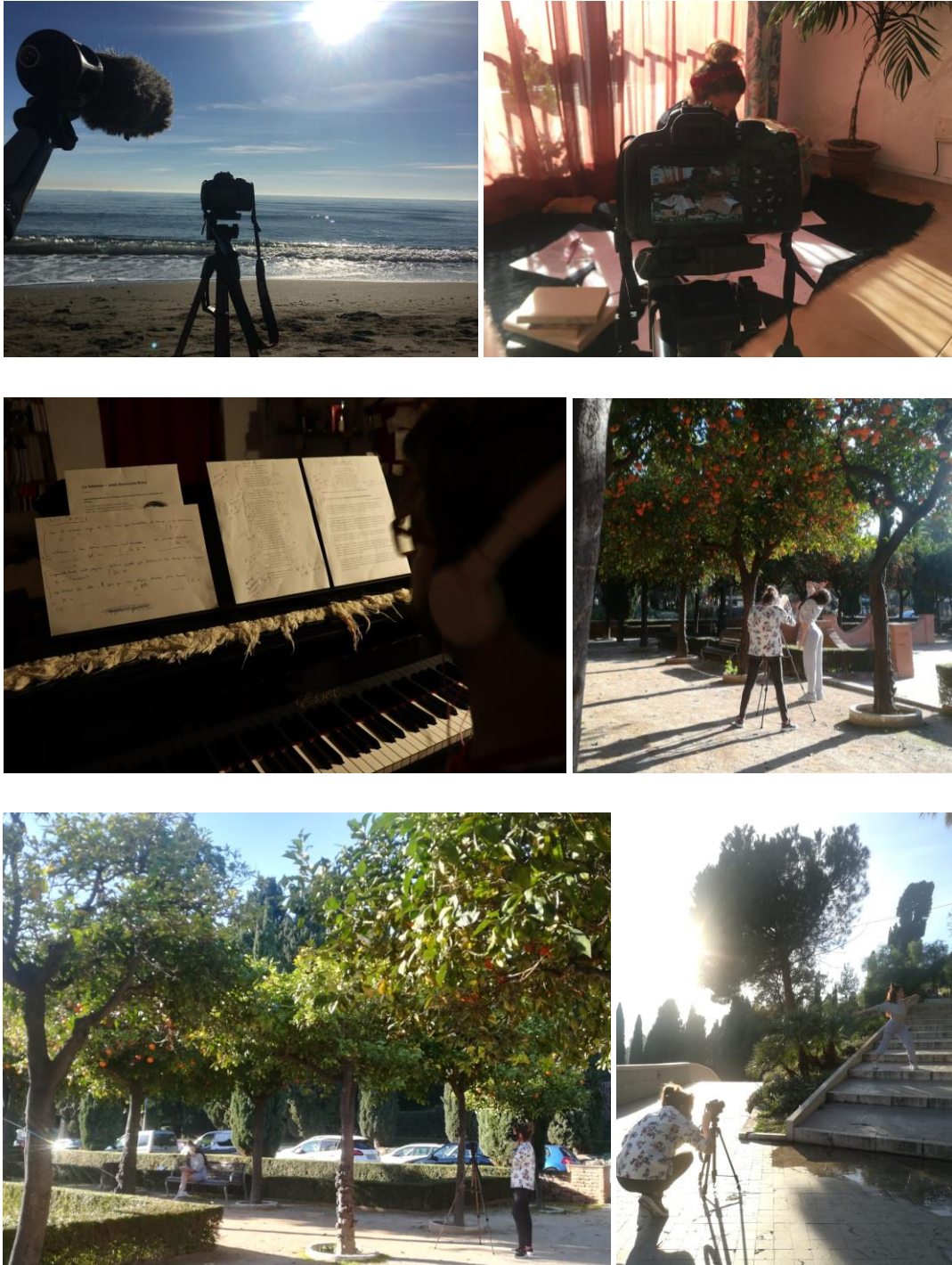
A continuación, detallamos el plan de rodaje:

PLAN DE TRABAJO PARA EL RODAJE					
Fecha	Grabación	Horario	Localización	Material	Atrezo
25/01/21	Escenas de la primera parte y grabación de efectos	9:30h Rebeca Reina	Playa de la Misericordia	Cámara Canon 800D Trípode	--

²³ Grabación de la voz en off: voz perteneciente a Claudia Barberá.

	sonoros ambiente	12h Rebeca Reina	Parque del Norte	2 baterías Tarjeta de memoria Micrófono de cañón con funda de pelo y pértiga Grabadora de audio Tascam y accesorios (tarjeta de memoria y batería)	
26/01/21	Escena del salón de casa (2º parte) y grabación de efectos sonoros	14:30h Rebeca Reina	Salón de casa	Cámara Canon 800D Trípode 2 baterías Tarjeta de memoria Micrófono de cañón con funda de pelo y pértiga Grabadora de audio Tascam y accesorios (tarjeta de memoria y batería)	Lápiz y bolígrafos Libros de lectura Folios y apuntes Pañuelo rojo Taza de café Tablet y teclado Cámara de fotos Cascos (auriculares)
27/01/21	Escena ensayos del pianista	18h David Caro	Habitación con piano (casa)	Cámara Canon 800D Trípode Batería Tarjeta de memoria	Piano Lamparita con luz cálida Poema impreso Lápiz
28/01/21	Escenas ensayos bailarina, pianista y directora. Escena de la representación final	11h-18h Belén Mañas David Caro Rebeca Reina	Playa Baños del Carmen Jardines del Ayuntamiento Jardines de Gibralfaro	Cámara Canon 800D Trípode 3 baterías Tarjetas de memoria	Piano Digital Tablet
04/02/21 (**)	Escena ensayos bailarina (grabación escuchando música)	18h Belén Mañas	Zona ajardinada de la Facultad de Ciencias de la Comunicación (UMA)	Cámara Canon 800D Trípode Batería Tarjeta de memoria	Cascos (auriculares) Móvil

Por otro lado, debemos añadir que al mismo tiempo que se produjo la filmación de las escenas, se fueron fotografiando alguno de los momentos de trabajo para dejar constancia de nuestra fase de rodaje, dejando así plasmado el *making of*²⁴ del rodaje de nuestro proyecto audiovisual. Algunas de estas fotos son:



²⁴ Ver Anexo 6: *Making of del rodaje*.



5.3. Postproducción

La fase de postproducción es la que engloba todo el proceso de montaje y edición de vídeo y audio. Ésta se realizará según el guion técnico establecido en un principio, teniendo en cuenta, a su vez, la composición musical, que se irá produciendo en su mayor parte durante el proceso de montaje de las imágenes.

En primer lugar, nos dedicamos a la revisión y selección del material grabado. A partir de ahí, comenzamos con la edición de vídeo y de audio, empezando con la primera parte, y progresivamente hasta el final de la cuarta parte. De esta forma, el proceso de montaje, el cual ha sido diferente en cada una de las cuatro partes del proyecto, ha sido detalladamente el siguiente:

- ❖ En la primera parte (*Inspiración*), cuya luz atenuada y tonos de color cálidos predominan, se compuso previamente la sucesión de imágenes y escenas (con cámara fija), las cuales se irán fundiendo unas con otras con el objetivo de transmitir esa sensación de añoranza propia del comienzo del proyecto. Posteriormente, la música (*1. Inspiración*) fue compuesta tras el visionado del vídeo inicial, música a piano interpretada varias veces para fijarla y, por último, ser grabada mientras al mismo tiempo se visualizaba el vídeo de la primera parte. Además, esta parte tendrá varios efectos sonoros con carácter diegético, tales como las olas del mar, el sonido de la brisa en las palmeras o niños jugando en el parque. De esta forma, tras tener la música ya editada y unirla al vídeo, fueron algunos los ajustes realizados en las imágenes para que la relación música e imagen fuera totalmente síncrona de un modo lógico y artístico, y expresando en todo momento esa nostalgia propia que nos traen muchos de los recuerdos de nuestra infancia.

- ❖ En la segunda parte (*Guionización*), cuyo color predominante es el rojo (símbolo de la pasión), el procedimiento ha sido similar, pero con varias diferencias. En primer lugar, las imágenes (grabadas con cámara fija, y cuyos planos se unen mediante cortes en un principio, pasando a fundirse unas imágenes con otras) fueron montadas antes que la música, pero teniendo fijados previamente ciertos aspectos musicales, referentes al carácter y timbre musical, para dar ritmo a esta segunda parte. A través de una única escena con la creadora como protagonista, se pretendía expresar descubrimiento en un primer momento, pasión y lucha después. Para ello, la composición de la música (2. *Pasión*) a través de una instrumentación electrónica (diferentes sonidos del software *Ableton*), presenta un carácter inicial envolvente, para pasar a reflejar un carácter incluso lunático hacia la mitad en adelante. Además, la música y los cortes de planos irán totalmente en sincronía, aportando de esta forma el ritmo audiovisual deseado. También se incluye algún sonido diegético, como el sonido del pasar la hoja de un libro. Finalmente, tras tener la música fijada en torno a la sucesión de imágenes, fueron varios y complejos los ajustes en cuanto a los cortes de planos para que quedará totalmente sincronizado música e imagen. De esta forma, se puede decir que la simbiosis en la composición musical y visual ha sido totalmente necesaria (una sin la otra, dentro de un proceso “entremezclado”, “interrelacionado”, no podrían haber dado el resultado deseado).
- ❖ La tercera parte (*Ensayos*), compuesta por colores vivos (verdes, marrones, azules y blancos), comienza con la presentación de los actores, apareciendo y desapareciendo, entre cortes a negro e imagen, y cuya música acompaña rítmicamente a los planos de la bailarina y del pianista. A partir de ahí, el fundido y superposición de imágenes (grabadas con cámara fija) es continuo, pasando de plano a plano, de escena a escena, y otorgándole un ritmo constante que no frena. Además, hacia la mitad de esta parte se intercalan esos fundidos y mezcla de imágenes con cortes entre planos. Esta tercera parte (“ensayos”) está compuesta por muchas escenas diferentes en las que se visualiza todo el trabajo que conlleva el montaje de una obra. En cuanto a los procedimientos de composición musical y visual en esta tercera

parte, la música (3. *Constancia*) fue compuesta en primera instancia, teniendo ciertas pautas establecidas previamente en relación con la imagen y las diferentes escenas; música que mezcla ritmos muy claros, con una instrumentación electrónica y con la base del piano hacia la mitad. Además, al comienzo se inserta algún sonido diegético, como es el sonido del lápiz al escribir o el sonido real del piano en esos momentos de ensayo inicial. Tras tener la música compuesta definitivamente, los ajustes en los cortes de imágenes fueron necesarios para conseguir una total sincronización, coincidiendo golpes de ritmo en la música con cambios de planos y escenas. De este modo, la música e imagen se muestran en total sincronía, expresando esfuerzo, trabajo, valentía, frustración, superación, atrevimiento y vigor. El final de esta tercera parte representa el clímax del proyecto, el cual cierra con el cartel que anuncia la representación final (estreno de la obra) en la siguiente parte, como resultado de todo el trabajo llevado a cabo.

- ❖ En la cuarta parte (*Representación final*), cuyos colores predominantes son azules, blancos y marrones, llegamos al resultado final tras ese clímax de esfuerzo y lucha: la representación. En ésta, la bailarina y la música escenifican lo que será la representación de una escena de la obra frente a un público determinado. La sucesión de las imágenes está reflejada con planos fundidos constantemente, así como imágenes superpuestas, para dar una sensación de continuidad en la escena (escena continua, sin cortes o elipsis). Es una escena grabada con cámara en mano, en la que se ha querido reflejar una mayor cercanía a la representación. Aquí el procedimiento de creación difiere de las anteriores partes: en primer lugar, fue escogido y grabado un texto, y en relación a él la música fue compuesta y grabada a piano posteriormente (4. *Infancia*). A continuación, esa grabación (texto y música) fue utilizada por parte de la bailarina para fijar movimientos coreográficos y establecer así los movimientos ante la cámara, en relación música-texto-danza. La unión de estos elementos en la escena final (música, texto y danza), además de la imagen, representan de alguna forma la transdisciplinariedad de todas las artes. Por último, de un modo consciente, cada una de las palabras de ese texto final están representadas por la bailarina en su interpretación, por el pianista con su música, pero

también se encuentran implícitas en la primera parte del proyecto, es decir, en los recuerdos de la creadora que le llevaban a esa nostalgia de su infancia (“brisa del luminoso agosto”, “escuchar de la abuela”, “abandonar la escuela y organizar horrrisona batalla”, “plácidos recuerdos de la infancia”, etc.).

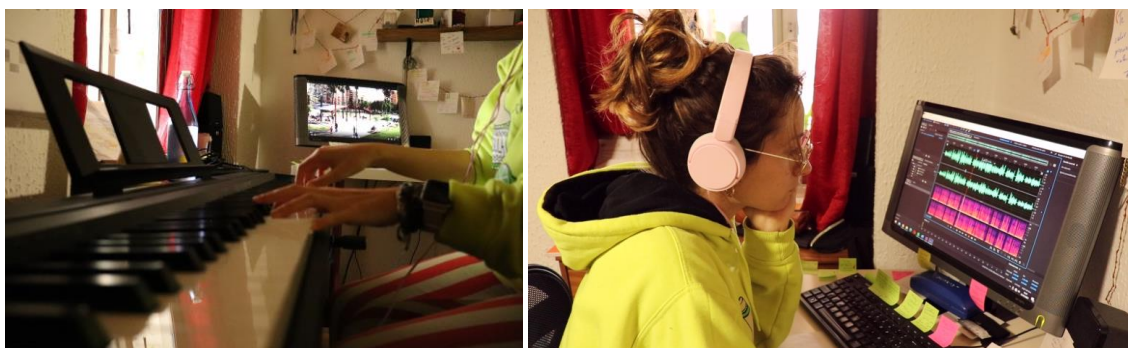
De tal forma, todo ello queda condensado y reflejado en la siguiente tabla:

Sección del proyecto y pieza musical	Colores /tonos predominantes	Procedimiento de la composición musical-visual (montaje postproducción)	Expresión y carácter (música-imagen)	Sucesión de las imágenes	Movimientos de cámara	Elementos artísticos	Personajes presentes
1º Inspiración (1. <i>Inspiración</i>)	Luz atenuada y colores cálidos	1º Imagen 2º Música	Añoranza y nostalgia	Fundido de planos	Cámara fija (trípode)	Música Imagen	Creadora (Vera)
2º Guionización (2. <i>Pasión</i>)	Tonos rojos	1º Imagen (*con pautas previas fijadas según la música) 2º Música 3º Ajustes de las imágenes según la música (simbiosis música-imagen)	Descubrimiento (inicio) Pasión	1º Cortes de planos 2º Fundido y superposición de imágenes (hacia la mitad)	Cámara fija (trípode)	Música Imagen	Creadora (Vera)
3º Ensayos (3. <i>Constancia</i>)	Colores vivos (verdes, marrones, azules y blancos)	1º Música 2º Imagen 3º Ajustes de las imágenes según la música	Esfuerzo, trabajo, valentía, frustración, superación, atrevimiento y vigor	1º Fundido y superposición de imágenes 2º Cortes de planos (hacia la mitad)	Cámara fija (trípode)	Música Imagen Danza	Bailarina (Blanca Ortiz) Pianista (Carlos Martínez) Creadora/directora (Vera)
4º Representación final (4. <i>Infancia</i>)	Azules, blancos y marrones	1º Música (fijada y grabada previamente a la grabación visual) 2º Imagen	Expresión total como representación final (representando todo lo anterior unido)	Fundido y superposición de imágenes	Cámara en mano	Música Imagen Danza Texto	Bailarina (Blanca Ortiz) Pianista (Carlos Martínez)

Finalmente, teniendo ya montadas definitivamente todas y cada una de las partes del proyecto audiovisual, quedaba incluir los créditos finales, así como un pequeño texto que servirá de introducción en la visualización del vídeo,

concretando al mismo tiempo en pocas palabras el propio proyecto: “...en toda representación escénica existe un proceso de creación...”

