



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escola Politècnica Superior de Gandia

Ideació i creació dun Vídeo Assaig, MaAmiga

Treball Fi de Grau

Grau en Comunicació Audiovisual

AUTOR/A: Mayor Boronat, Pau

Tutor/a: Herráiz Zornoza, Beatriz

CURS ACADÈMIC: 2023/2024

“A la meua família i amics, per donar-me sempre de la mà quan ho he necessitat, i a mi, per no perdre mai l’esperança”

Resum

Un vídeo-assaig és una forma d'expressió audiovisual que combina elements d'un assaig escrit amb imatges, clips de vídeo i sovint narració. Els vídeo-assajos solen utilitzar muntatge, edició i altres recursos cinematogràfics per transmetre idees de manera més dinàmica i visualment impactant. El present Treball de Fi de Grau consisteix en la realització del vídeo-assaig *Mà Amiga*. La idea del projecte està basada en una reflexió personal sobre el concepte de l'afiliació i la seua importància en les nostres vides, arribant a la conclusió de que tu mateix pots ser el teu propi recolzament. En aquesta memòria s'aborden totes les fases de realització de qualsevol producte audiovisual (preproducció, producció, i postproducció), per així comentar com han estat cada una de les fases en la realització de *Mà Amiga*.

Paraules clau: Vídeo-assaig, fotografia, naturalisme, minimalisme.

Abstract

A video-essay is a form of audiovisual expression that combines elements of a written essay with images, video clips and often narration. Rather than simply presenting information in a linear way, video essays often use editing, editing, and other cinematic resources to convey ideas in more dynamically and visually impactful ways. This Final Degree Project consists of the video-essay *Helping Hand*. The idea of the project is based on a personal reflection on the concept of affiliation and its importance in our lives, reaching the conclusion that you yourself can be your own support. To carry out this work, an analysis of the video-essay will be carried out as a concept, and as a form of stylistic creation. All phases of production of any audiovisual product (preproduction, production, and postproduction) are also addressed, in order to comment on how each of the phases have been in the realization of *Helping Hand*.

Keywords: Video-essay, photography, naturalism, minimalism.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	4
1.1. JUSTIFICACIÓ DEL TEMA	4
1.2. OBJECTIUS	5
1.3. METODOLOGIA.....	6
1.4. DIFICULTATS	¡Error! Marcador no definido.
2. EL VÍDEO-ASSAIG COM A FERRAMENTA AUDIOVISUAL	8
2.1. QUE ÉS?.....	8
2.2. HISTÒRIA	¡Error! Marcador no definido.
2.3. PIONERS	13
2.4. REFERENTS.....	18
3. NATURALISME I MINIMALISME A L’AUDIOVISUAL	22
4. PREPRODUCCIÓ	24
4.1. GUIÓ	24
4.2. NECESSITATS DEL PROJECTE	27
4.2.1. DIRECCIÓ DE FOTOGRAFIA	28
4.2.2. LOCALITZACIONS.....	36
4.2.3. PLA DE RODATGE	38
5. PRODUCCIÓ	39
5.1. RODATGE	39
6. POSTPRODUCCIÓ	44
6.1. MUNTATGE I ETALONATGE	44
6.2. LOCUCIÓ.....	46
6.3. MÚSICA	47
7. RELACIÓ DEL TREBALL AMB ELS OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS) DE L’AGENDA 2030	48
8. CONCLUSIONS	49
9. BIBLIOGRAFIA	51
10. ANNEXOS	56

1. INTRODUCCIÓ

En este primer apartat, es coneixeran les bases del Treball de Fi de Grau, pel que fa al motiu de l'elecció del tema, amb la justificació que es mereix aquesta. Cal destacar l'elecció dels objectius principal i secundaris, que s'expliquen al subapartat pertinent. També es comenta la temàtica de la peça audiovisual i la metodologia que s'ha dut a terme per poder realitzar aquest projecte audiovisual. Per últim, es parla sobre els diferents reptes que ha dut la realització d'aquest TFG, que es comentaran també a la conclusió, aportant la solució d'aquests.

1.1. JUSTIFICACIÓ DEL TEMA

Este projecte consisteix en la ideació i creació del vídeo-assaig *Mà Amiga*, el qual es basa en contar una història per així arribar a apel·lar als sentiments i les emocions. Aquesta producció prové d'un guió, realitzat en forma d'assaig, propi, en el qual es parla sobre la necessitat que existeix en nosaltres, els humans, d'estar acompanyats durant el transcurs de la nostra vida, sense ser conscients que al cap i a la fi, sempre ens tindrem a nosaltres mateixos.

La motivació principal que va néixer amb mi per dur a terme aquest projecte, ve donada per la necessitat d'expressar els meus sentiments més enllà del paper, i poder mostrar tot allò que soc i sent de manera audiovisual. La creació de *Mà Amiga* també està relacionada en el meu afany per voler reunir tots els coneixements adquirits en el grau de Comunicació Audiovisual, que he cursat a l'Escola Politècnica Superior de Gandia, en un mateix producte, per així demostrar la meua validesa com a estudiant d'aquest grau.

La temàtica d'aquest vídeo-assaig ve donada per diferents converses que vaig tenir amb mi mateix durant el curs 2022-2023, en el que vaig haver de viure sol, i açò va dur a experimentar diferents moments de tristesa i soledat. Vaig fer un anàlisi sobre la situació i vaig decidir que aquest tema podria donar per fer el meu Treball de Fi de Grau, ja que té tot el necessari: experiència personal, sentiment, emoció i motivació per parlar d'aquest tema. Com en el moment de la realització d'aquest projecte, la situació ha millorat, s'arriba a la conclusió de que ningú et coneix com un mateix, i que sempre estaràs acompanyat si estàs amb tu.

Després de moltes reflexions, es va indagar sobre el tema a tractar, i es va desenvolupar el concepte de "mà amiga", que ve donat de l'expressió "donar una mà

amiga”, que bàsicament és un gest d’ajuda, que serveix per brindar recolzament desinteressat per a qui ho necessita, oferint temps, recursos i habilitats per col·laborar en moments difícils. Dins de la definició d’aquest concepte ressalten l’empatia i la solidaritat, per mostrar interès pel benestar de l’altre. Per això, en aquest projecte, la “mà amiga” no es mostra com una cosa física, sinó com un sentiment, volàtil.

Ja clara la temàtica, calia elegir el format que millor s’adaptava a les necessitats del projecte, i donat que el text ja estava escrit, i el que més s’adaptava a aquest era la estructura de l’assaig ja que aportava la llibertat que necessitava el projecte i no limitava a fer un guió com és normalment preestablert. D’aquesta manera només faltava realitzar algunes adaptacions literàries i investigar sobre el concepte vídeo-assaig, ja que al no haver estudiat formats com aquest, la dificultat augmentava, però amb ajuda del visionat de diferents produccions, es considerà que el vídeo-assaig, gràcies a la llibertat creativa, l’adaptació a la crítica, i a l’estar en continu creixement, podria donar més peu a la imaginació i la creativitat.

En altres ocasions he participat en tot tipus de projectes audiovisuals, però cap com aquest, ni tan personal, ni tan complicat, pel fet d’intentar plasmar les emocions de manera controlada i sense excedir-se i no donar un to massa arriscat al producte final. Per això, s’ha intentat dur tot a terme amb la millor execució possible, i poder transmetre el que es volia.

1.2. OBJECTIUS

Respecte als objectius d’aquest Treball de Fi de Grau, cal mencionar la divisió entre dos tipus: per una banda els principals, que abasta totes les expectatives preses globalment, que en este cas seria elaborar un vídeo-assaig que continga elements narratius i visuals per ser ideat i creat.

Per altra banda, també són importants els objectius específics, que són les expectatives que es volen aconseguir, i en este cas serien:

- Estudiar el terme vídeo-assaig
- Escriure un assaig per poder incloure-hi imatges rellevants
- Dissenyar les imatges pertinents per al vídeo-assaig, tenint en compte les referències en les que aquest és basat

1.3. METODOLOGIA

Com en qualsevol producte audiovisual, es deu seguir una metodologia per a poder realitzar el projecte. Al dividir-se en diferents parts, cal tenir en compte que la metodologia sempre sol ser en forma de cascada, és a dir, que fins que la primera fase no està acabada, no es pot, o millor dit no es deu, passar a la següent, per a que així el producte vaja agafant forma poc a poc.

La primera part seria la investigació teòrica, el que inclou la recerca d'autors i obres importants dins del món dels vídeo-assajos, i que més tard seran rellevants per a la realització de *Mà Amiga*. Així s'aconsegueix tot el necessari per assentar les bases del projecte i encontrar els seus punts clau.

Ja realitzada esta fase, cal centrar-se en la part pràctica, en la creació i idealització de *Mà Amiga*, és a dir, la fase de preproducció, ja que en esta fase es creà el guió que està basat en l'assaig, però descrivint cada moviment o acció que es realitzaran, també es triarà qui serà l'actriu tenint en compte les necessitats que les accions escollides necessiten, formar un equip de treball, i per últim dur a terme tots els plantejaments estilístics tant per la part de la fotografia, com de l'art i el so.

Després d'aquesta preparació, es va dur a terme el rodatge, el qual s'explicarà en el seu apartat pertinent, on es comenta tot el procés de gravació, els problemes que van sorgir, i les dificultats encontrades. Aquest es va dur a terme els dies 30 i 31 de maig de 2024.

La postproducció no pogué començar fins que no es va tenir la producció de la peça musical, ja que era la part que faltava per poder marcar el ritme del muntatge, i més tard, s'incloué la locució i, per últim, l'etalonatge del producte audiovisual.

Per últim, aquest projecte es tancarà en les conclusions que s'han pogut traure tan de la part de preproducció, com de producció i postproducció, i també es comenta tot l'après durant el procés d'ideació i creació d'aquest vídeo-assaig, *Mà Amiga*.

1.4. REPTES

Pel que fa als reptes experimentats per a dur a terme aquest projecte, el principal seria el dur més enllà les meues emocions i experiències viscudes, ja que és un projecte autobiogràfic, i donar-les un sentit visual a aquestes emocions. A més, la part del principi, el primer acte, es tracta d'una sensació del passat, i recordar-ho i donar-li importància, no ha sigut de gust.

A part, també és important la falta de temps per dur a terme el projecte, ja que a més d'estudiar aquest Grau, també estudie al mateix temps Enginyeria de

Telecomunicacions, que també precisa d'atenció, treball i temps en quant al TFG d'aquesta carrera.

Tot açò ha produït una sèrie de retards que han conclòs en la realització del projecte a finals de maig, i la redacció d'aquesta memòria fins mitjans de juny.

2. EL VÍDEO-ASSAIG COM A FERRAMENTA AUDIOVISUAL

L'elecció de l'elaboració d'aquest apartat es basa en la necessitat d'explicar en general el concepte de vídeo-assaig a mode de marc teòric, per a més tard comprendre quina ha sigut l'evolució del concepte des dels seus orígens fins el que coneixem hui en dia. També, junt aquesta explicació, es mostren els referents que personalment resulten més rellevants i acompanyen el concepte de vídeo-assaig tal i com jo mateix l'entenc. Finalment, hi ha un subapartat dedicat als referents fora d'aquest format que han servit d'inspiració per a la creació d'aquest projecte audiovisual.

2.1. QUE ÉS UN VÍDEO-ASSAIG?

Existeixen diferents formes d'explicar el concepte del vídeo-assaig, i totes elles s'aproximen a termes relacionats a la investigació i producció artística. Ángel García Roldán (2019), comenta que:

El vídeo-assaig, com a forma de pensament audiovisual es pot considerar una forma aïllada de creació audiovisual experimental, tot i que també conforma una estructura pedagògica d'aprenentatge hàbil per a l'alfabetització audiovisual, i un instrument vàlid per a la indagació en diferents contextos de recerca, especialment en Investigació basada en Arts i Investigació Artística.¹

O també es podria definir d'una manera diferent, com ho fa Daniele Dottorini (2021), de manera que:

En les seves variades formes, llavors, el video-assaig es caracteritza sempre com una modalitat d'escriptura (o reescriptura) mitjançant una combinació d'imatges, sons i textos. Pot ser una pràctica analítica rigorosa i atenta d'un film, de l'estil d'un autor o fins i tot d'un sol element recurrent en múltiples pel·lícules.²

El vídeo-assaig es referència com una narrativa mestra del pensament audiovisual, ja que cal entendre'l com a deutor directe del film-assaig, on la representació i la reflexió es conjunten: es reflexiona representant, i es representa reflexionant. Per entendre millor el concepte de film-assaig, Josep M. Català (2005) explica que:

L'èmfasi es posa més en el procés que en els resultats... més que en el contingut d'aquest, sense que s'arribi a un estricte formalisme, perquè és essencialment el caràcter del contingut el que produeix les peculiaritats del procés de reflexió. En aquest sentit en el film-assaig les idees no es tenen, sinó que es fan, es construeixen de manera literal. Aquest constructivisme s'ha de

¹ Traducció pròpia.

