

TFG

PROYECTO DOS (SEGUNDA PARTE) POST-PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN

Presentado por Carlos Sánchez Gil
Tutor: Dra. Eulalia Adelantado

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El proyecto “DOS” comenzó con la idea de vivir una experiencia artística junto a Mayte Oliver, que nos alejara durante un periodo de tiempo de nuestra rutina y nos hiciera reflexionar sobre nuestra manera de relacionarnos, tanto en la esfera de lo público como en la de lo personal. Ambos nos propusimos el reto de estar atados el uno al otro por una cuerda de dos metros, las 24 horas durante 7 días.

La experiencia fue registrada mediante diferentes dispositivos de video y fotografía. El resultado ha sido la realización de un teaser, un video resumen, una serie web de siete capítulos y la maquetación de un fotolibro.

PALABRAS CLAVE

video, fotografía, happening, experiencia vital, documental, webserie

SUMMARY

Project “DOS” (two) was born from the idea of living an artistic experience together with Mayte Oliver, something that would allow us to leave our daily routine for a period of time and make us reflect on the way we relate, in the public sphere as well as in the personal one. We both challenged ourselves to stay tied together with a two meter rope for a week, 24 hours a day.

The whole experience was recorded using different devices of video and photography. The result is the creation of a webserie formed by seven chapters, a teaser, a video summary, a photoalbum, and the creation of a web page.

KEYWORDS

video, photography, happening, vital experience, documentary, webserie

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, queremos agradecer a Eulalia Adelantado, tutora del presente proyecto, por toda la confianza e interés que ha mostrado en nuestra propuesta; apoyándonos y motivándonos desde la gestación de esta idea e igualmente guiándonos de manera decisiva entre las diferentes posibilidades que se han ido derivando de ella.

Seguidamente, tenemos que dar las gracias a María Arseguet por habernos prestado su ayuda desinteresadamente en numerosas ocasiones durante el proceso de rodaje; además de todo el entusiasmo que nos ha transmitido.

También nos gustaría agradecer a nuestros amigos, Silvia Ferrer, Alba Raja y Marc Moret por brindarnos su colaboración como operadores de cámara.

Por último, deseamos dar las gracias a Mar Amorós, ya que todo este proyecto surgió durante los días que la visitamos en Lisboa; donde conocimos a Goska Biluńska y Stefan Fleischer, cuyo experimento nos inspiró y alentó a comenzar nuestro proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO	5
3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
3.1. OBJETIVOS GENERALES	7
3.2. OBJETIVOS PARTICULARES	8
3.3. METODOLOGÍA	8
4. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO	9
4.1. DEL HAPPENING EN EL ARTE AL HAPPENING EN LAS REDES SOCIALES	9
4.2. REFERENTES ARTÍSTICOS	11
4.2.1. HSIEH & LINDA MONTANO. “ROPE PIECE”	11
4.2.2. MARINA ABRAMOVIC & ULAY. “RELATIONSHIP IN TIME”	12
4.3. DOCUMENTANDO LA EXPERIENCIA	13
4.3.1. REALITY SHOW (TV)	13
4.3.2. SERIES WEB	15
4.3.2.1. CARACTERÍSTICAS DE LA SERIE WEB	15
4.3.2.2. LA SERIE WEB DOCUMENTAL	16
4.3.2.3. FESTIVALES DE SERIES WEB	16
5. PROCESO DE TRABAJO	17
5.1. POST-PRODUCCIÓN	18
5.1.1. EDICIÓN DEL MATERIAL AUDIOVISUAL	18
5.1.2. CARÁCTERÍSTICAS DE LA EDICIÓN: EPISODIOS	20
5.2. DIFUSIÓN DEL PROYECTO	27
5.2.1. TEASER Y VÍDEO RESUMEN	28
5.2.2. PRESSBOOK	29
5.2.3. PLATAFORMAS Y REDES SOCIALES	30
5.2.4. PÁGINA WEB	33
5.3. OTRAS FORMAS DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO	37
5.3.1. FOTOLIBRO	37
6. CONCLUSIONES	38
7. BIBLIOGRAFÍA	39
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	40
9. ANEXOS	43
a. Material audiovisual clasificado por días de grabación	43
b. Pressbook	47
c. Fotolibro	49
d. Página Web	57

1. INTRODUCCIÓN.

El siguiente trabajo es el resultado de una experimentación tanto a nivel performático, como audiovisual, desarrollada conjuntamente por Mayte Oliver y Carlos Sánchez. El proyecto nace con la idea de vivir una experiencia artística que nos alejara durante un periodo de tiempo de nuestra rutina y nos hiciera reflexionar sobre nuestra manera de relacionarnos, tanto en la esfera de lo público como en la de lo personal. Ambos nos propusimos el reto de estar atados el uno al otro por una cuerda de dos metros, las 24 horas durante 7 días.

En cuanto a la producción podemos dividirla en dos apartados. Por una parte, el happening y por otra el rodaje. Creemos conveniente separar estos aspectos puesto que, aunque se dieron de forma simultánea en el tiempo, son de naturaleza distinta.

Los dos miembros del equipo, Mayte Oliver y Carlos Sánchez, hemos participado en todas y cada una de las fases de desarrollo del proyecto, profundizando en diversos aspectos del proyecto en cada una de las memorias.

En esta memoria se presentan los procesos de trabajo de postproducción y difusión, analizando las características y pautas que rigen cada parte de nuestra obra.

En la otra, se presentan las fases de preproducción y producción. postproducción y difusión del proyecto.

2. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

El siguiente trabajo es el resultado de una experimentación tanto a nivel performático como audiovisual. El proyecto nace, por una parte, de la necesidad de ambos de analizar rasgos de las relaciones interpersonales de nuestro entorno tales como la capacidad de convivir, la intimidad, la dependencia, el individualismo o la empatía. Y por otra, conocer aspectos de nuestra

personalidad y comportamiento en una situación específica como es la de estar físicamente atado a una persona durante 168 horas.

El proyecto se puede dividir en dos partes. Por una parte, el happening o experiencia de atarnos que duró una semana y por otra el registro de la experiencia que consta, como explicaremos a lo largo de las dos memorias, de un fotolibro y la correspondiente sesión de vídeo realizada para el mismo. Y de distintas creaciones audiovisuales: un teaser, un video resumen, una webserie de siete capítulos. Así como, la creación de una página web y una cuenta de Instagram para su difusión.

Para el entendimiento de la práctica nos ha parecido necesario explicar cuál fue nuestra motivación inicial, nuestros referentes y por supuesto, las reflexiones posteriores a la vivencia.

También hemos visto necesario hablar sobre las series web, conocer cuál es el contexto actual de este tipo de creaciones audiovisuales y explicar por qué hemos elegido este formato audiovisual de visualización para mostrar nuestro proyecto. Aunque nos gustaría señalar que la serie web que hemos desarrollado tiene un carácter documental, ya que surge a partir de todo el material grabado con distintos dispositivos de captación y registro de imágenes, durante los 7 días que estuvimos atados, Por otra parte, nos gustaría señalar que a pesar de las reiteradas búsquedas (tanto generalistas como específicas de esta tipología de contenidos audiovisuales) no hemos encontrado ninguna serie web con características similares a la propuesta que hemos realizado.

La idea surgió en un viaje que hicimos a Lisboa en el mes de marzo, donde conocimos a dos estudiantes de Bellas Artes que estaban realizando el reto de mantenerse atados por una cuerda durante una semana, inspirados por Tehching Hsieh y Linda Montano. Su acción despertó nuestra curiosidad y durante el viaje de vuelta no pudimos parar de hablar sobre lo interesante que sería vivir esa experiencia y dar un paso más, traspasando los límites de lo performático y llevarlo al campo audiovisual mediante la filmación de tal experiencia.

Pocos días después, ambos decidimos dejar atrás nuestros respectivos proyectos de Trabajo de Fin de Grado y comenzar a trabajar juntos. A partir de este momento, comenzamos a desarrollar la idea inicial, estableciendo una serie de características y condiciones que debían cumplirse para el desarrollo del proyecto. En primer lugar, decidimos que el tiempo durante el cual nuestros cuerpos estarían atados sería una semana, ya que por circunstancias personales no nos era posible extenderlo a un mes. Por supuesto, durante el tiempo establecido ninguno podía desatarse en ningún momento.

En cuanto a la intimidad, acordamos que la cuerda debería ser lo suficientemente larga para que uno pueda ducharse y hacer sus necesidades y mientras el otro pudiera esperar fuera, por tanto, la longitud de la cuerda entre uno y otro sería de dos metros, ya que era la medida justa que permitía que uno pudiera estar dentro de los baños de las dos casas donde vivimos esa semana, y el otro pudiera estar fuera.

Respecto a los dispositivos de grabación, decidimos usar distintos dispositivos para aportar dinamismo y conseguir diferentes texturas y estilos visuales. Para ello, la idea que tuvimos desde el principio y mantuvimos hasta el final del proyecto fue utilizar cámaras digitales de finales de los noventa junto a GoPros y cámaras de Smartphones y portátiles personales.

La intención al usar distintas tecnologías era conseguir un estilo de video amateur, ya que lo que buscábamos era registrar momentos de la vida real, de la vida cotidiana tal y como la vivimos durante los 7 días que estuvimos atados. Lo importante para nosotros, era huir de la teatralidad, de lo artificioso, de lo estilizado.

3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

3.1. OBJETIVOS GENERALES

- Estudiar los cambios en la relación entre ambos durante la semana.
- Dejar paso a la espontaneidad y la improvisación, dotando de un carácter evolutivo al proyecto.
- Analizar la manera en la que nos desenvolvemos moviéndonos en el espacio con la restricción de la cuerda.
- Documentar la experiencia a través de diferentes formatos de video y foto, registrando el mayor número de horas posible.
- Retransmitir la experiencia mediante una cuenta de Instagram.
- Conocer nuevos procesos de trabajo mediante la investigación y experimentación del medio del video.
- Trabajar con herramientas de edición y lenguaje audiovisual.
- Explorar las posibilidades del formato de webserie documental.
- Explorar vías de exposición y presentación de la obra en Internet.
- Dar visibilidad al proyecto mediante la creación de una web.