En lo que respecta a la creación y composición de la música²⁵ de nuestro proyecto, el montaje en *Ableton Live 10 Lite* queda visualmente reflejado en el *Anexo 6 (Captación visual de la realización de las piezas musicales)*. Al mismo tiempo, algunas de las fotos del proceso de composición musical²⁶ son:



En cuanto a la creación del cartel publicitario²⁷ de la obra intrínseca de nuestro proyecto, incluido en el propio montaje audiovisual y, a su vez, editado con algunas de las fotos previas realizadas en las sesiones de grabación, el resultado ha sido el siguiente:

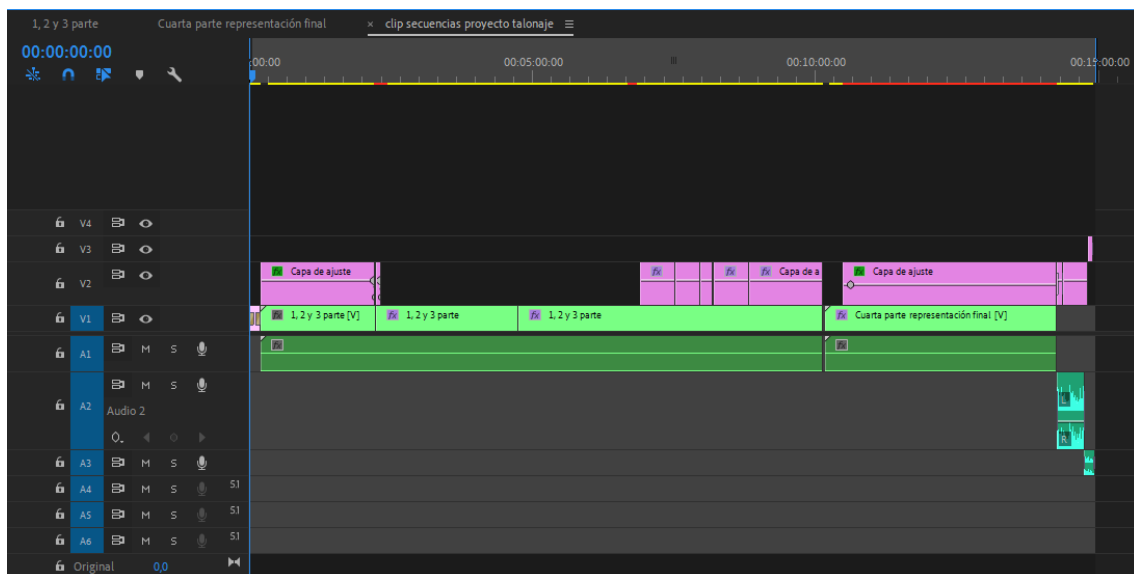
²⁵ Ver Anexo 7: *Captación de la realización de las piezas musicales.*

²⁶ Ver Anexo 8: *Making of de la composición musical.*

²⁷ Ver Anexo 9: *Captación de la realización del cartel publicitario de la obra de nuestra protagonista, Infancia.*



Por último, como resultado de todos los procesos expuestos, el montaje final²⁸ del material audiovisual queda reflejado en *Adobe Premiere Pro 2020* de la siguiente forma:



²⁸ Ver Anexo 10: Captación de la realización del montaje del audiovisual en *Adobe Premiere Pro 2020*.

6. Resultados. Presentación final de la obra

6.1. Descripción técnica y tecnológica

6.1.1. Ficha técnica

Título	Duración	Fecha
<i>Infancia: mi proyecto de proceso creativo</i>	14'55"	02/07/2021

Nombre y Apellidos	Función en la producción audiovisual
Rebeca Reina Pérez	Guion y dirección
Rebeca Reina Pérez	Producción y realización
Rebeca Reina Pérez	Composición musical
David Caro Caro	Composición musical (última pieza a piano)

Idea	Reflejar y transmitir ese complejo proceso de creación existente en toda obra teatral escénica, desde la propia inspiración del creador/a hasta llegar a su representación final frente a un público.
Sinopsis	Después de la observación de varios acontecimientos, nuestra protagonista Vera, recordará y añorará una etapa muy importante de su vida: la infancia. A partir de ahí, irá desarrollando una idea y creando una historia con la que reflejará esa infancia a través de la creación de su propia obra escénica. Tras un profundo periodo de trabajo, pasión, esfuerzo y superación, Blanca, la bailarina, y Carlos, el pianista, la ayudarán a representar finalmente su historia frente a un público determinado. Todo ese proceso será llevado a la pantalla.
Género	Videocreación
Localización	Málaga
Intérpretes/ participantes	Bailarina contemporánea, pianistas, artistas y creadores.

Piezas musicales	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Inspiración</i> 2. <i>Pasión</i> 3. <i>Constancia</i> 4. <i>Infancia</i>
-------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.1.2. Guion técnico-literario

Habiendo logrado el resultado final de nuestro proyecto de videocreación tras su complejo proceso de montaje, he visto necesario realizar un último guion técnico-literario basado en la propia obra audiovisual definitiva. Éste se puede consultar en el *Anexo 11*²⁹.

En relación a ello, los principales cambios generados en este guion técnico-literario final con respecto al guion creado previamente en la fase de preproducción, son los siguientes:

- Modificación del título de la obra audiovisual.
- Introducción de créditos iniciales (...*en toda representación escénica existe un proceso de creación...*) y créditos finales (título, participantes y colaboraciones, con un sonido de mar de fondo).
- La sucesión de planos y escenas en la tercera parte, *Ensayos*.
- En general para toda la obra audiovisual, la sucesión de cortes, fundidos y superposición entre planos y/o escenas, así como los cortes a negro, han sido ajustados definitivamente según iba surgiendo en el propio proceso de montaje, teniendo en cuenta al mismo tiempo varios aspectos audiovisuales: la narrativa, el ritmo o la sucesión exacta de planos según las diversas escenas, entre otros aspectos.
- La creación final de las piezas musicales, así como el ajuste de algunos parámetros musicales según la imagen, y viceversa.

²⁹ Ver Anexo 11: *Guion técnico-literario del resultado final*.

- La introducción de algunos sonidos en ciertos momentos o escenas, como efectos sonoros reales.

6.1.3. Piezas o temas musicales³⁰

Piezas musicales	Duración	Momento de aparición	Instrumentación (*)
1. <i>Inspiración</i>	01'38"	00:00:34 – 00:02:12	Grand Piano DigiNoise Choir
2. <i>Pasión</i>	02'30"	00:02:14 – 00:04:44	Wave Evolve Pad Light And Shadow Chimes and Bow Snow Peaks Neptune Ascending
3. <i>Constancia</i>	05'24"	00:04:44 – 00:10:08	Comic Bass Det Keys Grand Piano ML_Minimal-Glitch_100bp BL_Minimal_127_D#_2 BL_Minimal_127_C#_3 Aquasky_Percussion_132b 709 Kit Ch_beat_80_jazzkit Tfb_top135_bitbright Edición pieza musical nº4 (invertido y otros efectos) Boffner Bass Pre Dawn Bass Driver Power Bass Hit
4. <i>Infancia</i>	04'00"	00:10:14 – 00:14:14	Piano Voz en off femenina (texto)

(*) Instrumentos MIDI de *Ableton Live 10 Lite*

³⁰ Ver Anexo 5: *Captación de la realización de las piezas musicales.*

6.1.4. Desgloses

Material técnico	<p>Canon EOS 800D y accesorios (baterías y tarjetas de memoria)</p> <p>Trípode</p> <p>Micrófono de cañón con funda de pelo y pértiga</p> <p>Grabadora de audio Tascam y accesorios (tarjeta de memoria y baterías)</p>
Material artístico	<p>Pieza musical nº4 editada (texto voz en off y música piano)</p>
Localizaciones	<p>Playa de la Misericordia</p> <p>Parque del Norte (Nueva Málaga)</p> <p>Salón de casa</p> <p>Habitación con piano</p> <p>Exteriores de la Facultad de CC (UMA)</p> <p>Jardines del Ayuntamiento de Málaga</p> <p>Cielo azul con nubes (timelapse)</p> <p>Jardines de Gibralfaro</p> <p>Playa de los Baños del Carmen</p>
Atrezzo	<p>Libros de lectura</p> <p>Taza de café blanca</p> <p>Tablet y teclado</p> <p>Lápiz y bolígrafos</p> <p>Folios y libreta para tomar apuntes</p> <p>Pañuelo rojo</p> <p>Gafas de lectura</p> <p>Cascos (auriculares)</p> <p>Cámara de fotos</p> <p>Texto del poema <i>Infancia</i> en papel</p> <p>Piano (acústico)</p> <p>Móvil</p> <p>Piano Digital Yamaha P-45</p>
Vestuario	<p>Ropa cómoda (escena salón de casa)</p> <p>Ropa cómoda (para ensayos)</p> <p>Vestido largo y fluido de color blanco (bailarina)</p> <p>Pantalón oscuro, camiseta blanca y chaqueta/chaleco negro (pianista)</p>

6.2. Presentación y descripción de la obra

Infancia: mi proyecto de proceso creativo, es un corto de videocreación que pretende reflejar y transmitir ese complejo proceso de creación existente en toda obra teatral escénica, desde la propia inspiración del creador/a hasta llegar a su representación final frente a un público.

Este audiovisual es apto para todos los públicos, no obstante, se recomienda para mayores de 14 años, ya que el público infantil podría no entender la totalidad de la obra.

6.2.1. Sinopsis

Después de la observación de varios acontecimientos, nuestra protagonista Vera, recordará y añorará una etapa muy importante de su vida: la infancia. A partir de ahí, irá desarrollando una idea y creando una historia con la que reflejará esa infancia a través de la creación de su propia obra escénica. Tras un profundo periodo de trabajo, pasión, esfuerzo y superación, Blanca, la bailarina, y Carlos, el pianista, la ayudarán a representar finalmente su historia frente a un público determinado. Todo ese proceso será llevado a la pantalla.

6.2.2. Personajes

- **Vera García:** Mujer de estatura media y complexión delgada, tono medio de piel, con pelo castaño claro de longitud media y ondulado, y de unos 30 años de edad. Usa gafas para la lectura. Es aficionada a la lectura y al teatro. Su carácter es amable y empático. Se describe como amante de los sueños y de la naturaleza. Realiza con pasión aquello por lo que lucha.
- **Blanca Ortiz:** Mujer alta y de complexión delgada, tono claro de piel, con largo pelo moreno y rizado, y de unos 23 años de edad. Es bailarina contemporánea profesional. Su pasión es bailar. Su carácter es apacible y paciente, aunque a veces puede tornarse agrio y cabizbajo en momentos de debilidad. Destaca por superar sus retos ante los obstáculos encontrados en el camino.
- **Carlos Martínez:** Hombre alto de complexión delgada, tono moreno de piel, con barba oscura y pelo rizado castaño oscuro, y de unos 28 años de edad. Usa gafas. Es pianista y amante de la música. Una de sus pasiones es tocar el piano,

otra la lectura. Es trabajador, paciente y amable. Ayuda en todo cuanto puede y sabe esperar cuando es necesario.

6.2.3. Tratamiento de la historia

Nuestra historia comienza en la playa. Una chica, Vera, observa las olas del mar; los recuerdos la asaltan y navegan por su infancia, sintiendo una bella y profunda añoranza.

Seguidamente, sentada en un parque, observa a su alrededor: árboles, pájaros, niños, familias. Niños/as que están jugando, niños/as felices, niños/as que se enfadan, niños/as que corretean, niños/as que inventan historietas, etc., niños/as rodeados de sus amigos/as y seres queridos. La nostalgia vuelve a ella.

A continuación, tumbada en la alfombra del salón de casa, Vera (quien disfruta leyendo en sus ratos libres) descubre un poema llamado “*Infancia*”, de José Asunción Silva, y algo en ella despierta. Comienza a leer y releer, y las ideas surgen por sí solas. Coge lápiz y papel. Analiza, piensa y anota. Entre cafés, hojas escritas y pensamientos, pasan los días. Y por fin, lo tiene: INFANCIA.

Una vez creada la obra, fijada a un papel, con todas las ideas estructuradas y organizadas (escaleta, guion, personajes, imágenes, música, aspectos técnicos, etc.), decide buscar a quienes protagonizarán su obra: una bailarina, Blanca, y un pianista, Carlos.

Comienzan pues las reuniones para hablar de la obra e introducirla a los actores (músico y bailarina), así como los ensayos para profundizar y montar la obra: contexto, expresión, personajes, música, movimientos coreográficos, etc.

Carlos, compone la música. Blanca, la escucha una y otra vez, y anota los movimientos coreográficos. Improvisan, prueban ideas, les gusta, no les convence, vuelven a intentarlo. Vera sigue en todo momento sus pasos fallidos y certeros, los guía, los orienta. Poco a poco transmiten esa esencia, ese sentimiento: viven la obra a cada paso.

Tras ensayo y ensayo INFANCIA va tomando forma, y los personajes van dando vida a lo que nació como recuerdos de la infancia.

Va llegando el final, y tras hacer público el estreno de la obra, llega el momento de estar a punto para su representación frente al público.

Finalmente, con la idea anticipada de representar INFANCIA en un lugar especial, el estreno acontece en los Baños del Carmen (Málaga), entre sus árboles, arena, sol y playa.

6.2.4. Estructura narrativa

Este proyecto audiovisual presenta una estructura narrativa lineal o cronológica, en el que cuya historia avanza con total orden. A su vez, plantea cuatro partes diferenciadas:

1. *Inspiración:* en esta primera parte se presenta a nuestra protagonista, Vera, quien nos irá introduciendo en su mundo y en sus pensamientos, en sus recuerdos y sus sentimientos de añoranza.
2. *Guionización:* en esta segunda parte, Vera comenzará a construir algo que desarrollará y llevará posteriormente. Irá descubriendo ciertas emociones que le llevarán a crear apasionadamente una obra escénica que querrá representar finalmente. Presentará además a los siguientes personajes de la historia: Blanca y Carlos.
3. *Ensayos:* en la tercera parte, será el momento de llevar a cabo todo el trabajo planteado anteriormente. Se reflejarán horas de esfuerzo, ensayos, estudio, profundización de la obra, constancia. También se manifestarán momentos de inseguridad, duda y frustración, pero al mismo tiempo reaparecerá la lucha, la superación y la fuerza por seguir en el camino deseado. Todo ello nos llevará al clímax de nuestro proyecto audiovisual de videocreación.
4. *Representación final:* Por último, la tensión a la que se había llegado se resuelve llevando la obra planteada de nuestra historia a su representación final ante un público determinado, el cual, en este caso, será el propio espectador de nuestra videocreación.

6.2.5. Ritmo

La narración lineal de nuestro proyecto ha conseguido reflejar un ritmo adecuado al resultado final. De esta forma, gracias a los cambios del carácter de la música en cada una de sus partes, así como a los propios cambios musicales dentro de cada una de las piezas musicales. Al mismo tiempo, el estilo diferenciado de cada una de las piezas musicales ha dado lugar a escuchar cada vez algo diferente, creando de esta forma sensaciones nuevas al espectador.

A su vez, el poder de unión de la música con la imagen, así como la sincronización en mayor o menor medida (según en qué parte del proyecto) entre ambos elementos (incluyendo también la danza dentro de la imagen), ha generado una expectación total.

Por otro lado, los cambios dinámicos en el tratamiento de las escenas y de los planos, en los que se han presentado diferentes ritmos (cambios más lentos -sin ser lentos- contrastados con otros más rápidos), ha dado como resultado un proyecto de videocreación en el que, tras esos apenas 15 minutos de visualización, todo queda equilibrado en su conjunto.

6.2.6. Material audiovisual

El material audiovisual utilizado en este proyecto de videocreación han sido tanto imágenes como música y efectos sonoros.

- Las imágenes corresponden a momentos propios de la historia narrada. Todas ellas han sido todas grabadas en la fase de rodaje, y editadas y seleccionadas posteriormente en la fase de postproducción. Como excepción, tenemos el cartel publicitando del estreno de la obra, el cual ha sido creado con *Adobe Photoshop 2020* previamente, para luego incorporarla como imagen a la edición del vídeo. Además, aparece una imagen superpuesta en forma de onda, creada con *Adobe After Effects 2020*.
- La música ha sido creada y compuesta en su totalidad. La autoría de la misma me corresponde personalmente, a excepción de la pieza musical a piano de la última parte, la cual corresponde al pianista David Caro. El valor de la música en esta obra audiovisual es absoluto.

- Los efectos sonoros son, al mismo tiempo, de producción propia, habiendo sido grabados previamente. Éstos han proporcionado a la obra una distinción particular, así como una sutil cercanía a la realidad de la historia.

6.2.7. Recursos para transmitir el mensaje

Los recursos utilizados para transmitir el mensaje deseado al espectador han sido:

- La música, aportando un carácter único y específico a cada una de las escenas, situaciones y hechos.
- Los cortes de planos, superposición y fundidos de escenas y/o planos.
- La luz y el color de la imagen, ajustándolos según el significado de las escenas y/o partes de nuestro proyecto audiovisual.
- Los movimientos de cámara: cámara fija en las tres primeras partes y cámara en mano en la cuarta parte. De este modo, se ha querido diferenciar la última parte del resto, teniendo en cuenta la particularidad de lo que es la representación de una obra escénica, y ofreciendo así una visión más real gracias al movimiento manual de la cámara.
- Los efectos sonoros presentes, que han dotado de cierto realismo a la obra.
- El ritmo aportado gracias a la sucesión de imágenes y a los cambios en el carácter de la música, así como a la propia relación entre imagen y música.
- La simbiosis creada entre música, imagen, danza y, finalmente, texto.

6.3. Enlace de visualización del proyecto audiovisual



31

7. Conclusiones, significancia y aplicaciones

Personalmente considero que, tras este largo y complejo periodo de creación de mi proyecto audiovisual, he cumplido con las expectativas deseadas, incluso llegando más allá de lo que hubiera podido imaginar en un principio.

Viendo el resultado obtenido, he conseguido condensar y transmitir todo lo que pretendía acerca del proceso creativo existente en toda obra escénica artística, en este caso visualizado a través de un formato audiovisual.

Mi pequeña experiencia colaborativa en algunas obras teatrales, mi hobby hacia la fotografía, mi gran experiencia como músico y pianista, así como muchos de los contenidos aprendidos a lo largo del Máster en este curso académico 2020-21, entre otros aspectos, han hecho posible alcanzar los objetivos propuestos. Por un lado, entendemos que la obra de videocreación se ha llevado a cabo, y se ha conseguido transmitir el mensaje e idea inicial. Por otro, se ha investigado, explorado y profundizado en el conocimiento de ciertos conceptos teóricos y prácticos, así como técnicos y artísticos, dentro del ámbito audiovisual y del propio ámbito artístico. Todo ello, dando como resultado la realización de un corto de creación audiovisual.