² Traducció pròpia.

contemplar en els seus dos vessants, ja que no només es construeixen, es manufacturen, les idees, sinó també les eines que treballen aquestes idees, fins al punt que, en el film-assaig, ambdós processos es confonen... (citat per Ernesto Pesci Gaytán, 2012)³

Casimiro Torreiro i Josetxo Cerdán (2005), són els escriptors de l'obra *Documental y vanguardia*, i a l'apartat de A Modo de Introducción, comenten que el film-assaig aborda les mateixes característiques que el documental d'assaig. És per això, que respecte als aspectes més representatius d'aquest format, es podria parlar de característiques de la mateixa forma que parla Antonija Balić Šimrak (s.f), de forma que respecte les característiques d'aquest format:

El vídeo-assaig com a gènere audiovisual no té regles estrictes; per tant, els autors tenen la llibertat de donar-li el seu toc personal i enriquir-lo a partir dels detalls, com l'animació, els efectes i la música. Tots aquests elements doten el vídeo assaig d'un to particular.⁴

Açò, junt al fet de que es combinen elements narratius i visuals, es tracta d'un concepte híbrid, basat en diferents aspectes, com la multimodalitat, per l'ús de diferents modes de comunicació, la estructura coherent, ja que al basar-se en un assaig, cal que estiga compost per introducció, cos i conclusió. També es té en compte l'argumentació, que ha de ser clara i fonamentada, per donar pes a la narració, i també l'estil i la creativitat, que venen donats per l'experimentació tècnica que permet explotar artísticament aquest concepte, per a que així l'espectador estiga entretingut i la presentació de l'experiència siga dinàmica.

Gràcies a l'expressió multimodal ja comentada, aquest format ofereix diferents possibilitats a l'hora de documentar el contingut en el que es basa, creant un enfocament personal, seguint les regles bàsiques, com que les escenes visuals i el text han de complir un rol equitatiu, ja que ambdós elements interpreten el mateix tema de manera àgil i ràpida, aportant fluïdesa al contingut a difondre. És per açò que la temàtica i l'estil de cada vídeo-assaig és tan ampla com la quantitat d'artistes que decidisquen crear-ne un.

Per últim, també seria interessant introduir el vídeo-assaig com una autobiografia, com diria Ángel García Roldán (2019):

L'aspecte biogràfic del vídeo-assaig permet incloure tota classe d'experiències personals, somnis i opinions per assajar-se a un mateix, en el sentit d'experimentar-se o exercitar-se —a mig camí entre el filosòfic i la semblança—. Per tant, també permet a l'autor qüestionar-se o interrogar-se, assumint el mitjà audiovisual com un espai en el qual es generaran les idees sense importar si existeix un text que les explique. El vídeo-assaig, per tant, és una

³ Traducció pròpia.

⁴ Traducció pròpia.

pregunta permanent i una indagació constant, una forma de pensament que proposa una mirada per permetre'ns pensar a través d'ella.⁵

2.2. ORIGENS

Les arrels d'aquest format, relacionat amb el món acadèmic i artístic, venen donades per diferents tradicions interrelacionades, i el seu desenvolupament va lligat a diverses etapes de la història del cine, la crítica cinematogràfica i, com en quasi tots els àmbits, l'adaptació a les noves tecnologies dels mitjans de comunicació.

Les primeres experiències cinematogràfiques venen donades des dels primers dies del cine, ja que tant directors com teòrics han utilitzat aquest mitjà visual per explorar i comunicar idees complexes d'explicar. Des del 1920, ja Sergei Eisenstein (1898-1948) i Dziga Vertov (1896-1954), van començar a analitzar i comentar la política i societat de l'època mitjançant experiments que feien amb el muntatge i l'edició, per crear assajos visuals.

No fou fins la dècada del 1940 que el concepte d'assaig fílmic va néixer, ja que va començar a agafar forma gràcies a treballs com *Let There Be Light* (John Huston, 1946), i *Night and Fog* (Alain Resnais, 1956). L'interessant d'aquestes peces audiovisuals és que ja combinaven elements documentals amb la narrativa personal i reflexiva, com es comenta en el subapartat anterior, creant així una espècie de format híbrid que ja anticipava el vídeo-assaig que coneixem hui en dia.

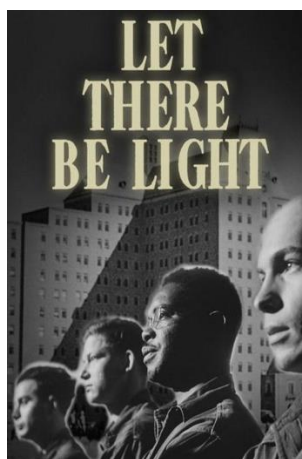


Figura 1.

Portada de *Let There Be Light* (John Huston, 1946).

Font: Filmaffinity

⁵ Traducció pròpia.

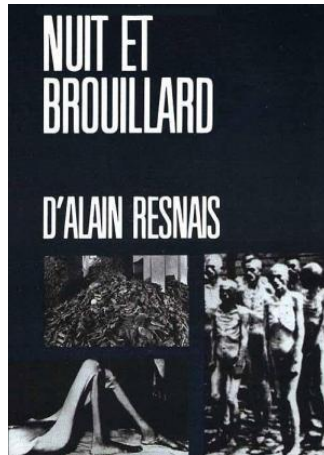


Figura 2.

Portada de *Night and Fog* (Alain Resnais, 1956).

Font: Viquipèdia.

Avançant en els anys, en 1960 i 1970, es va expandir l'art de la crítica cinematogràfica, ja que van arribar les revistes especialitzades en este tema, com, per exemple, Cahiers du Cinéma — revista de cine francesa fundada en 1951 per André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze i Joseph-Marie Lo Duca —, on els crítics defenien el cine com una forma d'art amb una capacitat per a la reflexió profunda. La importància d'aquest fet ve donada perquè les bases teòriques dels vídeo-assajos es relacionen amb l'anàlisi de la tècnica i la narrativa cinematogràfica que venia inclosa, a sovint, en aquestes crítiques.

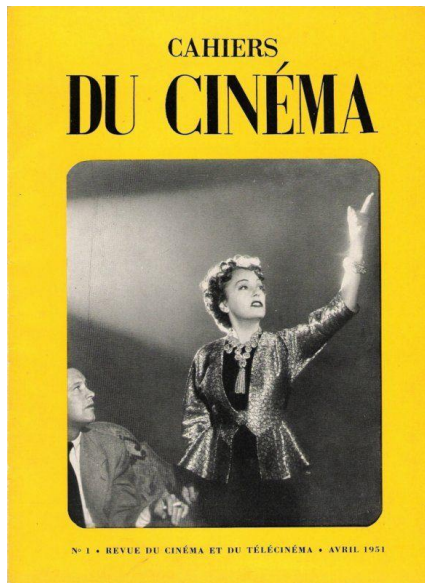


Figura 3.

Portada de la revista Cahiers du Cinéma (primera edició, 1951)

Font: Juantxo Cruz.

Com en molts aspectes de la quotidianitat, el vídeo-assaig s'ha vist afectat per la tecnologia digital, evolucionant amb aquesta. Per una part, l'era del vídeo i la computadora va començar en la dècada dels 80, ja que els artistes de la cinematografia començaren a tindre accés a càmeres de vídeo i computadores, el que va fer que aquests pogueren explorar noves formes d'expressió audiovisual.

Ja entrats els 2000, internet i les plataformes digitals van adquirir molta importància, i en ple auge, arribaren YouTube i Vimeo, el que va provocar una revolució pel que fa a la distribució i la forma de consumir el contingut audiovisual. Aquestes plataformes proporcionen un espai per creadors, el que ajuda a compartir els seus vídeo-assajos de manera global, facilitant així una nova forma de crítica i anàlisi accessible i atractiva.

L'acceptació del vídeo-assaig, com a format ja establert, no ha vingut fins uns pocs anys enrere, ja que ha guanyat un lloc dins del món de l'educació, fent-se servir com una forma d'investigació, i també de presentació. La creació d'aquests productes audiovisuals ja es veu incorporada en diferents entitats educatives, per tenir un fort potencial en quant a la combinació entre rigor acadèmic i creativitat.

Hui en dia, els vídeo-assajos són una ferramenta poderosa dins de la cultura general, ja que, com s'ha comentat, permeten una exploració multimodal que compta amb una accessibilitat i compressió major que la dels assajos escrits tradicionals, fent que l'anàlisi crític estiga a l'abast d'una audiència diversa i ampla.

D'aquesta manera, s'entén com i perquè el vídeo-assaig emergeix d'una forma tan important dins de les nostres vides, convertint-se en una expressió acadèmica, crítica i cultural, destacant les influències claus que faciliten el desenvolupament d'aquest format, com de molts més.

2.3. PIONERS

Ser pioner en algun àmbit en concret significa ser una de les primeres persones en desenvolupar, explorar o liderar una nova àrea, camp d'estudi o pràctica. Els pioners introdueixen noves idees o productes que transformen el que ja havia sigut creat anteriorment. Alguns dels aspectes claus per nombrar o considerar a algú pioner en algun aspecte, serien la introducció de noves idees, desenvolupament de nous mètodes, visió de futur, inspiració i motivació, reconeixement i influència. Ja explicat el concepte, es procedeix a mostrar als principals pioners dins del món dels vídeo-assajos.

Kogonada, un director, escriptor i editor, és principalment conegut pels seus vídeo-assajos, junt al seu treball al cine i la televisió, construint així una reputació dins de l'àmbit cinematogràfic i acadèmic, gràcies a la seua única i estètica visió respecte a l'anàlisi de pel·lícules. Es considera que aquest ha redefinit el concepte de vídeo-assaig, amb ajuda d'un enfocament artístic i reflexiu de la realitat, arribant a mostrar avançades tècniques cinematogràfiques per mostrar els seus arguments, com passa a *What is Neorealism?* (Kogonada, 2013), que tracta les diferències de tall entre Vittorio de Sica (1901 - 1974) i el cine de Hollywood, d'aquesta manera es veuen com aspectes relacionats amb l'edició pot definir un estil cinematogràfic diferent.



Figura 5.

Frames de *What is Neorealism?* (Kogonada, 2013).

Font: Vimeo.

Eduardo A. Russo (2021), destaca de l'obra de l'artista:

La proposta assagística de Kogonada instal·la una veu construïda amb recursos diversos, de vegades és pronunciada per ell, de vegades delegada en cartells o en altres autors que cita o són recitats per altres subjectes. En totes

elles la proposta consisteix a compartir, a curta distància, uns pensaments suscitats per això que s'està veient o escoltant dels materials cinematogràfics que componen les peces. El que està en joc és una manera de mirar, i les experiències cinematogràfiques que entaulen maneres de mirar o escoltar solen ser el centre de la seva atenció.⁶

Altres especialistes necessiten l'ús de la veu en off, però Kogonada és capaç d'enfocar-se en contar la història d'una manera completament visual, gràcies al muntatge i la música, crea una experiència immersiva amb la qual es comuniquen les seues idees de forma efectiva i sense extenses narracions, cosa que ha influït en la forma de percebre i crear el vídeo-assaig modern. Açò ha provocat que les seues obres siguin contínuament citades en contextos acadèmics per la seua profunditat i precisió.

La seua habilitat per combinar imatges, sons i muntatge, han elevat aquesta corrent audiovisual a un millor rang, provocant així que aquest format siga més respectat i legítimament considerat com una forma de crítica cinematogràfica. La tècnica i l'estil de Kogonada han influenciat a diversos vídeo-assagistes, inspirant a una nova generació de creadors a crear i experimentar, ajudant a expandir i diversificar el camp d'estudi.

Per altra part, també es molt reconegut dins del món del vídeo-assaig el cineasta i crític Mark Rappaport, el qual és reconegut per innovar el concepte i donar-li una nova visió a aquest format. El seu treball combina diferents elements audiovisuals, com podrien ser els documentals, assajos crítics i cine experimental, i aconsegueix construir noves interpretacions de la història del cine i figures importants d'aquest món, amb ajuda de material d'arxiu i narracions en off ja creades, com passa en dos dels seus treballs més importants: *Rock Hudson's Home Movies* (Rappaport, 1992), que tracta la vida del boxador i la seua mort causada pel SIDA, i *From the Journals of Jean Seberg* (Rappaport, 1995), on es segueixen, de forma auto-biogràfica, tots els passos que va donar aquesta actriu, incloent-ne els seus casaments i investigacions que es van dur al voltant d'ella. Aquests dos exemples podrien considerar-se suficients per comprendre el fet de que aquest comunicador està molt enllaçat amb la crítica social i cultural.

⁶ Traducció pròpia.

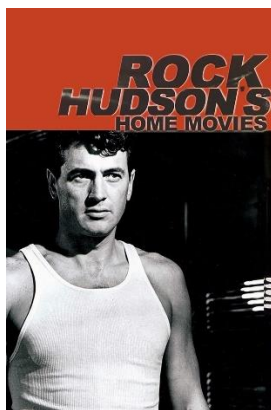


Figura 6.

Portada del vídeo-assaig *Rock Hudson's Home Movies* (Rappaport, 1992).

Font: Filaffinity.

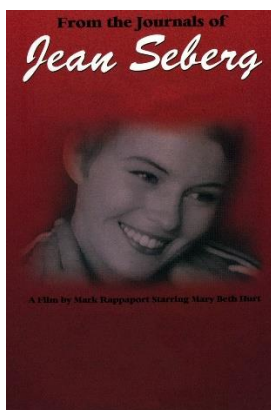


Figura 7.

Portada del vídeo-assaig *From the Journals of Jean Seberg* (Rappaport, 1995).

Font: La Vanguardia.

