

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA
GRAU EN COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“Creació i exposició d'una
videoinstal·lació: *The night*”**

TREBALL FINAL DE GRAU

Autor/a:
Albert Sanz Ballester

Tutor/a:
Beatriz Herráiz Zornoza

GANDIA, 2017

Resum

El present treball es centra en la descripció del desenvolupament per a la creació d'una videoinstal·lació: *The night*. La explicació va des del origen del guió, passant per la seua conceptualització a través de referents, la constitució estètica, la direcció artística, la gravació de la peça audiovisual i la edició mitjançant la tècnica de muntatge rítmic. Finalment el projecte acaba amb la organització i promoció d'un esdeveniment a un espai no convencional on s'exposarà la videoinstal·lació i entrarà en contacte amb la seua audiència. *The night* és, en definitiva, un projecte multidisciplinari que advoca per les noves formes d'expressió filmiques i la exhibició de l'art en un espai urbà.

Paraules clau

videoinstal·lació / vídeo conceptual / direcció d'art / muntatge rítmic / exposició artística

Abstract

The following work focuses on the description of the development for the making of a video installation: *The night*. The text goes from the origin of the script, passing for its concept making based on the referents, the aesthetics, the art direction, the shooting, and the rythm edition. Finally the project ends with the organization and promotion of an event in an alternative space where the video installation will be exhibited around its audience. *The night* is definetly a multidisciplinary project that trusts on the new ways of storytelling for films and the exhibition of the art in urban spaces.

Keywords

video installation / concept video / art direction / rythm edition / art exhibition

ÍNDEX

1. Introducció.....	3
1.1. Objectius.....	4
1.2. Metodologia.....	4
2. <i>The night</i>.....	5
2.1. Fitxa tècnica.....	5
2.2. Elecció de la temàtica.....	6
2.3. Sinopsi.....	7
2.4. Guió literari.....	8
2.5. Concepte.....	8
2.6. El vídeo conceptual: Internet i altres vies per cercar la inspiració.....	9
2.7. Referents.....	10
3. Preproducció.....	14
3.1. Tècnica audiovisual.....	14
3.2. Disseny: la idea de la nit.....	15
3.3. Direcció d'art.....	16
3.4. <i>Storyboard</i>	21
3.5. Guió tècnic.....	21
3.6. Pla de rodatge.....	21
3.7. Primeres proves: <i>The day</i>	22
3.8. Pressupost.....	22
3.9. Pla de producció.....	22
4. Producció.....	23
4.1. Assaig de rodatge.....	23
4.2. Rodatge.....	23
5. Postproducció.....	25
5.1. Sincronització.....	25
5.2. Fragmentació i experimentació.....	26
5.3. Evolució sonora: de la textura a la melodia.....	26
5.4. Muntatge final.....	27
6. Exposició.....	27
6.1. Els ciments de <i>The night</i> : arquitectura d'una videoinstal·lació.....	27
6.2. L'espai: on emplaçar <i>The night</i>	29
6.3. <i>Odonien</i> : com aconseguir l'espai.....	30
6.4. <i>The night</i> a <i>Odonien</i> : construint l'espai.....	32
6.5. Ruta d'una nit: com funciona <i>The night</i>	34
6.6. Promoció: com difondre <i>The night</i>	36
7. Documentació.....	39
7.1. Què ha aportat <i>The night</i> ?: ells interpreten "la nit".....	39
8. Conclusions.....	41
9. Bibliografia.....	43

1. INTRODUCCIÓ

El present treball es centra en la narració del procés de creació d'una videoinstal·lació des del seu origen com a idea, passant per la seua constitució estètica i conceptualització fins al dia de la seua exposició. Per la seua naturalesa com a obra artística multidisciplinària aquest procés es realitza en les seues dues vessants creatives: la d'una peça audiovisual (vídeo) i la construcció del seu espai físic (instal·lació) on allotjar-la. Un tercer factor que entra en joc en aquest projecte és la recerca d'un espai concret on emplaçar la obra artística, fugint de les projeccions convencionals a galeries d'art o cinemes preparats per a les mateixes i advocar per la conquesta de nous espais d'exposició no destinats a projeccions.

En aquest projecte no sols es descriu la recerca d'un emplaçament (no convencional) amb relació amb la diègesis fílmica de *The night* sinó al mateix temps de com es pot vendre una idea, abans de ser produïda, als gerents d'un espai, amb l'objectiu d'implicar-los i motivar-los per a exhibir i allotjar un projecte al seu local de manera gratuïta. Per conseqüència aquest fet ens converteix no sols en creadors de l'obra sinó també en productors i distribuïdors de la mateixa, fet d'interès ja que es descriu i es mostra com és possible exhibir un projecte audiovisual i artístic sense apenes recursos seguint aquesta filosofia de treball. Pot ser no siga una model de negoci a priori, però sí que té una funció d'autopromoció directa de l'artista que pot originar en fer contactes per a projectes futurs.

Tota l'experiència conclou amb l'organització i promoció d'un esdeveniment on té lloc l'exposició de la videoinstal·lació durant un dia sencer. Finalment es realitza un vídeo documentalista amb les reaccions i reflexions del públic assistent per a posar punt i final a la totalitat del projecte artístic. Un document necessari on la pròpia audiència ofereix les seues impressions de la obra artística, del concepte espai-obra, i del transfons que ens proposa la història darrere el concepte de *The night*.

Per tant, es tracta d'un projecte ambiciós on es narra la coordinació de les etapes de preproducció, producció i postproducció de la videoinstal·lació, seguidament de la exposició i promoció de la mateixa, així com els problemes que es troben i les solucions que s'estableixen per a portar-ho bon port. Un conjunt de tasques que fan d'aquest un projecte multidisciplinari on es descriu el procés de treball amb diferents tècniques artístiques relacionades amb l'audiovisual, el disseny, i la direcció d'art, i de tècniques organitzatives a l'hora d'exhibir i vendre un producte.

La motivació personal d'aquest projecte naix de l'interès per voler experimentar amb nous formats audiovisuals centrats en la transgressió del gènere fílmic en la seua vessant narrativa i artística. Des que vaig començar a dedicar-me a aquesta professió he sentit

afinitat i atracció per les noves maneres d'expressió fílmiques que van des del videoclip al *videomapping*, passant pel *motion graphics*, el cinema d'autor, el vídeo conceptual i l'espot, per nombrar d'alguns. Sempre indagant en aquelles noves tendències artístiques que advoquen contar històries i comunicar d'una manera diferent donant un pas més enllà.

Després de passar per la escola de disseny de Colònia (KISD) a Alemanya, la meua vessant com a comunicador audiovisual ha estat encara més pròxima a trencar les normes i a *get out of the box* ("sortir de la caixa") potenciant la meua capacitat creativa. La unió d'audiovisual i disseny (entenen disseny com un acte de recerca de solucions per a resoldre un problema) m'ha oferit l'oportunitat de re-conceptualitzar la meua professió amb horitzons encara més llunyans cap a noves maneres de comunicar fora d'allò ja establert.

És per aquestes raons que vaig sentir la necessitat d'iniciar un projecte que reunira tots aquells ingredients que em defineixen com a professional i que alimenten la meua vocació i passió de contar històries d'aquesta manera. D'ací va nàixer la idea de crear una videoinstal·lació. *The night* reuneix tots aquests elements esmenats, no sols per la quantitat de processos tècnics i artístics que aglutina per a treure endavant un producte d'aquestes característiques, sinó també per la filosofia de treball que promou: *learning by doing*, és a dir, aprendre mentre fas, mentre practiques.

1.1. Objectius

Objectius principals:

- Idear i produir una peça de vídeo conceptual per a exposar-la en una videoinstal·lació.
- Idear, produir i exposar la videoinstal·lació que rep el nom de *The night*.

Objectius secundaris:

- Investigar sobre referents de noves tendències d'expressió fílmiques no narratives.
- Crear una història amb un concepte i una estètica al voltant a partir d'uns referents.
- Vendre la idea i exposar-la a un espai no convencional a cost zero.
- Promocionar la exposició de la videoinstal·lació de *The night* al *Odonien Club*.
- Documentar les reaccions i impressions del públic assistent a la videoinstal·lació.

1.2. Metodologia

Per a realitzar aquest projecte la metodologia que s'ha seguit parteix de la base d'aprendre mentre es practica. El funcionament global del projecte per tant es basa en la creació de l'objecte en qüestió per obtindre un resultat real i viure de primera mà el procés de treball i així conèixer personalment els reptes, problemes, i solucions que es plantegen

en la creació de la peça audiovisual i la instal·lació.

En primer lloc tot va començar amb l'elecció d'una temàtica atractiva i actual de la que parlar i analitzar, i a partir d'ací desenvolupar una història i un guió: *The night*. Seguidament abans que res es va fer una investigació i documentació en el camp de la videoinstal·lació i el vídeo conceptual per a establir els referents i les influències que marcarien el concepte i l'estètica del vídeo. Una vegada les bases estaven clares es va començar a perfilar la conceptualització de la història a nivell visual i narratiu. Era important deixar ben depurada i sòlida aquesta primera part perquè era la base de tot el projecte i s'havia de deixar clara. Una vegada esta primera fase, es va establir un calendari organitzatiu de tot el volum de treball ja que hi havien moltes tasques que realitzar a la vegada. En un mes s'havia de tenir el projecte acabat i exposada la videoinstal·lació el 3 de juliol, per a poder fer la memòria després d'acabar l'Erasmus a Alemanya i presentar en setembre de 2016 el TFG (finalment no ha pogut ser així per qüestions alienes al projecte, però sí es va complir el plaç d'un mes pronosticat). El mètode de treball a partir d'aquest moment va estar marcat per la superposició de tasques. Al mateix temps que es realitzava la prova del muntatge rítmic (*The day*, en Annexes) i es feia la recerca de tot l'atrezzo i decorat, es dissenyava com anava a ser l'arquitectura de la videoinstal·lació i es reunia el material tècnic per a la gravació. A la vegada que es gravava s'anava fent una recerca dels possibles espais per a l'exposició i generant el document per a vendre la idea (en Annexes). Durant la edició de la peça s'anava fent promoció de l'esdeveniment (*teaser* i dissenys) per a l'exposició. El dia de la exposició es va gravar el reportatge amb els testimonis de l'audiència que va assistir.

2. THE NIGHT

2.1. Fitxa Tècnica

Títol: *The night*

Duració: 1' 50''

Gènere: Experimental, Conceptual

Tècnica: Gravació + muntatge rítmic

Eines utilitzades: Final Cut X

Direcció: Albert Sanz

Guió: Albert Sanz

Producció: Albert Sanz

Concepte: Albert Sanz

Direcció Art: Albert Sanz

Muntatge: Albert Sanz

Actors (mans): Thais Limoeiro

So: Albert Sanz

2.2. Elecció de la temàtica

Com a primer pas del procés es va fer una pluja d'idees o *brainstorming* on es van posar en conjunt diverses temàtiques de caràcter social que interessaven personalment però que també concerneixen al conjunt de la societat. Alguns temes eren de caràcter més actual com el canvi climàtic, la crisi democràtica o la emigració dels refugiats. I d'altres més genèrics com les relacions humanes, la mort o l'amor. Era necessari que fora un tema que m'implicara o em motivara personalment però també a la resta.



Brainstorming o pluja d'idees

Al llarg de la meua estança Erasmus a Colònia (Alemanya) vaig compondre una sèrie de versos on contava les vivències que m'envoltaven durant els 11 mesos que va durar el meu intercanvi allí. Un dels textos (que podem trobar més avant a l'apartat de "Sinopsi") parla sobre la nit o millor dit sobre el concepte que tenim de la vida nocturna o *nightlife* que en gran majoria succeeix a la societat occidental de hui en dia. Es basa en fer una ullada cap al model d'oci que tenim generalitzat a la societat i sobre la manera que ens comportem. L'avantatge clau del text és que és un breu fragment inacabat i obert a la imaginació. Sense contar ni narrar serveix de font d'inspiració per començar aquest projecte. El caràcter poètic del text ens permet una lliure interpretació del que s'està narrant, i crear un xoc d'emocions que ens faça formular una història pròpia al nostre inconscient. La idea és posar en qüestió una realitat comú i existent a la societat i donar peu a parlar-ne sobre aquesta. Reflexionar, criticar, apel·lar a les emocions i posar en dubte el concepte de la vida nocturna que està establert i replantejar-lo. *Que fem a la nit? Com ens comportem? Perquè esperem a la nit per actuar així?* Es tracta d'abstractar's i mirar que fem, des d'una posició externa.