³¹ Enlace de visualización del proyecto audiovisual: https://drive.google.com/file/d/1S5lqm5-yu7Kcxzz1s0t4bURbV_ViBdBr/view?usp=sharing

Así mismo, es de destacar, por una parte, el amplio proceso de investigación que he llevado a cabo para descubrir y conocer métodos y procesos que aún ignoraba, sobre todo aspectos referentes al mundo del audiovisual. Por otra parte, la guía y orientación prestada por parte de mi tutor de TFM, Antonio Castro, ha sido indudablemente una pieza clave.

Si bien es cierto, el hecho de haber enfrentado la elaboración de este proyecto de forma individual, ha conllevado una implicación total en todos los sentidos. La gran cantidad de horas, trabajo y esfuerzo necesarios han supuesto una constancia absoluta, física y mentalmente, en cada una de las fases o etapas de elaboración del propio proyecto audiovisual.

Agradezco así mismo la colaboración de todas las personas involucradas, ya mencionadas anteriormente. Sin su participación, su tiempo y sus ganas de hacer, nada hubiera sido igual.

Sin duda, este proyecto audiovisual de videoocreación, tanto en el resultado final como en su propio proceso de creación y elaboración, significa para mí el inicio en este ámbito artístico. El haber experimentado con las cámaras y otros materiales, creado una historia desde cero, expresar un mensaje, transmitir emociones, etc., así como disfrutar de todo el proceso en su conjunto, hacen de este mi primer proyecto audiovisual, el primero de otros muchos que estarán por llegar.

Gracias a todo el profesorado implicado en estas enseñanzas del Máster de Creación Audiovisual y Artes Escénicas, por hacernos reflexionar, experimentar y descubrir nuevas posibilidades, además de hacernos ver que siempre queda algo más allá por explorar.

BIBLIOGRAFÍA

- Almeida, C. (2014). Crítica de los procesos creativos. *Revista Artilugio*, n.1. Dossier., 76-86. Obtenido de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART/article/view/12255/12582>
- Bachrach, E. (2013). *Ágilmente*. Barcelona: Conecta.
- Biblioteca Virtual, Miguel de Cervantes (s.f.). *José Asunción Silva*. Obtenido de http://www.cervantesvirtual.com/portales/asuncion_silva/su_obra_bibliografia/
- Biblioteca Virtual, Miguel de Cervantes (s.f.). *José Asunción Silva*. Obtenido de http://www.cervantesvirtual.com/portales/asuncion_silva/
- Biblioteca Virtual, Miguel de Cervantes (s.f.). *Poesía, José Asunción Silva*. Remedios Mataix. Obtenido de <https://tinyurl.com/obra-visor-poesia>
- Castañer, X. (2015). *Género y videocreación en el arte contemporáneo*. Valencia: Tirant lo Blanch. Obtenido de <https://tinyurl.com/biblioteca-ebook>
- Cismondi, C. (2014). II Jornadas de Crítica Genética. Análisis de procesos creativos en artes escénicas. *Revista Artilugio*, n.1, 58-59. Obtenido de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART/article/view/12255/12582>
- Fernández, P. (2010). Proceso creativo de una obra audiovisual. *Ideas, bocetos, proyectos y derecho de Autor. Jornadas de Valencia 23 y 24 de septiembre de 2010*, 1-21. Obtenido de <https://n9.cl/procesocreativoobraaudiovis>
- García, J. (2003). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra (Tercera edición).
- Gómez, F. & (2011). *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Santander: Shangrila.
- Grosenick, U. & Martin, S. (2006). *Videoarte*. Taschen.
- Herrera, M. P. (2016). *Experiencia en el servicio de "creatividad audiovisual" de la empresa Bualá SAS - Documento de sistematización*. Bogotá,

- Colombia: Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás.
Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/3817>
- McGowan, N. (2020). Breves encuentros: el cortometraje como esencia del cine. *Revista Mediterránea de Comunicación*. doi:10.14198/MEDCOM000011.
Obtenido de <https://tinyurl.com/researchgate-breves-encuentros>
- Ortiz, M. J. (2018a). *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. RUA Universidad de Alicante. Obtenido de <https://tinyurl.com/rua-ua-narrativa-audiovisual>
- Ortiz, M. J. (2018b). *Producción y realización en medios audiovisuales*. RUA Universidad de Alicante. Obtenido de <https://tinyurl.com/rua-ua-produccion-realizacion>
- Reis, C. & Lopes, A. (2002). *Diccionario de narratología*. Ediciones Colegio de España.
- Rodríguez, G. (2012). Videocreación en España: Soportes, Conservación y Documentación. *Revistas Científicas Complutenses*. Vol. 35, 119-153.
Doi: https://doi.org/10.5209/rev_DCIN.2012.v35.40449
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Silva, J. A. (s.f.). *José Asunción Silva, Obra completa*. Obtenido de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/211619.pdf>
- Silva, J. A. (1945). *El libro de versos*. Bogotá, Librería Horizonte. Edición facsímil.
- Valdellós, S. (2011). *Historia y estética del videoarte en España*. Sevilla-Zamora: Comunicación Social.
- Valles, J. & Álamo, F. (2002). *Diccionario de Teoría de la Narrativa*. Salobreña - Granada: Alhulia. Obtenido de <https://tinyurl.com/diccionario-teoria-narrativa>

❖ FILMOGRAFÍA

- Parada, A. [Asepkkugler]. (2019, 6 de febrero). Cortometraje Video Arte – Humano 2020 – asepkkugler [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7nXqWTi3XFo>
- Savinelli, A. [Savinelli Films]. (2010, 22 de septiembre). NEBBIA (videoarte, video art, videocreación) [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=j3fgJWeZ584>
- El Patio, compañía de teatro [CUÉNTALO Festival de Narrativas de Logroño]. (2020, 17 de noviembre). Cuéntalo 2020 #muerte – Videocreación ‘Nuestra necesidad de consuelo es insaciable’. El Patio Teatro [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Bom_cvmNR_I&t=315s
- Barrio, I. [Fundación BBVA]. (2019, 7 de octubre). Tráiler de la obra ‘Drones, Failed Stars’ de Itziar Barrio [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RTJfNHV9I9g>
- Alarcón, R. [Centro Dramático Nacional]. (2020, 10 de junio). Raquel Alarcón nos presenta en exclusiva su videocreación “Apuntes sobre realidad” [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PKXvPjJHTrk>
- García, L. [Laura García Calleja]. (2016, 19 de junio). Vídeo Documental (Arte/Escultura): Javier Aguilera [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LWNGhPmmvDQ>
- Ameneiros, J. & Moreira, C. [juanpa ameneiros]. (2020, 2 de mayo). En cuarentena (videocreación) [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WZXiqXmS31s>

ANEXOS

Anexo 1: *Esbozo proyecto TFM*

Esbozo del guion inicial, en el que fue fijado la historia, la estructura, y demás detalles artísticos y técnicos que darían forma posteriormente a nuestro proyecto audiovisual.

Rebeca Reina Pérez

Esbozo proyecto TFM

- **¿Título?: ¿El proceso creador del artista? *Aún no lo tengo seguro, tengo que pensármelo**
- **Descripción:** Proceso de creación de una obra/performance, desde la propia inspiración del direct@r/cread@r hasta llegar a su interpretación/representación frente a un público.
- **Género:** ¿Documental/videocreación?

Historia: Un chico/a (de unos 25-30 años) observa, sentado en un parque, a los niños jugando a su alrededor, niños felices, niños que se enfadan, niños que corretean, etc. Ese mismo chico/a observa, nuevamente, a niños paseando por la calle con sus familias. Ese chico/a, sentado en el mar, piensa en su pasado, y su infancia, en lo que era ser un niño y en que lo único que nos importa de pequeños es jugar y ser felices con nuestros amigos y familia. El olor a mar y las olas, le recuerdan precisamente también a su infancia.

Éste, a quien le gusta leer en sus ratos libres, descubre un poema llamado “*Infancia*” de José Asunción Silva, y algo en él se despierta. Comienza a investigar sobre el mencionado texto, sobre su contexto, sobre qué le llevó a escribir ese poema al citado poeta, y en qué momento de su vida se encontraba.

Después de darle vueltas a “*Infancia*”, y tras ese sentimiento de nostalgia hacia su

infancia que se había despertado en él, decide hacer una obra en la que se exaltara a esa infancia en la que todos hemos sido alguna vez partícipes.

Es entonces cuando comienza a investigar, organizar y previsualizar qué quiere representar en esa obra, qué quiere reflejar, qué quiere hacer llegar a su público. Piensa en una posible historia, la forma de representar su obra, sus personajes, sus escenas, su texto, su música, su mensaje, las sensaciones que desea transmitir, etc.

Una vez creada la obra, fijada a un papel, con todas las ideas estructuradas y organizadas (escaleta, guion, personajes, imágenes, música, aspectos técnicos, etc.), decide buscar a quienes protagonizarán su obra: una bailarina y un pianista.

Comienzan pues las reuniones, para hablar de la obra e introducirla a los actores (músico y bailarina), así como los ensayos para profundizar en ella y montar la obra. La música y los movimientos coreográficos serán definidos por los actores (músico y bailarina) como expertos y especialistas que son en ello, todo ello bajo el criterio del director y creador de la obra.

Finalmente, llegamos a la representación de la obra, representación que se hará al aire libre, en un paisaje con mar y naturaleza: el pianista toca y la bailarina baila. Representación que, al mismo tiempo es grabada en directo para llegar al público a través del "streaming", para evitar las restricciones de la actual situación COVID y para, al mismo tiempo, llegar incluso a un mayor número de espectadores.

- ¿Escaleta?:

- El audiovisual comienza con escenas imágenes en diferentes sitios donde se ven niños (infancia) en parques, calle, playa, etc. (Vistos como si se tratara de la propia mirada del "creador" de la obra a "montar" (INSPIRACIÓN).
- Tras varios planos de ello, aparece en escena el director/creador en el salón de casa con papeles por el suelo, fotos de escenas, guiones, textos, cámara, portátil, etc. organizando y creando la obra a representar (INVESTIGACIÓN/CREACIÓN GUIÓN/ESCALETA).

- De aquí pasamos a la siguiente escena: plano de la bailarina de contemporáneo (quien cogerá como personaje de su obra); posteriormente plano del pianista (quien también formará parte de su obra/performance) (ELECCIÓN ACTORES).

- Posteriormente, escenas de los 3 juntos (explicación de su obra a los personajes), planos por separado y juntos, profundizando en la obra.

ENSAYOS: escenas de planos ensayando juntos en diferentes escenarios al aire libre (¿campo? ¿parque? ¿playa?...).

- Por último, cerramos con la representación final, también al aire libre, en los Baños del Carmen (INTERPRETACIÓN/REPRESENTACIÓN ALPÚBLICO): piano pianista y bailarina, representando fragmento del poema "*infancia*" de José Asunción Silva, con texto en voz en off (de solo un fragmento del poema).

*¿¿Por qué ensayos y representación al aire libre?? Por la situación COVID y sus limitaciones en espacios cerrados y por ser escenas más representativas en cuanto a los recuerdos de la infancia.

*Además, representación a un público que no se encuentra presente en el mismo lugar en el momento de tal representación: la representación se representa grabada en directo (¿en *Streaming*?), para poder llegar a todo el público que quiera verlo sin limitaciones ni restricciones por COVID (según la situación actual). Pero, además, también para llegar a un mayor número de espectadores, incluso procedentes de cualquier lugar.

- Escenarios:

- Parque del norte (escena niños que juegan) / también para los ensayos.

- Calle (escena social de niños y familias) / también para los ensayos.
- Playa (mar, olas, arena, ... sensaciones) / también para los ensayos.
- Escena en el salón de casa con papeles (esbozos de escenas, textos, imágenes, etc.) tirados por el suelo, el portátil y la cámara también, ...escena en la que el direct@r/cread@r está en pleno proceso de investigación y organización de la obra en cuestión.

...

- Personajes:

- Direct@r/cread@r obra
- 1 pianista
- 1 bailarina
- Voz en off

- Música:

Música creada por mí, mediante *Ableton* y/o piano.

*Música envolvente, efectos sonoros, música posible para los ensayos (dentro del “ambiente” de la obra en cuestión (“Infancia”))

*Para el fragmento de la escena a representar en la “representación final” utilizaría una pieza al estilo de *Gymnopedie nº1* (1888) del compositor Erik Satie(1866-1925) <https://www.youtube.com/watch?v=S-Xm7s9eGxU> (compuesta por mi o por el pianista en cuestión que resulta ser también el personaje?

- Texto poético:

“*Infancia*”, de José Asunción Silva (poeta colombiano de la segunda mitad del s. XIX, y uno de los más importantes precursores del modernismo). <https://www.poemas-del-alma.com/jose-asuncion-silva-infancia.htm>

*[Aún tengo que seleccionar que fragmento del texto utilizaría para la escena final, en la que la voz en off la recitará].

- Ficha técnica:

- Al menos 1 cámara de vídeo, preferiblemente 2 (una fija y otra manual/móvil).
- Cámara de fotos para marcar escenas (proceso previo al vídeo, para fijar escenarios útiles para el vídeo en sí).
- PC para el montaje de vídeo, a través de programas específicos para ello, como *Adobe Premiere* o *Lightworks*.
- PC para el montaje de audio, a través de programas específicos para ello, como *Audacity* y/o *Ableton Live 10 Lite*.
- Piano/teclado (tanto para grabar música como para utilizar en escena)

....

- Ejemplos vídeos de videocreación en los que me he inspirado:

- Cortometraje Video Arte - Humano 2020 – asepkugler
<https://www.youtube.com/watch?v=7nXqWTi3XFo> Cortometraje Humano 2020, Vídeo Arte. Reinterpretación y adaptación del mito de Narciso.
- NEBBIA (Videoarte, video art, videocreación)
<https://www.youtube.com/watch?v=j3fgJWeZ584> → por el tipo de música utilizada en ocasiones, ciertas escenas (contraste imagen primer plano chica morena vestida de negro y fondo totalmente blanco)
- Videocreación 'Nuestra necesidad de consuelo es insaciable' de el

Patio
tro

Tea-

https://www.youtube.com/watch?v=Bom_cvmNR_I&t=315s →

por la grabación de la escena (cámara manual y en total movimiento), y la música de fondo utilizada, por la utilización de texto y por los enfoques y desenfoces de escenas.

- La Fundación BBVA estrena “Drones, Failed Stars”, una videocreación de Itziar Barrio <https://www.multiverso-fbbva.es/noticias/la-fundacion-bbva-estrena-drones-failed-stars-una-videocreacion-de-itziar-barrio/> la música guay, y el inicio y final (tipo peli antigua)
- Raquel Alarcón nos presenta en exclusiva su videocreación «Apuntes sobre realidad»
<https://www.youtube.com/watch?v=PKXvPjHTrk> escena plano pies
- ...

Anexo 2: Guion definitivo TFM

Guion definitivo establecido en la fase de preproducción, el cual en primer lugar serviría como guía para las fases posteriores (fase de producción y fase de postproducción).

Rebeca Reina Pérez

Guion proyecto TFM

- Título: INFANCIA
- Descripción

Este proyecto pretende reflejar y transmitir la complejidad que existe en el proceso de creación de una obra teatral escénica cualquiera, desde la propia inspiración del direct@r/cread@r hasta llegar a su representación frente a un público.

- Género

Cortometraje de videocreación

- Sinopsis

Nuestra historia comienza en la playa. Una chica, Vera (de unos 25-30 años de edad, aficionada a la lectura y al teatro), observa las olas del mar; los recuerdos la asaltan y navegan por su infancia, sintiendo una bella y profunda añoranza.

Seguidamente, sentada en un parque, observa a su alrededor: árboles, pájaros, niños, familias. Niños/as que están jugando, niños/as felices, niños/as que se enfadan, niños/as que corretean, niños/as que inventan historietas, etc., niños/as rodeados de sus amigos/as y seres queridos. La nostalgia vuelve a ella.

A continuación, tumbada en la alfombra del salón de casa, Vera (quien disfruta leyendo en sus ratos libres) descubre un poema llamado "*Infancia*", de José Asunción Silva, y algo en ella despierta. Comienza a leer y releer, y las ideas surgen por sí solas. Coge lápiz y

papel. Analiza, piensa y anota. Entre cafés, hojas escritas y pensamientos, pasan los días. Y por fin, lo tiene: INFANCIA.

Una vez creada la obra, fijada a un papel, con todas las ideas estructuradas y organizadas (escaleta, guión, personajes, imágenes, música, aspectos técnicos, etc.), decide buscar a quienes protagonizarán su obra: una bailarina, Blanca, y un pianista, Carlos.

Comienzan pues las reuniones para hablar de la obra e introducirla a los actores (músico y bailarina), así como los ensayos para profundizar y montar la obra: contexto, expresión, personajes, música, movimientos coreográficos, etc.

Carlos, compone la música. Blanca, la escucha una y otra vez, y anota los movimientos coreográficos. Improvisan, prueban ideas, les gusta, no les convence, vuelven a intentarlo. Vera sigue en todo momento sus pasos fallidos y certeros, los guía, los orienta. Poco a poco transmiten esa esencia, ese sentimiento: viven la obra a cada paso.

Tras ensayo y ensayo INFANCIA va tomando forma, y los personajes van dando vida a lo que nació como recuerdos de la infancia.

Va llegando el final, y tras hacer público el estreno de la obra, llega el momento de estar a punto para su representación frente al público.