3.2. OBJETIVOS PARTICULARES

- Evolucionar en la práctica artística performática y de creación audiovisual respecto a otros trabajos anteriormente realizados a lo largo de nuestra formación académica.
- Analizar aspectos de la propia personalidad, observando la conducta propia en esta determinada situación.
- Superar el reto de convivir con una persona las 24 horas durante la semana sin tener ningún momento de intimidad.
- Poner a prueba el nivel de inteligencia emocional en cuanto a aspectos como asertividad, empatía y respeto.

3.3. METODOLOGÍA

En cuanto a la metodología seguida en la elaboración de este proyecto, distinguiremos cuatro etapas distintas.

Primera etapa:

- Estudio y acondicionamiento de los privados donde viviríamos esa semana.
- Búsqueda de referentes tanto en el campo de la performance y el arte, como en el ámbito del audiovisual.
- Adquisición de las herramientas necesarias para el desarrollo del proyecto:
 - Dispositivos de grabación
 - Tarjetas de memoria
 - Complementos como un arnés para la GoPro o un palo de Selfie.
 - Cinta de doble cara para pegar el dispositivo en el techo y conseguir planos cenitales.
 - Una cuerda con el grosor y el material adecuados para que aguantara una semana.

Segunda etapa:

- La acción en sí de atarnos durante una semana
- La filmación del material obtenido durante esas 168 horas
- La creación de una cuenta de Instagram donde poder compartir a tiempo real la experiencia mediante fotos, historias y directos.

- Realización de un cuestionario diario individual para estudiar la evolución personal durante la semana.

Tercera etapa:

- Puesta en común de los cuestionarios y reflexión sobre la evolución a nivel personal y los cambios en nuestra relación.
- Volcado de los registros fotográficos y audiovisuales obtenidos.
- Creación de una plantilla para la organización, recopilación y clasificación del material audiovisual obtenido durante la experiencia.

Cuarta etapa:

- Creación de un teaser
- Maquetación de un fotolibro
- Elaboración de un video resumen
- Realización de una webserie documental de 7 episodios.
- Creación de una web donde se recoja toda la información del proyecto realizado y su evolución futura.

4. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

4.1. DEL HAPPENING EN EL ARTE AL HAPPENING EN LAS REDES SOCIALES

El Happening es una manifestación artística que surge en la década de 1950 y se integra dentro del ámbito de la performance. El término fue acuñado por Allan Kaprow en 1959. La esencia del Happening es la improvisación y busca la participación de los espectadores, convirtiéndolos en sujetos activos. Sus primeras manifestaciones tuvieron lugar en Estados Unidos, Holanda, España y Alemania. En Estados Unidos sus protagonistas más relevantes fueron John Cage, Kaprow, Jim Dine, Rauschenberg o Lichtenstein.

Hablamos de una expresión artística que no se basa en representaciones, sino en vivencias que giran en torno a la relación entre arte y vida. Su morfología es abierta y no tienen un principio y fin establecidos. Frecuentemente se producen en lugares públicos buscando la irrupción de la cotidianidad y el efecto sorpresa. Además, su carácter es efímero e irreproducible ya que dado su carácter espontáneo, no pueden realizarse copias exactas de la acción, cada acción es

única. Por tanto, estamos ante un género distinto a la performance, acciones que sí pueden ser premeditadas y predecibles.

Es una disciplina, que, aunque busca el acercamiento a la cultura de masas, como concepto sigue siendo desconocido para la mayoría de la cultura popular actual y para las personas que no están familiarizadas con la esfera del arte conceptual.

Nos parece interesante la idea de acercar el arte conceptual, comúnmente enmarcado en los círculos intelectuales de la sociedad, a un público ajeno a él, que lo encuentra carente de interés debido a su hermetismo, uniendo así la alta y la baja cultura. La intención es explorar las posibilidades que se nos brindan al relacionar ambos conceptos.

Las redes sociales son un fenómeno en constante y voraz evolución. Condicionan la manera en la que nos relacionamos con nuestro entorno y son una herramienta que puede servir como vía de autoafirmación. Mediante la creación de un perfil, expresas al mundo quién eres, tus gustos y tus aficiones.

Pero aparte del uso personal, las redes pueden ser una gran herramienta para artistas que quieran darse a conocer.

Instagram es una red mayoritariamente visual, la estructura del perfil es una galería de fotos o vídeos. Y, además, esta red social consta de un servicio llamado "Instagram Stories" que son publicaciones de foto o video de carácter efímero. Permite a los usuarios compartir material de máximo 10 segundos de duración. Cada historia aparece en una especie de "presentación de diapositivas" por 24 horas, tras las cuales desaparece.

Y además, recientemente se añadió una nueva herramienta llamada "Instagram Live Stories" que permite retransmitir un video en directo desde tu teléfono móvil a todas partes del mundo.

Por tanto, Instagram nos pareció la red social más adecuada para transmitir un happening, ya que permite, por una parte, crear una galería donde subir fotografías y pequeños vídeos de la experiencia bajo unos criterios estéticos, y

por otra parte, subir historias con un carácter más espontáneo sin que eso afecte a la estética del perfil.

4.2 REFERENTES ARTÍSTICOS

A continuación, serán enumerados los diferentes referentes que hemos tenido en cuenta para la realización de este proyecto, señalando el tipo de correlación que se ha hecho entre ellos.

4.2.1. HSIEH & LINDA MONTANO. "ROPE PIECE"

El artista chino Tehching Hsieh (Taiwán, 1950) permaneció atado por una cuerda de 2 metros a la artista estadounidense Linda Montano (Nueva York, 1942) durante un año entero (1983-1984). Esta obra forma parte de su serie de "One Year Performance" junto a 5 más desarrolladas entre los años 1978 y 2000, todas de una duración de 365 días (*Cage Piece*, *Time Clock Piece*, *Outdoor Piece*, *No Art Piece* y *Thirteen Year Plan*); las cuales hicieron mella en el panorama del arte neoyorquino.

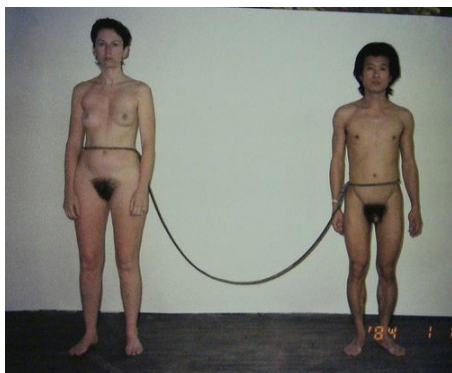
Ambos se afeitaron la cabeza al comienzo de la experiencia y dos artistas amigos (Paul Grassfield inicialmente y, más adelante, Pauline Oliveros) supervisaron que se cumpliese con lo pactado. Además de la restricción que implica la cuerda, en su caso había otra regla: no podían tocarse físicamente durante el período de la performance.

En las obras de Hsieh aparecen temas recurrentes, como son: las relaciones sociales, el valor de la libertad y el cuestionamiento de la relación existente entre el hombre, el tiempo y el espacio.

En esta performance se muestra un duro enfrentamiento entre lo individual y la mecánica de las relaciones humanas. De este modo, dos personas conectadas mutuamente pueden desprenderse de sus características como seres individuales, hasta generar una evolución hacia una serie de atributos conjuntos.



1. Tehching Hsieh y Linda Montano, 1983. "Rope Piece".



2. Tehching Hsieh y Linda Montano, 1983. "Rope Piece".



3. Tehching Hsieh y Linda Montano, 1983. "Rope Piece".

Podemos decir que este es uno de los referentes más claros en nuestra obra, dada la gran semejanza con la experiencia que hemos llevado a cabo. Si bien ambos contábamos con que la idea de que dos individuos se ataran con una cuerda durante un tiempo concreto no era una invención nuestra, fue una sorpresa descubrir que había una similitud tan grande con esta performance. En ambos casos, atados por la cintura con una cuerda que mide 2 metros, durante una franja de tiempo determinada sin posibilidad de soltarse en ningún momento hasta que finalice la experiencia.

Cabe hablar del carácter de rutina en estas obras, las cuales se convierten en un día a día, un hábito diario. Se cuenta con una limitación temporal, empiezan en un momento concreto y acaban en otro, entre los cuales se desarrolla la acción. Sin embargo, significa más la evolución y la repetición de estas mismas acciones que las acciones en sí mismas en este caso; es decir: las costumbres y procedimientos que se crearán a partir de ahí, que serán evidentemente una respuesta de los sujetos de la experiencia.



4. Abramovic y Ulay, 1977. "Imponderabilia"

Tehching Hsieh es actualmente una figura de culto. La documentación de sus performances gira por los principales museos del mundo. Con el dinero recaudado, el artista desarrolla un plan de becas para estudiantes de arte en los Estados Unidos.

4.2.2. MARINA ABRAMOVIC & ULAY. "RELATIONSHIP IN TIME".



5. Abramovic y Ulay, 1975. "Relationship in Time".

Abramovic (Yugoslavia, 1946), junto a su expareja sentimental y de performance, Ulay (Alemania, 1943) forman uno de los grandes exponentes dentro del arte del performance. Por ello es importante hablar de ellos en un proyecto como este, influenciado por la performance y el happening.

Abramovic indaga en sus performances sobre los límites del control del cuerpo humano, la relación que hay entre el público y el performer y, por consiguiente, de los códigos establecidos en la sociedad. La artista comprende su cuerpo paralelamente como medio y sujeto.

En la performance que podemos ver en la imagen, "Relationship in Time", la pareja se ató mediante su pelo, permaneciendo sentados así durante 17 horas.

Lo principal que podemos resaltar dentro de la influencia que tiene en esta experiencia, es la idea de performance en conjunto, en pareja; se trata de una experiencia que carecería de sentido en solitario.

Por otra parte, la importancia que tiene en sus obras el cuerpo humano, siendo en muchos casos el objeto principal para la performance, al igual que en nuestro caso, en el que hay un gran peso de la anatomía. Se podría decir que el cuerpo como tal se convierte en la herramienta fundamental de la obra y es a través de unos cambios y limitaciones en estos cuerpos lo que dará pie a la obra.