Imatges de gent de festa que representen el comportament que tenim a la nit (o la matinada)

D'alguna manera *The night* ha de posar en alerta a l'espectador i captivar-lo per tal que cride la seua atenció al mateix temps que intenta transmetre una qüestió central: ens agrada el model de vida nocturna que tenim a la societat occidental? Òbviament és una pregunta retòrica on no interessa la resposta, més bé provocar una reflexió de l'audiència on l'espectador es qüestione la realitat del model social actual.

2.3. Sinopsi

Gran part del projecte va començar amb aquesta sinopsis, que més bé es tracta d'un fragment de versos creats pel mateix autor del projecte. Amb un caràcter poètic i nostàlgic es descriu una escena de manera no narrativa que representa l'esperit de la peça audiovisual.

The night

El sol acarona l'horitzó. Els neons enlluernen els carrers. I els gots de cristall s'aixequen amb poder. La nit ha arribat. La gent ha canviat. Clink, clank, plas, praf. Diu aquell. Krug, krash, pam, pum. Insinua el següent. La casa és plena d'ombres que

mai han estat. Que mai tornaran. Els ritmes es respiren i es ballen els sabors. Tot es barreja a la casa dels colors. La nit ha arribat, la gent ha canviat. Puf, splash, mug, pak!

2.4. Guió literari

Ja que partíem d'una idea bàsica i poc explicativa a la sinopsis, s'havia de crear un guió literari, amb més raó, per crear una història amb una estructura, un principi, un final i una narració clara. Es pot trobar als Annexes.

2.5. Concepte

El concepte de *The night* parteix de la base de voler representar l'evolució d'una festa nocturna per un grup d'amics a una casa. Però, no d'una manera fidel a la realitat. Intenta ser una metàfora i un *collage* abstracte d'una nit. Una representació artificial de la idea de "diversió nocturna a una casa" amb les diverses fases, peculiaritats i *cliches* que compartim al imaginari col·lectiu. De principi a fi "la nit" canvia radicalment. Comença sòbria, tranquil·la, serena, tímida. A mesura que passa el temps és provocadora, exuberant, cridanera, rítmica. I quan s'esdevé el final tot i tots es barregen, el caos governa i les regles del joc canvien.

The night emula aquesta successió d'esdeveniments metaforitzant els fets. S'oblida d'una narració convencional i pren com a protagonistes: als objectes de la nit, les accions que trobem, els colors, i les textures sonores que es produeixen. No conformant-se en focalitzar-se en estos elements, en *The night* es crea una hipèrbole exagerant la realitat d'una nit i deformant-la fins crear un mapa sonor amb ritme i melodia que acabarà convertint-se en un caos a mesura que el temps passa, com si es tractés d'una bola de neu descontrolada caiguent d'una muntanya.

Per tant el so té un paper molt important en la narració com veurem. No sols a nivell visual contarem, sinó també de manera sonora contestarem a una pregunta: a què sona la nit? Representant la nit d'aquesta manera s'intenta posar a l'espectador davant d'un mirall. Si aquest es sent identificat generarem una reacció i una reflexió que gira al voltant d'algunes idees com: Com ens comportem a la nit? Perquè actuem d'aquesta manera tan diferent? Què busquem? Ens agrada el model de nit que tenim? Que hi ha de veritat en el que succeeix a la nit?

2.6. El vídeo conceptual: Internet i altres vies per cercar la inspiració

L'origen de crear una peça audiovisual com *The night* ve determinat per l'interès per contar una història mitjançant un vídeo amb un concepte i una estètica concreta, atractiva i no convencional. A dia de hui l'audiovisual està a tot arreu (televisió, publicitat, cinema, museus) però sobretot, i és on consumim més contingut, a Internet. És a aquest últim sector on es troba la avantguarda i els últims avanços en audiovisual degut a que la competència és massiva i canviant. Constantment trobem tot tipus d'innovacions, continguts, maneres de narrar, i estètiques noves que es fan servir sobretot en camps com la publicitat, el disseny i el videoclip. I és en aquest escenari on ens hem basat per crear *The night*.

A Internet son nombrosos els canals pels quals podem començar a rastrejar referents que ens influencien i ens proporcionen idees i estímuls per configurar el nostre propi estil audiovisual. En primer lloc existeixen plataformes de creatius com *Behance* o *Domestika* per exemple, dos xarxes socials on és pot trobar tota una comunitat d'artistes i dissenyadors que mostren el seu contingut de manera totalment gratuïta. Per altra banda, existeixen altres directoris amb continguts més especialitzats com son *Motionographer* i *Nowness*. Ambdues pàgines mostren projectes dels artistes i estudis més emergents en el sector del *storytelling* i video conceptual amb notícies, entrevistes i reportatges dels mateixos. També podem trobar referents interessants en pàgines dedicades al disseny com son *It's Nice That*, *Fubiz* i *Design Boom* que proporcionen tot tipus de contingut visual i creatiu.

No obstant fora d'Internet també existeixen altres vies per accedir a contingut audiovisual i conceptual d'una manera més minuciosa i atractiva. Els festival d'art i creativitat son un gran recurs per a conèixer de primera mà que s'esta fent en aquest camp. Al nostre territori tenim l'*Intramurs* (València), l'*OFFF* (Barcelona i altres ciutats del món), o el *Blanch* (Barcelona). El més reconegut d'ells és l'*OFFF* al qual acudeixen artistes i estudis d'arreu del món a donar conferències sobre els seus últims projectes. Sobretot és molt interessant perquè et mostren el procés de treball i els problemes quotidians als que s'enfronta cada artista.

Abans de crear qualsevol producte és important "educar el nostre ull" i això sols es resol veient molt de contingut i aprenent a saber triar i destriar allò que funciona del que no. És una tasca que porta temps i és una de les pases importants a l'hora buscar l'estètica i el concepte de *The night*. Amb aquest procés de treball s'ha arribat a obtenir una sèrie de referents que a continuació veurem.

2.7. Referents

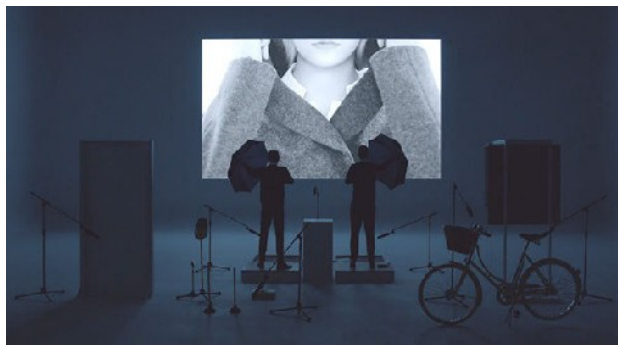
Els referents es divideixen en dos tipus: conceptuals i d'edició.

- **2.7.1. Referents de vídeo conceptual**

Fan referència al tipus de concepte i elements estètics que es tenen en compte.



“OFFF 2017 Open Titles” – Valleé Duhamel (2017)
<http://bit.ly/2ruYtUF>



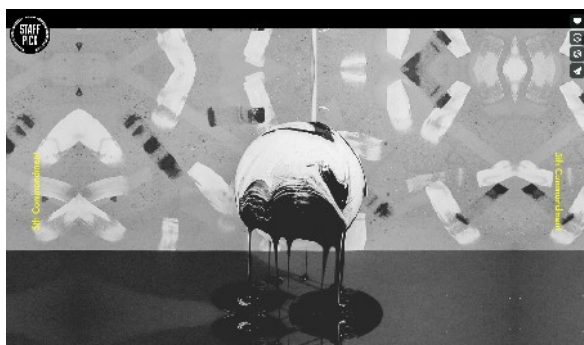
“The Sound of COS” – Lernert and Sander (2014)
<http://bit.ly/2tV4f6H>



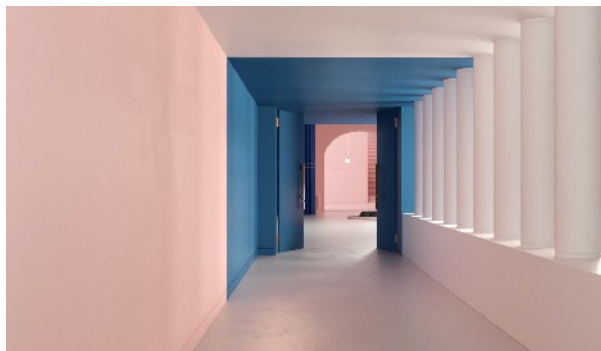
“The Gap” – Daniel Sax (2014)
<http://bit.ly/1aHFTzi>



“IKEA – Kitchen Drummer” - CANADA (2015)
<http://bit.ly/2sy1qoA>



“10 Commandments” – Clim (2017)
<http://bit.ly/2sP6Y1Y>



“The gift hotel” - Sebastian Baptista (2017)
<http://bit.ly/2uTmU02>

- **OFFF 2017 Open Titles” – Valleé Duhamel (2017):** <http://bit.ly/2ruYtUF>

Aquesta peça ha influenciat tant com a concepte narratiu com visual. Es tracta d'un muntatge rítmic visual, en el qual interacciona la repetició de diferents accions al

mateix temps en un mateix pla, cosa que s'ha aconseguit mitjançant un cromà. La interacció dels personatges no seria possible d'altra manera. A nivell estètic, els colors pop i les tonalitats pastís són referents a tenir en compte.

- **“The Sound of COS” – Lernert and Sander (2014):** <http://bit.ly/2tV4f6H>

De *The Sound of COS* es fa servir el so dels objectes com a protagonista. Es recreen els sons de la roba dels personatges en pantalla (com fan els dissenyadors de so a les pel·lícules) per a contar una història com en *The night*. En aquest *film* es ressalta per tant les textures del so, la qualitat de gravació del mateix i la seua versatilitat per a produir emocions. No obstant en *The night* els so de cada objecte prové del mateix, és a dir, està gravat directament.

- **“The Gap” – Daniel Sax (2014):** <http://bit.ly/1aHFTzi>

En aquest *filme* ens crida l'atenció el concepte de cada imatge. Cadascuna és una metàfora del que es diu a la veu en off. Hi ha un paral·lelisme entre el que es diu i el que es veu però no directament: ambdues coses es complementen. Per tant la imatge intenta materialitzar el que diu la veu però amb una imatge artificial i un estètica molt potent i diferenciadora.

- **“IKEA – Kitchen Drummer” - CANADA (2015):** <http://bit.ly/2sy1qoA>

En *Kitchen Drummer* ens fixem en diversos aspectes. En primer lloc, conceptualment és interessant ja que ens transmet la marca IKEA a través dels sons que emeten els seus productes (que després es poden trobar al catàleg). L'altre punt a destacar és la seua estètica artificial, amb paletes de color planes, que crea un espai abstracte amb tocs pop més propis d'un videoclip d'un grup *indie*. La teatralització del espai i la música a partir d'objectes per a crear una atmosfera captivadora són elements a tenir en compte a l'hora de compondre *The night*.

- **“10 Commandments” – Clim (2017):** <http://bit.ly/2sP6Y1Y>

A *10 commandments* es redueix l'escala dels elements i es crea un xicotet escenari fictici per a teatralitzar una història. Aquest és l'aspecte que ens interessa per a contar *The night*. La idea de crear un espai íntim i fictici on passe la història amb els elements i objectes com a únics protagonistes.