És considerat un dels principals pioners dels vídeo-assajos per la seua habilitat en desentranyar i reinterpretar el que ha està creat, realitzant desmuntatges de peces per donar el seu enfocament sobre la història del cine, oferint una nova perspectiva sobre aquesta i el seu impacte cultural. Açò implica un anàlisi crític del textos cinematogràfics, fet que revela aspectes que estaven ocults o que poden passar desapercebuts en un anàlisi tradicional, el que converteix les seues obres en rellevants dins de l'àmbit acadèmic.

La metaficció i la intertextualitat, que bàsicament és quan una obra de ficció té contacte amb la realitat, són utilitzades per Rappaport per explorar la construcció i percepció de la narrativa cinematogràfica, per analitzar el contingut de les pel·lícules i conèixer la relació d'aquestes amb altres obres i la cultura de l'època d'aquesta. El seu treball ofereix un model valuós per a qualsevol projecte acadèmic en aquest àmbit,

proporcionant tant una metodologia com una inspiració per a la creació de vídeo-assajos.

Dins dels pioners del vídeo-assaig, l'últim per comentar serà Harun Farocki, conegut crític de cine i artista alemany, centrat en l'anàlisi de les imatges, tecnologia i representació en la societat. Per a dur a terme el seu propi concepte, utilitzava material d'arxiu i narracions pròpies per explorar diversos temes socials, com la guerra, la feina, la vigilància i la producció industrial. Això el va dur a ser considerat un dels pioners del vídeo-assaig, per la seua visió reflexiva i experimental en el cine.

Entre tants motius, com en els altres casos, la innovació en la forma i el contingut d'aquest format és un dels motius de la seua importància. Farocki fa us de les seues creacions audiovisuals per explorar i fer crítiques respecte a la societat contemporània, els mitjans de comunicació i la política, amb ajuda d'un enfocament innovador pel contingut crític i combinar narracions i textos amb imatges d'arxiu, que és un dels trets més distintius d'aquest cineasta, com passa a una de les seues obres més importants, *Images of the World and the Inscription of War* (Farocki, 1988), en el que Farocki analitza com el cine ha representat als treballadors al llarg de la història, començant per una pel·lícula dels germans Lumière. Aquesta peça es va tornar emblemàtica pel seu estil, ja que s'utilitzen múltiples fragments de pel·lícules, amb comentaris crítics, i reflexiona sobre les implicacions socials i polítiques d'aquestes representacions, recontextualitzant així imatges històriques i mediàtiques per oferir noves perspectives sobre esdeveniments i processos socials.



Figura 8.

Frame del vídeo-assaig *Images of the World and the Inscription of War* (Farocki, 1988).

Font: Tate.

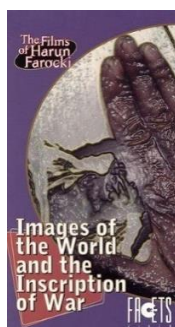


Figura 9.

Portada del vídeo-assaig *Images of the World and the Inscription of War* (Farocki, 1988).

Font: IMDb.

Sovint, aquest artista citava i feia referència a altres obres del món audiovisual (cine, art, literatura...), per crear així una xarxa de significats intertextuals que enriqueixen els seus arguments, per buscar un diàleg amb altres formes d'expressió i coneixement, ja que en molts dels treballs de Farocki s'explora com les imatges tenen la capacitat de construir i manipular la realitat, com passa al vídeo-assaig *Videograms of a Revolution* (Farocki, 1992), en el que s'analiza com la TV i els vídeos participaren activament en els diferents esdeveniments que van succeir en la Revolució Romanesa de 1989.



Figura 10.

Frame del vídeo-assaig *Videograms of a Revolution* (Farocki, 1992).

Font: IDFA institute.



Figura 11.

Portada del vídeo-assaig *Videograms of a Revolution* (Farocki, 1922).

Font: Amazon.

Aquest vídeo-assaig, entre altres, és una clara declaració de l'afany i l'interès de l'artista per les noves tecnologies, ja que en diverses obres mostra com afecten aquestes en la percepció i la cognició de la realitat, ja que en algunes ocasions s'ha investigat la relació entre les imatges tècniques i el seu impacte en la societat, com passaria amb les imatges d'una càmera de vigilància i com aquestes mateixes imatges estan reproduint-se a una computadora.

Com altres artistes, Farocki fa un ús autoreferencial del vídeo-assaig, ja que representa reflexions sobre l'acte de creació i el consum d'imatges al mateix temps que es presenten arguments i narracions originals. Per açò i per més, molts artistes fan referència de les obres de Farocki com a influència, pel seu enfocament interdisciplinari i la capacitat per fusionar teoria i pràctica, el que el du a ser estudiat en contextos acadèmics per la profunditat analítica i l'enfocament crític de les seues peces audiovisuals.

2.4. REFERENTS ARTÍSTICS I CONCEPTUALS

Mà Amiga parteix de la base d'uns referents que varen exercir un paper crucial per poder construir i desenvolupar la idea principal d'aquest vídeo-assaig. Aquest Treball de Fi de Grau s'inspira en una ampla varietat d'influències tant estilístiques com conceptuals, que han modelat la seua direcció estètica i narrativa. Per a la creació d'aquesta peça ha sigut necessari narrar des de la pròpia experiència personal, com ja s'ha comentat en apartats anteriors, però aplicant un treball previ respecte a la investigació sobre el concepte de vídeo-assaig, i l'estètica plantejada, que es veurà en el següent apartat de la memòria.

Aquesta investigació va dur una gran quantitat d'hores visualitzant tot tipus de vídeos i narracions que serviren d'inspiració, entre aquestes, diferents vídeo-assajos, discs de música sencers, pel·lícules de cine independent, videoclips musicals i algun que altre *podcast* per poder inspirar-se.

La font principal de referències són les plataformes de *streaming*, com per exemple Youtube, Vimeo o Filmin, que són mundialment conegudes.

Per a poder dissenyar la divisió d'actes en la que es parteix *Mà Amiga*, va ser necessària una triple recerca, ja que en cada part es tracta una emoció diferent, pel que l'estètica i l'estil va canviant. En la primera part s'observa un àmbit més desolador, amb una estètica basada en la obscuritat. En el segon acte, l'esperança comença a florir, i les emocions són ja més positives. Per últim, la felicitat emana tant en la narració com en l'entorn i l'actuació de l'actriu. Aquestes anotacions seran necessàries per poder entendre tant els referents com el sentit del vídeo-assaig, ja que la base d'aquest és l'evolució del personatge al mateix temps que va canviant l'entorn, la il·luminació i la narració, com si es recorregueren les situacions de nit, alba i dia en el mateix vídeo-assaig, com ja s'ha explicat en anteriors apartats d'aquesta memòria.

Al dividir la feina en tres apartats diferents, es considerarà que la millor tècnica era basar-se en la narració, i a partir d'este punt començar a idear una imatge que puga referenciar la veu en off. El principal motiu d'aquesta decisió fou el fet de que l'important era que les imatges representaren a la perfecció el significat i el motiu de cada paraula i frase, i no al contrari, però tenint en compte que cada espectador pot interpretar l'assaig com vulga, elegint les intencions de cada acte, però el fil conductor de cada interpretació és sempre el mateix, degut a la conclusió del vídeo-assaig en qüestió, per transmetre intimitat i proximitat.

Doncs bé, començant pel primer acte, els referents d'aquest s'encontren sobretot dins de la literatura, en llibres com *Viajes por el Scriptorium*, de Paul Auster, que utilitza la situació que viu el protagonista de la història, que està atrapat dins d'una habitació sense recordar com ha arribat fins aquell lloc, ni qui és. Així es retraten temes com la tristesa o la soledat, a través de l'aïllament físic i mental del protagonista, presentant meditacions sobre la naturalesa de la identitat i l'experiència humana en un context basat en la desconexió i la pèrdua. A més, amb la narrativa es reflexa com la soledat i la tristesa impregnen tots els aspectes de la vida d'una persona quan es troba desconnectada de la seua història i les seues relacions, i es veu atrapada en un bucle de desesperança i confusió. En aquest mateix acte també existeixen referències musicals, sobretot en el disc "111" de Milo J, en el qual l'artista es centra en una

profunda exploració de la identitat, les emocions i les experiències personals, abordant temes com la superació d'adversitats, connectant així amb la seua audiència en l'àmbit més emocional. La peça més característica és *El Bolero*, en la que s'explora la soledat i la tristesa a través del desamor, amb elements musicals melancòlics i una profunda carrega emocional, reflectint amb la seua lletra la pèrdua, la nostàlgia i l'abandonament, mostrant de manera efectiva l'essència d'una relació perduda.

En quant a l'estètica d'aquesta part, els referents han sigut també musicals, però centrant-se més en els videoclips de certs artistes. Alguns dels exemples en els que s'ha enconstrat inspiració podrien ser:

- *Yo invito* (Virgili Jubero, 2021), d'Amaia, amb diferents escenes en les que es troben paisatges exteriors nocturns, en un àmbit rural, com una muntanya plena de cabres, amb certa fixació en mostrar la silueta de la forma del cos de l'artista, deixant a la imaginació diferents aspectes dels seus moviments.
- *Dolorme* (Rosalía Vila, 2020), de Rosalía, que sense tenir videoclip, el seu *visualizer* mostra la figura d'ella damunt d'una superfície, tombada i amb una expressió facial de tristesa absoluta.
- *Aroma* (Jean La Fleur, 2022), de Sen Senra, amb escenes en primer pla, gravades amb una llum completament blava que mostra que la gravació fou nocturna, i també en exterior, i moviments de càmera molt fluïts i que desperten interès a l'espectador.

Per al segon acte, el que es vol mostrar és el camí de l'esperança, el que en una peça literària podria conèixer-se com el desenllaç de la història, i en aquest cas, es mostra com l'alba, ja que l'assaig ve del lloc més obscur d'aquest, on es mostren imatges referenciant a la nit, la tristesa o la soledat, i en aquest acte es pretén que es mostre un canvi tant en la narració, com en l'ambientació, el paisatge o la pròpia protagonista del vídeo-assaig. Es podria descriure com una mescla perfecta entre melancolia, serenitat, por i esperança, i les referències es basen en tot tipus de contingut audiovisual que recorre aquestes emocions, combinant cada un per crear una narrativa i ambientació correcta i coherent.

Com en l'altre cas, la referència estilística prové dels videoclips de varis artistes, com per exemple:

- *Yamaguchi* (Neelam Khan Vela, 2022), d'Amaia, un videoclip ple de melancolia, tant en la part escrita com en la visual, ja que la base d'aquesta cançó són els records viscuts per l'artista a aquest parc de Pamplona on ella va

créixer. Al videoclip encontrem diferents imatges amb tonalitats càlides i crues amb una estètica merament naturalista.

- *I Burned LA Down* (Rick Farin, 2022), de Noah Cyrus, amb una peça audiovisual basada en mostrar el canvi del protagonista, i les diferents fases del foc, des de la plena flama, fins la cendra més consumida, amb imatges en exterior en un àmbit rural i un cel tenyit amb tonalitats càlides, que reflexa en el terra i aconsegueix emanar d'aquests colors tota la pantalla.
- *Soleá* (Roy Viceroy, 2021), de Barry B, on hi ha una escena completa en la que està l'artista en un fons en el que es mostra el cel d'un alba, i pareix que ell forme part d'aquest fenomen de la naturalesa.

Per últim, i com és evident, el tercer acte es basa en la llum que du un dia solejat, amb una especial connexió amb la naturalesa i la llibertat de ser feliç i no sentir-te nugat a una absoluta tristesa i que la soledat siga solament un record del passat, una època, o un sentiment passatger. Tot açò es mostra tant en la part visual, com en la veu en off del vídeo-assaig, ja que fent una simple comparació entre les tres parts d'aquest, podem observar una evident diferència d'aquetes tant per la dicció, o per les imatges mostrades.

En aquest cas, a part de referències musicals també existeixen de cinematogràfiques:

- *Estiu 1993*, Carla Simón (2017), que tracta la història d'una xiqueta que s'ha d'adaptar a una nova vida després d'un canvi que fa que la seua vida done un gir de 360°. L'estètica d'aquesta pel·lícula és merament naturalista i minimalista, aconseguint que el propi entorn rural català forme part de la història com un personatge més de la narrativa.
- *A mi manera* (Raül Refree, 2022), de Guitarricadelafuente, un videoclip en el que es mostra un entorn valencià, aportant açò sentit a la narrativa ja que és capaç de combinar la pròpia lletra de la cançó, complint les intencions d'aqueta, amb una experiència visual naturalista que mostra l'entorn com el protagonista principal de la història.
- *Tumbado En El Jardín Viendo Atardecer* (Pedro Artola, 2021), de Sen Senra, en la que es narra una història dividida en dues parts, diferenciades per la música, el ritme i la lletra d'aquesta, i també per l'entorn i l'àmbit que es mostra al propi videoclip.

3. NATURALISME I MINIMALISME A L'AUDIOVISUAL

El naturalisme i el minimalisme són dues estètiques que han exercit rols fonamentals i molt importants dins de l'evolució de l'art audiovisual, ja que aquestes dues són capaces d'oferir perspectives úniques respecte la representació de la realitat i la simplicitat visual i narrativa. Ambdues han sigut influents en la creació de narratives audiovisuals que prioritzen l'autenticitat, ressaltant la seua importància i transformacions al llarg del temps.