4.3. DOCUMENTANDO LA EXPERIENCIA

Desde un principio, tuvimos claro que la experiencia de estar atados debíamos documentarla mediante distintos dispositivos de registro y captación de imágenes. Así pues, exploramos distintas vías de exposición y presentación del proyecto en internet. Además de utilizar las redes sociales para difundir la experiencia mediante una cuenta de Instagram, decidimos dar visibilidad al proyecto realizando una serie web de carácter documental, acompañada de un teaser y un vídeo resumen, todo ello alojado en una web creada a tal efecto que permitiera dar visibilidad al proyecto, incluyendo el fotolibro, así como información sobre el proyecto y características del mismo.

Elegir el formato de webserie nos ha proporcionado ventajas importantes, como explicaremos más adelante, aunque también presentaba algunos obstáculos que hemos superado. Era la primera vez que nos enfrentábamos a la realización de un formato audiovisual con episodios.

De forma casi inmediata y al tiempo que íbamos conceptualizando y estructurando los episodios de la serie fue surgiendo el fantasma de los Reality Show y su omnipresencia en las cadenas televisivas.

4.3.1. REALITY SHOW (TV)

El concepto de Reality Show puede entenderse como “espectáculo de la realidad”. Es un formato televisivo que pretende mostrar sucesos reales que le ocurren a la gente común en un determinado contexto. Se caracteriza porque sus protagonistas no son personajes de ficción sino individuos reales que normalmente están reunidos en un mismo espacio físico y deben convivir ante las cámaras.

En concreto, vamos a mencionar dos Reality Shows que consideramos influyentes en España y que a priori puede pensarse que presentan algunas similitudes con nuestro proyecto.

Por una parte, en cuanto a la acción de enfrentarse a un reto durante un periodo de tiempo preestablecido, mencionaremos el programa televisivo “21 días”. Este formato tiene la estructura de un reportaje de periodicidad mensual sobre la vida de determinados grupos de personas, siendo emitido actualmente en la cadena de televisión española Cuatro.

En él las periodistas Samanta Villar, Adela Úcar y Meritxell Martorell, se ponen durante 24 horas diarias (en un periodo de tiempo de 21 días), en la piel de distintos grupos de personas que viven situaciones especiales (problemas con las drogas o con el juego, o pertenecientes a determinadas minorías religiosas, etc.) para comprender y mostrar cómo son sus vidas.

De este modo, podemos encontrar una relación con el formato de nuestro documental, dado que aparece también la idea de salir de la rutina para experimentar el día a día con una serie de condiciones que distan de lo habitual, durante un periodo de tiempo determinado. Aunque queremos destacar que el enfoque y perspectiva de esta tipología de formatos es buscar siempre la espectacularidad que caracteriza la telerrealidad, algo que no responde a las características y definición de nuestro proyecto.



6. Gran Hermano. Imagen perteneciente al logotipo del programa televisivo.

Por otra parte, y en relación al aspecto de la convivencia entre ambos durante siete días, también surge el referente de “ Gran Hermano” (también conocido por su acrónimo, GH), un concurso de telerrealidad, producido por Zeppelin TV y emitido en Telecinco desde el 23 de abril de 2000. La versión española de Big brother fue el primer programa de telerrealidad en emitirse en el país. En la dinámica de este concurso, que dura alrededor de tres meses, un grupo de concursantes anónimos trata de superar las nominaciones de sus compañeros para así conseguir el premio final.

La relación con nuestro proyecto podría establecerse de forma tangencial, si se quiere. Ya que un número determinado de personas desconocidas entre sí hasta el momento conviven en una casa mientras son grabados con distintas cámaras que recogen de forma ininterrumpidamente, las actividades realizadas por éstos. El formato permite dar rienda suelta entonces al azar y la improvisación. Aunque es necesario destacar que en este tipo de formatos abunda la dramatización, cosa que no se ve reflejada en nuestro proyecto.

4.3.2. SERIES WEB

4.3.2.1. CARACTERÍSTICAS DE LA SERIE WEB

Una serie web es un formato audiovisual creado en sus inicios para ser distribuida a través de Internet. Su difusión se realiza mediante plataformas gratuitas o de suscripción.

Normalmente se requiere de un guión y están estructuradas en episodios, también llamados webisodios, agrupados en distintas temporadas. En general, una webserie se puede consolidar como tal si posee un hilo argumental que aporte sentido a la trama y un mínimo de tres episodios. La duración de cada episodio suele ser entre cinco y quince minutos.

Este tipo de producciones permiten una gran libertad creativa a sus creadores en términos de historias, personajes, etc. y se pueden llevar a cabo con un presupuesto moderado.

Además del medio en el que se visualizan, las series web se diferencian de las de televisión en que tienen otro tipo de público. En Internet el espectador puede interactuar con el video que está visualizando, puede ir al minuto exacto que quiere ver, volver atrás y repetir la reproducción. El público de Internet está acostumbrado a la rapidez por lo que es propenso a consumir este tipo de contenidos audiovisuales por la reducida duración de sus episodios y la interacción que permite en las redes sociales a partir del contenido de las series.

Las series web no tienen un formato rígido como ocurre en otros medios. Su estructura ha ido variando con los años y suele estar determinada por las decisiones de los creadores de la serie en particular y el presupuesto con el que se cuenta.

El crecimiento de la popularidad de internet y la creciente calidad de la tecnología para transmitir videos por internet ha traído como consecuencia que la distribución de las series web será relativamente barata en comparación con los estándares tradicionales, permitiendo a los creadores alcanzar una audiencia global que, en principio, tiene acceso a los programas durante las 24 horas del día.

Las webseries pueden ser distribuidas directamente desde los sitios web de sus creadores, o desde plataformas como YouTube, Vimeo, Koldcast o Blip.

La principal fuente de financiación de estas series, independiente de la contribución personal de sus autores, es el patrocinio y la publicidad mediante

emplazamiento publicitario, cortinillas previas al capítulo o banners. Aunque esto se consigue después de que la serie haya tenido buena acogida y un número considerable de seguidores en función de sus características.

4.3.2.2. LA SERIE WEB DOCUMENTAL

En general, abundan las series de ficción de distintos géneros, por ejemplo: animación, ciencia ficción, comedia, drama, fantasía, misterio, acción. Aunque también encontramos series documentales, y la presencia de nuevos géneros o multi-género experimental.

Dentro del género documental encontramos ejemplos como “Dumbland” o “Rabbits” dos series web creadas por el director David Lynch en el año 2002.

En España, el cineasta Joan Planas y la periodista Ana Salvá crearon “Buscando historias”, un trabajo que se basa en entrevistas a personas de los diferentes lugares del mundo. La primera temporada está rodada entre España, China y Filipinas, y la segunda en China, Tailandia, Camboya, Birmania y España en el año 2013. El proyecto se financió mediante una campaña de crowdfunding.

4.3.2.3. FESTIVALES DE SERIES WEB

Debido a la popularidad de este nuevo tipo de formatos audiovisuales han ido surgiendo diferentes festivales. En EEUU, la Academia Internacional de Artes y Ciencias Digitales otorga los Webby Awards desde 1996. Se premian a las mejores series web en las categorías de comedia, drama y reality.

En Inglaterra, recientemente el Festival Sundance ha lanzado una sección para series web. Su certamen SundanceTV Shorts Competition 2017, en el que participan cortometrajes a nivel internacional, ha inaugurado la categoría Mejor Webserie. Se trata de una sección exclusiva para España y se premia al ganador con 4.000 euros.

España es un país con una gran cantidad de producciones de series web, entre los festivales que han surgido destacaremos algunos de ellos:

En 2014 se creó el FEW (Festival Español de Webseries) que valora producciones con escasez de recursos, presupuesto o equipo técnico, y se centra en la creatividad, la imaginación y la eficiencia en el uso de recursos a nuestro alcance.

En Carballo (Galicia) se celebra en mayo el Festival de Webseries Carballo Interplay (CIP) donde se realizan actividades como charlas, mesas redondas, master class y proyecciones de web series.

En L'Alfàs del Pi (Alicante) encontramos el Fidewà Festival Internacional de Webseries de L'Alfàs del Pi. Se trata de un festival a nivel internacional, con premios, mercado, proyecciones y mesas redondas donde se reflexiona sobre este nuevo fenómeno de producción audiovisual.

La cadena de televisión Antena3 también convoca el Concurso de Series Online Antena3, en el que se valoran pilotos de webseries y el premio es la producción de la ficción completa.

En Girona tiene lugar el Festival Cinema de Girona, un festival de cine pionero en España en incorporar una sección de webseries.

En Bilbao se celebra el Bilbao Web Fest. Un festival que ofrece una selección de producciones internacionales e incluye una sección fuera de concurso para las mejores producciones vascas.

5. PROCESO DE TRABAJO

En este apartado vamos a explicar los procesos de trabajo implicados en las fases de postproducción y difusión del Proyecto.

La primera idea que queremos destacar es que los procesos han sido mucho más laboriosos de lo que en un principio pudiéramos pensar, fundamentalmente a causa de la magnitud del trabajo final que hemos realizado.

El primer reto a superar desde el punto de vista técnico fue estandarizar los distintos formatos de grabación (poner, todos los formatos de cámara).

El segundo reto, fue organizar la gran cantidad de horas de grabación acumuladas durante la semana que estuvimos atados Mayte y yo. De hecho, organizar la documentación fue una de las tareas que más tiempo y dedicación requirieron.

Además, nos permitía experimentar en un campo nuevo con formatos audiovisuales nuevos, la duración, el concepto de serialidad, el concepto de episodio cerrado. Y permitía también la oportunidad más extensa de conocimientos.

Es importante hacer mención también de las horas de vídeo extraviadas debido al mal funcionamiento de algunos de los dispositivos, lo cual nos obligó a omitir parte de los contenidos que en un principio aparecerían. Por otro lado, algunos de los teléfonos móviles utilizados no alcanzaban a procesar tantos minutos de vídeo y nos dieron algún que otro problema.

Para comprender los procesos de trabajo implicados en este proyecto, es importante ver la memoria de Trabajo Fin de Grado realizada por Mayte Oliver “Proyecto Dos (Primera Parte)” que recoge los procesos de pre-producción y producción del proyecto.

5.1. POST-PRODUCCIÓN

En este punto se procede a tratar los aspectos relacionados con la edición del material audiovisual y las características del montaje.