- **“The gift hotel” - Sebastian Baptista (2017):** <http://bit.ly/2uTmU02>

Baptista crea un univers propi per a aquest spot de Massimo Dutti. L'elegància

dels espais i dels objectes amb una elecció dels colors i il·luminació molt calculada son suficients per a contar una història. A *The gift hotel* no hi ha personatges. Simplement tracta d'emocionar amb la pulcritud i puresa dels espais i la presentació d'uns objectes. És aquesta narrativita en la que ens hem fixat per a contar *The night*.

- **2.7.2. Referents de la edició**

La tècnica muntatge escollida fou el muntatge rítmic. El muntatge rítmic és una tècnica d'edició que es fa servir de recursos com la fragmentació i la repetició per a crear melodies i canvis de ritmes. Ens permet desvirtuar una seqüència d'accions, manipulant el seu eix cronològic i separant una part de l'acció de la seua totalitat, per aïllar-la i utilitzar-la com a *sample* visual i sonor. S'ha utilitzat en diversos camps audiovisuals com la publicitat, el videoart, la televisió, el cinema, o simplement per a l'experimentació artística. Tots ells comparteixen un comú denominador: crear atmosferes sonores i melodies a través d'objectes que no són pròpiament instruments musicals. Al mateix temps també preten contar una història. Conèixer totes les possibilitats i variants del muntatge rítmic és una tasca vital per a poder experimentar.



“Delicatessen” - Jean-Pierre Jeunet (1991)
<http://bit.ly/2sOQtDe>



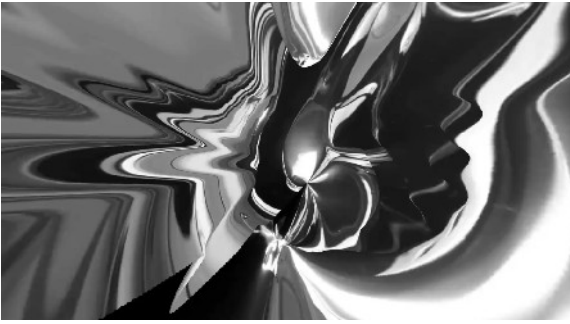
“Requiem for a dream” - Darren Aronofsky (2000)
<http://bit.ly/1ho3WYk>



“Object oriented” - Gabriel Shalom (2011)
<http://bit.ly/2u0i3O8>



“Bonobo-Kerala” - Directed by Bison (2017)
<http://bit.ly/2fgehpz>



“Squarepusher-Damogren Furies” - Joshua Davis (2015)
<http://bit.ly/2sy5TYd>



“Star Guitar/Chemical Brothers” – Michel Gondry (2009)
<http://bit.ly/1loTqQj>

- **“Delicatessen” - Jean-Pierre Jeunet (1991):** <http://bit.ly/2sOQtDe>

D'aquesta escena ens interessa sobretot el muntatge rítmic. Mitjançant diferents seqüències on s'esdevenen accions simultànies, s'utilitza el so com a nexa permanent entre elles, per a crear un mapa sonor ple de textures. Es conta una història amb aquestos sons i accions que van de menys a més. La maximització del so per a produir major impacte en diferents elements: el roll de pintar, els molls del llit, el compas, els colps a la catifa, la roda que s'unfla, *el cello*, etc. Tot té una progressió en intensitat també: el ritme dels sons (de més pausat a més depressa), la escalaritat de plànols (de plànols més oberts a més detallats), el volum dels sorolls, l'acceleració del muntatge, etc. Per acabar, un element a ressaltar també serà el final de la història, ja que acaba amb una intensitat que dramàticament no és possible sostenir, i es frena amb el ritme de tots els elements per mitjà d'un esclafit final que ve marcat per l'orgasme dels personatges principals. Per tant, no sols el muntatge rítmic ens serveix com a exemple per a *The night*, sinó també la narrativa de la història i la progressió dels aconteixements fins al final.

- **“Requiem for a dream” - Darren Aronofsky (2000):** <http://bit.ly/1ho3WYk>

En aquesta pel·lícula ens interessa la manera en que es narren de manera breu però intensa la inserció, la venda i els efectes de les drogues en els protagonistes. Mitjançant plànols detalls (per exemple de la cocaïna, dilatació dels ulls, xeringuilla, droga en la sang), un muntatge accelerat i sobretot l'ús de sons extradiagètics per a potenciar el dramatisme, es conten breus històries sense emprar cap diàleg. Aquesta és la part que ens interessa, de com es pot contar una història amb objectes, amb els sons de les seves accions, i un muntatge rítmic i accelerat.

- **“Object oriented” - Gabriel Shalom (2011):** <http://bit.ly/2u0i3O8>

Object oriented és una de les majors influències a l'hora de compondre el muntatge rítmic. La manera en la que es superposen els sons per a crear melodies mitjançant la fragmentació d'accions amb objectes quotidians és just el que es

busca al nostre projecte. No obstant, no hi ha un correlació explícita entre els elements, cosa que sí que busquem en *The night*.

- **“Bonobo-Kerala” - Directed by Bison (2017):** <http://bit.ly/2fgeh pz>

Aquest videoclip ens ofereix una visió nova del muntatge rítmic, on la imatge va al servei de la música. Mentre la música avança, les accions visuals de la xica es dilaten i repeteixen en el temps, fins transformar la història i donar-li un punt de vista nou. Tal vegada no es precisament el que busquem, però sí que ens ha servit com a inspiració en la postproducció.

- **“Squarepusher-Damogen Furies” - Joshua Davis (2015):** <http://bit.ly/2sy5TYd>

Joshua Davis és un creador audiovisual que mitjançant la programació és capaç de crear formes i colors que van al compas i ritme de la música. El videoclip de *Squarepusher* ens serveix com a inspiració a tenir en compte degut a la precisió dels recursos visuals al tempo de una música enèrgica. És capaç de crear un univers visual únic amb un muntatge molt accelerat i canviant de *frame a frame*. Aquest estil tan agressiu ens serveix com a referent de les possibilitats de la narrativa abstracta i d'un muntatge al servei de la melodia, sense cronologia ni una història lineal.

- **“Star Guitar/Chemical Brothers” – Michel Gondry (2009):**

D'aquest videoclip ens interessa el mapa visual que es crea. Amb elements 3D es crea una realitat complexa i impossible però que escenifica el que passa en cada pista d'àudio en la música *techno*. Son com capes sonores que es van superposant unes a altres i interaccionant. I això és el que fa Gondry però traduint-ho a imatges.

3. PREPRODUCCIÓ

La preproducció fou la fase més complicada i extensa per volum de treball de tot el projecte. Com que es tracta d'un projecte on l'estètica i el disseny de l'escena tenen un gran pes, es va a haver de treballar molt amb el concepte i les idees del mateix, per saber traslladar-les correctament a una altra dimensió i que la història i el to que es volia transmetre tinguera sentit.

3.1. Tècnica audiovisual

Partint que el *com* va a ser més important que el *qué* la tècnica va a afectar en gran mesura al nostre projecte. En aquest cas es va escollir treballar amb la gravació de vídeo tradicional però tenint cura de la *misce-en-scene*: els decorats, l'atrezzo, la paleta de

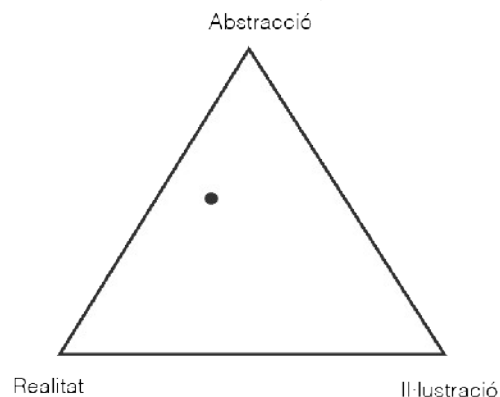
colors i en definitiva tots aquells elements que juguen un paper important dins del quadre fílmic. El motiu d'aquesta decisió naix de la voluntat de treballar i experimentar amb materials reals, físics i orgànics per recrear amb les mans pròpies, i fora dels softwares digitals, una posta en escena amb una estètica potent i cridanera. Es tractava de fer un recerca per tal d'aconseguir i construir un decorat propi sobre el qual gravarem posteriorment. El factor interessant era combinar una tècnica analògica, treballant amb materials físics, textures i objectes palpables, però a la vegada una tècnica digital, dotant-li d'una posterior postproducció que li oferira un caràcter més abstracte i fictici.

3.2. Disseny: la idea de *la nit*

Una vegada es va tenir una temàtica i un guió fixats es va començar a generar i construir un univers diegètic, narratiu i estètic al voltant del concepte de *nightlife*. Quina visió de la nit oferir, i com mostrar-la, seran les qüestions principals a resoldre.

Estos factors han de respondre a preguntes com: a quin tipus de public volem arribar (edat, nivell cultural), quin tipus de surrealisme o allunyament de la realitat volem plasmar (com de ficcionada és la idea i el guió), quina tècnica visual utilitzarem (3D, animació 2D, *mapping*, *stop motion*, rotoscòpia, direcció de fotografia, etc.), quina estètica visual (paletes de colors, estil, materials, textures, llum, etc), com serà l'espai de la videoinstal·lació, i com podrà interactuar l'espectador amb el mateix. En els punts posteriors anirem detallant tots estos aspectes.

- **3.2.1. Public objectiu:** El public objectiu al que va destinada la peça és gent entre 16 i 40 anys i amb un nivell cultural mitjà-alt amb afició per la música i l'art. És el public potencial de poder sentir-se identificat amb els fets que es produeixen al guió i ser capaços de descodificar el significat al experimentar la videoinstal·lació.
- **3.2.2. Grau d'abstracció:** Quant ens volem allunyar de la realitat? Abans de pensar l'estètica s'ha de concretar com d'abstracte serà el nostre film. El següent gràfic ens ajuda a materialitzar-ho de la següent manera:



Gràfic que representa el grau d'abstracció de la història

Quan més proper el punt estiga de cada extrem del triangle, més real o més ficcionat o proper a la il·lustració serà. Es tracta de representar quan prop a l'abstracció o a la il·lustració estarà *The night*. És una manera de concretar quina direcció tindrà la història una vegada escrita a l'hora de ser representada audiovisualment. Si escenifiquem el punt de partida després serà més senzill no perdre's en el procés de creació ni variar l'obra fins un punt on siga irreconeixible a la idea inicial

The night, com veiem a la imatge, es situarà en un punt més proper a una idea abstracta de la nit però conservant elements de la realitat, sense arribar a ser una història totalment incomprendible. Digam que partirem d'una realitat però poc a poc més distorsionada y absurda, no tant visualment, però sí narrativament.

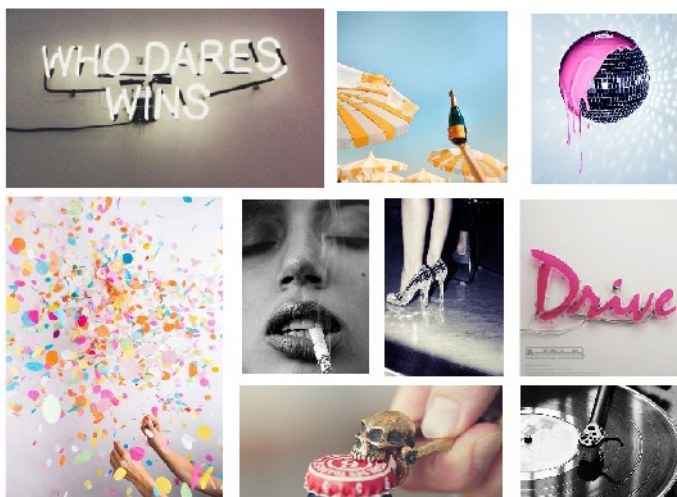
- **3.2.3. Tècnica visual:** Crearem un escenari manufacturat i el gravarem. Així treballarem tècniques no digitals i es podrà experimentar amb noves maneres creatives. Amb el 2D o 3D digital és perdria molt de temps en la producció i l'objectiu és produir un escenari molt cridaner i ric visualment de la manera més fàcil. La tècnica de gravació serà la tradicional, ja que gravarem el so directe d'escena, el manipularem i farem un muntatge rítmic com explicarem en el apartat de "Tècnica audiovisual".
- **3.2.4. Estètica visual:** Com veurem millor desenvolupat en l'apartat de "Direcció d'art" es tractarà d'una estètica desenfadada, amb colors vius i patrons amb tot tipus de formes.
- **3.2.5. Espai d'exposició:** L'espai ha d'estar relacionat amb la temàtica del vídeo. Seria interessant que fora un bar, pub, discoteca o local d'ambient. Però el soroll d'estos llocs podria ser un problema. En l'apartat de "Exposició" es conta com es va resoldre.