En quant al naturalisme, a la web de EcuRed⁷, es comenta que:

El Naturalisme diu que l'existència de l'ésser humà està determinada per forces naturals, que la humanitat no pot controlar. Està basat en la filosofia del determinisme. Aquesta filosofia diu que l'home està controlat pels seus instints, les seves passions i pel seu entorn social i econòmic. L'objectiu del Naturalisme és reproduir la realitat amb total imparcialitat. Es diferencia del Realisme en què incorpora una actitud amoral en la representació objectiva de la vida. Els escriptors naturalistes consideren que l'instint, l'emoció o les condicions socials o econòmiques regeixen la conducta humana, rebutjant la lliure elecció i adoptant el determinisme biològic de Darwin i l'econòmic de Marx.

En el Naturalisme es destaca la dependència de l'ésser humà a les condicions ambientals i denuncia els límits concrets de la seva personalitat ètica. Es neguen els principis estètics tradicionals per proposar una revolucionària comparació entre el "bell" i el "lleig". Es reivindica el que la gran literatura aristocràtica i burgesa havia rebutjat durant segles.⁸

És per això que el naturalisme es coneix com una extensió del realisme, ja que aquest adquireix els principis del realisme per dur-los a un nivell més intens i detallat, per poder arribar a mostrar la vida quotidiana d'una manera fidel i precisa, afegint determinisme científic i un enfocament més profund de la vida humana. Aquest moviment te les seues arrels al món de la literatura i del teatre del segle XIX. Un dels pioners d'aquesta estètica fou Émile Zola (1840 - 1902), qui duia a terme una observació meticulosa i una precisa representació de la vida quotidiana, definint el naturalisme cinematogràfic com una posta en escena que busca eliminar les artificiositats i presentar als personatges i situacions de manera autèntica.

Pel que respecta a la història i evolució del naturalisme, es troben estudis i proves que mostren els seus inicis al cine, on va començar a prendre forma a principis del segle XX, amb l'ajuda de cineastes com Jean Renoir (1894-1979), amb la seua cerca constant de capturar la vida tal i com és, amb un enfocament en personatges complexos i entorns detallats, cosa que va servir d'ajuda a les següents generacions de cineastes interessats en aquesta estètica. També cal comentar el moviment inventat a Itàlia a la dècada del 1940, el neorealisme, que profunditza en el naturalisme fins al punt d'utilitzar actors no professionals, escenaris reals i una narrativa que reflexa les dificultats de la societat, com feien a les seues obres artistes

⁷ EcuRed. (s.f). *Naturalismo en arte*. (https://www.ecured.cu/Naturalismo_en_arte)

⁸ Traducció pròpia.

com Roberto Rossellini (1906-1977), Luchino Visconti (1906-1976) i Vittorio de Sica (1901-1974). Les dècades posteriors, l'evolució d'aquest format va venir donada per l'enfocament a temes socials, creant peces d'estil documental que mostren el compromís dels cineastes de l'època amb la representació autèntica de la lluita de la classe treballadora i humil.

En l'actualitat, el naturalisme segueix sent molt important i poderós sobretot en el cinema independent i en pocs segments del cine *mainstream*. Algun dels exemples seria *Boyhood* (Richard Linklater, 2014), que mostra l'evolució i el creixement d'un xiquet durant 12 anys, i serveix com a mostra de que el naturalisme també es pot adaptar a peces de llarg termini, per poder capturar la realitat de manera profunda i amb matisos.

Respecte al minimalisme, a la Real Acadèmia Espanyola (RAE), s'explica que es:

Tendència estètica i intel·lectual que busca l'expressió de l'essencial eliminant el superflu.⁹

És a dir, el minimalisme audiovisual és una estètica que emfatitza en la simplicitat i la reducció d'elements visuals i narratius a l'essencial. Al reduir els elements es crea una experiència cinematogràfica única que pot ser profunda, evocadora i emocionalment ressonant. Els seus principis estan basats també en la economia narrativa i en l'ús del silenci i el so, al mateix temps que la restricció i moderació, mostrant importància en l'enfocament a l'essencial per crear una atmosfera seguint una estètica filosòfica.

Els inicis d'aquesta estètica venen de la mà del cine, com en la majoria dels casos. Artistes com Robert Bresson (1901-1999) i Yasujiro Ozu (1903-1963) van proclamar i posar de moda aquesta rama cinematogràfica, el primer amb un enfocament en la puresa i l'eliminació d'adorns innecessaris, creant una experiència cinematogràfica austera i meditativa, i el segon amb una composició estàtica i narratives senzilles que reflectien la vida quotidiana del Japó amb una simplicitat commovedora. El minimalisme es va expandir a la dècada del 1940 i 1970, amb l'auge del cine d'autor i les obres de directors com Michelangelo Antonioni (1912-2007), per explorar l'alineació moderna a través de llargues tomes i paisatges desoladors i Chantal Akerman (1950-2015), amb pel·lícules com *Jeanne Dileman*, *23 quai du Commerce*, *1080 Bruxelles* (Akerman, 1975), on es mostra una narrativa minimalista per explorar la monotonia de la vida domèstica.

Actualment, el minimalisme és una corrent influent en el cine independent en la seua quasi totalitat, ja que la majoria de directors d'aquestes peces, com Jim Jarmusch (1973), adopten un punt de vista minimalista a la narrativa i estil visual, utilitzant diàlegs espartans i una estètica visual sòbria per crear un impacte emocional profund, combinant simplicitat visual amb històries centrades en l'experiència quotidiana.

⁹ Traducció pròpia.

4. PREPRODUCCIÓ

Per planificar un projecte audiovisual, es crea un procés basat en tres fases en les que es prenen decisions amb les quals es construirà el relat audiovisual. La primera etapa és la preproducció, i a pesar d'haver varies formes de definir aquesta fase, Federico Vazza (2020) explica que:

És l'etapa de planificació, en la qual es defineix el projecte, es realitza la recerca sobre el tema escollit, s'estableix un primer guió i el corresponent pla de rodatge. A més, es forma l'equip de treball, es fan els contactes necessaris, s'estableix un pressupost i es busca el finançament.¹⁰

També és interessant com comprèn aquest concepte el cineasta Michael Rabiger (1987), que comenta que:

El període de preproducció de qualsevol pel·lícula és aquell en què s'adopten totes les decisions i s'efectuen els preparatius per al rodatge. Pel que fa al documental, inclou l'elecció d'un tema; els treballs de recerca; la formació d'un equip; escollir els equips de filmació que seran necessaris i les decisions quant al sistema, els detalls, el programa i els horaris de rodatge.¹¹

A l'article escrit per Federico Vazza (2020) comentat anteriorment, es diu que existeix una guia per poder organitzar la preproducció, de manera que la primera fase serà escollir la idea i el tema. Doncs bé, com ja s'ha mencionat a l'apartat de metodologia, la idea surt d'experiències personals i autobiogràfiques, per això la temàtica serà l'evolució personal des de la tristesa i la foscor fins la llibertat més plena, acompanyada d'un camí ple d'esperança i força. El segon pas seria la investigació periodística, que és el que s'ha dut a terme en la part del marc teòric d'aquesta memòria, on s'han comentat els orígens, pioners i història del concepte i format del vídeo-assaig. En tercer lloc, cal redactar una hipòtesi, la qual ha d'estar composta per l'enfocament, la premissa i els objectius generals del producte audiovisual. En aquest cas, l'enfocament del projecte es basa en ensenyar mitjançant imatges d'estil naturalista i minimalista la història que es comenta al guió, el qual s'explicarà als següents subapartats, i la premissa seria el punt de partida del raonament pel qual es crea aquest vídeo-assaig. També cal tenir en compte l'estructura de les seqüències, ja que és molt important l'organització del relat. *Mà Amiga* es divideix en tres actes, el primer basat en la tristesa i l'obscuritat, el segon en l'esperança i el sentiment de reconeixement i superació, i el tercer en la felicitat i l'alliberació. La quinta fase és la definició d'una proposta estètica, que en aquest cas seria seguir l'estil del naturalisme i el minimalisme, per crear un entorn realista i íntim per poder arribar amb facilitat a l'espectador. Ja previ al rodatge, està l'etapa del guió, que serà la base del vídeo-assaig. Per últim, com es comenta a la definició de preproducció, és molt important la creació d'un pla de rodatge, que servirà per organitzar la producció en funció del guió.

¹⁰ Traducció pròpia.

¹¹ Traducció pròpia.

Ja aclarits els conceptes comentats, es va poder idear una proposta ferma en quant a la fotografia, l'art i so. Per a cada un dels departaments es va iniciar un procés de documentació per separat, amb ajuda de visualització de vídeo-assajos, pel·lícules, videoclips, curtmetratges, pintura, fotografies...

Al mateix temps que es duia terme la fase de documentació, s'anaven fent reunions en cada departament (fotografia, direcció i producció sobre tot), per explicar amb claredat la dinàmica del treball que es duria a terme i les diferents necessitats del projecte.

Abans de començar amb tot el relacionat amb la creació d'aquest projecte, cal comentar que a l'Annex 1, es troba la fitxa tècnica d'aquest, que mostra la informació més important pel que fa a l'equip humà que compon *Mà Amiga*.

4.1. GUIÓ

El procés d'ideació del guió va estar lligat amb la dificultat d'expressar d'una forma coherent el canvi personal que va suposar la superació de la primera etapa del vídeo-assaig, i intentar tractar de la millor manera possible la diferenciació entre el tres actes. En la justificació del tema d'aquesta memòria es comenta que el transcurs d'aquesta història es basa en experiències personals viscudes durant dos anys, tant positives com negatives, i el que es buscava amb *Mà Amiga* era mostrar que la superació és possible, intentant arribar en tot moment a la conclusió de que sempre estaràs acompanyat si et tens a tu mateix.

Per dur a terme aquest guió, el procés es va dividir en dues parts. La primera es va basar en descriure per a cada acte les accions, sentiments i pensaments que sorgien en cada moment que anava a ser representat. Per a la segona part dins de la ideació, es va intentar reflectir de la manera més realista les situacions, intentant crear un entorn representatiu en quant a la narrativa en la que es basa cada acte.

La versió final del guió (Annex 2) consta d'un estil basat en els assajos narratius, que a la web de Plag¹² (5 de març de 2024), es descriu com:

Els assaigs narratius són on s'uneixen la narració i la reflexió, convidant els escriptors a convertir les experiències personals en històries atractives que connecten amb temes amplis i comuns. Aquest enfocament no només millora la capacitat d'expressar sinó que també aprofundeix la connexió amb els lectors oferint coneixements i experiències humanes compartides. Concretament, un assaig narratiu utilitza històries personals per explorar aquests temes, barrejant experiències de la vida real amb idees reflexives.¹³

¹² Plag. (5 de març de 2024). Fonaments de l'assaig narratiu: Narració i reflexió.

(<https://blog.plag.ai/ca/basics-of-narrative-essay-storytelling-and-reflection>)

¹³ Traducció pròpia.

Doncs bé, a pesar de seguir aquestes intencions, també compta amb inspiracions poètiques, cosa que no el descarta com a guió cinematogràfic, per la facilitat dins de la possibilitat de producció, ja que no existeixen elements ficticis ni res per l'estil. Compta amb elements crus i reals, intentant seguir l'estètica del naturalisme i minimalisme fins i tot en la narració d'aquest vídeo-assaig.

Cal comentar el fet de que el guió mostrat a l'Annex 2 és la recopilació d'un total de 4 textos diferents, en els que expressava les sensacions de cada acte, ja que la idea principal era que la peça estiguera composta per quatre actes, introduint a varies persones a l'últim d'aquests, per poder mostrar que la salvació pot estar refugiada dins de les companyies que intenten ajudar-te incondicionalment. Però degut a la dificultat de producció per la gestió de temps, es va desestimar aquesta proposta. Ja descartada aquesta, es va agafar cada text de cada acte i es va reunir la informació més important per poder crear la versió final.

Els elements visuals que converteixen *Mà Amiga* (Annex 7) en un vídeo-assaig són fonamentalment la carència de narrativitat, ja que la principal intenció és que aquesta vinga donada per les imatges i la imaginació de l'espectador, així es pot crear un entorn íntim amb l'ajuda de la narració en veu en off, i les imatges mostrades en forma de vídeo.

En quant a l'actriu principal, es va escollir una actriu sense experiència, però que tenia molt de pes a la història, ja que al tractar-se d'un relat autobiogràfic, es podria considerar que aquesta seria la principal "mà amiga" de la història, i intenta representar-se a ella mateixa en les situacions que es comenten al guió. La elecció d'aquest tipus d'actrius inexpertes es deu a l'explicació de Santiago Torrente (2015), amb l'aclariment de que:

L'actor real o persona natural es troba sol, no posseeix tècniques i mètodes per actuar, sinó que respon a conductes espontànies, o una altra direcció i s'hi val de si per interpretar el seu únic rol: ser, ell mateix i no les característiques d'un personatge per viure'l.¹⁴

A *Mà Amiga* es busca mostrar llocs que acompanyen a la representació de cada acte, de manera que es pretén representar l'evolució diürna en cada un d'aquests. L'explicació del fet comentat ve donat per la relació que té, per exemple, la nit amb la tristesa i el dia amb la felicitat, i que la unió entre aquests és l'alba, i així encontrar la relació de l'evolució de la nit al dia, amb la evolució tant de la narració, amb la del personatge, com en les localitzacions o fins i tot la música i els colors que s'empren en cada fase.