5.1.1. EDICIÓN DEL MATERIAL AUDIOVISUAL

La edición del material se realizó a partir del documento elaborado después de visualizar todo el material grabado durante los 7 días en los que estuvimos atados Mayte Oliver y yo. El documento cuenta con un total de 59 horas, 33 minutos y 24 segundos que fueron registrados en vídeo.

El software empleado para ello fue Adobe Premiere Pro CS6.

En primer lugar, diremos que no se ha utilizado de forma deliberada ningún procesamiento de imagen, ni retoque de color, ni se han añadido efectos especiales; porque la estética que nos interesaba es una que combinará los diferentes tipos de imagen según los dispositivos con los que se habían

documentado, haciendo hincapié así en las diferencias de formato, encuadre, resolución, color y tonalidad. Queremos que cada vídeo refleje bien el medio con el que se ha grabado y la atmósfera del momento, sin importar una calidad mayor o menor.

En algunas secuencias se cuenta también con una estética estilo vintage o propia del vídeo analógico (además de que algunos fueron grabados con cámara analógica), así podemos observar propiedades como la superficie granulada, baja resolución o incluso distorsión. Por ejemplo, en el vídeo introductorio de la webserie, se puede observar que la primera parte de la conexión está filmada horizontalmente en formato analógico y el episodio acaba mostrando un vídeo vertical grabado con un teléfono móvil.

En prácticamente todos los casos, el vídeo aparece centrado horizontal y verticalmente sobre fondo negro, actuando este como marco de las secuencias que se reproducen en primer plano. Con este recurso, queríamos definir más el estilo de la webserie y aunar el contenido a través de una apariencia común a todos los vídeos. Así se crea un espacio negro donde irán sucediéndose las secuencias montadas y con un carácter algo minimalista, en algunos de los casos dejando mucho aire y quedando los vídeos en el centro a un tamaño muy reducido.

Por otro lado, se busca dotar de un carácter de vídeo casero, vídeo personal que narra la realidad de lo que sucede; lo cual tiene mucho que ver con la temática y el enfoque del documental, ya que finalmente lo que pretendemos con la webserie es dar a conocer con franqueza lo sucedido.

En lo que respecta a la configuración del montaje, no se trata de una narración lineal, no se busca seguir una estructura narrativa como tal, sino agrupar conjuntos de vídeos con un tema común a modo de resumen con la información audiovisual más importante o esclarecedora.

El orden, por tanto, no es necesariamente cronológico, aunque en determinados episodios se ha seguido ese orden de cara a mostrar una evolución; por ejemplo, el vídeo de dormir y del aseo siguen mayormente ese sistema, para poder entender cómo cambió nuestra forma de enfrentarnos a las mismas cuestiones desde los primeros días a los últimos.

Sin embargo, en otros vídeos no tenía la misma importancia y se estructuraron con el objetivo de que su visualización fuese interesante y ágil, pero sin faltar a la coherencia.

Para finalizar, podemos destacar el uso de subtítulos en todos los vídeos a fin de conseguir una comprensión mayor en el espectador, ya que al haber usado diferentes dispositivos (muchos de ellos sin gran calidad de grabación de audio) y en lugares con sonidos externos a nuestras conversaciones, se perdían muchos de los diálogos. Tampoco se utilizó música extradiegética en ninguno de los vídeos, el sonido incluido era el del archivo de vídeo mismo en la mayoría de los casos; a excepción del vídeo resumen y teaser que sí que incorporan audios que no pertenecen a los vídeos utilizados,

Los subtítulos siguen unas mismas pautas en todos los episodios y mantienen la misma tipografía, tamaño y color (arial, amarillo). En todos los casos aparecen en la parte inferior del vídeo, la extensión no excede una línea y son iguales independientemente de la persona que hable; lo único a tener en cuenta es que aparecerán dos líneas si dos personas hablan al mismo tiempo y ambos comentarios se solapan (una línea para cada participante de la conversación)

Asimismo, los subtítulos también están al servicio de la estética en la webserie y aportan cohesión, unificando todo el conjunto de episodios (en algunas partes serían prescindibles, puesto que se puede seguir la conversación tan solo con el audio).

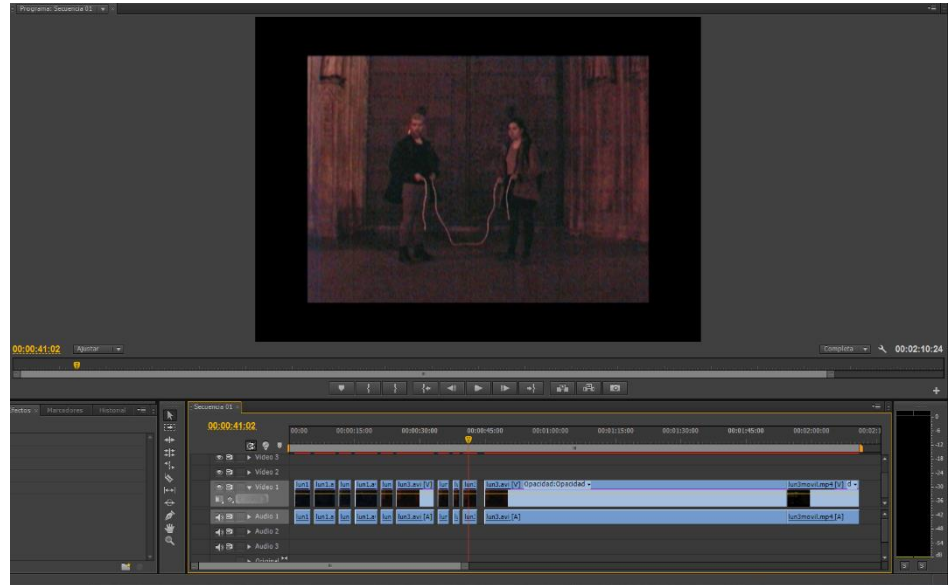
En resumen, queríamos ser fieles al registro de cámara, aunque tuviera imperfecciones, al igual que el sonido con sus defectos y distorsión, por ello se transcribió y subtituló todo.

5.2.1. CARACTERÍSTICAS DE LA EDICIÓN: EPISODIOS.

En el presente apartado, se expondrán las características formales de cada episodio, teniendo en cuenta los diferentes recursos de montaje utilizados.

Los episodios son los enumerados a continuación:

○ CONEXIÓN

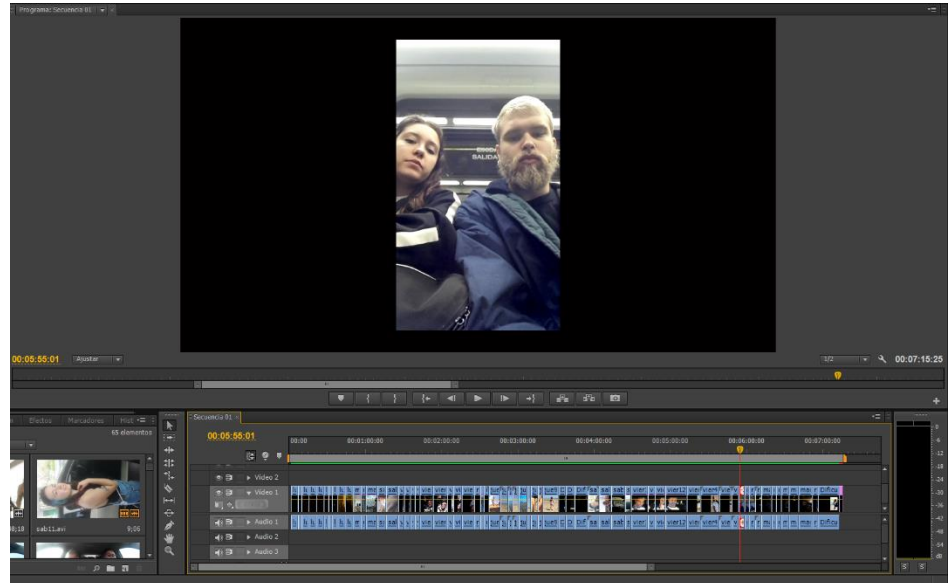


7. Captura de la edición del vídeo “Conexión”.

El principio de este fragmento se ha editado dejando espacios en negro entre un plano y otro con la intención de intensificar la tensión de esos minutos previos a la conexión. El acto de atar la cuerda a la cintura aparece completo, sin ningún tipo de elipsis.

Este fragmento introductorio finaliza con un corte a negro tras escuchar una pregunta que nos lanza nuestra operadora de cámara creando expectativas sobre lo que se verá en los siguientes episodios.

○ EPISODIO 1: MOVIMIENTO



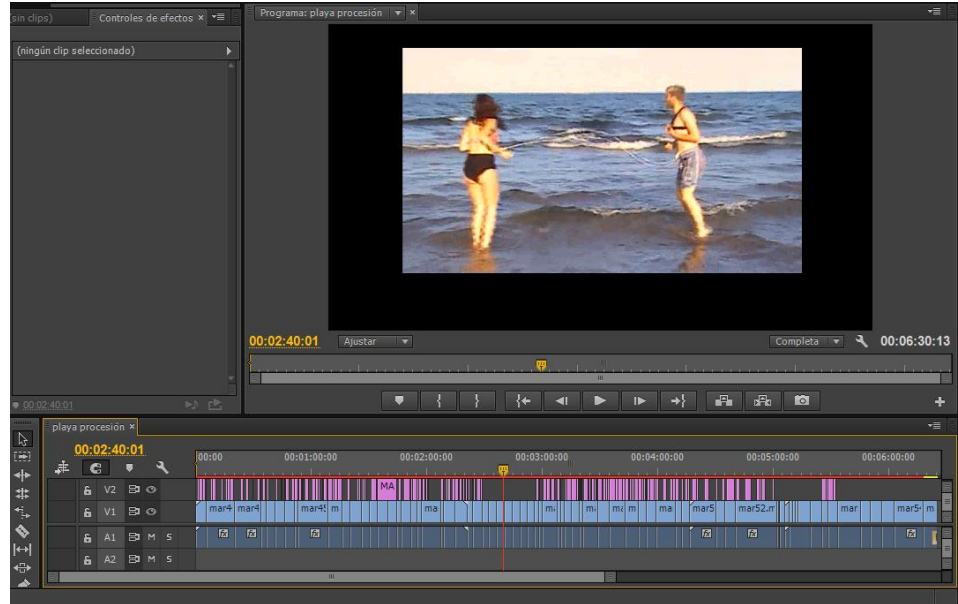
8. Captura de la edición del episodio 1, "Movimiento".