3.3. Direcció d'art

La *idea de nit* que es vol plasmar a *The night* és la d'una nit de festa a una casa: divertida, acolorida, cridanera, desenfrenada i amb una estètica visual molt potent. Res te a veure amb un concepte melancòlic o obscur. En *The night* es vol reproduir una nit amb molta llum, radiant, plena de bellesa, nítida. En definitiva una nit plena de vida i ben desperta. Per tant a la direcció d'art s'ha tingut en compte aquesta descripció com veurem en els següents apartats.

- **3.3.1 Mood board**

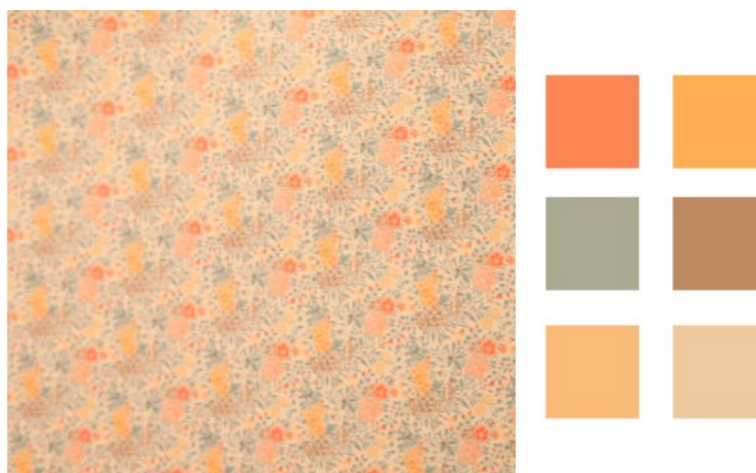
El *mood board* és un anglicisme que significa collage d'idees. És una ferramenta de treball que ens permet crear una taula visual amb referències i elements gràfics que ens ajuden a dissenyar visualment (i no amb adjectius o paraules) quina paleta de colors, formes, textures, il·luminació, accions i elements trobarem en la direcció d'art i sobretot quin caràcter tindrà la peça. Sobretot es una eina que serveix per a ú mateix però també per a mostrar d'un cop de vista i fàcilment la “teua idea” a la resta de l'equip. Per a *The night* es va crear la següent:



Moodboard. Element gràfic per a representar l'actitud de la història.

- **3.3.2. Color**

La paleta de colors que s'utilitzarà a *The night* vindrà marcada pel color del fons de l'escenari. Te un gran protagonisme ja que envoltarà tot el quadre de la imatge. S'empraran una sèrie de patrons acolorits per a crear un efecte de paper pintat com podem trobar a algunes cases dels anys 70 i reproduir un efecte *vintage*. L'objectiu és col·locar un element distintiu i acord amb l'actitud de la història.



Paleta de colors pastís d'un dels fons de *The Night*

- **3.3.3. Referents color**

Abans de posar-se a buscar els patrons que s'utilitzaran com a fons i el material i objectes que sortiran a pantalla, es fa una recerca de referents fílmics i visuals que ens serveixen de punt de partida per a formar la paleta de colors que constituiran *The night*.



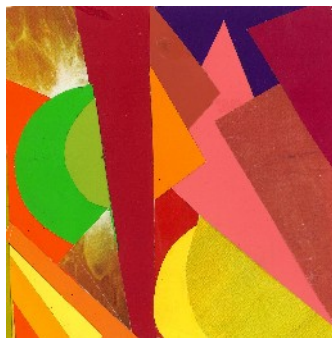
Gran Hotel Budapest – Wes Anderson



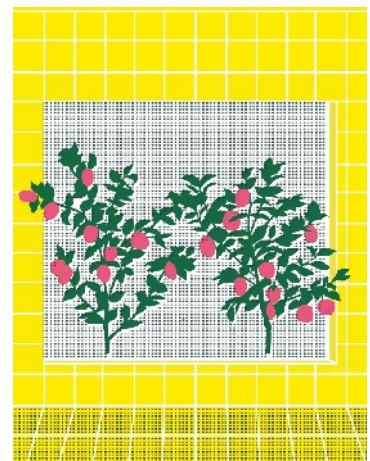
Jamie Edler – Il·lustrador



“Asleep from day” – WRPD Magazine



“Psychic Chasms” – Neon Indian



“YCN” – Elena Boils



“Faceless” – Coco Davez



“Collectors” – Hye Jin Chung

Es van utilitzar referents d'il·lustracions pops i minimalistes amb una gama cromàtica on predomina el rosa, el groc i el blau en tonalitats pastís. Estos colors tenen un caràcter desenfadat i *naif* que busca eixa estètica *vintage* que hi ha als escenaris de *The night*. A la vegada obtenim una plasticitat i artificialitat de l'entorn, buscant allunyar-se d'una estètica realista. En "Collectors" trobem un punt de partida a l'hora de buscar motius i patrons que donen forma als nostres colors.

- **3.3.4. Patrons**

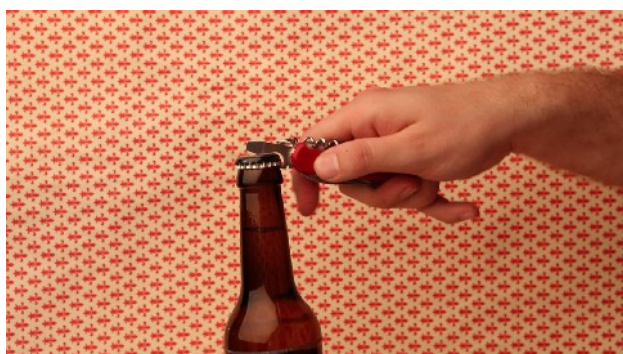
Els patrons son clau en el *look* final de la pel·lícula. Es va fer una recerca a *Pinterest* amb l'objectiu de trobar patrons presents en la moda dels anys 70. Finalment es van trobar diferents repeticions de formes i colors que ens serviren per a fer un *mood board*.



Mood board creat per als fons de *The night*

- **3.3.5. Il·luminació**

La il·luminació havia de ser plana, enlluernant i que no creara ombres per a donar un estil uniforme i irreal, prefabricat, com si d'un catàleg d'IKEA es tractara. Volíem una imatge nítida, sense claroscurs, i que ressaltara cada detall de color i forma, com podem trobar en la il·luminació dels catàlegs de la fotografia de producte.

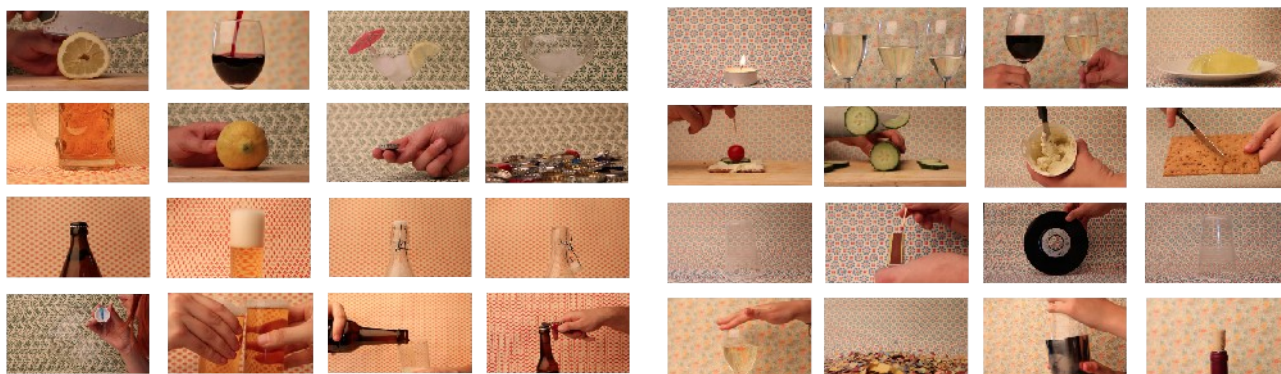


Escenes de *The night* amb il·luminació nítida i difusa

Per tant el *look* final és una nit lluminosa i desenfadada. Pot parèixer contradictori representar la nit d'aquesta manera. Però forma part d'una decisió estilística i afí a la representació abstracta i artificial com hem escollit abans a l'apartat del triangle d'abstracció. Es juga amb aquesta contradicció, d'una nit clara i no amb absència de llum, per confondre i jugar amb l'espectador i per ràpidament fer al·lusió a la recreació d'una nit a una casa i a la idea de estar vius a la nit, trasnuitar, i passar la nit en vela.

- **3.3.6. Atrezzo**

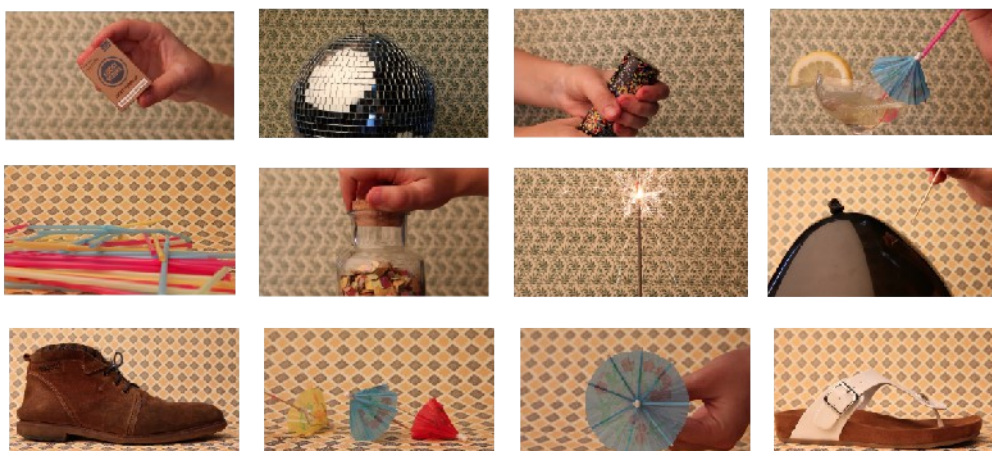
Després del fons, el següent element més important son tots els objectes que apareixen al vídeo. Es va tractar de fer una selecció ampla dels diversos objectes i materials que podíem trobar a la nit. Tant per la seua característica visual com per les textures sonores que ens podia generar.



Atrezzo de *The night I*

Atrezzo de *The night II*

Els diferents tamanys, materials i formes van ser el criteri que va regnar per a l'elecció. La idea era mostrar la major quantitat d'elements possibles per tal de fer una nit lo major variada i descriptiva possible. Encara que no fou fàcil reunir tots els elements, finalment es va poder reunir un gran nombre i variat.



Atrezzo de *The night III*

3.4. Storyboard

L'*storyboard* fou un component de la planificació que es va fer i refer en varies ocasions. L'aparició de noves accions al guió, la qualitat dels dibuixos o el canvi conceptual del vídeo foren algunes de les raons per les quals es va repetir el procés. També es va elaborar un breu *storyboard* per enviar-lo als gerents del espai com a ferramenta explicativa del concepte del vídeo. Encara que l'*storyboard* és un document planificador, en aquest cas també va tenir una funció de guia per a la gravació. Amb un cop de vista es tenia clara l'acció a realitzar i amb quin objecte concret. D'aquesta manera es reduïa el temps entre plànol i plànol i havia un control visual sobre les escenes. Als Annexes es pot localitzar el document.