Aquest vídeo-assaig consta de sols tres seqüències, una per acte, i amb una narració diferent per a cada una, seguint la estètica minimalista des del guió tècnic, per captar la essència amb la màxima simplicitat i sense ressaltar el superflu.

A continuació, s'explicaran cada una de les seqüències comentades:

¹⁴ Traducció pròpia.

- **SEQÜÈNCIA 1. EXTERIOR. NIT. RIU:**

Es busca mostrar la desolació que provoca la soledat, creant un entorn que mostra la duresa d'aquesta situació, sense mostrar cap solució evident, però mostrant el camí cap a la sortida del problema que es genera amb la narració.

- **SEQÜÈNCIA 2. EXTERIOR. ALBA. BARRANC:**

Amb aquesta seqüència es transmet la sanació o recuperació del personatge, amb un àmbit molt més esperançador que l'anterior, però l'actuació i les accions de l'actriu mostren encara deixalles de la tristesa i de la por de trobar la felicitat, pensant que eixe sentiment no està fet per a ella.

- **SEQÜÈNCIA 3. EXTERIOR. DIA. ALBUFERA:**

En esta part, ja és lliure de la tristesa i la obscuritat, ja ha trobat la manera de ser feliç i sap que s'ho mereix, que pot i que sap. Açò crea un entorn de tranquil·litat i alliberació, aconseguit amb els moviments de l'actriu i de la localització de gravació.

La base de la història es podria resumir en la necessitat de mostrar la relació del personatge principal amb el sentiment que es tracta, creant un entorn íntim entre els dos, mostrant en cada moment com afecta cada espai i emoció a l'actriu.

Totes les seqüències tracten de transmetre al màxim els sentiments que es van sentir al moment que descriu cada acte, per això les localitzacions escollides tenen un significat, explicat al subapartat dedicat a aquest tema.

4.2. NECESSITATS DEL PROJECTE

Per a dur a terme *Mà Amiga*, es van haver de previndre diferents necessitats per a que el projecte es puga portar avant. D'aquesta manera, la primera fase ja ha sigut solucionada a l'apartat anterior, amb la planificació i el guió, creant un guió ben estructurat, acompanyat d'un calendari, per poder dividir de forma correcta les diferents feines que la peça audiovisual necessita.

Les necessitats es divideixen en diferents departaments, per això caldrà contar amb un sòlid equip humà, que en aquest cas estarà creat per un total de 4 persones. Per una part Alberto Alcubilla, al departament de producció, foto fixa i etalonatge, Haridian Sarabia, com a ajudant de direcció i edició, Néstor Luis, com a operador de càmera, editor i encarregat del departament de so, i jo, Pau Mayor, com a guionista, editor i director del projecte en general. Aquest equip ha estat format per col·laboradors voluntaris i amics, construint així un grup xicotet però multifuncional.

Per a cada departament, es van dur a terme les diferents necessitats que s'utilitzen al món cinematogràfic, i seran explicats a continuació, ja que en aquesta memòria es dedica un apartat per a cada departament.

Per últim, cal tenir en compte el fet de que no tot depèn de les necessitats en quant als recursos humans o logístics, sinó que també farà falta un equip tècnic, compost per una càmera que grave contingut en qualitat, un micròfon per poder gravar recursos de so i un trípod o estabilitzador, entre altres. A part, per a l'edició, cal recórrer a un software o programa d'edició de vídeo, com el DaVinci Resolve 18.6, i altre par a l'edició d'àudio, com l'Adobe Audition, o el Logic Pro X.

4.2.1. DIRECCIÓ DE FOTOGRAFIA

Com la majoria dels aspectes que envolten *Mà Amiga*, la fotografia també està influenciada per la naturalesa i la tranquil·litat mitjançant les imatges. Per fer una exhausta recerca, es van escollir diferents *frames* de pel·lícules relacionades en l'estètica i les situacions de cada acte.

Per a la primera seqüència, es varen utilitzar com a referència les pel·lícules de *The Green Knight* (David Lowery, 2021), *Diamonds of the Night* (Jan Nemeč, 1964), *Knock at the cabin* (M. Night Shyamalan, 2023), *The Quiet Girl* (Colm Bairéad, 2022) i *Ozark* (T3E10) (Alik Sakharov, 2020). D'aquestes, s'han escollit diferents accions i paisatges, com també moviments de personatges i de càmera.

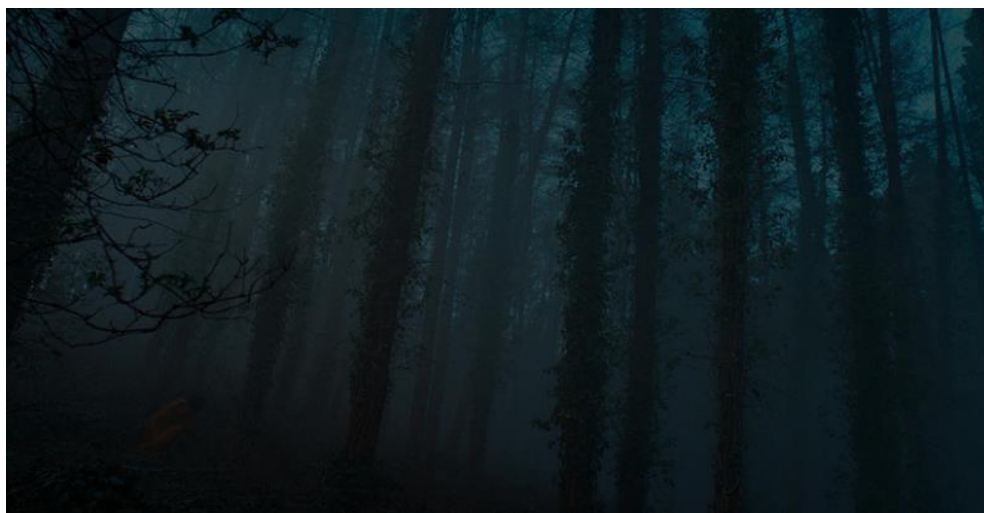


Figura 12.

Frame de la pel·lícula *The Green Knight* (David Lowery, 2021).

Font: Shot Deck.



Figura 13.

Frame de la pel·lícula *Diamonds of the Night* (Jan Nemec, 1964).

Font: Shot Deck.



Figura 14.

Frame de la pel·lícula *Knock at the cabin* (M. Night Shyamalan, 2023).

Font: Shot Deck.



Figura 15.

Frame de la pel·lícula *The Quiet Girl* (Colom Bairéad, 2022).

Font: Shot Deck.



Figura 16.

Frame de la pel·lícula *Ozark* (T3E10) (Alik Sakharov, 2020).

Font: Shot Deck.

El segon acte, el que es basa en l'esperança i la sanació, té com a inspiració les obres de *Border* (Ali Abbasi, 2018), *Ophelia* (Claire McCarthy, 2019), *Black Bear* (Lawrence Michael Levine, 2020), *The Invisible Life of Eurídice Gusmão* (Karim Aïnouz, 2019) i *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010). Les obres van servir sobre tot per saber com enfocar aquesta seqüència, fixant-se en la il·luminació per a les localitzacions utilitzades i també les accions del actors i actrius.



Figura 17.

Frame de la pel·lícula *Border* (Ali Abbasi, 2018).

Font: Shot Deck.



Figura 18.

Frame de la pel·lícula *Ophelia* (Claire McCarthy, 2019).

Font: Shot Deck.



Figura 19.

Frame de la pel·lícula *Black Bear* (Lawrence Michael Levine, 2020).

Font: Shot Deck.

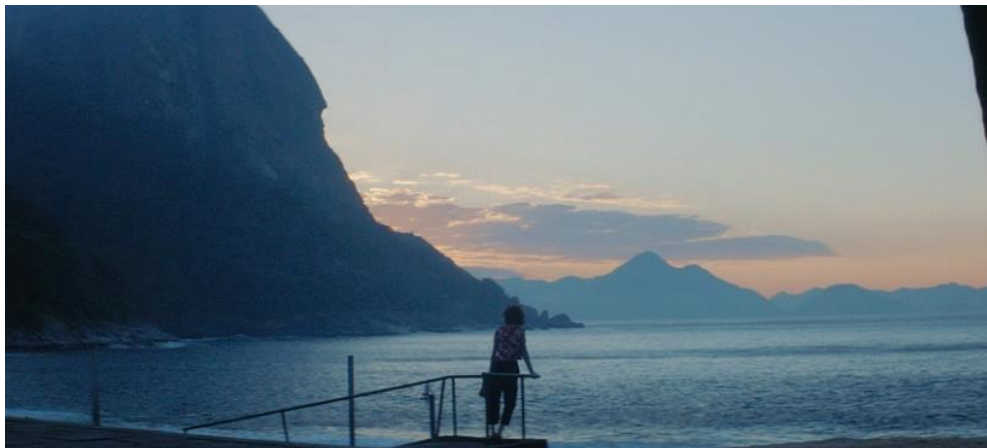


Figura 20.

Frame de la pel·lícula *The Invisible Life of Eurídice Gusmão* (Karim Aïnouz, 2019).

Font: Shot Deck.



Figura 21.

Frame de la pel·lícula *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010).

Font: Shot Deck.

Per últim, s'intenta representar la naturalesa més esplèndida i en l'estat més viu, com passa a les pel·lícules de referència del tercer acte i seqüència, que serien *Lisa Frankenstein* (Zelda Williams, 2024), *Saltburn* (Emerald Fennell, 2023), *Bones and All* (Luca Guadagnino, 2022), *The Tree of Life* (Terrence Malick, 2011) i *Estiu 1993* (Carla Simó, 2017). En aquest cas, les inspiracions han servit de manera total, ja que s'han intentat recrear els plans en quant a il·luminació, moviment de càmera, acció del personatge, ambientació...



Figura 21.

Frame de la pel·lícula *Lisa Frankenstein* (Zelda Williams, 2024).

Font: Shot Deck.



Figura 22.

Frame de la pel·lícula *Saltburn* (Emerald Fennell, 2023).

Font: Shot Deck.



Figura 23.

Frame de la pel·lícula *Bones and All* (Luca Guadagnino, 2022).

Font: Shot Deck.



Figura 24.

Frame de la pel·lícula *The Tree of Life* (Terrence Malick, 2011).

Font: Shot Deck.



Figura 25.

Frame de la pel·lícula *Estiu 1993* (Carla Simón, 2017).

Font: Shot Deck.

Com és de fàcil deducció, totes aquestes obres tenen *frames* interessants i van requerir un visionat ràpid per buscar les escenes que estaven plenes de naturalesa, i així poder encontrar noves obres en les que basar-se.

Després d'aquestes propostes, es va realitzar el guió tècnic (Annex 3), unint totes les inspiracions en un mateix document, i intentant buscar la correlació entre els tres actes, per dotar al video-assaig de coherència i cohesió. Donada la diferència d'estètica en quant a la il·luminació i les accions de la protagonista, es va arribar a la conclusió de que el factor comú entre les tres seqüències seria l'ús d'un estabilitzador de càmera o *gimball*, en concret el Ronin DJI RS 4, per aportar versatilitat, qualitat i reduir les vibracions que es produeixen al gravar en "càmera en mà", i així poder donar un toc més realista a la imatge, com si l'espectador estiguera vivint la narrativa que s'interpreta.

4.2.2. LOCALITZACIONS

En total, aquest projecte compta amb tres localitzacions, cosa que resulta enriquidor tant narrativament, com per al seguiment de l'estètica minimalista de *Mà Amiga*. També cal comentar la facilitat dins de la producció que aquest fet pot causar. Al ser un projecte autobiogràfic i tan personal, les tres localitzacions estan prop del meu lloc de procedència, Muro d'Alcoi, a la Comunitat Valenciana, més específicament, a la Província d'Alacant, per a poder donar-li el que no es pot transmetre ni amb la imatge ni la narració, que és el sentiment de proximitat entre el creador i l'obra.

Totes aquestes localitzacions tenen un significat especial relacionat amb la simbologia de les seqüències, per ser el lloc de refugi per a la reflexió que es trau en cada acte. El major desplaçament fou per arribar al Barranc de L'Encantada, a Planes, que suposà un total de 55 minuts de trajecte entre anada i tornada, però seguia a la perfecció el que es buscava amb aquesta seqüència: sentiment, tonalitat, naturalesa i versatilitat entre muntanya i llac.

Doncs bé, per parts, la primera seqüència va ser gravada al paratge del Baladre, un lloc que està compost per tres parts: riu, senda i vegetació. La connexió entre cada un d'aquests tres elements dona un aspecte d'integració dins de la història, ja que anar per la senda et fa sentir com que estàs entre dos mons diferents i que açò et fa triar entre alguna d'aquestes opcions. A les següents imatges es pot observar la primera de les tres localitzacions:



Figura 26.

Localització per a la primera seqüència (acte 1).

Font: elaboració pròpia.

En segon lloc, el segon acte té lloc al Barranc de L'Encantada, com ja s'ha comentat anteriorment, i aquesta localització va ser escollida sobretot per l'abisme que hi ha en aquest lloc, que provoca un precipici del que molta gent sol tirar-se, ja que no existeix perill anticipat en aquest lloc. Per mostrar la localització, estan les següents imatges:



Figura 27.

Localització per a la segona seqüència (acte 2).

Font: elaboració pròpia.