Este primer episodio tiene un carácter de video recopilatorio. Agrupa distintos momentos de la semana relacionados con los desplazamientos y movimientos que realizamos estando atados.

No sigue un orden cronológico en su totalidad, puesto que se buscaba crear un ritmo evitando la sobreinformación en algunos momentos. Para ello se han intercalado momentos en los que no hay casi acción con otros más dinámicos para amenizar la visualización.

Sin embargo, mayoritariamente se sigue un orden cronológico ya que solo de esta manera se puede mostrar la evolución que experimentamos a la hora de desenvolvemos con la cuerda en diferentes situaciones.

○ EPISODIO 2: PLAYA



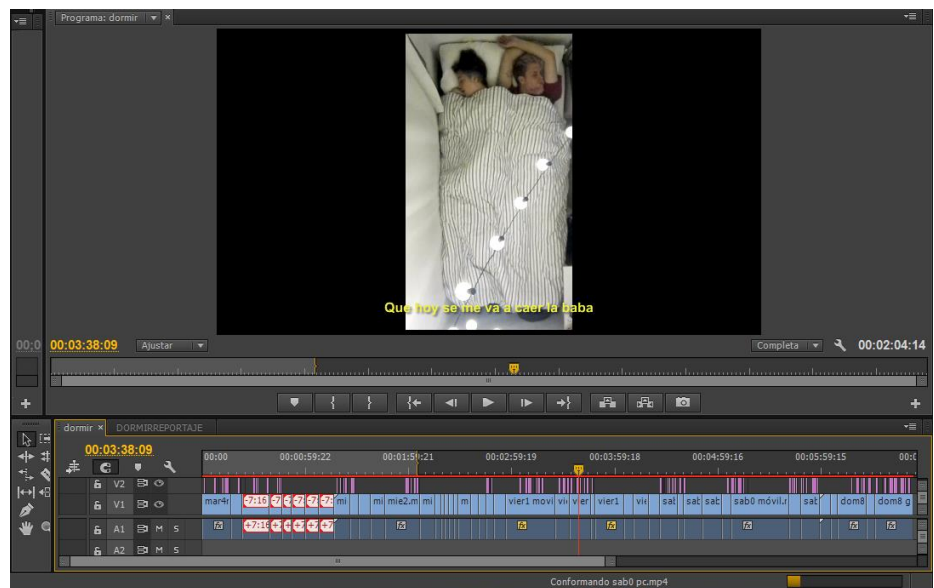
9. Captura de la edición del episodio 2, "Playa".

En este caso, el episodio ha sido editado de manera cronológica en su totalidad. A diferencia de la mayoría de los episodios que recogen fragmentos de distintos momentos de la semana, este se ha montado únicamente con los videos que grabamos durante una tarde.

Mediante la recopilación de fragmentos de pocos segundos se pretende hacer un resumen de la experiencia que vivimos esa tarde en la playa y nuestro casual encuentro con una procesión de Semana Santa en el barrio de El Cabañal.

El cuarto episodio trata sobre la experiencia de la tarde del miércoles en la que decidimos teñirnos el pelo. Se ha seguido un orden cronológico a la hora de montarlo. Se ha editado a modo de video resumen, narrando la experiencia mediante pequeños fragmentos extraídos de los videos que grabamos durante la tarde.

○ EPISODIO 5: DORMIR

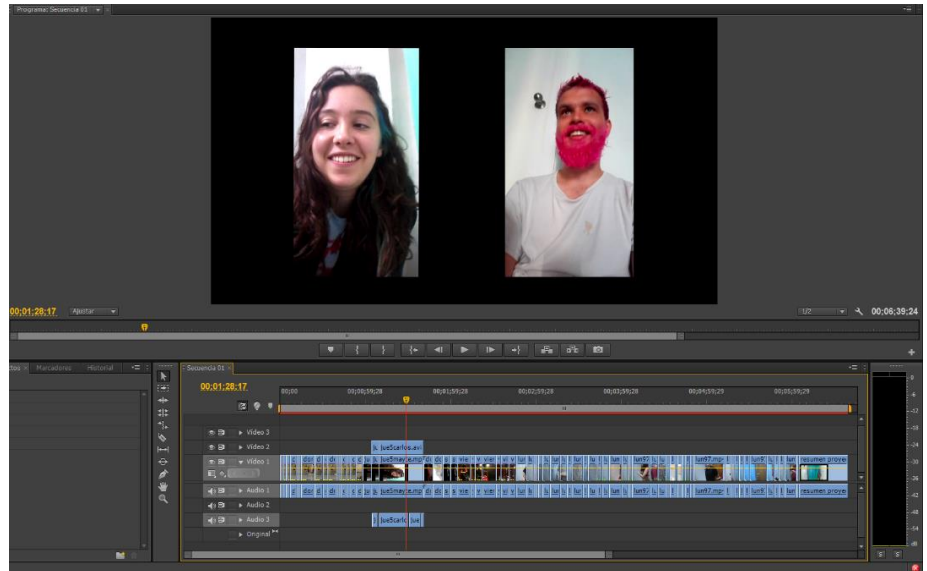


12. Captura de la edición del episodio 5, "Dormir".

En este episodio si era esencial que los fragmentos aparecieran ordenados cronológicamente, ya que la intención es mostrar la evolución que experimentamos. Comenzando por el primer día que dormíamos en camas separadas, pasando por momentos de conflicto y finalmente mostrando la confianza de los últimos días.

○ EPISODIO 6: ASEO

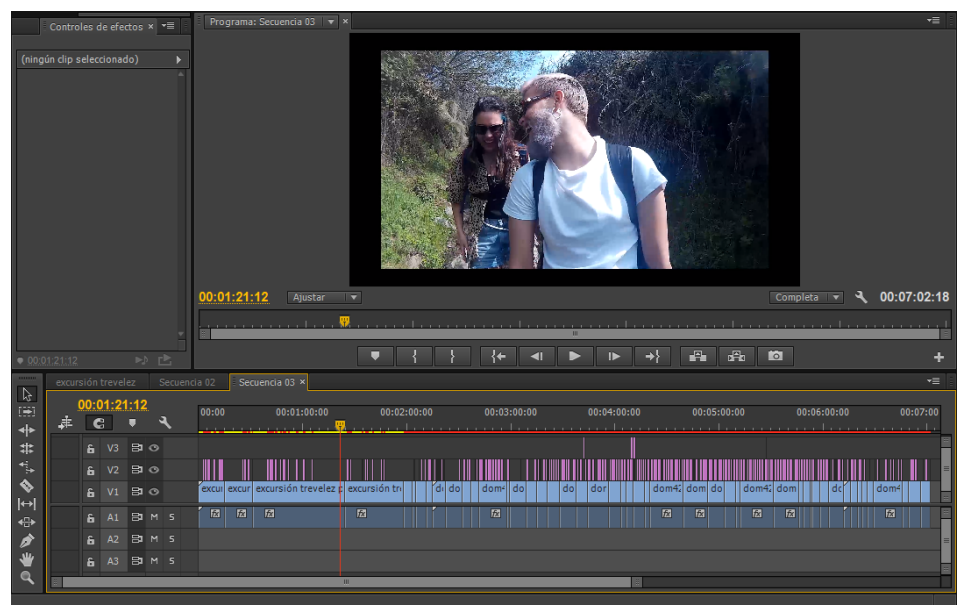
13. Captura de la edición del episodio 6, "Aseo".



Al igual que en el episodio anterior, el montaje se ha realizado bajo un orden mayoritariamente cronológico, es decir, hay algún fragmento que no sigue este criterio, pero hemos visto necesario incluirlo de esta manera para mejorar el ritmo del episodio. Además, este hecho no afecta al significado del conjunto y se entiende igualmente de manera cronológica, que era la única manera de mostrar los cambios que experimentamos a lo largo de la semana respecto al tema de la intimidad.

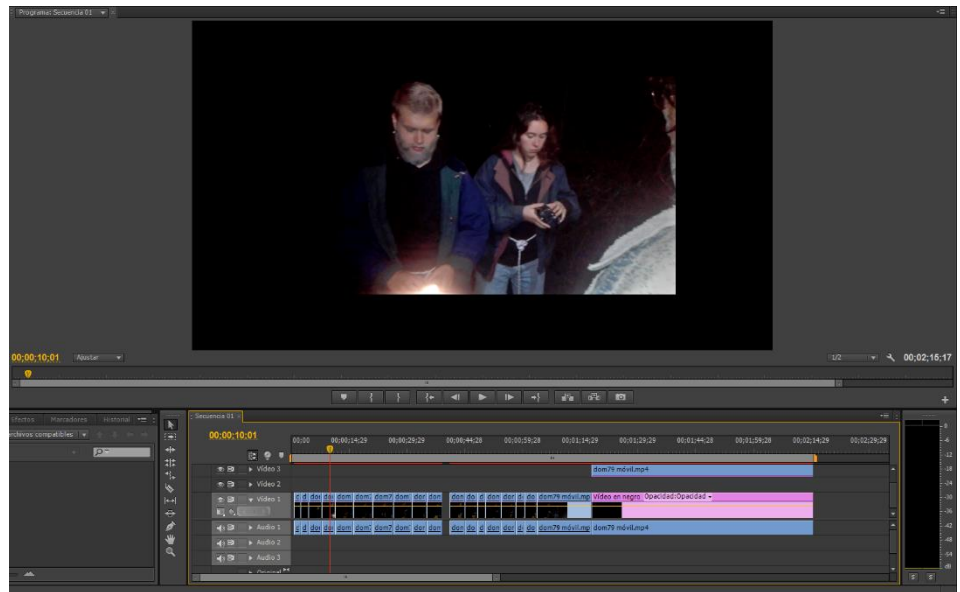
EPISODIO 7: TRÉVELEZ

14. Captura de la edición del episodio 6, "Trévez".



Este episodio sigue el mismo esquema que el segundo. Mediante fragmentos de corta duración yuxtapuestos se resume la experiencia de una mañana. Se muestran los momentos en los que tuvimos dificultades para desplazarnos por la montaña, fragmentos de una conversación con nuestros amigos y acabando con un baño en el río.