Finalmente, con la idea anticipada de representar INFANCIA en un lugar especial, el estreno acontece en los Baños del Carmen (Málaga), entre sus árboles, arena, sol y playa.

+++

----- ¿Qué pretendo transmitir con este proyecto?: Lo que supone, a grosso modo, la existencia de una obra escénica artística: su proesión de creación (investigación, guion, estructura, sentido lógico y expresivo, personajes, cuestiones técnicas, escenario, etc.), búsqueda de quienes den vida a esa obra, interiorización y profundización de la misma, ensayos, publicidad, representación. ----- No es tan fácil como lo pintan-----

+++

- Guion-Escaleta

Según los pasos a seguir en el proceso de creación de toda obra escénica:

1. Añoranza, recuerdos de la infancia: INSPIRACIÓN

Nuestro vídeo comienza con la imagen del mar en primer plano [luz de la mañana] [le acompaña el sonido de las olas, la brisa del mar, algún pájaro, etc. = sonido ambiente] (cámara fija y trípode).

¿por qué el mar? Porque el creador (personaje) de la obra en cuestión es de Málaga, y la añoranza es vivida en Málaga, ciudad en la que la playa es uno de sus iconos. (=Con el recuerdo vago de las cosas=*equivalencia con el texto que después abarcará INFANCIA, la cual se verá reflejada al final de este proyecto audiovisual)



A continuación, [con el inicio de unos acordes al piano y su correspondiente melodía, entremezclado con otros timbres envolventes posteriormente] se van sucediendo otras escenas/imágenes, [también a la luz de la mañana] y (cámara fija y trípode):

- Una bandada de pájaros (¿gaviotas?, ¿palomas?) (=bandadas de blancas mariposas=)



- Niños jugando (=caperucita, barba azul, ...: cuentos de niños y sus juegos=)

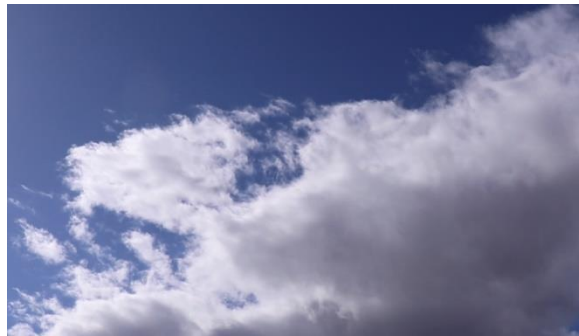


***grabar con niños**

- Brisa de palmeras (=brisa del luminoso agosto → vacaciones, playa, palmeras)



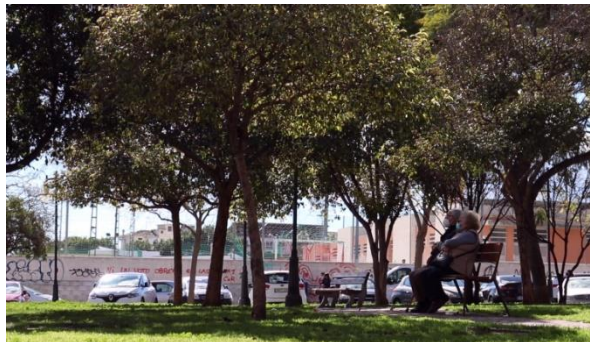
- Nubes pasar (=a la región de las errantes nubes=)



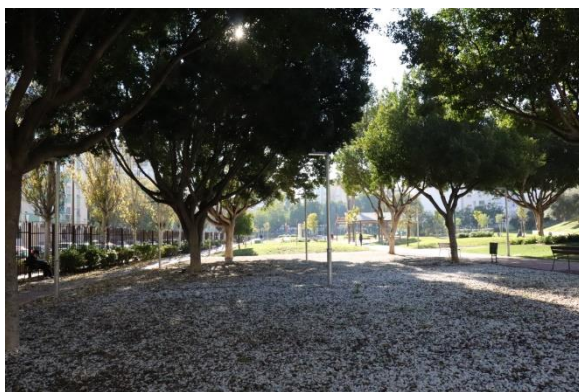
- Brisa de árboles en el parque (=ramas gamosas del cerezo=)



- Abuela contando historias (=escuchar de la abuela las sencillas historias peregrinas=)



- Niños jugando en el parque (=perseguir las errantes golondrinas, abandonar la escuela y organizar horrisona batalla=)



*grabar con niños

2. Escena salón: "MANOS A LA OBRA"

La escena continúa en el salón de casa (con la luz del sol brillante de mediodía, atenuada por el tono rojizo de las cortinas. A medida que vaya pasando "el tiempo", la luz se irá oscureciendo, reflejando el pasar de las horas), en la que, desde varios puntos diferentes en los que se situará la cámara (también cámara fija y trípode), aparecerá Vera leyendo, tumbada en la alfombra. Poco a poco se irán sucediendo las imágenes (en el mismo salón, con el "fondo congelado"), y se ve a Vera en el momento de "manos a la obra": lluvia de ideas, búsqueda e investigación del tema en cuestión (añoranza por la infancia), textos, documentos, imágenes, lápiz, papel, etc., todo lo que ayude a crear el guion - entre otros diversos aspectos que rondan el montaje de una obra teatral- de nuestra obra teatral escénica. De esta forma, la imagen de Vera se irá superponiendo artística y sucesivamente, evidenciando así el paso del tiempo, tiempo que conlleva el crear una obra escénica, en principio aparentemente "sencilla". [mientras tanto la música que acompañará a la escena tendrá un carácter más vivo, más energético, más pasional, ayudando a enfatizar esas ganas crear incesantes, motivación, ilusión]

*Cámara desde varios puntos diferentes:

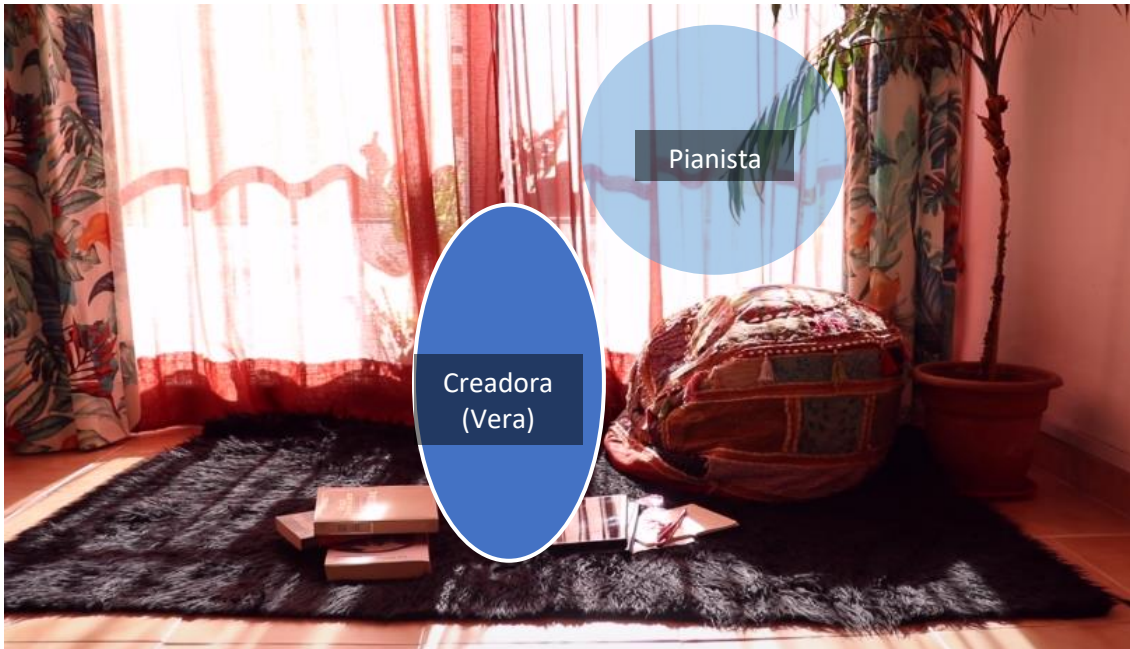




3. Elección del elenco

Lo siguiente que aparecerá será la imagen de Vera pensativa, y como imagen superpuesta, Blanca, quien será su actriz y bailarina. Manteniendo esa misma imagen de Vera, aparecerá también la imagen superpuesta de Carlos, quien será el pianista de la obra. [luz del mediodía] [música “experimental” que exprese logro] (cámara fija y trípode).





4. Ensayos

Seguidamente comienza los ensayos. Alternativamente: Vera da sus pautas, Carlos lee, Carlos escribe, Blanca lee, Carlos toca el piano, Blanca concentrada escucha música a través de unos cascos, Blanca anota sus movimientos, los piensa, Lucas sigue con sus pautas, Carlos con sus teclas y sus notas, Blanca prueba movimientos y baila; una y otra vez, en diversos espacios. Les gusta. Pero no les convence. Prueban, improvisan, lo sienten. Carlos toca, Blanca baila, Vera observa. Una y otra vez. Cada vez con más seguridad, con más profundidad en su expresión, con más viveza.

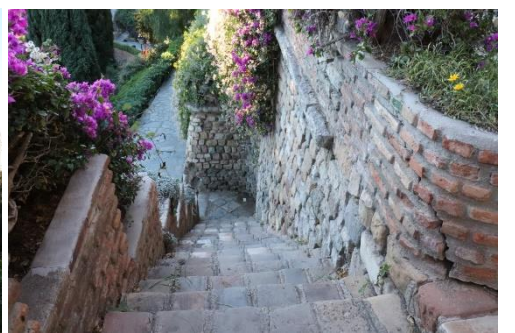
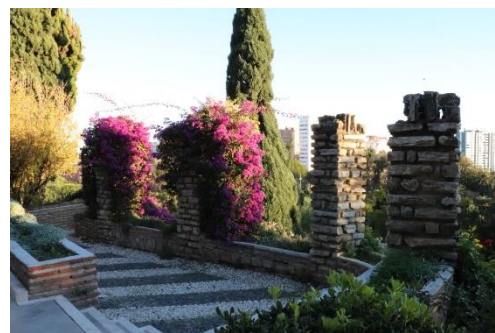
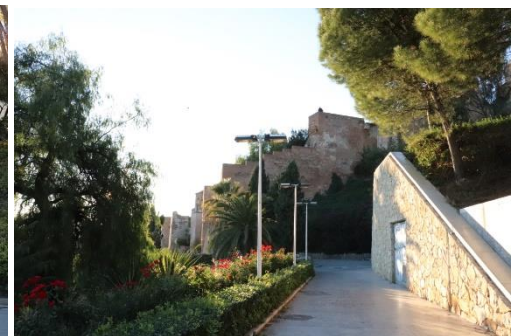
Las escenas serán diversas, en diferentes horas del día ([a la luz del día, desde la tarde hasta la puesta de sol](#)) y en diversos espacios (en diversos espacios al aire libre, anticipando la elección de representar la obra al aire libre, en esos espacios en los que se ha ido ensayando y probando una y otra vez): [\[música enérgica y viva. Comienza el trabajo con el "equipo"\]](#) (cámara fija y trípode. Enfocar planos de sus manos tocando el piano (Carlos), de sus pies bailando (Blanca), de su mirada observando (Vera)).

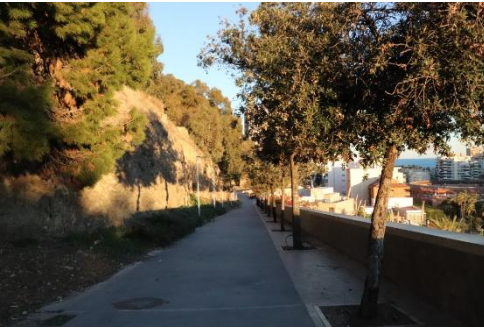
- Jardines del Ayto. (16h aprox.)



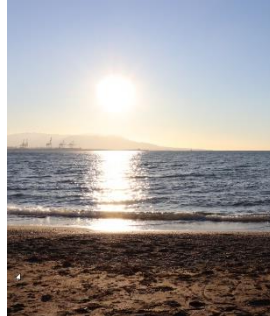
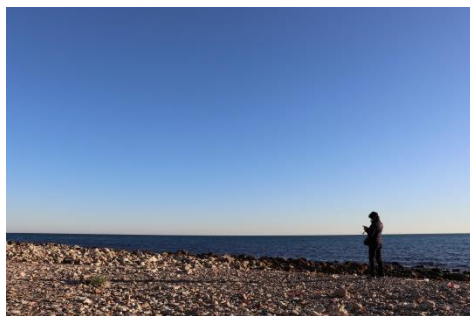


- Jardines de Gibralfaro (17-19h aprox.)





- Playa de los Baños del Carmen (17h aprox.)



- Árboles de los Baños del Carmen (13h aprox. y 16h aprox.) *Modificar hora 11-14h



Éstas irán pasando alternativamente, incluso superponiéndose en ocasiones (para visualmente unir a Vera, Blanca y Carlos), mediante transiciones sincronizadas con la música que les acompañe, acelerando la sucesión de las imágenes [y potenciando el carácter y ritmo de la música] hacia el final de los “ensayos”, y culminando con el cartel de la obra INFANCIA. *[6. Publicita la obra] [la música culminará cortando justo al aparecer el cartel de INFANCIA, y seguidamente silencio (nervios ante cualquier estreno) e imagen en negro]

[imagen cartel]

[5. ¿Dónde representarlo? El lugar de representación ya está decidido: en los Baños del Carmen, junto a su playa y sus árboles, dos de los principales elementos que añora de su infancia. Vera quería algo diferente, idílico, desde un primer momento, y tras los ensayos, lo tiene claro.]

6. Publicita la obra*: implícito con la visualización del cartel realizado previamente.

7. Representación final

La última escena será la representación final de una escena “escogida” de la obra INFANCIA, en los Baños del Carmen ([a la luz del día](#)). Esta escena estará basada en el poema *Infancia*, de José Asunción Silva, el cual será recitado por una voz en off femenina (voz añiñada y dulce), acompañado por el sonido de un piano y coreografiado por una bailarina. [la escena comenzará con el sonido de fondo del mar y los acordes del piano, el cual irá desarrollando a su vez el resto de la pieza musical que acompañará la escena] (cámara manual, la cual enfocará en primer lugar las teclas del piano, seguirá hacia el pianista, y continuará con la bailarina, siguiendo en todo momento sus pasos hasta finalizar con los rayos del sol) [Cámara manual para “reproducir” lo que sería una obra escénica en el momento de su representación: la esencia del directo de una obra teatral escénica.]

Sucesión de la escena (según las pautas indicadas y acorde metafóricamente a lo que va diciendo el poema): teclas del piano, pianista, bailarina que interacciona con el pianista, bailarina feliz “juega” entre los árboles (“niños jugando”), bailarina que juega con el vuelo de su vestido, bailarina que “se sienta a escuchar las historietas de su abuela”, bailarina que persigue a los pájaros entre los árboles, bailarina que coge piedrecitas y juega con ellas (como si jugara luchando con sus amigos), bailarina que “monta su pesebre” navideño (ilusoriamente montará su pesebre con piedrecitas de la propia playa), bailarina que se echa en el suelo y cuyo rostro será enfocado (“*alma blanca, mejillas sonrosadas*”), bajo los rayos del sol, para culminar dirigiendo la vista hacia el mar, el horizonte y el sol. (detallar pautas de forma más precisa en relación al texto específicamente)



FIN

****Todo ello quedará finalmente condensado en 4 partes que lo agruparán todo:**

1. Inspiración

(1) Añoranza, recuerdos de la infancia: INSPIRACIÓN

2. Guionización

(2) Escena salón: "MANOS A LA OBRA"

(3) Elección del elenco

3. Ensayos

(4) Ensayos

(5) ¿Dónde representarlo?

(6) Publicita la obra

4. Representación final

(7) Representación final

● Escenarios/Localizaciones

- Parque del norte (escena niños que juegan).
- Playa (mar, olas, arena, ... sensaciones) / también para los ensayos y representación final.
- Escena en el salón de casa con papeles (esbozos de escenas, textos, imágenes, etc.) tirados por el suelo, la tablet y la cámara.
- Jardines del Ayuntamiento y de Gibralfaro (ensayos)
- Playa de los Baños del Carmen (representación final)

● Personajes

- Direct@r/cread@r obra: Vera García

- 1 pianista: Carlos Martínez
- 1 bailarina: Blanca Ortiz
- Voz en off (no aparece en escena)

- Música

...en proceso...

- Texto poético

“Infancia”, de José Asunción Silva (poeta colombiano de la segunda mitad del s. XIX, y uno de los más importantes precursores del modernismo).