3.5. Guió tècnic

El guió tècnic normalment té un paper de planificador de tots els plànols que s'han de gravar tenint en compte la seua escaletat. En el cas de *The night* no hi havia aquesta necessitat ja que es tractava d'un plànol fixe, amb cap moviment de càmera i unes característiques tècniques que eren constants. En canvi, les accions i elements en escena si que variaven molt per tant va tenir un paper utilitari ja que va servir com a llistat per a seguir l'ordre dels objectes que havien d'aparèixer i tenir clar l'acció que s'havia de realitzar amb ells. Es tractava de tenir una llista completa de la totalitat de les accions i amb un ordre de gravació. Als Annexes es pot trobar el guió tècnic.

3.6. Pla de rodatge

Degut a que existia una limitació en el temps de gravació la planificació havia de ser minuciosa. La sala de rodatge alquilada a la Universitat de Colònia (KISD) tancava a les 17.00h de la vesprada, per tant cada dia sols disposàvem de 7h de gravació. Aleshores, dels 3 dies de gravació, vam dedicar 1 dia exclusivament dedicat a preparar el set de gravació i fer totes les proves tècniques necessàries: portar el material, preparar l'escenari, muntar trípodes i focus, fer proves de llum i càmera, proves de so i gravació. També es va comptar amb l'ajuda d'una companya d'intercanvi de la universitat, Thais Limoeiro, que va col·laborar per a ser l'actriu de mans. Fou un encert comptar amb la seua ajuda, ja que sense ella s'haguera endarrerit molt el rodatge i probablement haguera sigut difícil complir els terminis del pla inicial. Així, jo em podia centrar amb l'enregistrament tècnic: càmera i so i centrar-me en cada seqüència. Tot i això haguera sigut recomanable comptar amb l'ajuda d'una altra persona més per portar el so, claqueta i script, i jo dedicar-me exclusivament a la direcció i càmera. El pla de rodatge es pot trobar en Annexes.

3.7. Primeres proves: *The day*

El muntatge rítmic és una tècnica complexa i enrevessada i era necessari fer una primera prova per veure si es podria causar l'efecte final que estàvem buscant. Es van agafar objectes quotidians sense importar què foren ni quina estètica tingueren. L'objectiu era recrear una melodia amb el mateix so natural dels objectes. Es van gravar les accions amb una càmera Canon 600D i el so ambient de la mateixa càmera. El muntatge rítmic era una tècnica totalment nova per a mi no sabia segur si la meua habilitat d'edició i musical em permetria crear una melodia o un ritme capaç de captar l'atenció del públic i contar una història amb sons. Es van dedicar 2 dies entre la gravació i edició.

El resultat de la prova es titula *The day*, i és el següent (també a Annexes):



The day – Vídeo prova per a *The night*
Gravació i edició – Albert Sanz
<http://bit.ly/2tEPnXK>

3.8. Material de gravació i exposició

El material de gravació i exposició va estar cedit per la universitat de Colònia. Als annexes es pot trobar una llista amb tot el material tècnic utilitzat.

3.9. Pressupost

El lloguer del material tècnic era gratuït per tant les despeses es basen en l'atrezzo, la decoració de la instal·lació i la impressió targetes promocionals, açò ens va permetre reduir el cost del projecte. Per al projector és va fer un contracte amb el propietari per tal de cobrir despeses si es trencava. L'espai d'exposició tampoc va costar diners ja que es va arribar amb un acord amb els propietaris. L'ordinador es va espantllar durant la postproducció però es va poder reparar gratuïtament ja que tenia en garantia. Es pot trobar el desglossament del pressupost als Annexes.

3.10. Pla de producció

La fase més extensa i exhaustiva fou la preproducció. S'havia de passar per nombrosos processos per a originar i polir la idea i finalment preparar-la per a ser gravada. Fou una etapa de documentació, d'experimentació, de buscar moltes fons d'inspiració i referents per a crear una videoinstal·lació amb un concepte original. El mateix va succeir a la postproducció, ja que es va haver d'emprar un cert temps en la experimentació i proves per a la creació musical amb sorolls. A la següent gràfica es veu un desglossament de la producció total i els dies requerits per a cada etapa.

Fase	Dies	Funcions
Preproducció	15 dies	Ideació, disseny, planificació, material
Producció	3 dies	Assaig, preparació i gravació
Postproducció	7 dies	Sincronització, edició, experimentació i muntatge final
Exposició	1 dia	Muntatge i exposició de la videoinstal·lació
Vídeo-documentació	1 dia	Edició del vídeo que recull l'experiència i reaccions dels assistents a la videoinstal·lació.
Total	27 dies	

4. PRODUCCIÓ

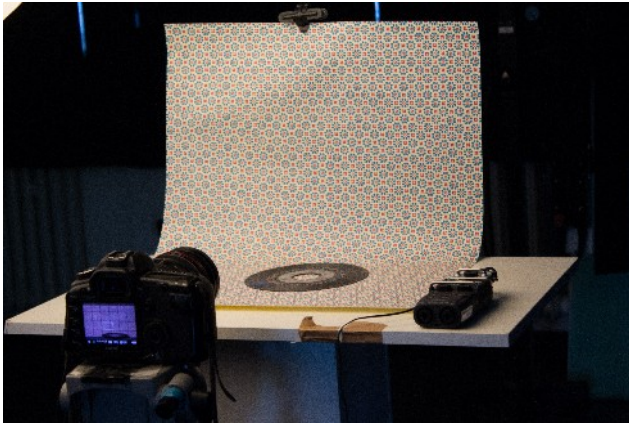
4.1. Assaig de rodatge

La producció va estar marcada pel poc temps de gravació i la nombrosa quantitat de plànols. Per això, es va emprar un dia (dels 3 de rodatge) per a fer proves de llum, càmera i so, així com també per a la preparació dels nombrosos objectes que compondran el decorat i el material de gravació. Després d'aquestes proves es va determinar que s'utilitzaria una càmera DSLR Canon 6D amb una distància focal entre 50mm i 70mm. Un iris entre 2,5*f* i 4,5*f* per tenir certa profunditat de camp. No serà necessari cap reflector, ja que per a la il·luminació emprarem un set d'il·luminació de fotografia i ens donarà una llum nítida i difusa (per a no crear cap ombra) amb una temperatura de color de 5000K.

4.2. Rodatge

Durant el rodatge es van emprar alguns documents creats a la preproducció:

- **Pla de rodatge:** per a portar ordre i calcul dels temps de gravació.
Guió tècnic: guia tècnica dels plànols a gravar.
- **Storyboard:** guia visual de les accions a gravar i els enquadres.



Fotograf a del rodatge de *The night*



Fotograf a del rodatge de *The night*

Durant el rodatge el mètode de treball va ser el següent:

Consultar el pla de rodatge per a saber l'ordre i quantitat de plànols a gravar.

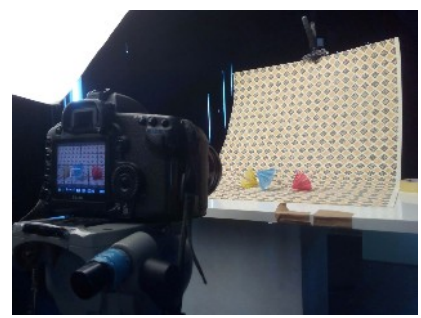
- Seguir l'ordre i les tècniques de gravació del guió tècnic.
- Fer un seguiment de l'*storyboard* i les accions que s'havien de fer en cada plànol.
- Enquadrar plànol a càmera i monitoritzar àudio.
- Enregistrar el número d'arxiu de vídeo i àudio a la fulla d'*script*.
- Donar-li a gravar al vídeo i àudio.
- Cantar: “So, càmera, acció”.
- Fer claqueta.
- Realitzar les accions marcades a l'*storyboard*.
- Prestar atenció a dirigir el micròfon a la font sonora.
- Cantar “tallen”.
- Parar la gravació de vídeo i àudio.
- Apuntar a la fulla d'*script* les observacions necessàries: “bona”, “àudio regular”, “acció final fallida”.
- Repetir successivament aquest mètode per a cada plànol.



Fotograf a del rodatge



Thais Limoeiro realitzant les accions



Fotografia del rodatge

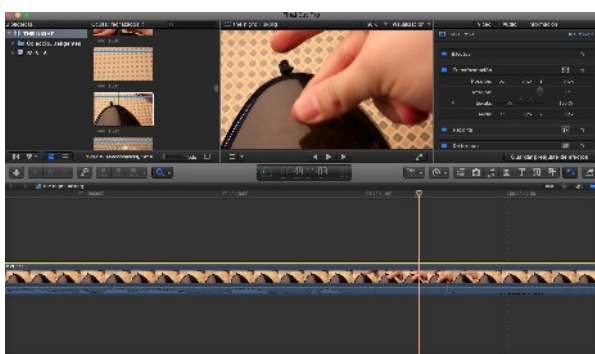
Així i tot, la gravació, encara que amb presses perquè es va treballar a contra rellotge va sortir com s'esperava gràcies a una bona preparació de la preproducció. Tots els plànols i accions van ser gravades correctament, i anotades correctament l'*script*. Cada nom d'arxiu de vídeo s'anotava juntament amb el d'àudio una vegada gravats, per a tenir els arxius localitzats en la fase d'edició. Al acabar cada jornada de rodatge era important fer la transferència d'arxius a l'ordinador i fer una còpia de seguretat a un disc dur extern per assegurar-se l'enregistrament en cas de cap problema. I va ser un encert, ja que l'ordinador es va espavillar en la fase d'edició, però al conservar una còpia es va salvar el contingut del projecte.

5. POSTPRODUCCIÓ

Encara que tenim un guió literari que ens diu com és l'evolució dels fets, no es fins a aquesta fase quan anem a compondre el mapa sonor, la melodia i en definitiva el caràcter i evolució dels sons que contaràn la nostra història. L'experimentació té un paper fonamental en aquest projecte

5.1. Sincronització

Gràcies a la fulla d'*script* aquesta tasca fou més senzilla. Així i tot s'havia d'anar arxiu per arxiu, un a un, sincronitzant manualment amb el software d'edició Final Cut X. Fent ús de la taula d'*script* podíem relacionar imatge amb àudio, i enllaçar-les gràcies a la claqueta. Com no es posseïa claqueta es feia servir un senyal sonor amb la mà que ens permetia marcar la onda de àudio que per a la sincronització era suficient. Es localitzava la mà fent el gest i una onda d'àudio pronunciada i ràpida. El resultat final: 48 minuts de vídeo amb sons de tot tipus.



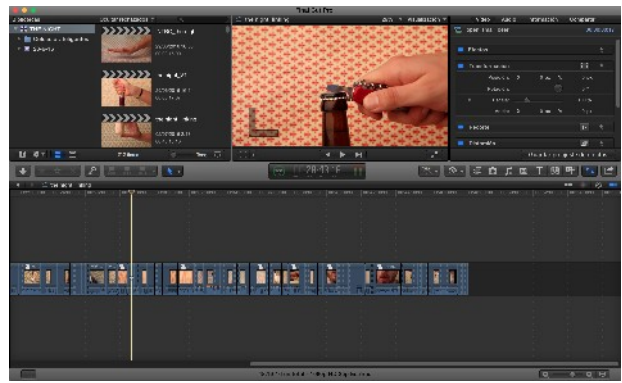
Sincronització a la fase d'edició I



Sincronització a la fase d'edició II



48 minuts de material per a editar



Edició de *The night*

5.2. Fragmentació i experimentació

Una vegada sincronitzat es va fer una fragmentació i selecció d'aquelles parts on s'esdevé l'acció i les deixem preparades a una pista nova. Una vegada els sons preparats, fem una revisió i escoltem diverses vegades tota la amalgama de matisos i textures que produeixen per començar a pensar què ens pot servir. A continuació és moment d'experimentar i jugar amb els sons. Repetició, loop, superposició, yuxtaposició, etc. És un exercici de prova error, per tal d'anar provant què funciona i què no, què ens dona més ritme, o quins silencis potencien els sorolls.