○ DESCONEXIÓN



15. Captura de la edición del vídeo “Desconexión”.

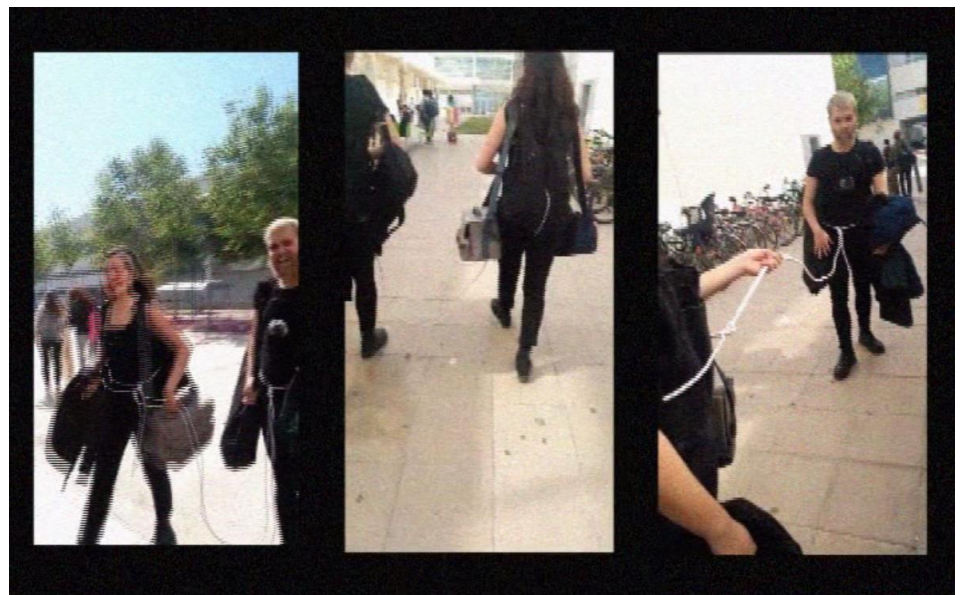
En la primera parte de este último trozo se han montado fragmentos de la misma duración en los que se muestran los minutos previos a la desconexión. El acto de desatarse se muestra en fragmentos más amplios, pero vimos necesario crear una elipsis ya que la acción era demasiado extensa y nos interesaba dar más tiempo a la reacción final tras habernos desatado. En el momento en el que nos abrazamos el formato de la imagen se cierra y el video aparece dentro de un pequeño cuadrado en el centro de la pantalla buscando intensificar el ambiente íntimo y crear una metáfora visual del estrecho vínculo afectivo que se creó entre nosotros.

5.2. DIFUSIÓN DEL PROYECTO

El proyecto ha experimentado muchos cambios desde el comienzo, como ya sabíamos que sucedería. Una vez que tuvimos todo el material grabado y organizado, examinamos diferentes plataformas y posibilidades para presentar el documental, como el fotolibro, el teaser, las redes sociales o la instalación.

5.2.1. TEASER Y VÍDEO RESUMEN

Previamente a la elección de la webserie, se realizaron un teaser y un vídeo resumen de la experiencia, que fueron subidos a la plataforma de vídeo Vimeo y compartidos en las redes sociales (en nuestras cuentas de Facebook personales, enlazando con la red social Instagram del proyecto) con el fin de dar a conocer nuestro proyecto y adelantar lo que vendría con la webserie documental como tal.



16. Captura del teaser de "DOS".

El teaser es un pequeño vídeo de 40 segundos en el que aparece una muestra muy escueta y directa de algunos momentos del primer día atados.

La comprensión del teaser recae mayormente en el texto, que anuncia la idea principal del documental a través de frases cortas y claras; y en el audio: varias grabaciones de voz propias en la que se nos puede escuchar debatiendo por Whatsapp sobre el proyecto antes de hacer la conexión.

De esta forma, la imagen tiene el papel de crear expectación dejando solamente entrever lo que sucede entre nosotros, a la vez que se explica mediante el texto en pantalla y el audio. Las imágenes seleccionadas son algunas un tanto ambiguas, con el empeño de no mostrar en primera instancia lo más sustancioso del material audiovisual (recurso propio del formato teaser) Para crear agilidad, se utilizan secuencias rápidas a modo de flashes, alternados con el texto y en algún momento aparece la pantalla dividida permitiendo visualizar diferentes vídeos al mismo tiempo.

Cabe señalar que en este caso no se utilizaron los subtítulos, dado que el audio era completamente comprensible y un vídeo tan breve y simple no requería más

complemento que los títulos que se mostraban entre las secuencias. En este teaser se utilizó el recurso de ruido (granulado), siguiendo así con el estilo irregular y brusco que prima en todo el documental.

17. Captura del vídeo resumen de “DOS”.



El vídeo resumen por su lado tiene una duración de 5 minutos y 40 segundos, en los que se observan momentos completos de la semana, acompañados de audios grabados por nosotros de las reflexiones que escribíamos ambos en los tests diarios.

El carácter de este vídeo tiene algo más que ver con el reportaje y, de hecho, fue realizado por Mayte y presentado en la asignatura de “Realización de reportajes audiovisuales”.

Este vídeo podría calificarse como un concentrado de la semana, con una breve meditación de ambos, que pretende sobre todo transmitir el resultado de la experiencia, mostrando algunas de las partes más vistosas y con mayor riqueza estética.

Mencionaremos aquí que este fue el primer vídeo con subtítulos, en este caso necesarios, dado que de otro modo la parte en la que conversamos en la cama sería ininteligible.

5.2.2. PRESSBOOK

En este punto, se hará una explicación de la parte de la difusión correspondiente al pressbook, aludiendo a la creación del cartel, cd y carátula del documental.

Con motivo de la propuesta de trabajo para la asignatura de Realización de Documentales de Creación, donde presentamos el video resumen de DOS, se desarrolló material promocional del documental.

Como se puede apreciar, desde la impresión del CD hasta el cartel, todo el pressbook cuenta con un estilo similar, donde priman los tonos grises y sobre todo la superficie granulada (recurso utilizado en muchos otros de los componentes de “DOS”). Se ha seguido una maquetación organizada y despejada, a fin de dotar de un carácter más pulido y fino a este material.

Particularmente, el CD tiene impresa una imagen de mucha saturación (obtenida en la sesión de vídeo en el plató), para provocar un impacto visual mayor cuando se abra la carátula que lo contiene

Además, se trata de una imagen muy calculada y de las más apreciadas con las que contamos, con simetría axial, dividida en tonalidades rojas y azules (provocado por los focos de colores), donde el papel de los modelos y sus estilismos tiene un gran peso: ambos aparecemos atados de frente a la cámara, vestidos de negro, sobre un fondo blanco, con una actitud estática y seria. En suma, una fotografía que destaca frente al resto y que queríamos guardar para el interior.

5.2.3. PLATAFORMAS Y REDES SOCIALES

Una parte importante de la difusión de proyecto dos fue en la web, en algunas plataformas online y redes sociales.

Por un lado, contamos con plataformas de vídeo como Vimeo y YouTube, el primero utilizado en un comienzo para subir el teaser y montaje resumen, mientras que en el segundo se ha subido todo el contenido audiovisual.

En las primeras fases del proyecto, se usó Vimeo (en la cuenta de Mayte) para poder compartir los dos vídeos en Facebook; puesto que ambos habíamos testeado la plataforma con anterioridad. Sin embargo, Vimeo cuenta con un límite de megas por día y para una serie de nueve vídeos en total, no era una opción plausible, por lo cual los descartamos desde entonces.

Por consiguiente, pasamos a subir el contenido a YouTube, para más tarde linkar esos vídeos en la página web oficial de Dos, donde se recogería todo el material.

Si bien, como hemos nombrado en apartados previos, Facebook fue utilizado de cara a difundir el proyecto entre nuestros conocidos y seguidores en la fase



18. Captura de pantalla del perfil correspondiente a la cuenta de Instagram de Proyecto Dos.

inicial (teaser y montaje resumen); la red social principal de nuestro trabajo es Instagram.

Se creó una cuenta de Proyecto Dos (@proyecto_dos) en Instagram y se planteó la creación de otra de Facebook. Sin embargo, finalmente nos decantamos por centrar todo el material y la atención en Instagram únicamente.

Son varios los motivos por los que escogimos Instagram y no Facebook o cualquier otra red.

En primer lugar, Instagram es una red altamente accesible, con una interfaz amable con el usuario; no se requiere de gran cantidad de tiempo ni medios para entrar y ver los contenidos de sus páginas. Funciona perfectamente tanto en su versión PC como en su versión móvil (la app móvil es lo más extendido entre los usuarios); de esa manera, siendo una plataforma tan habitual entre jóvenes actualmente y que crea conexiones de forma continua entre páginas, consideramos que era una buena opción.

Prosiguiendo con la capacidad de difusión que tiene Instagram, cabe señalar que también teníamos la posibilidad de linkar la nueva cuenta de Proyecto Dos en nuestras cuentas personales, en las cuales ya teníamos un número considerable de seguidores; en muchos de los casos, personas con intereses similares a los nuestros y que se mueven también dentro del ámbito artístico.

Por otra parte, Instagram tiene un formato “cerrado”, en el sentido de que es muy agradecido con cualquier tipo de contenido subido, con una apariencia limpia, recogida, que está organizada en imágenes y vídeos de formato cuadrado (al entrar en cada vídeo o imagen pueden tener diferentes formatos también), formando un collage con todas tus publicaciones.

Otro de los pros de esta red social era el uso indistinto de vídeo y foto, de esta manera pudimos ir añadiendo al gusto todo el contenido audiovisual que queríamos en cada momento, de forma rápida y sencilla; y luego todo ello se visualizaba como un conjunto en el perfil de la página, creándose a su vez imágenes con los videos, ya que lo que aparece es el fotograma que tú eliges como portada de la publicación.

A su vez, debemos hablar de la posibilidad de vídeo en directo que ofrece Instagram y que desde el comienzo teníamos intención de utilizar. Si bien, muchas de las redes sociales más extendidas actualmente ya cuentan con la opción de vídeo directo; puedes decirse que Instagram es de las que más partido sacan de ello, junto con las “stories”. Cada vez que un usuario inicia un vídeo en vivo, aparecerá notificado en las cuentas de sus seguidores y también en el

“dashboard”, donde se muestran todas las publicaciones de los perfiles seguidos.