<https://www.ellibrototal.com/ltotal/?t=1&d=6691>

LA INFANCIA - JOSÉ ASUNCIÓN SILVA

*Con el recuerdo vago de las cosas
que embellecen el tiempo y la distancia,
retornan a las almas cariñosas,
cual bandadas de blancas mariposas,
los plácidos recuerdos de la infancia.*

*¡Caperucita, Barba Azul, pequeños
liliputienses, Gulliver gigante
que flotáis en las brumas de los sueños,
aquí tended las alas,
que yo con alegría
llamaré para haceros compañía
al ratoncito Pérez y a Urdimalas!*

*¡Edad feliz! Seguir con vivos ojos
donde la idea brilla,
de la maestra la cansada mano,
sobre los grandes caracteres rojos
de la rota cartilla,
donde el esbozo de un bosquejo vago,
fruto de instantes de infantil despecho,
las separadas letras juntas puso
bajo la sombra de impasible techo.*

*En alas de la brisa
del luminoso Agosto, blanca, inquieta
a la región de las errantes nubes*

*hacer que se levante la cometa
en húmeda mañana;
con el vestido nuevo hecho jirones,
en las ramas gomosas del cerezo
el nido sorprender de copetones;
escuchar de la abuela
las sencillas historias peregrinas;
perseguir las errantes golondrinas,
abandonar la escuela
y organizar horrísona batalla
en donde hacen las piedras de metralla
y el ajado pañuelo de bandera;
componer el pesebre
de los silos del monte levantados;
tras el largo paseo bullicioso
traer la grama leve,
los corales, el musgo codiciado,
y en extraños paisajes peregrinos
y perspectivas nunca imaginadas,
hacer de áureas arenas los caminos
y del talco brillante las cascadas.*

*Los Reyes colocar en la colina
y colgada del techo
la estrella que sus pasos encamina,
y en el portal el Niño-Dios riente
sobre el mullido lecho
de musgo gris y verdecino helecho.*

*¡Alma blanca, mejillas sonrosadas,
cutis de níveo armiño,
cabellera de oro,
ojos vivos de plácidas miradas,
cuán bello hacéis al inocente niño!...*

*Infancia, valle ameno,
de calma y de frescura bendecida
donde es suave el rayo
del sol que abrasa el resto de la vida.
¡Cómo es de santa tu inocencia pura,
cómo tus breves dichas transitorias,
cómo es de dulce en horas de amargura
dirigir al pasado la mirada
y evocar tus memorias!*

<https://laplumayelibro.com/la-infancia-jose-asuncion-silva/>

- Cartel Obra

Hacer el cartel que publicita la obra INFANCIA. Lo pongo en un apartado aparte, puesto que es otro trabajo propio del diseño gráfico que hay que realizar, utilizando en este caso *Photoshop*, además de previamente realizar fotos (si se requiere; en mi caso, así lo he querido).



- Ficha técnica

- Al menos 1 cámara de vídeo, con sus accesorios, y trípode.
- Cámara de fotos para marcar escenas (proceso previo al vídeo, para fijar escenarios útiles para el vídeo en sí), con sus accesorios.
- PC para el montaje de vídeo, a través de programas específicos para ello, como *Adobe Premiere* o *Lightworks*.
- PC para el montaje de audio, a través de programas específicos para ello, como *Audacity*, *Adobe Audition* y/o *Ableton Live 10 Lite*.
- Piano/teclado (tanto para grabar música como para utilizar en escena)

- Ejemplos vídeos de videocreación en los que me he inspirado

- Cortometraje Video Arte - Humano 2020 – asepkugler <https://www.youtube.com/watch?v=7nXqWTi3XFo> Cortometraje Humano 2020, Vídeo Arte. Reinterpretación y adaptación del mito de Narciso.--> por contar una historia mediante vídeo y música (sin diálogo)
- NEBBIA (Videoarte, video art, videocreación) <https://www.youtube.com/watch?v=j3fgJWeZ584> → por el tipo de música utilizada en ocasiones, ciertas escenas (contraste imagen primer plano chica morena vestida de negro y fondo totalmente blanco)
- Videocreación 'Nuestra necesidad de consuelo es insaciable' de el Patio Teatro https://www.youtube.com/watch?v=Bom_cvmNR_I&t=315s → por la

grabación de la escena (cámara manual y en total movimiento), y la música de fondo utilizada, por la utilización de texto y por los enfoques y desenfoques de escenas.

- La Fundación BBVA estrena “Drones, Failed Stars”, una videocreación de Itziar Barrio <https://www.multiverso-fbbva.es/noticias/la-fundacion-bbva-estrena-drones-failed-stars-una-videocreacion-de-itziar-barrio/>  la música guay, y el inicio y final (tipo peli antigua)
- Raquel Alarcón nos presenta en exclusiva su videocreación «Apuntes sobre realidad» <https://www.youtube.com/watch?v=PKXvPjJHTrk>  escena plano pies
- Videoarte – ZONA OSCURA_ Leo Design → por lo que pretende transmitir...una abstracción de lo “oscuro” (yo pretendo transmitir una abstracción de la infancia en la obra a crear durante (realmente trata sobre la creación de una obra)...además, también escena chica bailando....y escena chica bailando: <https://www.youtube.com/watch?v=HPMrUuCrssQ>
- *Video documental (ARTE/ESCALATURA): Javier Aguilera → por el proceso de creación de una obra, aunque en este caso es solo el momento de manipularla con las manos. En mi caso, pretendo ver el proceso de creación de una obra performance desde que surge en la idea del creador (la cabeza pensante inicial) <https://www.youtube.com/watch?v=LWNGhPmmvDQ>
- *”Razas” cortometraje videoarte → interesante el ir hacia atrás (vídeo inverso), para utilizar en algunas escenas de “ensayo”: <https://www.youtube.com/watch?v=58N1aINrjHQ>
- *En cuarentena (Videocreación) → interesante por contar mediante toda una secuencia repetitiva lo que fue una situación real: <https://www.youtube.com/watch?v=WZXiqXmS31s>
- ...

Anexo 3: Breve análisis y pautas fijadas del texto poético *Infancia*, de José Asunción Silva

Texto poético, perteneciente a José Asunción Silva, analizado brevemente y señalado con sus respectivas indicaciones relacionadas con palabras, frases, significancia, movimientos coreográficos, e incluso con referencias hacia la música.

LA INFANCIA – JOSÉ ASUNCIÓN SILVA

*Con el recuerdo vago de las cosas
que embellecen el tiempo y la distancia,
retornan a las almas cariñosas,
cual bandadas de blancas mariposas,
los **plácidos recuerdos de la infancia.***

*¡Caperucita, Barba Azul, pequeños
liliputienses, Gulliver gigante
que flotáis en las brumas de los **sueños,**
aquí tended las alas,
que yo con alegría
llamaré para haceros compañía
al ratoncito Pérez y a Urdimalas!*

***¡Edad feliz!** Seguir con vivos ojos
donde la idea brilla,
de la maestra la cansada mano,
sobre los grandes caracteres rojos
de la rota cartilla,
donde el esbozo de un bosquejo vago,
fruto de instantes de infantil despecho,
las separadas letras juntas puso
bajo la sombra de impasible techo.*

Cuentos/Juegos de niñez
Entra Belén, "juega" con David
mientras David sigue tocando el
piano [árboles de fondo],
(interacción entre ambos)

Música alegre

Belén feliz, se imagina
jugando entre los
árboles, juega con los
árboles, juega con
niños "imaginarios"

La escena arranca con David al
piano: primero teclas al piano,
posteriormente David

En alas de la **brisa**
 del luminoso **Agosto**, blanca, inquieta
 a la región de las **errantes nubes**
hacer que se levante la cometa
en húmeda mañana;

-disfrutar de la brisa de los árboles →

-"jugar con las nubes" →

-jugar con el vestido "hecho jirones" → con el **vestido nuevo hecho jirones**,
 en las ramas gomosas del **cerezo**

- árboles y nidos de gorriones (como si los observaras) → el nido sorprender de **copetones;**
escuchar de la abuela

-"escuchar de la abuela"= hacer como si te sentaras, por ejemplo, y hacer como que escuchas a tu abuela contándote historietas → las sencillas historias peregrinas;
perseguir las errantes golondrinas,

-"perseguir a las errantes golondrinas"...entre los árboles → abandonar la escuela
 y **organizar horrrisona batalla**
 en donde hacen las **pedras** de metralla
 y el **ajado pañuelo de bandera;**

-coger chinios/piedras y hacer como que haces "batallitas" con tus "amigos imaginarios", y pañuelo de bandera → componer el **pesebre**
 de los silos del monte levantados;
 tras el largo paseo bullicioso
 traer la grama leve,
 los corales, el **musgo** codiciado,
 y en extraños paisajes peregrinos
 y perspectivas nunca imaginadas,
 hacer de áureas **arenas los caminos**
 y del talco brillante las **cascadas.**

- componer el pesebre...(quizás "sentada"? ¿Plano bajo?) con lo que te encuentres por allí (que ya colocaremos previamente) chinios, piedrecitas, ramas, etc. irás "construyendo" tu iluso pesebre (todo muy metafórico evidentemente):
 . musgo, arena, casacada, reyes, estrella, portak musgo....

Los **Reyes** colocar en la **colina**
 y colgada del techo
 la **estrella** que sus pasos encamina,
 y en el **portal** el Niño-Dios riente
 sobre el mullido lecho
 de **musgo** gris y verdecino **helecho.**

Belén: Enfocar a Belén en rostro... → ¡Alma blanca, mejillas sonrosadas,
 cutis de níveo armiño,

reflejo del sol en su pelo?...: → **cabellera de oro,**
 Belén se tumba en la arena y

ojos vivos de plácidas miradas,
 cuán bello hacéis al inocente niño!...

Cámara poco a poco hacia el sol y el horizonte → **Infancia**, valle ameno,
 de calma y de frescura bendecida
 donde es **suave el rayo**
del sol que abrasa el resto de la vida.
 ¡Cómo es de santa tu **inocencia pura**,
 cómo tus breves dichas transitorias,
 cómo es de dulce en horas de amargura
dirigir al pasado la mirada
y evocar tus memorias!

Anexo 4: Fotografías de las localizaciones

Fotografías realizadas en la fase de preproducción (previamente a la fase de rodaje), para elegir localizaciones exactas y horas de luz concretas para nuestro proyecto audiovisual.

Playa Misericordia



Palmeras playa



Parque del Norte



Parque del Norte



Salón de casa



Salón de casa



Jardines del Ayuntamiento



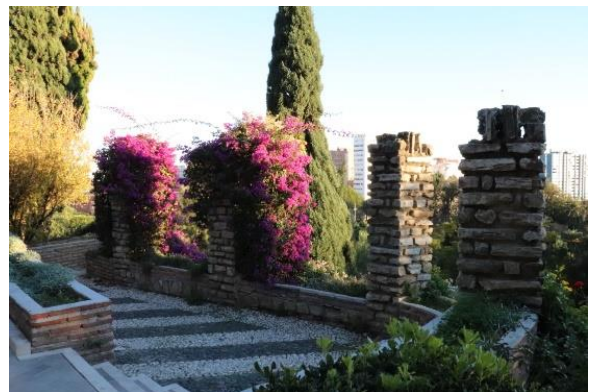
Jardines del Ayuntamiento



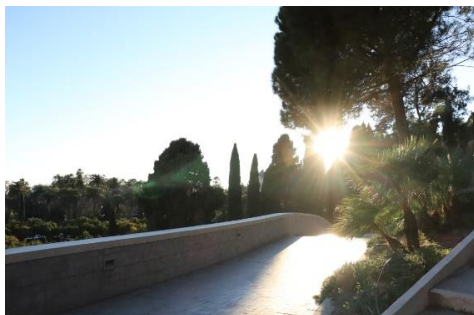
Jardines de Gibralfaro



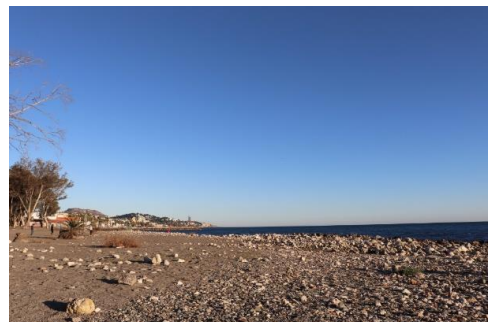
Jardines de Gibralfaro



Jardines de Gibralfaro



Playa Baños del Carmen



Playa Baños del Carmen



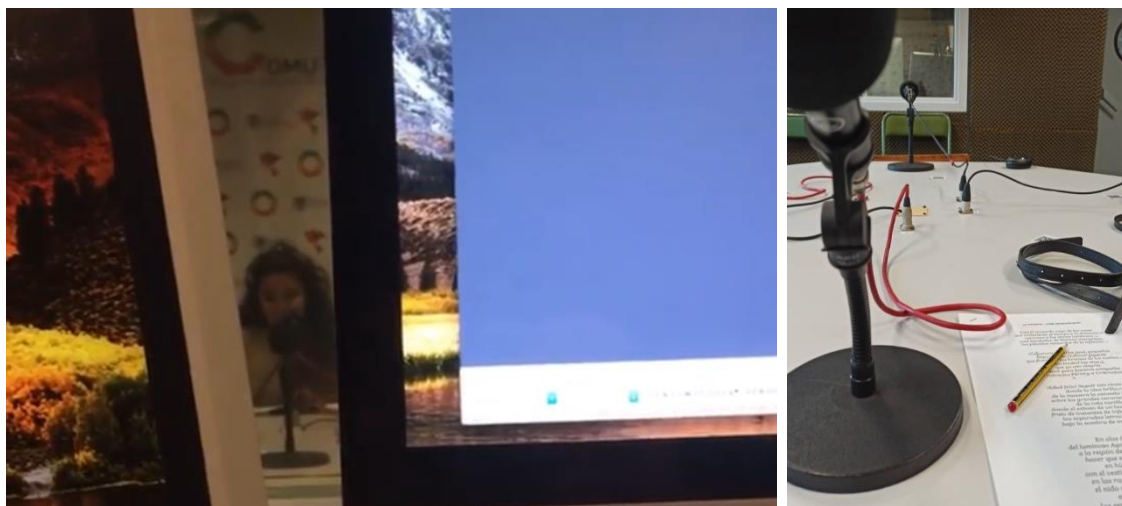
Playa Baños del Carmen



Anexo 5: *Making of del estudio de grabación*

Fotografías realizadas durante la fase de producción para la grabación de la voz en off (voz de Claudia Barberá) en el estudio de grabación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga (UMA), material necesario para la 4º parte de nuestro proyecto audiovisual.

Estudio de grabación (voz en off)



Anexo 6: *Making of del rodaje*

Fotografías realizadas durante la fase de producción o fase de rodaje, para tomar constancia del trabajo realizado durante la filmación de las escenas de nuestro proyecto audiovisual.