L'última de les seqüències es basa a l'Albufera de Gaianes, un lloc on predomina el verd, i va ser escollit per l'alliberació que crea aquest entorn, ja que el contacte amb la naturalesa és tan evident, que és eixe tipus de llocs que costa creure que estan tan prop. I a part, seguia a la perfecció la paleta de colors i tenia l'únic requisit d'aquest acte: una passarel·la de fusta i un arbre on recolzar-se. Les imatges de la localització serien:



Figura 28.

Localització per a la tercera seqüència (acte 3).

Font: elaboració pròpia.

4.2.3. PLA DE RODATGE

Ja s'ha comentat al parlar de les necessitats del projecte, però la creació d'un bon pla de rodatge és fonamental per dur a terme una obra audiovisual, ja que, com comenta Andrea Pérez (2021):

Entenem com a pla de rodatge el full de ruta a seguir de cara a començar amb el procés de filmació d' un producte audiovisual. Dins de les diferents fases de tota producció audiovisual, el pla de rodatge se situaria cap al final. Serà un element de consulta habitual per garantir la consecució dels diferents passos de la producció audiovisual.¹⁵

Pel fet de que l'equip està compost per companys amb la mateixa situació estudiantil que jo, l'autor d'aquesta memòria, l'organització va ser molt més fàcil que del normal, ja que tots quatre teníem les mateixes classes i responsabilitats.

Amb una anterioritat d'un parell de setmanes es va poder organitzar una jornada de dos dies seguits de rodatge a finals del mes de maig de 2024, i ja tenint clares aquestes dates, es va avisar a l'actriu principal per conèixer la seua disponibilitat. Com aquesta no va posar cap problema, es va dur a terme tal i com estava plantejat des del primer moment.

Gràcies a que cap factor meteorològic va afectar finalment al rodatge, no va haver cap modificació d'aquest tipus, sense tenir en compte el fet de que es va fer un estudi previ al rodatge, al mateix temps que es creava el pla de rodatge, sobre la trajectòria del sol i la quantitat de núvols que anaven a aparèixer aquell dia, que finalment van ser molts més que els esperats, cosa que va afectar a la il·luminació de la segona seqüència, però aquests aspectes es tractaran a l'apartat dedicat al rodatge, al següent punt.

A l'Annex 4 es pot trobar el pla de rodatge que es va crear, en el que es divideix cada dia depenent de la seqüència que anava a gravar-se aquell dia i sobre tot, l'orde dels plans depenent de com estaven plantejats al guió tècnic (Annex 3), com es sol fer normalment a l'audiovisual.

¹⁵ Traducció pròpia.

5. PRODUCCIÓ

Segons Catherine Michel Antezana (2017), la producció audiovisual es defineix com:

La producció és el comprovant si es va realitzar una adequada planificació del projecte. La producció és la part més important en la realització audiovisual perquè tots els esforços intel·lectuals, humans i físics emprats en l'elaboració, donaran com a resultat un producte audiovisual.¹⁶

En el cas de *Mà Amiga*, per dur a terme la producció es va intentar retardar el màxim possible per a que no coincidira amb altres projectes audiovisual que van tenir la seua part de producció al mateix temps que paral·lelament es duia a terme la preproducció, ja explicada, d'aquest vídeo-assaig.

5.1. RODATGE

Finalment, el rodatge va consistir en un total de dos jornades de gravació, en dos dies, i cada una d'aquestes jornades es va dividir en una vesprada i un matí, sencers. El temps anava destinat a la realització dels diferents plans platejats, i la realització de fotografies que tindrien sentit a posteriori, per poder cobrir l'apartat de foto fixa, la qual va ser realitzada per Alberto Alcubilla, que feia les fotografies al mateix temps que es duien a terme les diferents accions que havia de fer l'actriu mentre es realitzava la gravació.

Com s'ha comentat anteriorment, el problema meteorològic més rellevant es va veure involucrat al moment de gravació de la segona seqüència, que va tenir lloc al Barranc de L'Encantada. En aquest acte s'intentava aconseguir un aspecte càlid, intentant simular l'alba del dia, i per això el rodatge va començar sobre les 7 del matí, que era l'hora prevista per a poder gravar amb la il·luminació que es pretenia. Tota aquesta planificació es va veure truncada quan una gran massa de núvols es va interposar entre nosaltres i el Sol. Açò, a més de tindre connotacions dins de la fotografia, també va provocar que la temperatura decaiguera i no fora l'esperada, i va suposar un moment més incòmode del que ja era, ja que l'aigua estava molt gelada i va tenir repercussions en quant a la seua actuació i les expressions que havia de fer.

També va ocórrer el mateix a la seqüència de l'Albufera de Gaianes, ja que a pesar de que el cel ja s'havia buidat una mica, encara quedaven alguns núvols i açò provocava

¹⁶ Traducció pròpia.

que a moments, la il·luminació fora més dura, o més tènue, que era el que es volia aconseguir. Per això, es va haver de gravar sols quan els núvols taparen el Sol.

A continuació, es mostren algunes fotografies del rodatge, on es veu com es va dur a terme la gravació dels diferents plans de cada seqüència.



Figura 29.

Imatge de la gravació de la primera seqüència (acte 1).

Font: elaboració pròpia.



Figura 30.

Imatge de la gravació de la segona seqüència (acte 2).

Font: elaboració pròpia.



Figura 31.

Imatge de la gravació de la segona seqüència (acte 3).

Font: elaboració pròpia.

També es mostra a continuació algunes fotografies extretes de l'aparta de foto fixa comentada anteriorment:



Figura 32.

Foto fixa de la primera seqüència (acte 1).

Font: elaboració pròpia.



Figura 33.

Foto fixa de la segona seqüència (acte 2).

Font: elaboració pròpia.



Figura 34.

Foto fixa de la tercera seqüència (acte 3).

Font: elaboració pròpia.

En quant a l'equipo tècnic emprat per a la gravació de *Mà Amiga* va ser tot material propi. Pel que fa al vídeo, es va gravar amb una Sony α6400 amb un objectiu de 35 mm, amb una F1.8 i una qualitat de 4k. Com ja s'ha comentat, per a la il·luminació la font de llum principal va ser el Sol, ja que la pràctica total de gravació es va realitzar en

exteriors, i en molts pocs moments es va fer us de reflectors, per modular aquesta llum rebuda.

6. POSTPRODUCCIÓ

Citant de nou a Antezana (2017), aquesta comenta sobre el concepte de postproducció que:

La postproducció és l'última etapa de la realització audiovisual. S'hi comprova i revisa que s'hagi aconseguit tot el material que es va planificar en la preproducció.¹⁷

D'aquesta manera, a la fase de postproducció de *Mà Amiga*, es va considerar molt important el criteri propi dels encarregats de l'edició, tant en el punt d'edició de vídeo, o de so, com també a l'etalonatge d'aquesta peça audiovisual. Açò es comentarà als següents apartats.

6.1. MUNTATGE I ETALONATGE

Com es recomana pels mestres del Grau, aquest procés va començar amb el visionat dels clips gravats, per poder fer una selecció dels que si que anaven a servir per dur a terme el vídeo-assaig, i així començar amb la fase de muntatge del vídeo.

Com ja s'ha dit varies vegades en aquesta memòria, en *Mà Amiga* existeix una divisió de la història narrada en tres actes o seqüències, i amb el muntatge es volia seguir aquesta ideologia. Per això, es va dur a terme un muntatge sensorial, que es podria considerar com una tècnica hàptica, ja que s'intenta expressar emocions i que es perceben a través del tacte.

Per això, en cada acte es pot veure que la base és diferent. Per una part, al primer acte es mostren imatges de l'actriu en un lloc obscur, que emanen tristesa i es solen mostrar imatges de terra i vegetació, centrant-se en la sequedat d'aquest entorn i les accions que l'actriu du a terme. Per altra part, i per contrarestar aquesta sensació de sequedat comentada, en la segona etapa del vídeo-assaig, s'intenten mostrar imatges més be humides, per poder representar la sanació. Es podria considerar que es tracta a l'actriu com si fora una flor, o un arbre, ja que al principi està desnodrida emocionalment parlant, i ara s'ha regat per intentar renéixer d'aquesta sensació. Per últim, amb la flor ja viva, es mostren imatges de com al tercer acte l'actriu ja està plena, tant de bones sensacions com d'un sentiment d'alliberació que impregna la seua felicitat, i açò es vol transmetre a través de la naturalesa i l'aire que li pega a l'actriu en la major part d'aquest tercer acte.

En el muntatge es buscava atraure i cridar l'atenció de l'espectador, generant les sensacions que es proposen en cada un dels actes. Açò s'aconsegueix gràcies a la combinació entre el so i el ritme de muntatge. Per tractar de mostrar una tranquil·litat final, intentant comprendre que mai estaràs sol si et tens a tu mateix, al final de la peça

¹⁷ Traducció pròpia.

audiovisual es produeix un silenci per a poder realitzar una breu autoreflexió sobre el que s'acaba de veure.

Es va emprar com a base el pactat al guió tècnic, amb relació a la duració de la locució que es va realitzar per a la veu en off, que es comentarà en següents apartats, i per això el muntatge és menys ràpid del normal, per a poder donar la importància que es mereix cada frase i l'aire que permet que s'interioritze cada part. Ja finalitzat el muntatge es va passar el projecte a l'encarregat de so per a que poguera començar a treballar.

Ja acabada aquesta fase, es passà al procés d'etalonatge, que va ser crucial per poder obtenir l'estètica que es desitjava per a cada acte. Principalment fou fonamental per solucionar aquells plans que s'han comentat, en els que les condicions climàtiques no eren les previstes, i en alguns casos la llum escassejava. A les següents imatges es mostra el canvi creat amb etalonatge per a cada una de les tres seqüències:



Figura 35.

Comparació de color amb etalonatge de la primera seqüència (acte 1).

Font: elaboració pròpia.



Figura 36.

Comparació de color amb etalonatge de la segona seqüència (acte 2).

Font: elaboració pròpia.



Figura 37.

Comparació de color amb etalonatge de la tercera seqüència (acte 3).

Font: elaboració pròpia.

Aquest projecte es va editar amb el software Davinci Resolve 18.6, que és un programa d'edició que combina ferramentes per poder editar, etalonar, crear animacions gràfiques, fer mescles d'àudio... i moltes més funcions dins d'un sol programa.

6.2. LOCUCIÓ

La locució ja va ser plantejada en el moment de la ideació del guió, tant el fet de la necessitat d'aquesta, com l'estètica i les intencions que anava a tenir. Després de veure els vídeo-assajos que es tracten com a referents en l'apartat al que s'ha tractat aquest tema, es veu com aquestes locucions estan marcades d'una forta naturalitat, i els espais que hi havia entre frase i frase, arribant fins i tot al punt de donar-li un aspecte poètic a un vídeo-assaig.

Aquesta locució és la base del vídeo-assaig, ja que li dona el sentit que té, i envolta el projecte i ajuda a les imatges a crear intimitat i minimalisme audiovisual amb cada vers.

La veu va ser gravada a l'estudi de doblatge de la EPSG, com es mostra en les següents imatges. En aquestes es mostra a l'actriu protagonista del vídeo-assaig realitzant aquesta gravació de veu, ja que així s'aconsegueix personalitzar tant la veu com la imatge de *Mà Amiga*. Després aquests àudios van ser tractats amb Davinci Resolve 18.6.

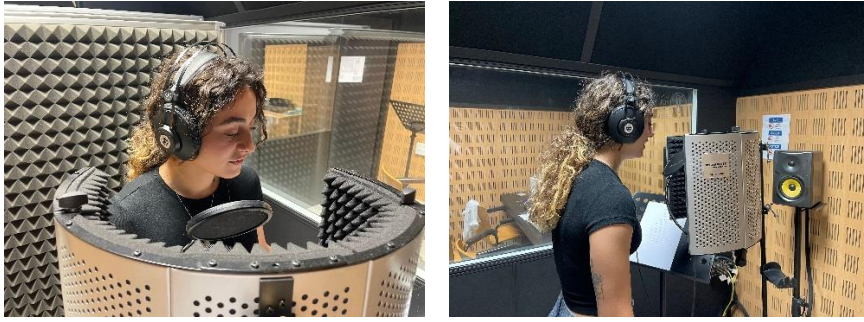


Figura 38.

Fotografies del dia de la gravació de veu a l'estudi de doblatge de la EPSG.

Font: elaboració pròpia.

6.3. SO I MÚSICA

La part de sonorització del vídeo-assaig va ser important ja que per dur a terme aquest procés es va haver de realitzar també una gravació de sons d'ambient els dies de rodatge, per això es pot dir que el que s'escolta com soroll de fons, són realment el que s'escoltava mentre es duia a terme la gravació de *Mà Amiga*. Aquest so d'ambient va ser gravat amb una gravadora Zoom H4n Pro Black.

Al tractar-se de localitzacions naturals i es podria dir que no són de fàcil accés, aquesta gravació no va ser complicada ja que el control de soroll exterior, o humà va ser molt fàcil de controlar, tant per la localització en si, com per les hores en les que es va realitzar el rodatge, que van ser elegides per a que no hi haguera un gran pas de gent.

L'elecció de la música va ser escollida d'un banc de sons sense copyright, però açò no significa que la recerca fora senzilla, ja que es buscava una peça musical que marcara una evolució durant la seua reproducció. Després d'escollir la indicada, mitjançant el programa d'edició de so Logic Pro X, es va separar cada instrument que componia la cançó i així poder avançar o endarrerir els canvis de ritme o la introducció de cada instrument en qüestió.