Durante la grabación del proyecto se retransmitió varias veces la experiencia en directo a través de esta red social, por ejemplo, el momento en que nos atamos pudo verse en la cuenta; además de algunos otros momentos aleatorios de la semana en los que nos grabábamos mientras llevábamos a cabo actividades propias de la rutina diaria, para que los espectadores pudieran ver que seguíamos con la propuesta y apreciaran un poco cómo estaba siendo para nosotros.

De la misma forma, se publicaron “stories” con fotografías y vídeos durante la semana, teniendo con esta opción de la app la oportunidad de añadir publicaciones que solo duran 24 horas y manteniendo el resto de contenido fijo en nuestro perfil.

El estilo buscado en Instagram es el mismo mencionado anteriormente y utilizado en el resto del proyecto, siguiendo con el contraste de características de los diferentes vídeos e imágenes con las que contamos. Queremos, eso sí, una presentación limpia y algo minimalista en la vista general de nuestro perfil (bastante similar a la página web del proyecto), aunque dentro de cada imagen o vídeo haya una riqueza de texturas y calidades más amplia. Para todo ello, cada imagen añadida fue previamente planificada, con la intencionalidad de que encajase del modo que conviniese en el collage automático que crea Instagram; esto es: agrupar imágenes con cualidades comunes y subirlas en la misma fila; en otros casos, añadir las imágenes a modo de puzle, divididas en varias partes, para que desde fuera se observe la imagen completa, etc.

Para acabar, mencionaremos que el uso de YouTube ha sido meramente enfocado a la subida de vídeo (como reproductor de vídeo online, al servicio de las redes sociales de la webserie), no se le ha dado un uso expositivo como tal; puesto que todos esos vídeos están destinados a formar parte de la página web, donde sí estarán cuidadosamente expuestos. Por todo lo dicho, el diseño del mismo se ha reducido a añadir una foto de perfil del proyecto y un encabezado de página acorde al resto.



19. Captura de pantalla perteneciente al directo del momento de la conexión retransmitido a través de nuestra cuenta de Instagram.

5.2.4. PÁGINA WEB

La plataforma escogida para crear la web oficial de “DOS” ha sido Wix.
El dominio es el siguiente: <https://happeningdos.wixsite.com/dos2>



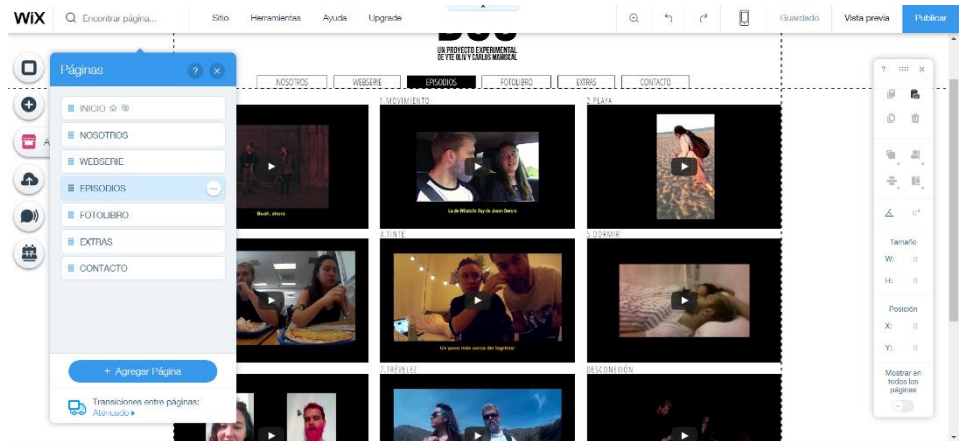
20. Captura de pantalla perteneciente a la página de inicio de la web de “DOS”.

En primera instancia, se estudió la posibilidad de emplear Tumblr, puesto que es una red social muy conocida y donde se mueven bastantes contenidos del ámbito artístico; pero finalmente ha sido descartado, dado que la web tiene una interfaz más simple y de carácter personal, que de portfolio. Tumblr por defecto tan solo ofrece una página donde se publican todos tus archivos; es cierto que puedes adquirir temas gratuitos con algunas variaciones, pero es muy difícil crear en esta web apartados distintos donde clasificar tu material; es más, requiere en muchos casos conocimientos de programación (código html).

Por lo dicho, tuvimos que desear la posibilidad, ya que nos llevaría muchísimo tiempo lograr algo que más o menos funcionase con nuestra idea, así que posteriormente creamos un dominio en la plataforma de desarrollo web, Wix.

Este creador, con una interfaz asequible y rápida, cuenta con una gran variedad de modelos de web que puedes utilizar y editar al gusto; además abierta a customizar hasta el último detalle, por lo que no tienes que ceñirte al diseño tal y como se ofrece. Wix permite crear menús y páginas (categorías) dentro de tu misma web y no da problemas a la hora de añadir links a vídeos o subir archivos,

pudiendo luego colocar y maquetar todo este material manualmente como si de InDesign se tratase.



21. Captura de pantalla perteneciente a la edición de la página web de “DOS”.

La página web de DOS se divide en 6 apartados, más la página de inicio. En todas estas páginas aparece el menú, permitiendo moverte entre ellas con un click. Además del menú, dentro del encabezado de la web también tenemos el logo del documental a modo de título, así que ambos se mantendrán visibles sin importar en qué parte de la web te encuentres. Si te mueves por las páginas, siempre puedes volver a la de Inicio, pulsando sobre el logo.

La página de inicio consta del menú y logo que aparece en todas las demás, a lo que se ha añadido una imagen de Mayte y yo tumbados en el suelo con la cuerda claramente visible.

Toda la página ha sido diseñada desde una perspectiva minimalista, sobria y luminosa; priman el blanco, negro y gris. Todo el texto es negro sobre blanco y viceversa, con una tipografía común y tamaños variantes en función de la relevancia del texto.

La composición es cerrada y centrada (bastante simétrica también), dando siempre sensación de recogimiento, tratando de que todo sea agradable a la vista y proporcionado, provocando de alguna manera una sensación de calma.

Los apartados son:

- Nosotros

En esta página encontraremos una breve biografía de Mayte y yo, nombrando otros proyectos elaborados en conjunto por los dos y finalmente una leve introducción a Proyecto Dos.



22. Captura de pantalla perteneciente a al apartado “Nosotros” de la página web del proyecto.



23. Captura de pantalla perteneciente a al apartado “Webserie” de la página web del proyecto.



24. Captura de pantalla perteneciente a al apartado “Episodios” de la página web del proyecto.



25. Captura de pantalla perteneciente a al apartado “Fotolibro” de la página web del proyecto.

La apariencia es simple, tenemos dos cuadros de texto a la derecha, mientras que a la izquierda tenemos un retrato de cada uno (extractos de los vídeos del plató, utilizadas en pressbook también) a modo de presentación.

- Webserie

Este apartado está dedicado a describir el proyecto como tal e introducir qué se verá en los episodios de la webserie.

Consta de un cuadro de texto, sencillo que sigue la tipografía y estilo del resto de la web.

- Episodios

Aquí se pueden visualizar todos los episodios de la webserie.

Los vídeos (enlazados desde youtube) aparecen organizados en filas de tres, la lectura es de izquierda a derecha y de arriba abajo. Cada vídeo tiene su título y número justo encima (a excepción de la conexión y desconexión, los cuales no queríamos numerar, ya que son una breve apertura y cierre de la webserie).

La idea de mostrar las miniaturas de los vídeos en una misma página a modo de collage tiene como objetivo una visualización más directa de todo el contenido; con un solo golpe de vista, puedes apreciar lo que es toda la serie y fácilmente escoger y ampliar el vídeo que quieras guiándote por el título o la portada de cada uno.

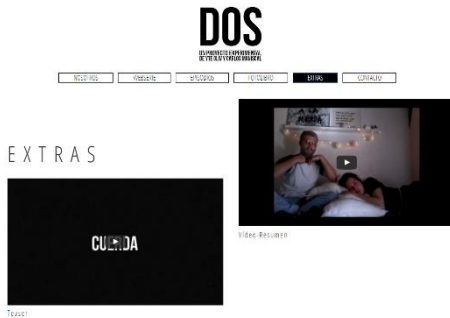
Este apartado no tiene más texto que el correspondiente a los títulos de cada episodio.

- Fotolibro

En la presente página se puede hacer un visionado de las páginas del fotolibro.

La página únicamente presenta un desplegable de imágenes que te permite avanzar o retroceder en el libro haciendo click en las flechas pertinentes. A su vez, puede ampliarse y ver en pantalla completa presionando sobre la imagen y solo tienes que presionar la X para salir

del modo pantalla completa. Las páginas se muestran de dos en dos (caras enfrentadas).



26. Captura de pantalla perteneciente a al apartado “Extras” de la página web del proyecto.

○ Extras

Se quiso hacer este apartado, para añadir el vídeo resumen y el teaser y que así el público pueda ver los trabajos previos a la webserie y otras formas del documental.

La página ofrece dos miniaturas de vídeo, con sus respectivos títulos, precedidos por el título del apartado en mayor tamaño. Los vídeos aparecen uno a la derecha, más arriba y otro a la izquierda, más abajo; creando una composición algo más desenfadada que en el resto de la web (el contenido de este apartado es también más liviano).

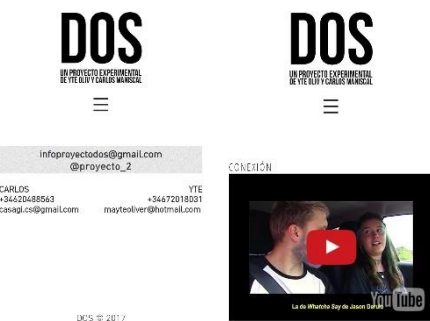


27. Captura de pantalla perteneciente a al apartado “Contacto” de la página web del proyecto.

○ Contacto

Aquí aparecen meramente nuestros datos de contacto (individuales y conjuntos): teléfono, correo electrónico y cuentas de Instagram.