5.3. Evolució sonora: de la textura a la melodia

Tot i que l'experimentació és un factor clau a l'hora de començar a crear la peça audiovisual, tenim un guió literari, que encara no ser massa narratiu, ens conta una serie de fets que hem de prendre com a guia per a saber com estructurar la progressió sonora. Per a guiar-se d'una manera més visual, es va crear un esquema gràfic indicant aquesta progressió:

2-3min durada aprox.



Esquema gràfic de l'evolució sonora de *The night*.

Com més obscur és el blau, més acceleració del ritme i major és la seqüència d'imatges. Si seguim el guió literari es podran diferenciar 7 parts que traduirem sonorament de la següent manera:

- **Part 1:** Títol de la peça.
- **Part 2:** Sons aïllats: comença la nit. Poc de ritme i incertesa del que passa.
- **Part 3:** Els sons s'encadenen. Sembla que formen un patró que es repeteix.

- **Part 4:** El patró cada vegada es més complex i crea una melodia.
- **Part 5:** El ritme augmenta així com les capes sonores també. La melodia varia.
- **Part 6:** L'acceleració de sons i accions és molt forta i el ritme es descontrola. Es forma un conjunt d'atmosferes sonores i ja no es diferencia un patró melòdic.
- **Part 7:** La progressió de sons acaba amb un esclafit final.

En resum, aquesta gràfica ens mostra que conforme la tonalitat del blau és més obscura, el ritme, la velocitat i el nombre de seqüències al muntatge rítmic que crearem és més ràpid: des de la incertesa més lenta fins a el caos descontrolat. Aquest efecte no és aleatori, sinó té relació directa amb els fets del guió literari com s'ha vist abans, on es detalla l'evolució d'una nit embriagada per begudes, drogues, menjar, i música.

5.4. Muntatge final

Després de 7 dies de muntatge el resultat final va ser el següent:



“The night” - Albert Sanz (2016)
<http://bit.ly/2a8YcAq>

6. EXPOSICIÓ

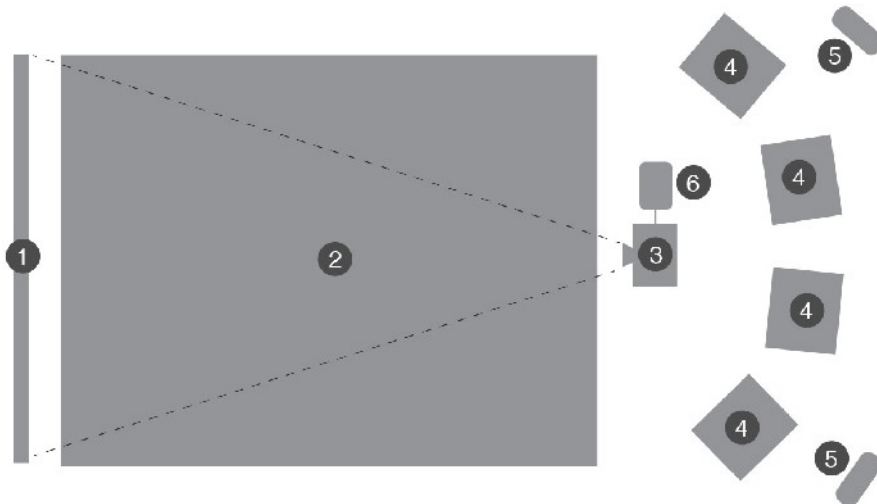
The night no és un projecte audiovisual per a ser vist de manera aïllada a una sala de projecció o a través d'un *smartphone*. Més bé, aquest projecte naix per a ser una videoinstal·lació experimentada a un espai concret no convencional i no un espai preparat per a fer projeccions com una sala de cine o una galeria.

6.1. Els ciments de *The night*: arquitectura d'una videoinstal·lació

Abans que elegir l'espai s'ha de tenir clar com estarà construïda *The night*: quin volum d'espai requereix i com estan distribuïts els elements, per poder construir un espai acord

amb la història i que siga cridaner per a l'audiència.

La millor manera de dissenyar l'espai fou esquematitzant amb vista zenital els diferents elements tant tècnics com artístics que formen part:



Esquema de l'arquitectura de *The night*

Per a entendre la imatge hem numerat cada element:

- 1. Pantalla.
- 2. Espai artístic. Decoració i elements d'atrezzo.
- 3. Projector.
- 4. Seients per als espectadors.
- 5. Altaveus sense fil.
- 6. Ordinador portàtil.

La part més important de la instal·lació és el punt número 2 de l'esquema. És tracta de l'espai artístic. Ací ambientarem i decorarem *The night* amb elements d'atrezzo que representen l'esperit del vídeo: la *mirrarball* (bola d'espills de cristall), xapes de cervesa, taps de vi, botelles de cristall, serpentina, vinils, confeti, globus, llums nocturnes, gots de plàstic i tot tipus d'elements amb connotacions festives. Tots els objectes estaran disposats de manera desordenada al terra de la instal·lació per a oferir un ambient de post-festa a una casa. L'espectador s'ha de sentir que està integrat en la història que succeïx al vídeo i envoltat per tots els elements que participen en ella.



Construcció de la vídeo-instal·lació. Assaig.



Construcció de la vídeo-instal·lació. Assaig.

6.2. L'espai: on emplaçar *The night*.

A l'hora d'elegir un espai hi havien diferents elements que calia tenir en compte:

- **Què és l'espai?** Un comerç, un espai públic, un carrer abandonat.
- **Quina relació hi ha amb l'espai** i la temàtica de *The night*.
- **Com interactua la gent amb l'espai i la instal·lació?** Que fan a l'interior de l'espai, si hi ha soroll o no, si es veu fàcilment o te objectes o distraccions prop, etc. Es a dir, si te elements que dificulten la seua percepció o la potencien.
- **Podem aconseguir l'espai?** Hem d'intentar aconseguir que *The night* pugui estar exposat almenys un dia, per poder recopilar reaccions i *feedback* suficient per a la documentació.

Des d'un primer moment es tenia bastant clar on es volia exposar *The night*: un lloc destinat a la vida nocturna: un bar, un pub, una discoteca, un restaurant, etc. *The night* havia d'estar allotjat a un lloc on directament es trobava el seu públic objectiu i la seva temàtica. Un lloc amb vida nocturna. El contrast entre la nit obscura d'un pub i la nit clara i radiant de *The night* podia crear un efecte interessant. Però el gran problema que es va trobar es que a un lloc com aquestos el soroll i la música elevada pot entorpir l'atenció i focalització de l'espectador en la videoinstal·lació.

Després de cercar per xarxes, Internet i amb l'ajuda de companys alemanys de Colònia es va acabar trobant el lloc idoni per exposar *The night*: *Odonien*.

6.3. Odonien: com aconseguir l'espai

Odonien és una discoteca de música *techno* a la ciutat de Colònia, Alemanya. Es un espai multidisciplinari molt pintoresc, amb una decoració urbana, *underground* i d'estètica industrial molt cridanera. Et pots trobar des d'un autobús abandonat, a un avio partit per la meitat o dinosaures i maniquins metàl·lics. Es tracta d'un espai obert, molt ample i exterior en la seua major part, cosa que li permet allotjar molts tipus d'esdeveniments. A més, és un espai artístic, ja que els seus mànagers Odo Rumpf i Anke Dieterle són dos artistes que organitzen tot tipus d'esdeveniments i actes i mostren les seues escultures al mateix espai.



Vista general del Club Odonien, Colònia (Alemanya)

Odonien està format per dos zones: una sala interior on està la música a la nit i una gran zona exterior descoberta. El més interessant d'*Odonien* es que és un *techno club* diferent on es realitzen tot tipus d'activitats lúdiques i d'entreteniment durant la seua programació mensual. Realitzen concerts, teatre, poesia, projeccions de pel·lícules, activitats per a xiquets, etc.



Esdeveniments culturals a Odonien I



Esdeveniments culturals a Odonien II

Cada mes publiquen un calendari d'activitats tant diürnes com nocturnes. Després de consultar al seu programa del mes de juliol vaig trobar el següent esdeveniment:



Cartell event *Bazar de Nuit* (3 juliol)



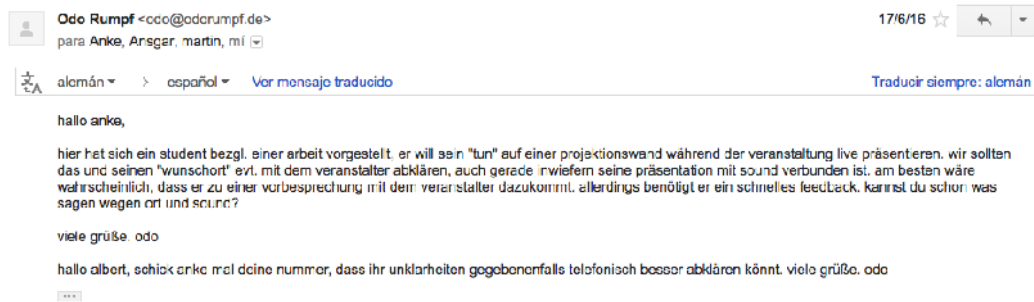
Venta d'objectes de 2a mà al *Flohmarkt*

Bazar de Nuit és el que es coneix a Alemanya com un *Nacht Flohmarkt* (mercat de puces), una associació que programa i organitza mercats de venda d'objectes de segona mà per la ciutat de Colònia a diferents espais, activitat típicament popular i que tant agrada als alemanys. Son activitats diürnes i amb molta assistència de gent que va a comprar algun detall o simplement a gaudir d'una estona de bon menjar i música amb la família o amics. Allotjant *The night* en este esdeveniment guanyariem l'assistència d'una gran audiència i no tindriem problemes de sorolls ni música forta, ja que es tracta d'un esdeveniment per a tota la família.



Intercanvi de correus amb l'organització d'Odonien

Ens vam posar en contacte, primer per correu electrònic i després personalment, amb els responsables de l'espai. Com que l'allotjament de la videoinstal·lació es volia fer de manera gratuïta o baix un cost mínim es va seguir una estratègia de seducció i de venda de la idea del projecte per interessar al màxim al gerent de l'espai.



Intercanvi de correus amb l'organització d'Odonien

El problema es que s'havia de vendre un producte que encara no estava fet. Llavors es va elaborar un document PDF amb tota la informació del projecte, així com les característiques físiques que es necessitava per a l'espai. Es pot trobar aquest document als Annexes. Tant els organitzadors de *Bazar de Nuit* com els gerents de *Odonien* quedaren satisfets, interessats i involucrats amb la idea d'exposar una videoinstal·lació al seu espai. Una vegada es tenia assegurat l'espai, sols s'havia de promocionar l'esdeveniment.

6.4. *The night* a Odonien: construint l'espai

Una vegada ja es tenien els permisos i l'acord amb els gerents d'*Odonien*, s'havia d'acordar com disposar la videoinstal·lació en l'espai, com construir-la i en quin racó exactament, ja que el lloc era considerablement gran i espaiós.