Parque del Norte



Playa de la Misericordia



Playa de la Misericordia



Playa de la Misericordia



Salón de casa



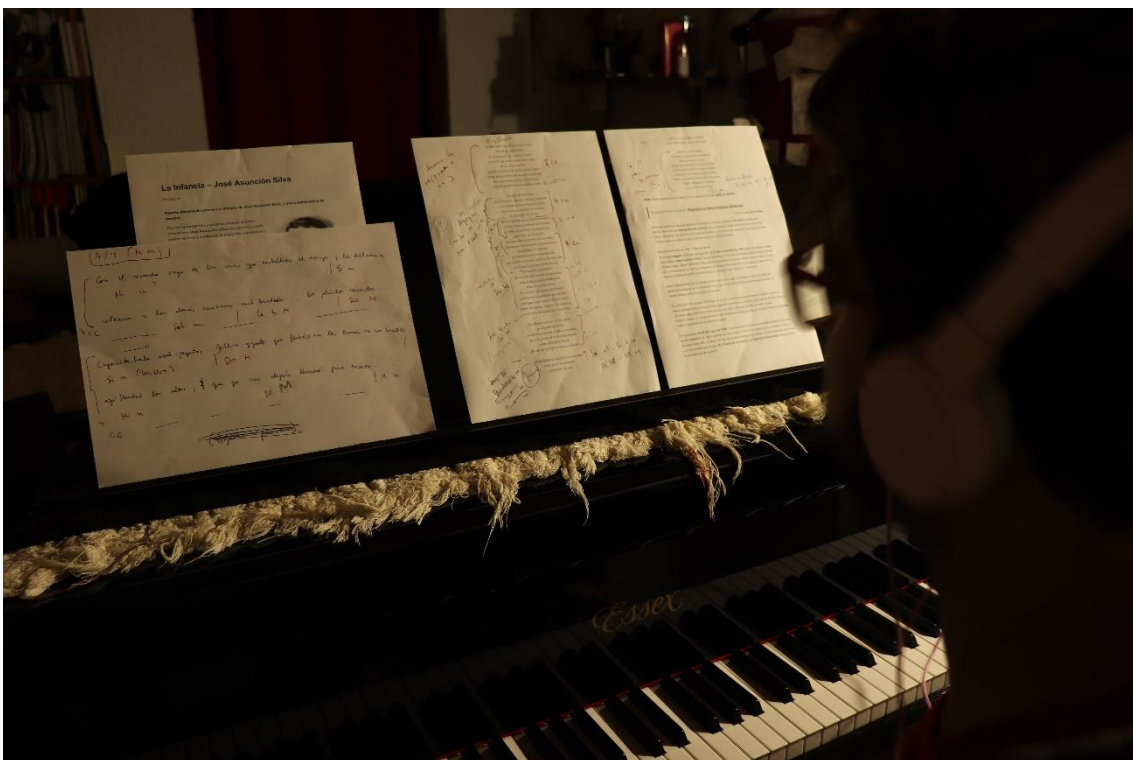
Salón de casa



Salón de casa



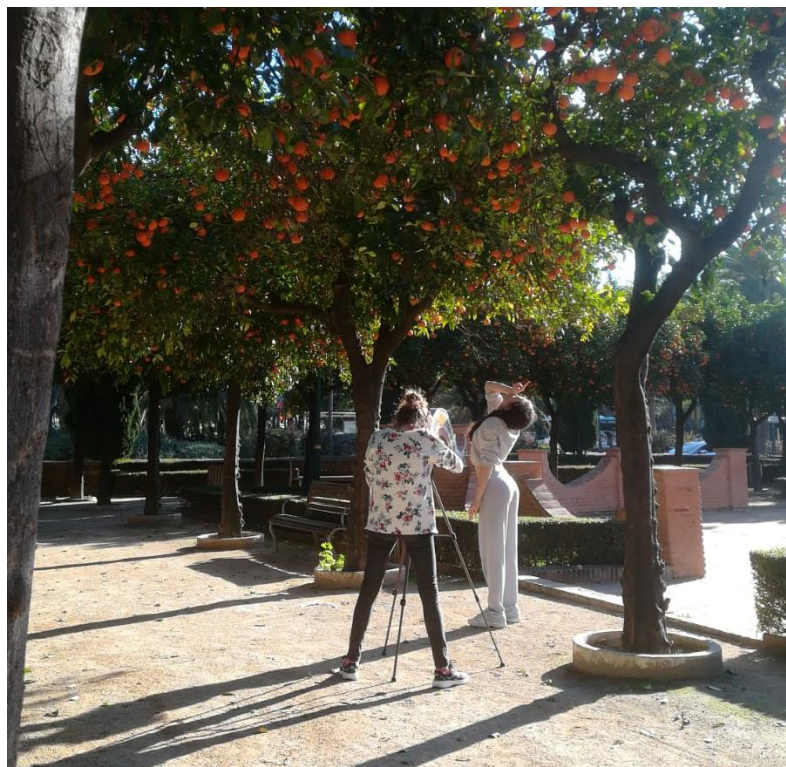
Habitación piano



Habitación piano



Jardines del Ayuntamiento



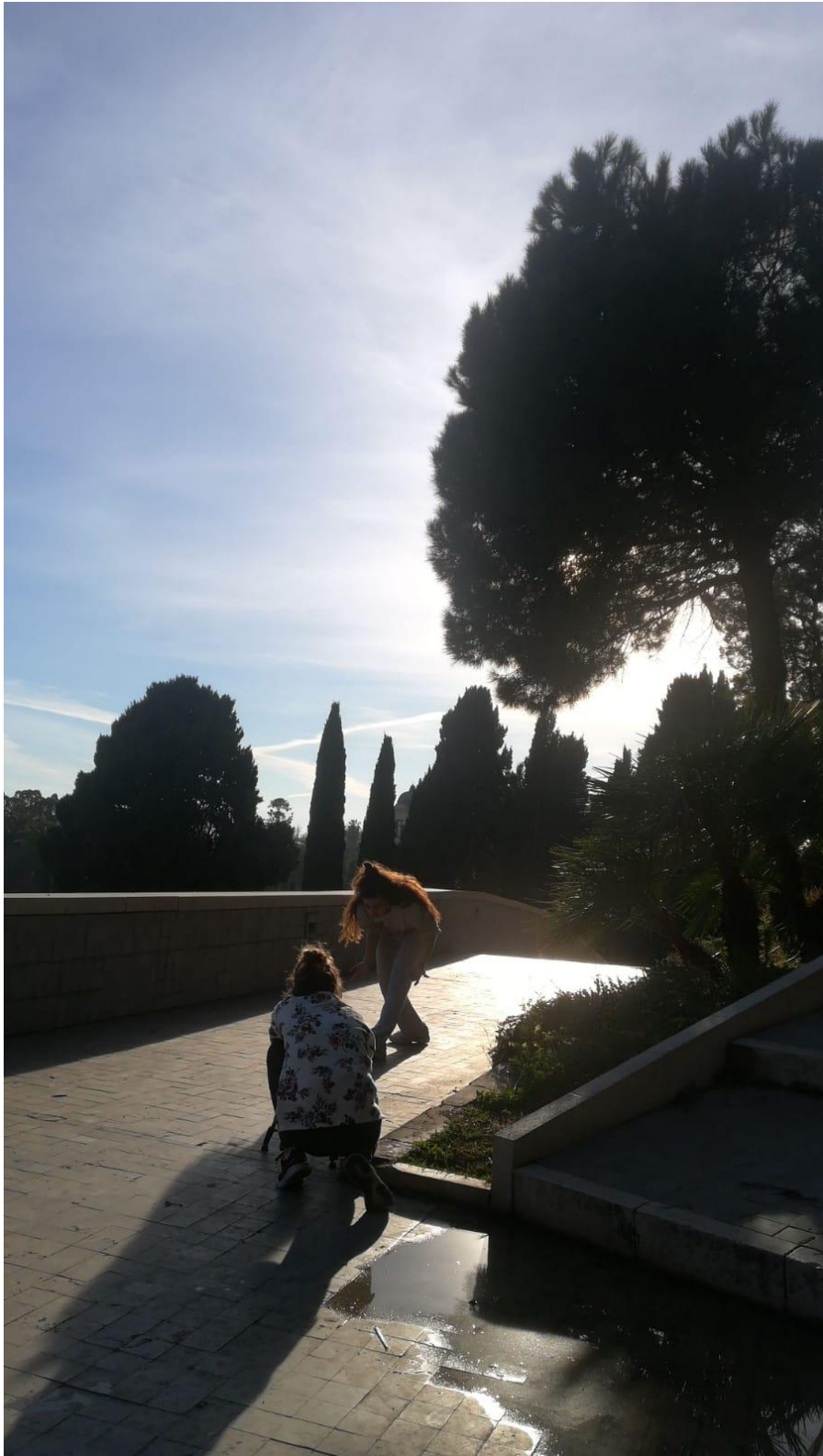
Jardines del Ayuntamiento



Jardines del Ayuntamiento



Jardines de Gibralfaro



Jardines de Gibralfaro



Baños del Carmen



Baños del Carmen



Baños del Carmen



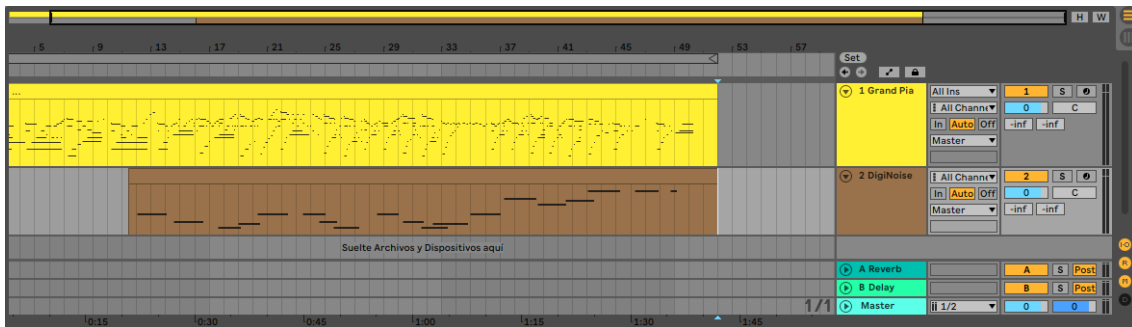
Baños del Carmen



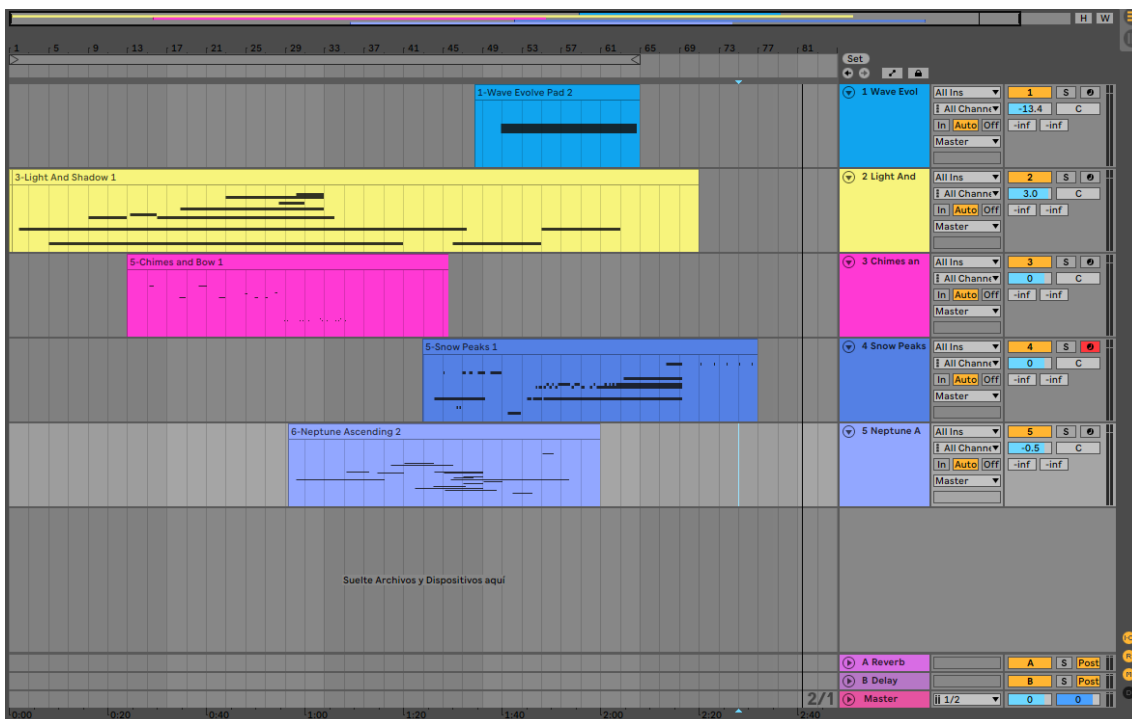
Anexo 7: Captación visual de la realización de las piezas musicales

Visualización de la composición musical definitiva realizada con el software *Ableton Live 10 Lite*, en la que pueden verse las diferentes pistas midi de instrumentos, su duración aproximada e incluso su ubicación y “disposición” dentro de cada una de las piezas musicales.

1. *Inspiración (Ableton Live 10 Lite)*

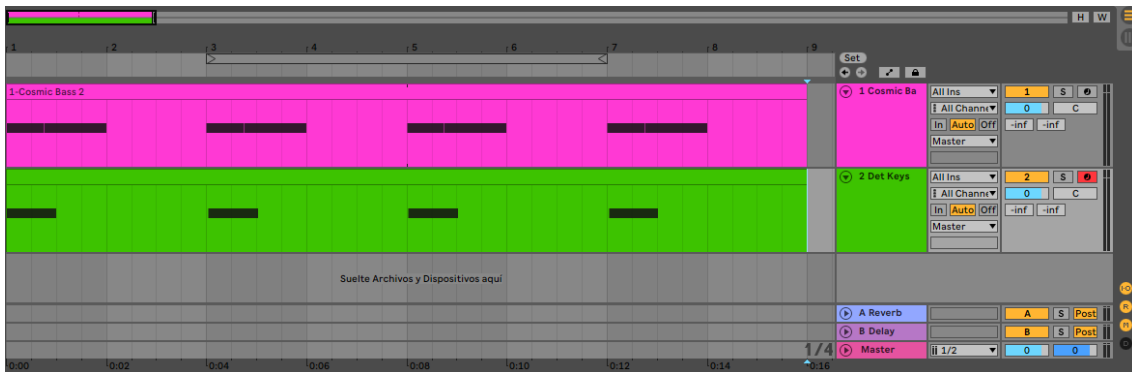


2. *Pasión (Ableton Live 10 Lite)*

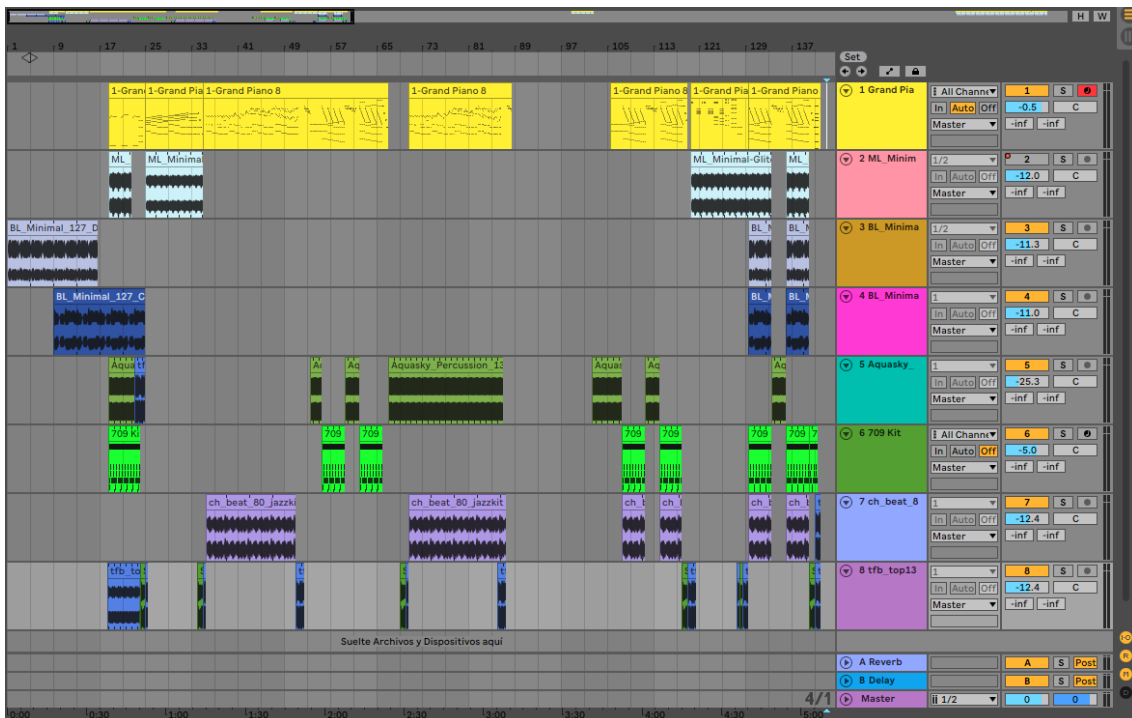


3. Constancia (Ableton Live 10 Lite)

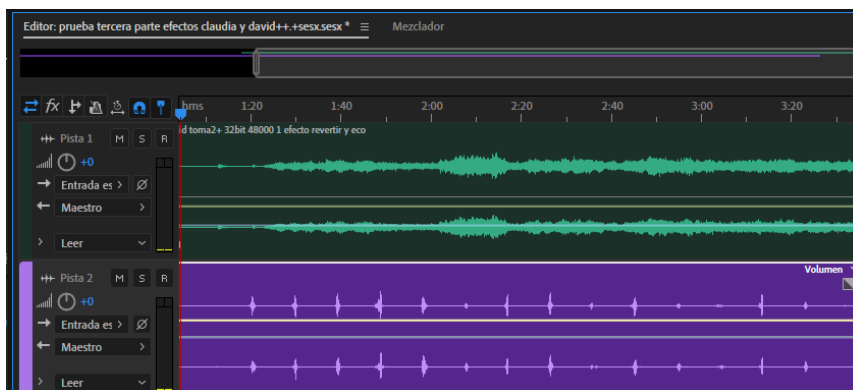
3.1. Inicio Constancia (Ableton Live 10 Lite)



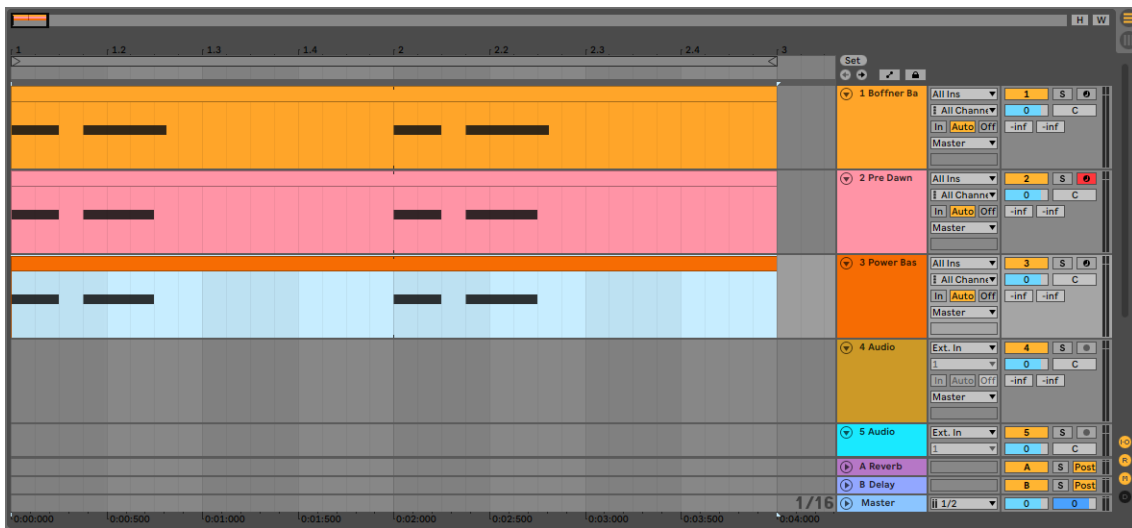
3.2. Tema principal Constancia (Ableton Live 10 Lite)