7. RELACIÓ DEL TREBALL AMB ELS OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS) DE L'AGENDA 2030

Relacionar els treballs finals de recerca o projectes acadèmics amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) de l'Agenda 2030 és fonamental per diverses raons. En primer lloc, aquests objectius aborden problemes globals urgents que afecten tota la humanitat, com la pobresa, la desigualtat, el canvi climàtic i la pau. Alinear els treballs finals amb aquests objectius permet als estudiants contribuir a la solució de problemes d'alta rellevància mundial i, alhora, abordar problemes específics de les comunitats o regions, fent que el seu treball tingui un impacte tangible i directe.

Els ODS promouen un enfocament integral i multidisciplinari per resoldre problemes complexos. Relacionar un treball final amb els ODS fomenta la integració de diverses disciplines i perspectives, cosa que enriqueix l'anàlisi i les possibles solucions proposades. A més, treballar amb els ODS permet als estudiants desenvolupar competències essencials per al segle XXI, com el pensament crític, la creativitat, la col·laboració, la comunicació i la ciutadania global, habilitats que són altament valorades tant a nivell acadèmic com professional.

L'aportació d'aquest vídeo-assaig en quant a les ODSs en les que es relaciona, està a l'Annex 6.

8. CONCLUSIONS

Arribats al punt final, es mostra en primer lloc el grau de consecució entre el que s'ha creat en aquest projecte audiovisual i la intenció de complir tant l'objectiu principal, com els secundaris, plantejats per a dur a terme la ideació i creació del vídeo-assaig *Mà Amiga*, afrontant totes les adversitats i limitacions que han aparegut al llarg d'aquest procés.

El principal objectiu està lligat amb la creació del vídeo-assaig, pel que mitjançant la direcció dels diferents departaments que componen un projecte audiovisual, s'ha dut a terme. D'aquesta manera, en esta memòria s'ha explicat el procés de creació a través de les tres fases que divideix les produccions audiovisuals: preproducció, producció i postproducció.

Per això, s'han hagut de tenir en compte les característiques del vídeo-assaig, per a que existira una forta relació entre la temàtica d'aquest, i com solen ser els vídeo-assajos en general. La narrativa es transmet des del punt de vista d'una sola actriu, que forma part de la meua vida personal en diferents aspectes, és per això que va ser escollida, no per la seua experiència al món de l'actuació, cosa que ha generat que els seus moviments i accions siguen més naturals i espontanis. Açò va acompanyat d'un procés de postproducció basat en l'edició de vídeo, etalonatge, sonorització, i locució de l'assaig creat per formar la història en la que es basa *Mà Amiga*. Tots aquests fets duen a l'espectador a una interpretació i reflexió personal respecte al visionat a la peça audiovisual.

Respecte als objectius secundaris, que estan majoritàriament lligats amb la part teòrica del projecte, es veuen a la part de documentació i investigació d'aquesta memòria, i van tenir un gran significat a l'hora d'aplicar-los en aquest mateix projecte.

Pel que fa a la recerca d'informació sobre aquest concepte i tot el que l'envolta, m'agradaria comentar que ha sigut un procés quant menys difícil, ja que la quantitat i la qualitat d'informació en comparació d'altre tipus de formats, m'ha resultat escassa. Amb el que em vull referir en relació amb la quantitat i la qualitat dels documents, és que existeixen pocs articles de valor, i a més de ser curts, volen abastar molts camps i al final resulta interessant una part molt escassa d'aquest. Açò ha provocat que la fase de recerca d'informació i documentació haja sigut més complicada que l'esperat.

Els pilars teòrics del món del vídeo-assaig s'han comentat en esta memòria, i s'ha intentat que cada un d'aquests aspectes es veja reflectit en el producte final. En primer lloc està la intertextualitat, ja que els vídeo-assajos han de comptar amb diferents referents, com s'ha explicat al marc teòric d'aquesta memòria. En quant a la narrativa audiovisual, s'ha explotat aquest aspecte per poder transmetre idees pròpies a través de la narració, amb imatges i música que acompanyen aquest escrit. En tercer lloc, i un dels més importants, en *Mà Amiga* es compta amb una gran perspectiva personal del tema tractat, a l'estar basat en experiències personals i també ser de caràcter autobiogràfic. Es tracta l'experimentació formal, ja que aquest concepte permet una gran llibertat en quant a l'estructura i la presentació de la informació. Per descomptat, aquest vídeo-assaig s'ha creat mitjançant una comunicació multimodal, ja que s'utilitzen diferents modalitats i s'adapten formant una combinació coherent. Per últim, com passa als assajos escrits, *Mà Amiga* també es centra en l'anàlisi crític i la reflexió, amb l'objectiu de proporcionar una mirada profunda i matisada sobre el tema tractat, convidant així als espectadors a reflexionar sobre la seua percepció del que han sentit a l'hora de visualitzar aquest vídeo-assaig.

Amb açò, es pretén que aquest projecte siga personal i que es tracte tot el creixement del personatge i l'evolució de la història en els tres actes que es divideix, basant-se en experiències personals viscudes en el passat. Dur a l'espectador a una reflexió personal sobre la relació amb la soledat i la importància de ser important per a un mateix, mostrant el bonic i el dolent d'aquest aspecte.

Per aquests motius comentats, les localitzacions van ser escollides, pel significat real que tenen en la narrativa i l'experimentat en cada una d'elles. Per això ens vam haver de transportar fins la zona de l'Alcoià i el Comtat, d'on vinc i on m'han passat les millors i pitjors experiències, però arribant a la conclusió de que mai estaré sol si em tinc a mi mateix.

Aquest projecte m'ha ajudat finalment a materialitzar les meues idees, i donar-li forma als meus sentiments, sobretot als bons. Amb *Mà Amiga* he pogut transmetre les meues idees amb l'oportunitat de treballar amb persones que estime i que m'estimen, convertint aquest projecte amb la meua principal motivació durant aquest temps de realització.

9. BIBLIOGRAFIA

- Abbasi, A. (Director). (2019). *Border* [Película]. Jönsson, P.
- Ainouz, K. (Director). (2019). *The Invisible Life of Eurídice Gusmão* [Película]. Pandora Film.
- Akerman, C. (Directora). (1976). *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* [Película]. Paradise Films.
- Antezana, C. (2017) Las Características de la Producción Audiovisual en la Ciudad de Cochabamba. *Punto Cero, año 22 - n°35*. Universidad Católica Boliviana "San Pablo" Cochabamba. – http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1815-02762017000200003&script=sci_arttext
- Bairéad, C. (Director). (2022). *The Quiet Girl* [Película]. Break Out Pictures.
- Barriuso, G. (Barry B). (2021). *Soleá* [Canción]. En *Soleá*. Sony Music Entertainment.
- Bazin, A. (2004). *What Is Cinema?*. University of California Press.
- Bazin, André. *What Is Cinema?* University of California Press, 1967.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Education.
- Bordwell, David, and Kristin Thompson. *Film History: An Introduction*. McGraw-Hill Education, 2019.
- Braudy, Leo, and Marshall Cohen, eds. *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Oxford University Press, 2009.
- Cardullo, Bert, ed. *Bazin at Work: Major Essays & Reviews From the Forties & Fifties*. Routledge, 2014.
- Català, Josep M. (2005). "Film-ensayo y vanguardia". En: *Documental y vanguardia*. (pp. 109-158). [Barcelona]: Cátedra, signo e imagen. Casimiro Torreiro, Josetxo Cerdán (eds.). <https://cinedocumentalyetnologia.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/09/documental-y-vanguardia.pdf>
- Cook, David A. *A History of Narrative Film*. W.W. Norton & Company, 2016.
- Crawford, P. I., & Turton, D. (1992). *Film as Ethnography*. Manchester University Press.
- Criterion Collection. (n.d.). Essays by Kogonada. Retrieved from Criterion Collection website.
- Cyrus, N. (2022). *I Burned LA Down* [Canción]. En *The Hardest Part*. Universal Music Group, Columbia Records.
- Deleuze, Gilles. *Cinema 1: The Movement-Image and Cinema 2: The Time-Image*. University of Minnesota Press, 1986.

- EcuRed. (s.f). *Naturalismo en arte*. (https://www.ecured.cu/Naturalismo_en_arte)
- Eisenstein, S. (1949). *Film Form: Essays in Film Theory*. Harcourt.
- El video-ensayo. La escritura o el montaje soberano Daniele Dottorini. Traducción de Malena Di Bastiano Arkadin (N.º 10), e025, agosto 2021. ISSN 2525-085X <https://doi.org/10.24215/2525085Xe025>
- Faden, E. (2008). "A Manifesto for Critical Media." Media Commons.
- Farocki, H. (1988). *Images of the World and the inscription of War*. [Video]. <https://mubi.com/en/films/images-of-the-world-and-the-inscription-of-war/trailer>
- Farocki, H. (1992). *Videograms of a Revolution*. [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=TId3AlvfXL4>
- Fennell, E. (Directora). (2023). *Saltburn* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- García Roldán, Ángel. (2020). El vídeo-ensayo en las metodologías artísticas de investigación en educación. *Comunicación & Métodos*, 2(1), 108-125. <https://doi.org/10.35951/v2i1.68>
- Garrett, A. (2011). *The Video Essay: The Future of Academic Film and Media Studies*.
- Guadagnino, L. (Director). (2022). *Bones and All* [Película]. Per Capita Productions.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Kawin, B. (1992). *How Movies Work*. University of California Press.
- Kogonada. (2013). *What Is Neorealism?*. [Video]. <https://vimeo.com/68514760>
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- Lafuente, Á. (GuitarricadelaFuente). (2022). A Mi Manera [Canción]. En *A Mi Manera*. Sony Music Entertainment.
- Levine, L. (Director). (2020). *Black Bear* [Película]. Tandem Pictures.
- Linklater, R. (Director). (2014). *Boyhood* [Película]. Detour Filmproduction.
- Lopate, Phillip. "Mark Rappaport's Essay Films." *Cinéaste* 45, no. 2 (2020): 30–33. <https://www.jstor.org/stable/26891907> .
- Lowery, D. (Director). (2021). *The Green Knight* [Película]. A24.
- Macfarlane, S. (2018). *Stanley Kubrick, director: A visual analysis*. Methuen Drama.
- Malick, T. (Director). (2011). *The Tree of Life* [Película]. Riveer Road Entertainment.

- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- McCarthy, C. (Directora). (2019). *Ophelia* [Película]. Forthcoming Films.
- Monaco, James. *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond*. Oxford University Press, 2009.
- Nash, K., Hight, C., & Summerhayes, C. (Eds.). (2014). *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*. Palgrave Macmillan.
- Nemec, J. (Director). (1964). *Diamonds of the Night* [Película]. Československý Filmexport.
- Orpen, V. (2003). *Film Editing: The Art of the Expressive*. Wallflower Press.
- Pérez, A. (9 de marzo de 2021). Treintaycincomm. *¿Qué es el plan de rodaje?: claves para la producción audiovisual*. <https://35mm.es/plan-de-rodaje/>
- Pesci Gaytán, Ernesto. (2012). Video-Ensayo, Narrativa maestra del pensamiento audiovisual. *Actas del Diseño*, Vol.13, pp. 177-180. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2641/4922>
- Plag. (5 de març de 2024). *Fonaments de l'assaig narratiu: Narració i reflexió*. (<https://blog.plag.ai/ca/basics-of-narrative-essay-storytelling-and-reflection>)
- Plantinga, C. (2009). *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*. University of California Press.
- Plantinga, C. R. (2009). *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*. University of California Press.
- Rabiger, M. (1987). *Dirección de documentales*. (3ª Edición). Neografis, S.L. <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/talleraudiodicat1/wp-content/uploads/sites/178/2020/08/Rabiger-M.-Direcci%C3%B3n-de-documentales-3-preproducci%C3%B3n.pdf>
- Rappaport, M. (1992). *Rock Hudson's Home Movies*. [Video]. <https://vimeo.com/ondemand/rockhudson>
- Rappaport, M. (1995). *From the Journals of Jean Saberg*. [Video]. <https://vimeo.com/ondemand/jeanseberg>
- Romagnoli, A. (2018). *Videographic Film Studies: Criticism in Sound and Image*. Edinburgh University Press.
- Romero, A. (2021). Yo invito [Canción]. En *Cuando no sé quien soy*. Universal Music Group.
- Romero, A. (2022). Yamaguchi [Canción]. En *Cuando no sé quien soy*. Universal Music Group.

Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. SAGE Publications.

Russo, Eduardo. (2021). Poesía y transmisión del cine: los videossayos de Kogonada. *Cuaderno 129 | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (2021/2022)*, pp.229-245 <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/4884/6516>

Sarkhrov, A. (Director). (2020). A por todas (Temporada 3, Episodio 10) [Episodio de serie de televisión]. En *Ozark*. Nateman, J.

Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island* [Película]. Messer, A.

Senra, C. (Sen Senra). (2021). Tumbado en el Jardín Viendo Atardecer [Canción]. En *Corazón cromado*. Sonido Muchacho.

Senra, C. (Sen Senra). (2022). Aroma [Canción]. En *Aroma*. Sonido Muchacho.

Shyamalan, M. (Director). (2023). *Knock at the Cabin* [Película]. FilmNation Entertainment.