Llavors es va crear un esbós per planificar la disposició dels elements propis de la videoinstal·lació i saber quins requeriments espacials es necessitaran com hem vist en l'apartat de "Els ciments de *The night*". Aquesta informació serveix tant per a nosaltres mateixa per a construir *The night* així com per a que el gerent de l'espai conega els requeriments tècnics que necessitem (electricitat, altaveus, llum, etc.) i la viabilitat de la disposició de la mateixa a la zona concreta d'*Odonien*. A continuació es va fer una reunió amb els encarregats de l'espai. Es va quedar al propi espai per realitzar algunes fotografies i fer una elecció de la zona. En un primer lloc es va valorar la possibilitat de realitzar la projecció al següent emplaçament:



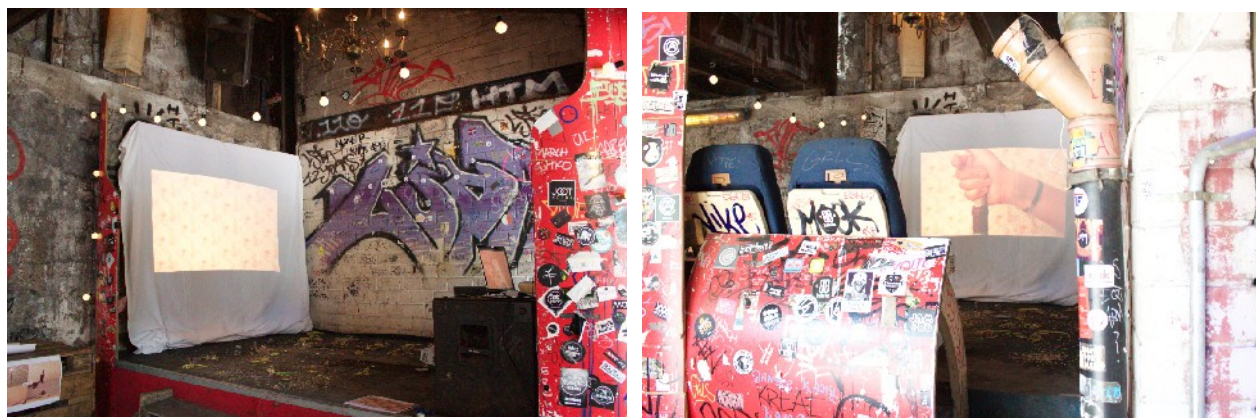
Primera localització escollida a Odonien



Entrada a la localització. Vista exterior.

Tot i que les característiques de l'espai son idònies, aquest espai concret ens presenta algunes complicacions. Al tractar-se d'una zona oberta, la llum no és controlable i necessitem certa foscor a l'espai, ja que projectarem amb un projector sobre una pared. Per tant es baralla l'opció d'utilitzar un televisor plasma de 50" que la universitat posa a la nostra disposició. Podria ser un bon remei per solucionar el control de la llum exterior, però no acaba de convèncer la idea. La utilització d'un aparell físic interfereix estèticament amb l'abstracció que ens dona un projector on sols queda imatge sense cap estructura al voltant. A més degut al seu pes i mides es necessita un vehicle de gran grandària per a transportar-lo i això suposa una despesa econòmica i l'ús d'un temps valuós en aquell moment. Finalment per tots els anteriors inconvenients hem de descartar aquest espai i començar a considerar altres opcions.

Després de ressenyar altres zones de *Odonien* i posar-nos d'acord amb els gerents, es va arribar a determinar que l'espai idoni seria el següent:



Vista angulada-frontal de l'espai a Odonien

Vista posterior de l'espai a Odonien

Es tracta d'una zona interior, amb un flux de gent elevat, sense música ni soroll, que dona accés a altres corredors així com a l'exterior, amb accés a electricitat, amb control de la llum (interruptors i diferents fons lumíniques) i totalment integrat amb el local i els *stands* de *Bazar de Nuit*. A més, l'espai és un xicotet escenari o entaulat amb uns escalons que donen accés a ell. Açò ens remarca més encara el caràcter de instal·lació, ja que el fet que estiga separat per una altura encara li ofereix més caràcter d'atracció o *show*. Al estar més elevat que la resta, es més cridaner i queda més a la vista i a l'atenció de l'audiència.

En general la distribució física de l'espai era idònia i l'estètica era totalment acord amb l'esperit de *The night* (tot i que es mostrava de durant el dia) ja que representava molt bé el caràcter d'un *night club* alemany: els grafitis, llums puntuals i eixa estètica *punk* i *underground*. Finalment no fou necessari la utilització del televisor de 50" en aquest espai

ja que es veia perfectament amb el projector, inclús durant el dia, projectant sobre una tela de lona blanca.



Vista general de l'espai escollit a *Odonien*

6.5. Ruta d'una nit: com funciona *The night*?

El dia es va desenvolupar amb el següent horari:

- 10h-11h: Transport del material.
- 11h-12h: Construcció de la videoinstal·lació.
- 12h-12:30h: Proves del vídeo (*loop* i 5 minuts compte enrere).
- 12.30h-15h: Observació reaccions public i últims arranjaments.
- 15h-16h: Pausa per a dinar.
- 16h-22h: Autonomia de la instal·lació i entrevistes al public + recursos.

La primera cosa que ens vam qüestionar era com hauria de ser l'acte de la projecció. Hi havien diferents opcions:

- Projectar en bucle el vídeo durant tot el dia (2 minuts) .
- Organitzar projeccions cada 5 minuts (amb el compte enrere marcat a pantalla).



Captura de pantalla de la versió de *The night* projectada cada 5 minuts

Cadascuna comportava unes conseqüències. Amb el vídeo en bucle podíem captar ràpidament l'atenció de l'espectador més ràpidament. Per altra banda podia ser molest o repetitiu escoltar els sorolls contínuament mentre la gent comprava, parlava o descansava. Amb la projecció cada 5 minuts, es podia crear expectació i reunir a un bon nombre de persones cada projecció. Però, per contra, ens perdríem nombrosos grups de gent que passaria en les pauses i ja no tornaria a la cita 5 minuts després.

El que vam fer fou el següent. Es va fer una exportació amb dos vídeos:

- La peça amb la durada normal (2 minuts i fer bucle amb el reproductor VLC).
- La peça + compte enrere dels 5 minuts (7 minuts en total).



Reaccions del públic assistent I



Reaccions del públic assistent II

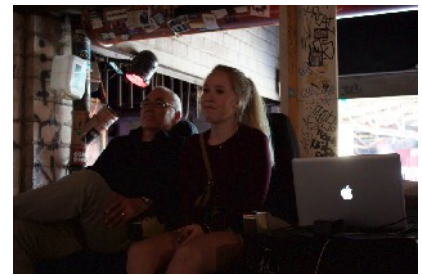


Reaccions del públic assistent III



Reaccions del públic assistent IV

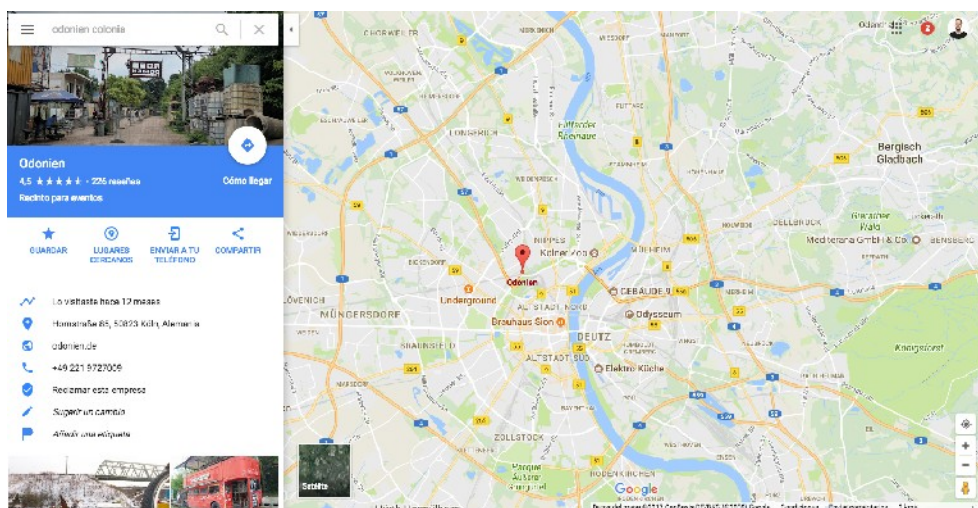
En un primer moment es va utilitzar el fragment de 7 minuts, per por a molestar l'organització o als mercaders que estaven tan prop de la instal·lació. Però la gent no feia cas al compte enrere, i passava de llarg per no tornar després. Aleshores, vaig decidir canviar i provar amb el vídeo constantment en bucle. I va ser un encert. La gent es sentia molt captada i entretinguda pel vídeo: reia, feia fotos, comentava amb els amics, i fins i tot venien a parlar amb mi per rebre més informació. L'únic problema que va haver fou que sí que es va tenir que parar la reproducció per petició dels mercaders que més tenia a prop ja que es veien molestats amb els sorolls constants



Reaccions del públic assistent V

6.6. Promoció: com difondre *The night*

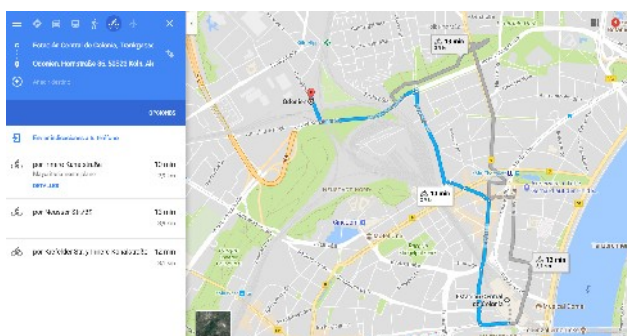
Odonien és un lloc situat a les afores de la ciutat de Colònia (Alemanya). Tot i això és un espai amb una gran reputació en la cultura *club i techno* alemanya, a més dels esdeveniments culturals de tot tipus que realitza. Al mateix temps Bazar de Nuit també és una associació bastant popular a tota la comunitat de *North Westfalia* pels seus mercats d'objectes de segona mà (activitat típica de la cultura alemanya).



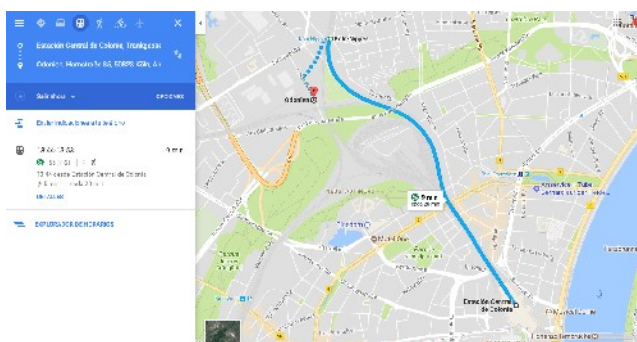
Mapa localització Odonien Club a Colònia

Tot i que l'espai està situat a les afores l'assistència del public estarà assegurada. El fet de que ambdós projectes, *Bazar de Nuit* i *Odonien*, siguem coneguts i reconeguts, ens donen la seguretat de que la promoció de l'acte el dia 3 de juliol serà molt efectiva i l'audiència nombrosa. A més la data cau dissabte per tant no serà cap problema la distància ni el temps de transport, ja que la filosofia dels *Flohmarkt* (mercats de segona mà) a Alemanya és d'anar a passar el dia amb la família i gaudir d'un dia complet al lloc. L'accés des del centre de Colònia fins *Odonien* serà possible amb transport public de manera fàcil i ràpida:

- **Tren S6 i S11:** 9 minuts de trajecte.
- **Bicicleta:** Entre 10-13 minuts de trajecte.
- **A peu:** 34 minuts de trajecte.



Ruta des del centre en bici



Ruta des del centre en tren

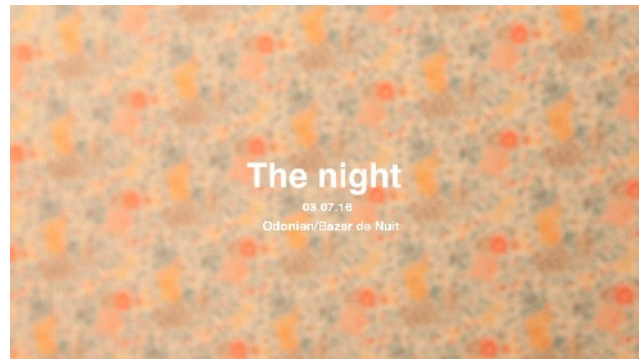
Es van elaborar una sèrie de pòsters i targetes promocionals tant per a repartir a la mateixa projecció com per a difondre per xarxes anunciant el lloc i el dia de l'esdeveniment.

- **6.6.1. Pòster**

Tant per a promoció al carrer com per a xarxes.