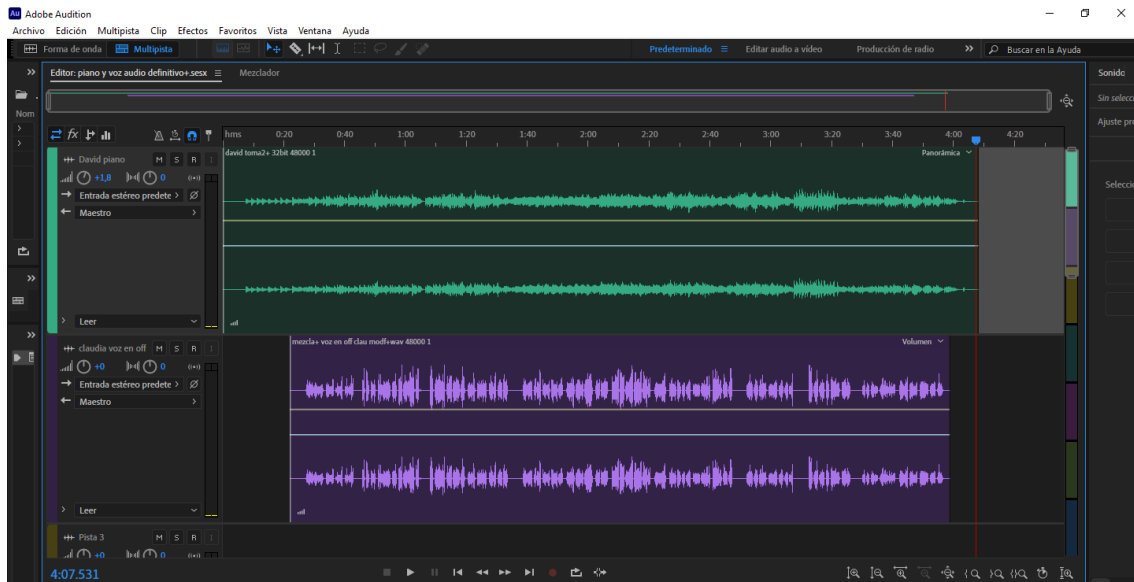
3.3. Transición/puente musical Constancia (Adobe Audition)



3.4. Final Constancia (Ableton Live 10 Lite)

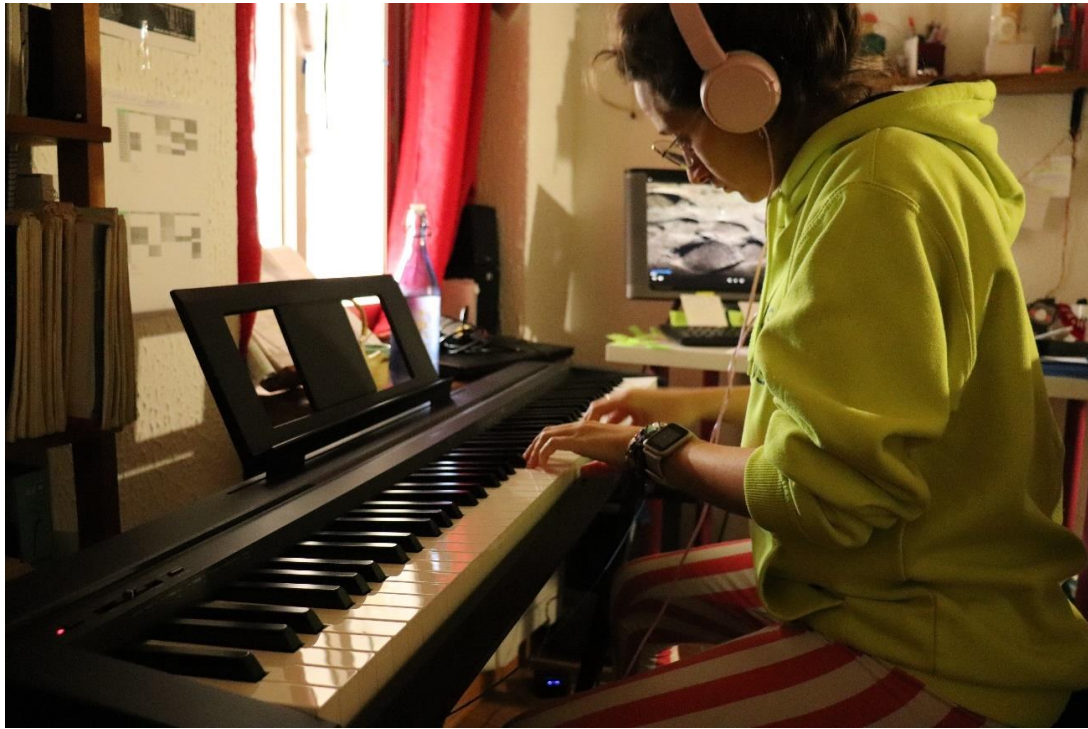


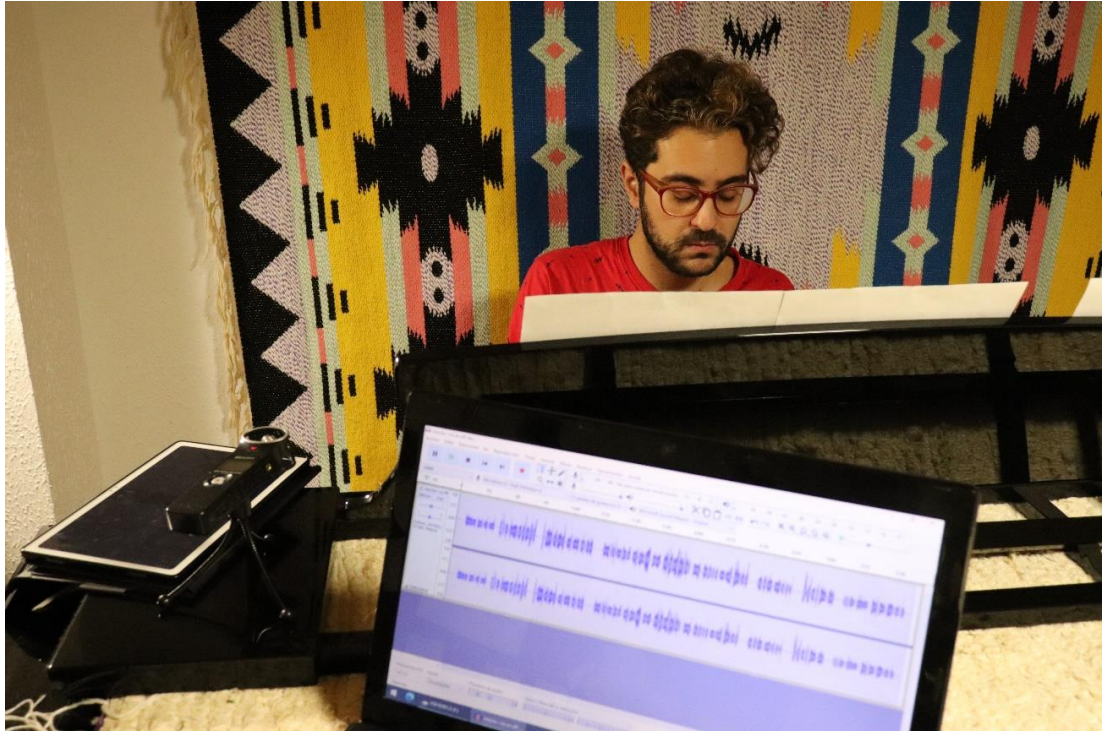
4. Infancia (Adobe Audition)

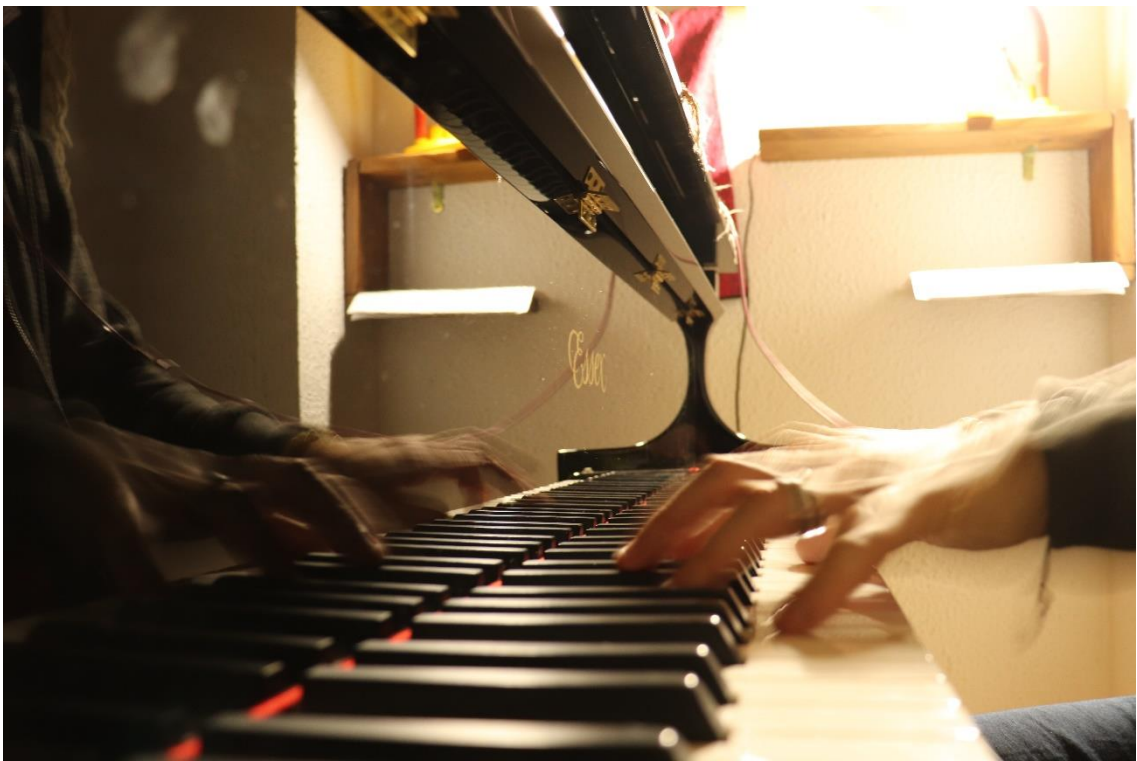


Anexo 8: Making of de la composición musical

Fotografías realizadas durante la fase de preproducción y de la fase de postproducción (dependiendo de a qué pieza musical se refiera), para tomar constancia del trabajo realizado durante la creación musical y composición de las piezas musicales de nuestro proyecto audiovisual.









Anexo 9: Captación de la realización del cartel publicitario de la obra de nuestra protagonista, *Infancia*

Visualización del cartel definitivo que anuncia el estreno de la obra escénica de nuestra historia, *Infancia*, realizado con el software *Adobe Photoshop 2020*.

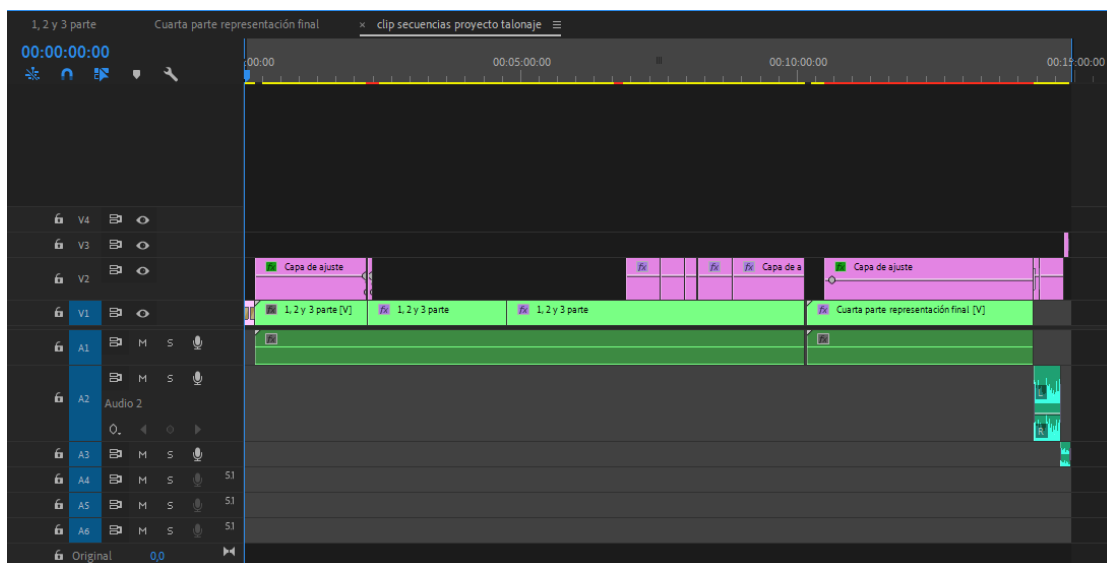
Cartel de la obra *Infancia* (*Adobe Photoshop*)



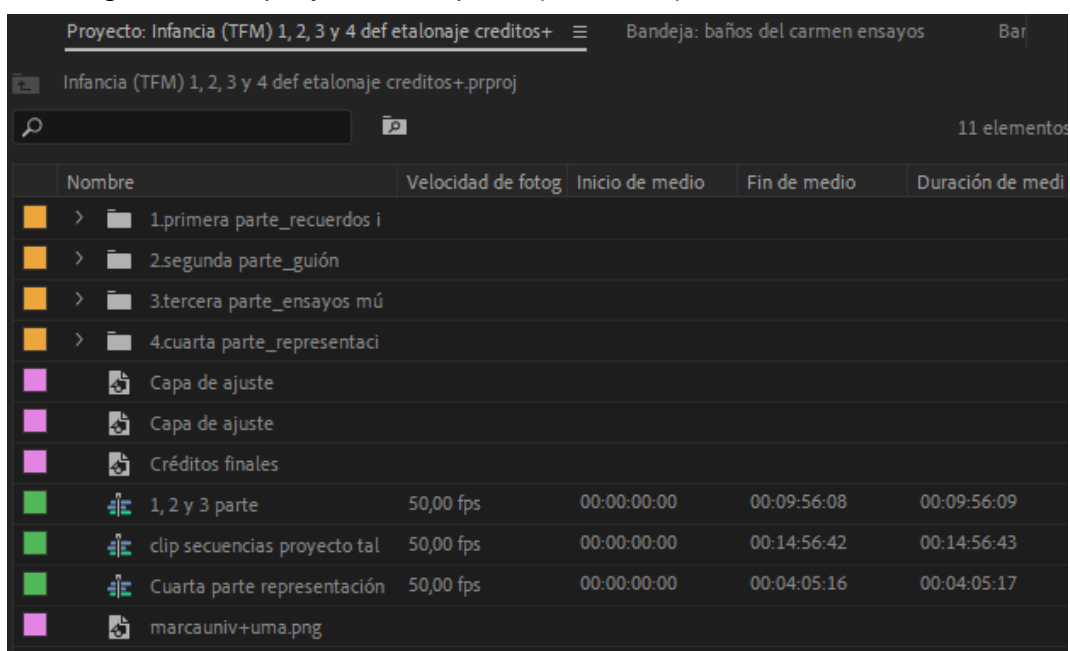
Anexo 10: Captación de la realización del montaje audiovisual en Adobe Premiere Pro

Visualización del montaje audiovisual definitivo realizado con el software *Adobe Premiere Pro 2020*, en la que puede verse el proyecto completo en dicho programa, la organización de sus archivos y carpetas dentro del propio proyecto, así como los clips de vídeo y audio de las diferentes partes del proyecto, su unión definitiva, su duración aproximada e incluso su ubicación y “disposición” dentro del proyecto total.