Simón, C. (Directora). (2017). *Estiu 1993* [Película]. Inicia Films S.L.

Torrente, S. (2015). La sutura de lo ausente: El espectador como actor en el videoarte. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (52), 19-29. Ciudad Autónoma de Buenos Aires http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232015000200002&lng=es&tlng=en

Uricchio, W., & Pearson, R. E. (1993). *The Cultures of Digital Video*. Indiana University Press.

Vazza, F. (7 de septiembre de 2020). *Clase 2: Preproducción, investigación y fuentes informativas*. Facultad de Periodismo y Comunicación Social (Universidad Nacional de La Plata). <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/talleraudiocat1/2020/09/07/clase-2-preproduccion-investigacion-y-fuentes-informativas/#:~:text=%E2%80%93Preproducci%C3%B3n%3A%20es%20la%20etapa%20de,el%20correspondiente%20plan%20de%20rodaje>

Vertov, D. (1984). *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*. University of California Press.

Vila, R. (2020). Dolerme [Canción]. En *Dolerme*. Universal Music Group, Columbia Records.

Villarruel, C. (Milo J), Safdie, Y. (2023). El Bolero [Canción]. En *111*. Dale Play Records.

Villarruel, C. (Milo J). (2023). *111* [Álbum]. Dale Play Records.

Whitelaw, M. (2008). "Toward a Creative Critical Practice." *Transformations Journal*.

Williams, Christopher. *Realism and the Cinema: A Reader*. Routledge & Kegan Paul, 1980.

Williams, Z. (Directora). (2024). *Lisa Frankenstein* [Película]. MXN Entertainment.

10. ANNEXOS

ANNEX 1: FITXA TÈCNICA *MÀ AMIGA*

TÍTOL	<i>Mà Amiga</i>
DIRECTOR	Pau Mayor Boronat
DURACIÓ	2'57"
PAÍS	Espanya
ANY	2024
REPART	Sabina Jordà Juan
GUIONISTA	Pau Mayor Boronat
PRODUCCIÓ	Alberto Alcubilla Campos, Haridian Sarabia González
FOTOGRAFIA	Néstor Luis Mesa, Pau Mayor Boronat
MÚSICA	Néstor Luis Mesa
GÈNERE	Drama, documental

ANNEX 2: GUIÓ ORIGINAL *MÀ AMIGA*

MàAmiga

Un assaig de Pau Mayor Boronat

PRIMER ACTE

Despertar,
i no saber qui ets,
no saber on ets

Limitar-se a existir,
sense pensar en viure,
i sentir-se mort,
molts anys abans de morir.

Tornar a començar,
per a que el fantasma em deixi en pau.
Ja que si et consumeixes en silenci,
la gent no sap on atacar.

SEGON ACTE

Comences a veure llum al final del camí,
que més que un túnel és un pou.
Un pou en el que has après a respirar baix l'aigua.

Encontres una mà, una mà amiga,
que et fa sentir despert, i feliç per estar-ho
sabent que anar-se'n a temps,
significa arribar prompte a altre lloc.

Que ha sigut de mi?
Com he estat així?
Ara comença el canvi.

El demà pertany a la gent que es prepara hui.
Perquè ni navegant mil mars, hi haurà algú que s'acoste a
tu.

TERCER ACTE

Tu també pots,
perquè tu també saps,
que sol podria eixir qualsevol nit.
Que el teu moment ha arribat.

Eres com la brisa que flueix
pels pins de la muntanya,

com el pardal que està acompanyat
sense saber quin serà el seu destí,

com les flors que floreixen una al costat d'altra,
per néixer i morir juntes,

com la xiqueta que necessita de sa mare,

i com el que veus tots els dies,
el que vius tots els dies,
i el que enyores tots els dies.




Però recorda,
mai seràs tu si no estimes la teua soledat.

ANNEX 3: GUIÓ TÈCNIC MÀ AMIGA



GUIÓ TÈCNIC

Mà Amiga



1. EXT. NIT. RIU 1




TEMPS T.	TEMPS	PLA	VISUALITZACIÓ	ÒPTICA	DESCRIPCIÓ	MOVIMENT	OBSERVACIONS
-	-	1-1 a 1-3		35 mm	Pla recurs per ambientar i ubicar a l'espectador en la localització en la que succeirà el primer acte (P. General)		
-	--	1-3A		35 mm	Amb el mateix fons que l'anterior, es veuen frames de la xica passejant pel arbres (P. General)		
-	-	1-4		35 mm	PP de la xica obrint els ulls		(Despertar)

-	--	1-5		35 mm	La xica està desorientada, mira al cel com a via d'escap.		(I no saber qui ets)
-	--	1-6		35 mm	Es planta i comença a caminar	45° (des de davant)	(no saber on ets)
-	-	1-7		35 mm	Camina pel bosc i s'acosta al riu, i toca l'aigua amb la mà		(Limitar-se a existir, sense pensar en viure)




-	-	1-8		35 mm	La xica està asseguda en una cadira mirant al costat, una cadira buida		(l sentir-se mort, molts anys abans de morir)
-	-	1-9		35 mm	Continua el camí ella sola sense que ningú l'acompanye, mira cap enrere per si algú va amb ella		(Tornar a començar per a que el fantasma em deixi en pau)
-	-	1-10		35 mm	Camina cara la càmera	Segueix un camí marcat	(Ja que si et consumeixes en silenci, la gent no sap n atacar)





2. EXT. BARRANC DE L'ENCANTADA. AMANEIXER

TEMPS T.	TEMPS	PLA	VISUALITZACIÓ	ÒPTICA	DESCRIPCIÓ	MOVIMENT	OBSERVACIONS
-	-	2-11 a 2-13		35 mm	Pla recurs per ambientar i ubicar a l'espectador en la localització en la que succeirà el segon acte (P. General)		
-	-	2-14		35 mm	La xica està asseguda a les pedres, completament sola, i li pega la llum al rostre. S'alça i es clava a l'aigua. (P. General)	Al principi giratori, i després segueix a la xica	(Comences a veure llum al final del camí, que més que un túnel és un pou. Un pou en el que has après a respirar baix l'aigua)
-	-	2-15		35 mm	Aconsegueix eixir de l'aigua i es col·loca a una pedra	Segueix el moviment de les mans a l'eixir de l'aigua	(Encontres una mà amiga, que et fa sentir despert, i feliç per estar-ho)
-	-	2-16		35 mm	Camina per les sendes del barranc, mirant cap arrere	Segueix a la xica	(Sabent que anar-se'n a temps, significa arribar prompte a altre lloc)


-	-	2-17		35 mm	La xica s'encontra a la part més alta del barranc i respira lentament		(Que ha sigut de mi? Com he estat així?)
-	-	2-18		35 mm	Des del punt més alt, la xica s'apropa a un precipici i es tira		(Ara comença el canvi)
-	-	2-19		35 mm	Es veu com la xica nada al barranc després de tirar-se		(El demà pertany a la gent que es prepara hui. Perquè ni navegant mil mars, hi haurà algú que s'acoste a tu)

3. EXT. ALBUFERA DE GAIANES. DIA

TEMPS T.	TEMPS	PLA	VISUALITZACIÓ	ÒPTICA	DESCRIPCIÓ	MOVIMENT	OBSERVACIONS
-	-	3-20 a 3-22		35 mm	Pla recurs per ambientar i ubicar a l'espectador en la localització en la que succeirà el tercer acte (P. General)		
-	-	3-23		35 mm	La xica està al terra disfrutant de l'herba tocant el seu cos		(Tu també pots, perquè tu també saps)
-	-	3-24		35 mm	La xica està al terra disfrutant de l'herba tocant el seu cos (PP)		(Que el sol podria eixir qualsevol nit)

-	-	3-25		35 mm	La xica corre per la passarel·la de fusta de l'Albufera		(Que el teu moment ha arribat)
-	-	3-26		35 mm	La xica mirant al cel recolzada en un arbre i la brisa de cara (P. General)		(Eres com la brisa que flueix pels pins de la muntanya)
-	-	3-27		35 mm	Pardals volant pel cel blau, amb núvols		(Com el pardal que està acompanyat sense saber quin serà el seu destí)
-	-	3-28		35 mm	Flors amb vent si hi ha		(Com les flors que floreixen una al costat d'altra, per néixer i morir juntes)

-	-	3-29		35 mm	Toca el tronc amb les mans, i l'acaricia com si la mare naturalesa fora la seua progenitora		(Com la xiqueta que necessita de sa mare)
-	-	3-30		35 mm	Es reflexa la ombra de la xica en el tronc que abans tocava		(I com el que veus tots els dies)
-	-	3-31		35 mm	Pla detall de com les mans de la xica toquen l'herba		(El que vius tots els dies)
-	-	3-32		35 mm	El vent li pega a la cara, com si fos els records passats venint-li al cap, i ella tapa el sol, deixant veure un poc de llum, com si fora l'esperança que hi ha en ella		(i el que enyores tots els dies)

-	-	3-33		35 mm	Està asseguda en sobre un tronc, i rient	De pla general a primer pla	(Però recorda, mai seràs tu si no estimes la teua soledat)
---	---	------	--	-------	--	-----------------------------	--

ANNEX 4: PLA DE RODATGE *MÀ AMIGA*

PLA DE RODATGE

Mà Amiga

RODATGE PRIMER DIA: 30/05/2024

IXIDA DE CASA: 20:00h

ARRIBADA: 20:05h

- 25 minuts de preparació.

HORA D'INICI: 20:30h

LOCALITZACIÓ: RIU DE MURO DE L'ALCOI

HORA D'INICI	DURACIÓ	PLA	DESCRIPCIÓ	MOVIMENT
20:30h	10'	1-1 a 1-3A	Paisatge	Aleatori
20:40h	5'	1-8	P. General	No
20:45h	5'	1-7	P. Detall	No
20:50h	3'	1-4	PP	No
20:53h	2'	1-5	P. Mitjà	No
20:55h	5'	1-6	P. General	Seguiment
21:00h	5'	1-9	P. General	Seguiment
21:05h	5'	1-10	P. General	Seguiment

HORA DE FINALITZACIÓ: 21:10h

- Desmuntar el material en 15 minuts.

RODATGE PRIMER DIA: 31/05/2024

IXIDA DE CASA: 08:00h

ARRIBADA: 08:30h

- 30 minuts de preparació.

HORA D'INICI: 09:00h

LOCALITZACIÓ: BARRANC DE L'ENCANTADA

HORA D'INICI	DURACIÓ	PLA	DESCRIPCIÓ	MOVIMENT
09:00h	10'	2-11 a 2-13	Paisatge	Aleatori
09:10h	20'	2-14	P. General a Mitjà	Giratori + Seguiment
09:30h	10'	2-15	P. General	No
09:40h	10'	2-16	P. Mitjà	Seguiment
09:50h	5'	2-17	P. Mitjà	No
09:55h	20'	2-18	P. General	No
10:15h	5'	2-19	P. General	No

HORA DE FINALITZACIÓ: 10:20h

- Desmuntar material en 20 minuts
- Tornar a Muro (30 minuts)
- Esmorzar 1h

IXIDA: 12:00h

ARRIBADA: 12:10h

- 10 minuts de preparació

HORA D'INICI: 12:20h

LOCALITZACIÓ: ALCUFERA DE GAIANES

HORA D'INICI	DURACIÓ	PLA	DESCRIPCIÓ	MOVIMENT
12:20h	10'	3-20 a 3-22	Paisatge	Aleatori
12:30h	5'	3-26	P. General	No
12:35h	3'	3-29	P. Detall	No
12:38h	10'	3-30 + 3-33	P. General a Detall	Seguiment
12:48h	2'	3-32	P. Mitjà	No
12:50h	5'	3-25	P. General	Seguiment
12:55h	5'	3-31 + 3-28	P. Detall	No
13:00h	2'	3-23	P. General	No
13:02h	3'	3-24	P. Mitjà	No
13:05h	(indefinit)	3-27	P. General	Seguiment

HORA DE FINALITZACIÓ: 13:30h aprox.

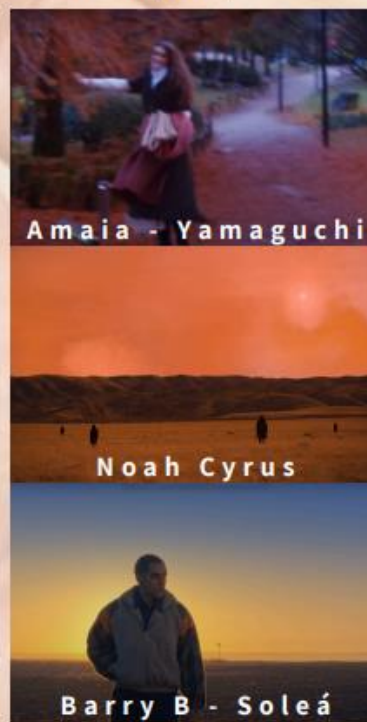
- Desmuntar material en 10 minuts

ANNEX 5: MOODBOARDS D'INSPIRACIÓ ESTÈTICA MÀ AMIGA



REFERÈNCIES

(estilístiques)



INSPIRACIÓ

PRIMER ACTE



INSPIRACIÓ

SEGON ACTE



INSPIRACIÓ

TERCER ACTE



ANNEX 6: RELACIÓ DEL TREBALL AMB ELS OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE DE L'AGENDA 2030

ANNEX 7: VÍDEO-ASSAIG MÀ AMIGA