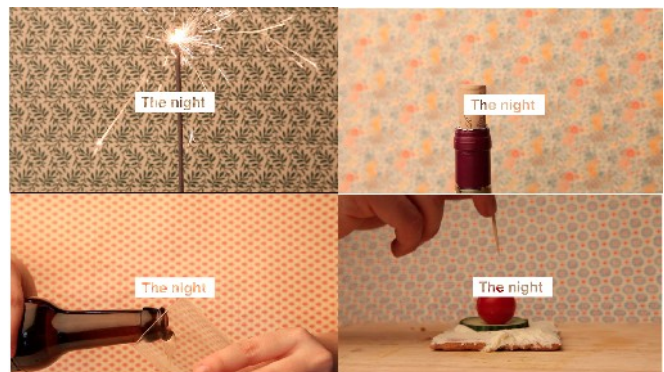
Pòster promocional I



Pòster promocional II

- **6.6.2. Targetes informatives**

Es van dissenyar targetes promocionals que es repartien al mateix *stand*.



The night.

What are we looking for at night? Why are we waiting for the night? Are we the same? Who design our night? Are best stories happening at night? Is it just the absence of light? Why to have fun at night? How does the night sounds like?

The night is an abstract collage of a night. An artificial representation of it. And is visual music as well. What kind of night do we want?

The night was made by Albert Trencad's a design student from Koin International School of Design (KISD)
Contact: albertrencadis@gmail.com



Flyers promocionals



Targetes promocionals a la vídeo-instal·lació

- **6.6.3. Teaser**

Breu fragment de vídeo per crear expectació i difondre l'esdeveniment en xarxes.



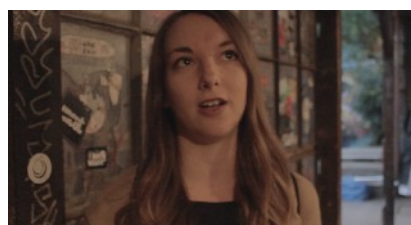
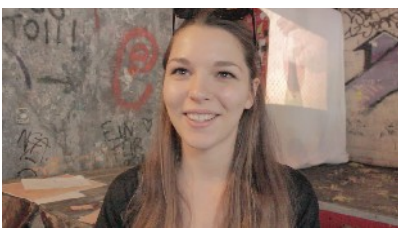
The night teaser
Gravació i edició Albert Sanz
<http://bit.ly/2u3YWCN>

7. DOCUMENTACIÓ

7.1. Què ha aportat *The night*?: ells interpreten *la nit*

L'exposició a *Odonien* fou tot un èxit des del punt de vista de l'assistència i el correcte funcionament de l'esdeveniment. Es va acostar molta gent curiosa i interessada en el projecte i no va haver cap tipus de problema tècnic. L'organització va oferir en tot moment suport i les característiques de l'esdeveniment eren les esperades i idònies per al projecte.

Es van fer contactes i rebre crítiques constructives per part dels assistents que s'acostaven a parlar i comentar l'experiència. El públic fou molt ampli i variat. Famílies, xiquets, gent jove, gent adulta i major, parelles, estudiants internacionals, etc. Però sobretot els més predisposats i animats a parlar-ne sobre el tema fou la gent jove.



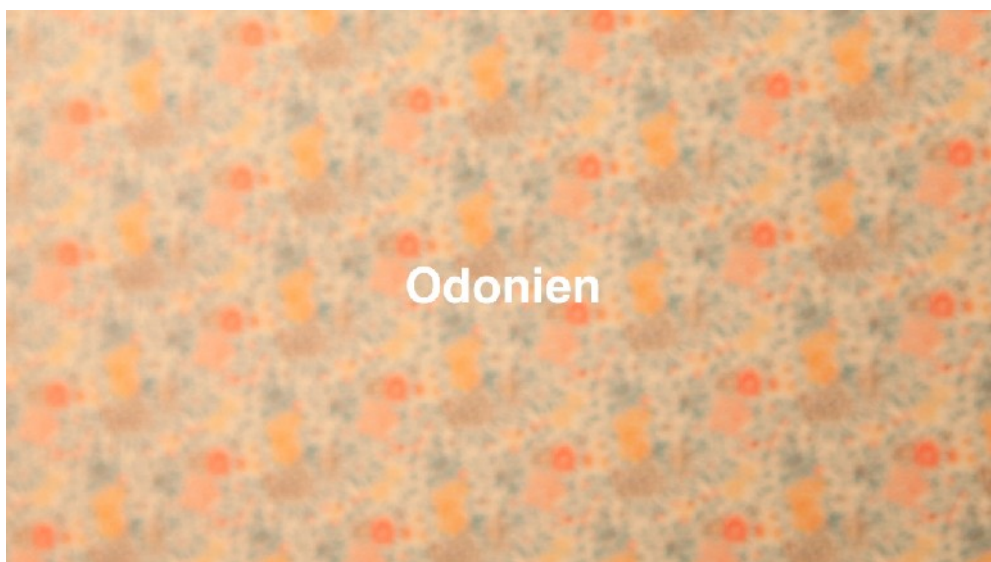
Entrevistes al públic assistent

Finalment es feia una entrevista a alguns espectadors que passaven per la instal·lació. Se'ls va formular qüestions com:

- Pots descriure el que acabes de veure?
- Què és *The night* per a tu i que n'opines sobre el concepte?
- Quines emocions tens després de viure l'experiència a la instal·lació?
- Què opines sobre el club *Odonien* i *Bazar du Nuit*?

- Quina relació trobes amb l'espai i *The night*?
- Creus que hi ha algun transfons en la història? Algun missatge?

Aquestes qüestions queden resoltes en un reportatge audiovisual que es pot trobar a continuació:



Vídeo documentació *The night* – 03 juliol 2016 Odonien, Colònia (Alemanya)
 Gravació i edició – Albert Sanz
<http://bit.ly/2tEELrQ>

8. Conclusions

En primer lloc l'objectiu principal de crear un vídeo conceptual i exposar-lo mitjançant una videoinstal·lació ha sigut complit. No obstant, respecte a la videoinstal·lació, haguera pogut tenir una qualitat major pel que respecta al seu decorat i haver dedicat més temps en crear una construcció física més impactant i interactiva amb la qual l'espectador poguera obtenir una major experiència. La causa d'açò és que es va dedicar una gran part del temps (15 dies de 30 que va durar la producció) a idear i donar forma la peça audiovisual. Tanmateix, era necessari tenir un preproducció sòlida i ben organitzada.

En quan als objectius secundaris, després d'haver fet el projecte considere que s'ha après a crear un estil estètic i conceptual propi per a *The night* mitjançant la recerca de referents en el camp del vídeo no narratiu. Ha sigut un encert fer ús de *moodboards* i il·lustracions com a eina per a constituir el to estilístic de tota la direcció artística. De la mateixa manera, considere que s'ha aconseguit aprendre la tècnica del muntatge rítmic, gràcies a la recerca de referents fílmics que han contribuït a entendre com funciona i quines possibilitats té aquesta tècnica d'edició. Crear la peça audiovisual de *The Day* durant la preproducció va ser clau per a poder entrenar i practicar aquesta tècnica abans de rebre el material final.

Un dels grans reptes que es plantejava era el de poder allotjar la videoinstal·lació a un espai privat a cost zero, com és *Odonien*. Va ser possible gràcies al disseny del document *pdf* en el que es desglossaven totes les característiques i requeriments de *The night*. D'aquesta manera es va mostrar la instal·lació en un entorn relacionat amb la història i es va arribar a un major nombre de públic objectiu, també gràcies a la promoció del teaser, els pòsters i les targetes promocionals.

En la fase de documentació s'ha recollit l'opinió de 12 persones assistents a *The night* a les quals es va entrevistar i es va elaborar un reportatge de 1'55" de durada que ens serveix per a recollir les impressions i resumir l'acte del dia 3 de juliol a *Odonien*. Arran d'açò es planteja una nova línia d'investigació on analitzar els punts de vista de l'audiència sobre la temàtica que tracta *The night*: qüestionar el model d'oci nocturn. Es podria realitzar un reportatge més extens i exhaustiu, amb més opinions, fer enquestes i en general un estudi social per traure algunes conclusions i resultats sobre la possible preocupació d'aquest tema.

Per acabar, la elaboració de *The night* ha sigut una experiència enriquidora i un procés multidisciplinar per la quantitat de tècniques i tasques organitzatives que s'han aplicat. He passat per nombrosos processos als quals mai m'havia enfrontat com és el de crear un vídeo conceptual, aprendre una nova tècnica de muntatge, o vendre la idea i exposar-la a un espai no convencional. Degut al gran volum de treball i el poc temps que es disposava, s'ha hagut de treballar simultàniament entre totes les fases i considere que hauria sigut convenient l'ajuda d'una o dos persones per a millorar la qualitat general. Tanmateix, *The night* és un primer exercici d'experimentació i de ruptura del llenguatge audiovisual convencional que ens serveix com a porta per a buscar noves maneres d'expressió artística i que advoca per narrar històries d'una manera diferent.

9. Bibliografia

Libres

AYUSO, H. (2016). *Archetype Book*. Barcelona, Espanya: OFFF.

BINDER P., BAIGORRI, L., PHILIPS C. (2006). *Scrabble: Video, Lenguaje Y Abstracción*. Barcelona, Espanya: Edició Fundació Antoni Tàpies

SEDENO, A. (2016). *Historia y estética del videoarte en España*. Zamora, Espanya: Comunicación Social Publicaciones

Articles electrònics i web

DONALDSON, J., (2016) "A shift in focus with Sebastian Baptista" en Motionographer
<<http://animateducated.blogspot.com.es/2016/01/organizingyour-animation-work-part-2.html>>

MOTIONGRAPHER. (2017) "Offf Barcelona with Vallée Duhamel"
<<http://motionographer.com/2017/05/01/offf-barcelona-with-vallee-duhamel/>>

BANG. *Festival Internacional de Video Arte de Barcelona*. Disponible en:
<http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/pioneros/pioneros.htm>

VDB. *Video Data Bank*. Disponible en: <<http://www.vdb.org>>

OFFF. *Online Flash Film Festival*. Diponible en: <<http://offf.barcelona/>>

INT. *It's Nice That*. Diponible en: <<http://www.itsnicethat.com/>>

FUBIZ. *Fubiz Media*. Disonible en : <<http://www.fubiz.net/>>

VMA. *Visual Music Archive*. Disonible en : <<http://visualmusicarchive.org/>>

BFFF. *Berlin Fashion Film Fest*. Disonible en : <<http://berlinfashionfilmfestival.net/>>

Vídeos

- "The night" en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/175349928>>
- "The night teaser" en *Youtube*
<<https://www.youtube.com/watch?v=kHLLkGIIQb30>>
- "The day - Prova per a la edició de The night" en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/224890923>>

- “Documentació per a The night - 03 Juliol 2016” en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/224891231>>
- “OFFF Barcelona 2017 Main Titles” by Vallée Duhamel en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/212536552>>
- “The Sound of COS” – Lernert and Sander (2014) en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/108112508>>
- “The Gap” – Daniel Sax (2014) en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/85040589>>
- “IKEA – Kitchen Drummer” - CANADA (2015) en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/155804264>>
- "10 Commandaments" – Clim (2017) en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/192761039>>
- “The gift hotel” - Sebastian Baptista (2017) en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/224167168>>
- “Delicatessen” - Jean-Pierre Jeunet (1991) en *Youtube*
<<https://www.youtube.com/watch?v=XJU4lwC3LjQ&t=4s>>
- “Requiem for a dream” - Darren Aronofsky (2000) en *Youtube*
<<https://www.youtube.com/watch?v=p-Bwd0Y48m4>>
- “Object oriented” - Gabriel Shalom (2011) en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/26625846>>
- “Bonobo-Kerala” - Directed by Bison (2017) en *Vimeo*
<<https://www.youtube.com/watch?v=S0Q4gqBUs7c>>
- “Squarepusher-Damogen Furies” - Joshua Davis (2015) en *Vimeo*
<<https://vimeo.com/125530195>>
- “Star Guitar/Chemical Brothers” – Michel Gondry (2009) en *Vimeo*
<<https://www.youtube.com/watch?v=CqKIdUSSf9Q>>