1. Proyecto completo (*Premiere*)

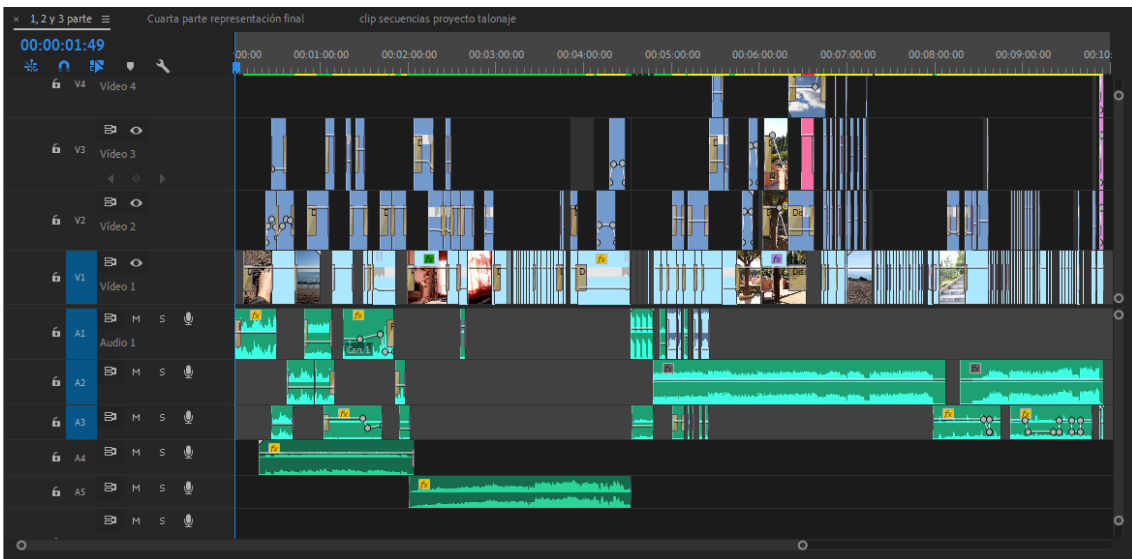


2. Organización proyecto completo (*Premiere*)

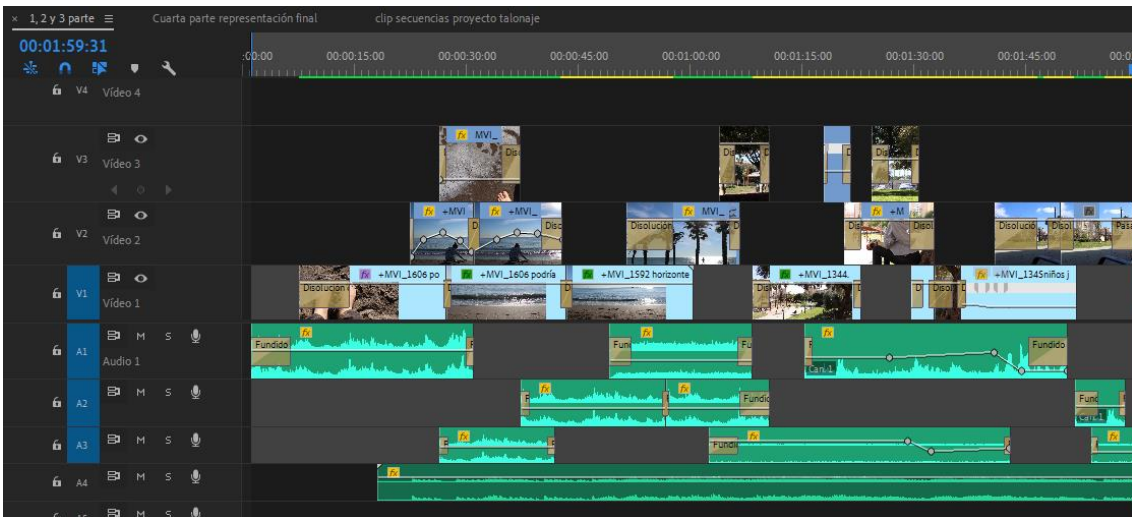


Nombre	Velocidad de fotograf	Inicio de medio	Fin de medio	Duración de medio
> 1.primera parte_recuerdos i				
> 2.segunda parte_guión				
> 3.tercera parte_ensayos mú				
> 4.cuarta parte_representaci				
Capa de ajuste				
Capa de ajuste				
Créditos finales				
1, 2 y 3 parte	50,00 fps	00:00:00:00	00:09:56:08	00:09:56:09
clip secuencias proyecto tal	50,00 fps	00:00:00:00	00:14:56:42	00:14:56:43
Cuarta parte representación	50,00 fps	00:00:00:00	00:04:05:16	00:04:05:17
marcauniv+uma.png				

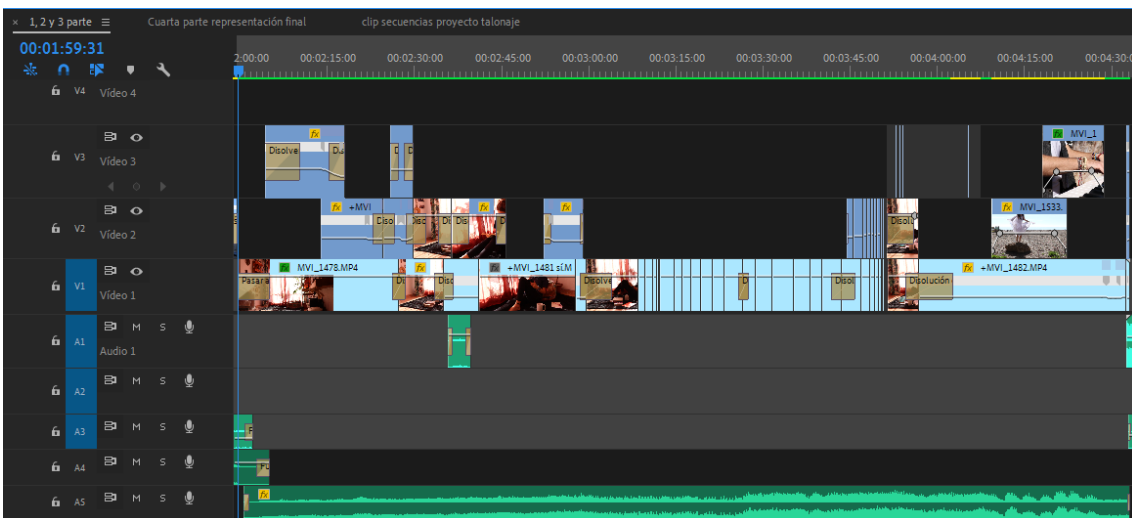
3. Proyecto partes 1, 2, 3 (Premiere)



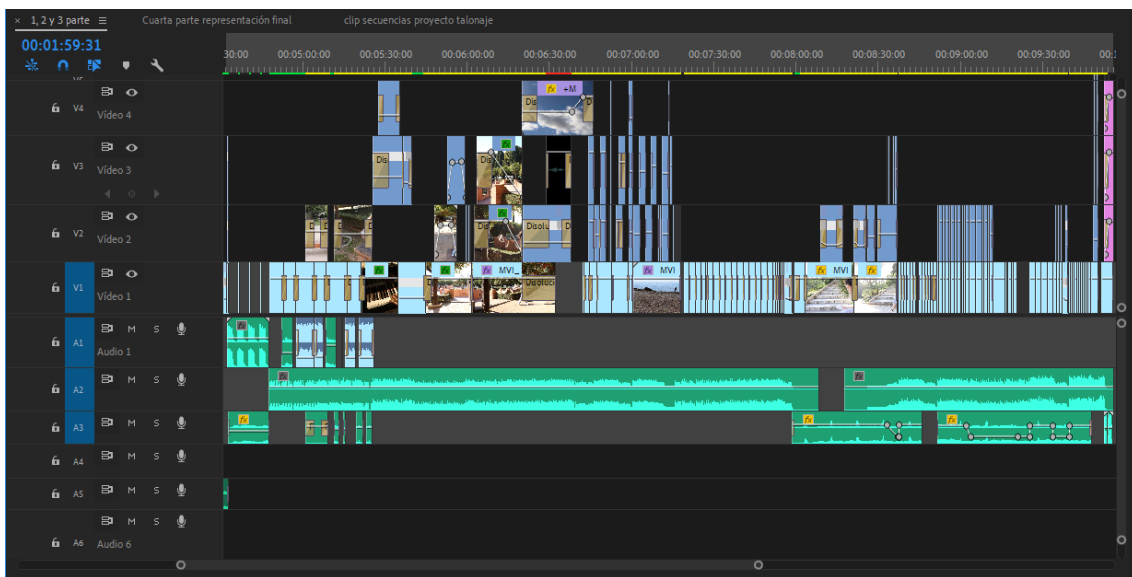
3.1. Proyecto parte 1_Inspiración (Premiere)



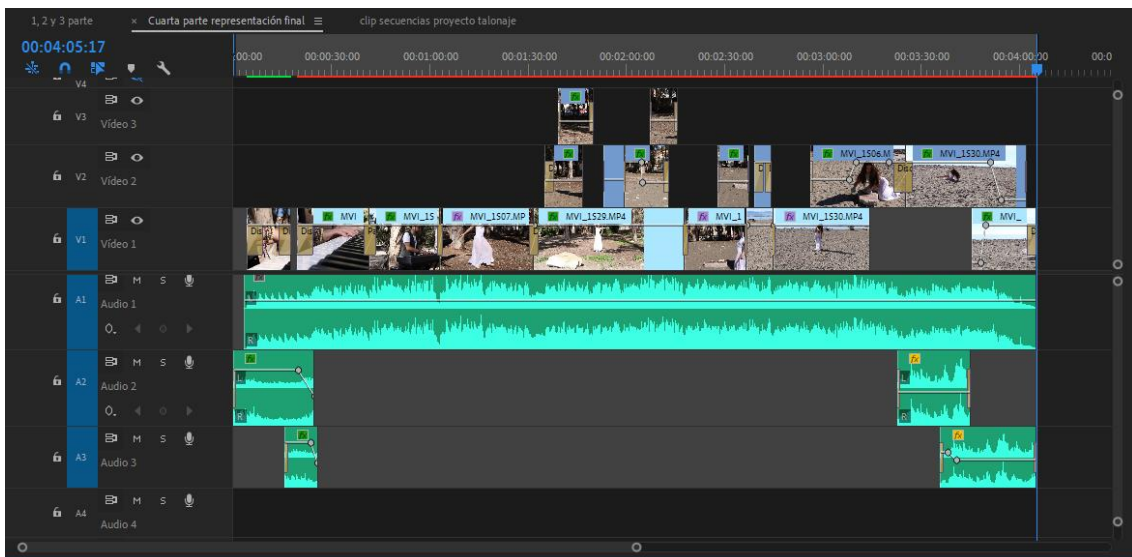
3.2. Proyecto parte 2_Guionización (Premiere)



3.3. Proyecto parte 3_Ensayos (Premiere)



4. Proyecto parte 4_Representación final de la obra (Premiere)



Anexo 11: Guion técnico-literario del resultado final

Guion técnico-literario realizado tras el montaje final de nuestro proyecto audiovisual, basado de este modo en la propia obra de videocreación definitiva.

CRÉDITOS INICIALES

...en toda representación escénica existe un proceso de creación...

[Corte a negro]

1. Inspiración

(Diversas localizaciones: PLAYA, PARQUE)

[Fundido entre escena y escena]. Comienza a escucharse el sonido del mar de fondo. Aparecen unos pies en la arena de la playa. La cámara recorre la arena, hasta llegar al mar. Comienza a sonar el piano (pieza musical nº1) Aparece una chica jugando sobre la arena. Unos pies que juegan con el agua del mar. La cámara recorre el mar hasta llegar a las nubes, las cuales se funden con la siguiente escena. Brisa de palmeras en el mar (sonido de la brisa de las palmeras). Un pájaro que vuela en el parque (sonido de pájaros en el parque). Un parque lleno de niños y familias. Pájaros que vuelan nuevamente. Una chica, Vera, que recuerda. Unos abuelos sentados en el banco del parque. Niños que juegan en el parque (sonido de niños que juegan). Vera nuevamente, sobre el banco del parque, observa, recuerda.

[Corte a negro]

2. Guionización

(SALÓN DE CASA)

[Fundido entre plano y plano]. Suena una música envolvente y mística (inicio pieza musical nº2). Aparece una habitación con un *puff* sobre una alfombra negra y un gran ventanal de fondo, cuyas cortinas de color rojizo alumbran lo que parece ser un salón gracias a los propios rayos del sol. Aparece Vera, leyendo en la tablet mientras toma café. Se levanta y coge un libro, otro y otro. Lee y lee (sonido del

pasar una página), inmersa en sus pensamientos. Y algo en ella se despierta. Se quita las gafas y se levanta.

[Cortes de planos continuos] La música (misma pieza musical nº2) introduce un elemento nuevo, con un carácter más rítmico. Vera toma café rodeada de libros y papeles, mientras lee. Lee y escribe, toma notas. Cada vez hay más papeles sobre la alfombra. Vera continúa escribiendo, con los cascos (auriculares) puestos. Escribe y anota, incluso en el teclado de la Tablet. Entre apunte y apunte, toma café. [Fundido] La música va adquiriendo más fuerza. [Cortes de planos continuos]. Vera escribe, lee, reflexiona, piensa, anota, escribe en la Tablet, lee, con cascos (auriculares), teclea, sin cascos, su rostro expresa con pasión algo nuevo. Motivación. Ilusión. [Fundido] La música proyecta un ascenso en intensidad.

[Superposición continúa entre cortes de planos continuos, con un ritmo cada vez más veloz] Vera, lee, escribe, ojea, escucha, con cascos, sin cascos, piensa, reflexiona. Papeles y notas, taza de café y libros. De repente la superposición de planos se para y la música desciende en intensidad y ritmo. Vera abre los ojos. Aparece la bailarina, Blanca, en los pensamientos de Vera (a la izquierda de la imagen, sobre la cortina). Se funde con la aparición del pianista (a la derecha de la imagen). Vera, sola, entre apuntes y su taza de café, con una música con carácter envolvente.

[Superposición de planos en diferentes colores]

3. Ensayos

(Diversas localizaciones: PARQUES Y PLAYA)

La música rompe esa paz. Golpes rítmicos percusivos (inicio de la pieza musical nº3) que presentan a Vera, la directora y creadora [corte a negro]; la bailarina, Blanca [corte a negro]; el pianista, Carlos [corte a negro]; Blanca y Carlos escuchan [corte a negro].

La música cambia de carácter, baja su intensidad. [Fundido continuo entre planos y escenas]. Carlos toca el piano, anota sobre un texto poético (suena el lápiz mientras escribe), vuelve a tocar el piano (suena lo que toca al piano). Se

funde con la imagen de Blanca, quien está escuchando algo a través de unos cascos (auriculares) y su móvil; es la música de Carlos. La música empieza a adquirir más ritmo. Carlos continúa anotando con su lápiz (sonido lápiz). Blanca también escribe con su bolígrafo sobre una libreta. [Superposición de escenas] Carlos toca el piano (sonido diegético). Blanca escribe en su libreta.

En la música comienza a sonar el piano (música extradiegética), con un carácter energético. [Superposición y fundidos de planos y escenas] Las manos de Carlos sobre el piano. Blanca baila, coreografía movimientos. Blanca escribe, Blanca escucha música. (Comienza uno de los temas principales (tema A) de esta pieza musical nº3). Blanca baila, coreografía, ensaya. Carlos se funde con su piano. El tiempo pasa. Unas nubes en *timelapse* fundidas con Blanca bailando y Carlos al piano. Se superponen esas nubes, Carlos al piano y el reflejo visual de la música que suena a través de unas ondas sonoras.

Se quedan las nubes (el tiempo continúa) y suena una transición musical para dar paso a otro de los temas principales de la pieza musical nº3, el tema B, [superposición, fundidos, cortes de planos] mientras Blanca continúa ensayando, bailando y coreografiando. El tema B se vuelve a repetir. [Superposición y fundidos de planos y escenas] Carlos al piano. Blanca y Vera en la playa de los Baños del Carmen. Blanca continúa bailando. Vera observa. Carlos, Blanca y Vera, todo ello se repite y vuelve a repetir, con un ritmo cada vez más veloz.

[Corte a negro]

[Fundido de planos] Vuelve el tema A (pieza musical nº3). Blanca repasa movimientos coreográficos. Ensaya y prepara. Fija y modifica.

[Corte a negro]

El carácter de la música cambia totalmente, y aparece un nuevo tema (tema C) de esta pieza musical nº3, con un carácter introspectivo. [Fundido y superposición de escenas]. Blanca aparece cabizbaja, sentada en un banco, con su libreta y bolígrafo, anotando. Aparecen pequeñas imágenes superpuestas sobre las que Blanca está reflexionando: Blanca con Carlos, Blanca ensayando, sus pies, y por último Blanca, Vera y Carlos en pleno ensayo. La música concluye este tema C con un ritmo marcado, actuando como transición musical.

[Corte a negro]

La música arranca nuevamente con el tema B. [Fundidos entre planos]. Blanca vuelve a ensayar sus coreografías y movimientos. Arranca con más energía que nunca. [Cortes entre planos, doble pantalla] Blanca por un lado, Vera y Carlos por otro. Blanca por su parte, Carlos por el suyo, van ultimando y dando forma a la obra de Vera. Una nueva transición musical aparece, mientras Carlos y Blanca trabajan y trabajan, van dando forma total a la obra.

[Corte a negro]

[Cortes entre planos] Blanca repasa sus últimos movimientos. Arranca de nuevo el tema B. [Cortes entre planos] Blanca lo tiene ya todo fijado, todo claro. [Cortes entre planos y superposición de planos] Blanca y Carlos ensayan. Blanca y Vera trabajan. Blanca, Carlos y Vera ultimas los detalles.

[Corte a negro]

[Cortes entre planos y planos] Blanca repasa y fija. [Superposición de imágenes] Está todo listo, Blanca y Carlos están preparados. La pieza musical finaliza con dos golpes percusivos, que se repiten una segunda vez (a modo de latidos), y aparece el cartel de la obra de Vera: *Infancia*. ¡Preparados para el estreno!

[Corte a negro] [Silencio]

4. Representación Final

(PLAYA DE LOS BAÑOS DEL CARMEN)

[Fundidos entre planos] Comienza el sonido de pájaros, seguidamente suena la música del piano, iniciando la pieza musical nº4 con unos acordes. Al mismo tiempo, Carlos toca esos acordes al piano.

[Corte a negro]

La pieza musical continúa, Carlos toca el piano y el texto poético comienza a escucharse (voz en off). [Fundido entre planos] Carlos y Blanca interpretan juntos la escena, Carlos al piano y Blanca con su cuerpo. Carlos desaparece de escena, aunque la música sigue sonando. El texto continúa, al cual Blanca irá dotando de

movimiento. Blanca se dirige hacia los árboles. [Fundido y superposición de planos] Blanca continúa interpretando el texto y la música a través de los movimientos de su cuerpo. Entre arena y árboles se mueve. Con piedras y la propia arena juega. Baila y se mueve al ton de la música. Baila y se mueve según las palabras de esa voz en off (según pautas fijadas previamente). Por último, con el mar de fondo y el propio sonido del mar, Blanca lleva a escena sus últimos movimientos. La cámara finalmente asciende y se dirige hacia las nubes.

[Corte a negro] [Silencio]

CRÉDITOS FINALES

(Sonido del mar)

(Título) *Infancia, mi proyecto de proceso creativo*

Participantes [...]

Universidad de Málaga.