El texto está superpuesto a una imagen de ruido blanco, quedando enmarcado en gris.

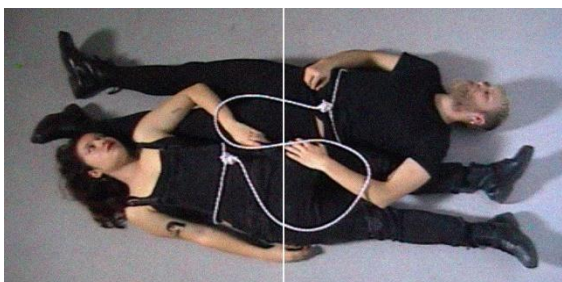


28. Captura de pantalla correspondiente a la versión móvil de la página web de “DOS”, el apartado “Contacto”.

Cabe añadir que además del diseño web para PC, se llevó también al móvil. Wix te permite crear una interfaz de tu web para teléfono móvil. De este modo, el contenido es el mismo, pero la organización de los elementos tuvo que ser modificada, puesto que las proporciones de la pantalla de un dispositivo móvil son distintas. Todos los títulos, vídeos e imágenes dentro de cada apartado se han ordenado verticalmente, así puedes ver una hilera y hacer scroll arriba o abajo para ver el resto. Por su lado, el logo y menú (en este caso un cuadrado que despliega sus opciones al hacer click) siguen estando visibles en todo momento para cambiar de apartado.

29. Captura de pantalla correspondiente a la versión móvil de la página web de “DOS”, el apartado “Episodios”.

En resumen, se ha utilizado una estética suave, que refleje la atmósfera amigable y relajada de la webserie; que, a su vez, es fiel al estilo del resto del proyecto, como pueden ser el Instagram o pressbook y, por otro lado, casa muy bien con la variedad visual del contenido audiovisual expuesto.



5.3. OTRAS FORMAS DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO

5.3.1. FOTOLIBRO

Como complemento al contenido audiovisual del documental, se creó un fotolibro, añadiendo así material en formato físico y tangible a nuestro proyecto. Pensamos que era una buena idea, para salir así del soporte digital y dar más riqueza a todo el documental. Por consiguiente, yo me encargué de desarrollar esta parte del proyecto en la asignatura de Gráfica Experimental e Interdisciplinar. El programa utilizado para la maquetación del mismo fue Adobe InDesign CS6, mientras Photoshop CS6 se usó en la parte del procesamiento de imagen.

Para la realización de este fotolibro, se tomaron fotografías analógicas y digitales durante toda la semana y se hicieron capturas de los vídeos registrados, creando nuevas imágenes de algunos momentos notables dentro de los mismos vídeos. Podemos señalar también que el primer día se hizo una sesión de grabación en el plató de la facultad, con un carácter más pulido y cuidado, todo ello con una intencionalidad estética, de cara a utilizarlo en contraste a todo el resto de material que posee una apariencia de vídeo casero. De esta manera, se añadiría ese material tanto en algunos de los vídeos (por ejemplo, en el vídeo resumen nombrado anteriormente), como al fotolibro en forma de capturas.

El procesamiento de imagen fue mínimo, los únicos recursos utilizados fueron de corrección de luminosidad, puesto que a la hora de imprimir algunas imágenes se oscurecían demasiado y no se apreciaban bien; y también el efecto de grano en la portada y contraportada, siguiendo la estética vintage ya comentada.

Cabe destacar que, tanto en el fotolibro como en el resto del documental, se ha buscado una estética en la que se incluyan variedad de diferentes formatos, estilos, encuadres y resolución de imagen; que a su vez son resultado de haber utilizado distintos dispositivos para registrar todo este contenido.

30. Portada y contraportada del Fotolibro del proyecto "DOS".

31. Interior del Fotolibro del proyecto "DOS".

32. Interior del Fotolibro del proyecto "DOS".

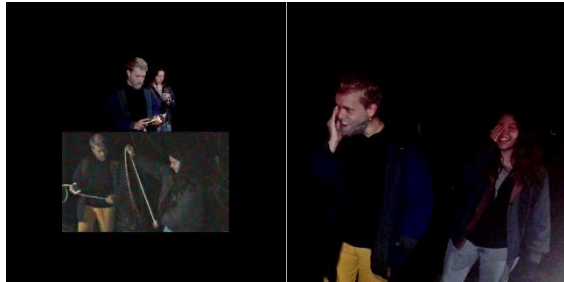
33. Interior del Fotolibro del proyecto "DOS".

34. Interior del Fotolibro del proyecto "DOS".

Asimismo, en el fotolibro se verá reflejado a través de la maquetación también, jugando con la composición de las imágenes y dejando de lado en bastante medida la estructura metódica, organizada o más usualmente correcta. Aun así, el libro sí está ordenado

cronológicamente, con una división por días, desde el comienzo al fin de la experiencia.

La encuadernación utilizada fue una sencilla, con grapado de las hojas, sin lomo y con papel de 200 gramos satinado utilizado igualmente en el interior y la cubierta del mismo. Dada la variedad que ya había en la maquetación e imágenes del fotolibro, queríamos una encuadernación limpia y simple, para no crear tampoco una sobrecarga de contenidos. Por su parte, el tamaño que se buscaba era uno que fuese manejable y a su vez permitiese apreciar las imágenes con claridad (20,7 x 20,7 cm) y de proporción cuadrada, enlazando en cierta forma con nuestro Instagram.



35. Interior del Fotolibro del proyecto "DOS".

6. CONCLUSIONES

Considero que este trabajo me ha hecho aprender mucho de diferentes aspectos, ya sea viviendo la experiencia en sí misma, como en la preproducción y postproducción. Ha sido un modo de indagar en las distintas posibilidades de resolver un problema con los diferentes recursos que se puede contar.

La experiencia de estar atado a Mayte ha sido de mucha ayuda en cuanto a que ha contribuido a hacerme ver las cosas del día a día desde otro punto de vista y contemplar diferentes formas de enfrentarte a ello. Ha sido una forma de conocernos más el uno al otro y de que nuestra relación crezca, por supuesto. A su vez, creo que desde entonces tengo mucha menos vergüenza a la hora de hacer cualquier cosa, debido a la seguridad que tenía ella y el tabú de la desnudez también se ha disuelto bastante.

Ha habido algunos errores durante el proceso de grabación y montaje, que hemos tenido que ir superando, sobre todo porque el proyecto ha ido cambiando mucho. Según íbamos procediendo a la visualización del material grabado y comentando las imágenes, algunas cosas que hicimos en un comienzo, no nos servían luego para pasar a la edición y postproducción del mismo. De cualquier modo, era imposible prever el resultado final del proyecto porque no podíamos saber cómo iba a evolucionar la experiencia de atarnos durante 7 días, debido a que precisamente la esencia de esta experiencia era dejar abierta la puerta al azar y lo inesperado.

En cuanto a la parte más técnica, ha habido muchas complicaciones con las cámaras desde el comienzo; en varias ocasiones perdimos material de vídeo por el mal funcionamiento de un par de ellas, ya que se trataba de cámaras co. Pero

todo esto, de algún modo también aporta experiencia porque te ayuda a ser más cuidadoso después. Por su parte, el fotolibro ha sido una buena oportunidad de experimentar con InDesign y la impresión.

En términos generales, la experiencia ha sido muy positiva. Tanto por lo que respecta al ámbito personal como al ámbito académico porque nos ha permitido poner en acción muchos conocimientos que hemos ido adquiriendo a lo largo de nuestra formación académica en distintas asignaturas.

7. BIBLIOGRAFÍA

- BAUMAN, Z. Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. 2005. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España, S.L.
- BIENNIAL FOUNDATION. Biennial Foundation. 'Doing Time': Tehching Hsieh in conversation with Adrian Heathfield . Nueva York (EE.UU). [Consulta 2017-05-16]. Disponible en: <<http://www.biennialfoundation.org/2017/03/time-tehching-hsieh-conversation-adrian-heathfield/>>
- CARROZZINI, F. Ultraviolence (videoclip para Lana del Rey). En: YouTube. Nosey (Vice), 2014-07-30. [Consulta 2017-03-29]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZFWC4SiZBao>>
- DEL REY, L. Video Games (videoclip para Lana del Rey). En: YouTube. San Francisco (EE.UU): YouTube, 2011-08-19. [Consulta 2017-03-29]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=cE6wxDqdOV0>>
- GUASCH, AM. El arte último del siglo XX. Madrid. Alianza Forma, 2000.
- Marina Abramovic on Belgrade culture and her roots. En: YouTube. Fragmento de: AKERS, M.; DUPRE, J. (dir.) Marina Abramovic: the artist is present [documental]. EE.UU: Show of Force, AVRO Close Up, Dakota Group,

2012. [Consulta 2017-04-13]. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=IRfK21ZE4FA>>

- MIRALLES, D.F. (dir.). 21 Días [programa de televisión]. Cuatro, 2009.
- NEWMAN, K.; SUSSER, S. Summertime Sadness (videoclip para Lana del Rey). En: YouTube. Alemania: Clipfish, 2012-07-20. [Consulta 2017-03-29]. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=TdrL3QxjyVw>>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 2017. Telerrealidad. En Diccionario de la lengua española (Edición del Tricentenario, versión online). [Consulta 2017-04-09] Disponible en: <<http://dle.rae.es/?id=ZNV09bl>>
- RUHRBERG, K. [et. al.]. Arte del Siglo XX. 1999. Barcelona: Taschen, ed. 2013. ISBN 978-3-8365-4112-1.
- Verte! "Gran Hermano 2000 – 2010: Recordando la prehistoria". 2011 [consulta 2017-05-14]. Disponible en:
http://vertele.eldiario.es/lostoptendevertele/Gran-Hermano-Recordando-prehistoria_7_1225747415.html
- ZAMBRANO, M. (dir.); DÍAZ, A.; BLASCO, P. (prod.). Gran Hermano [programa de televisión]. Telecinco, 2000.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Tehching Hsieh y Linda Montano, 1983. "Rope Piece".
2. Tehching Hsieh y Linda Montano, 1983. "Rope Piece".
3. Tehching Hsieh y Linda Montano, 1983. "Rope Piece".
4. Abramovic y Ulay, 1977. "Imponderabilia"
5. Abramovic y Ulay, 1975. "Relationship in Time".

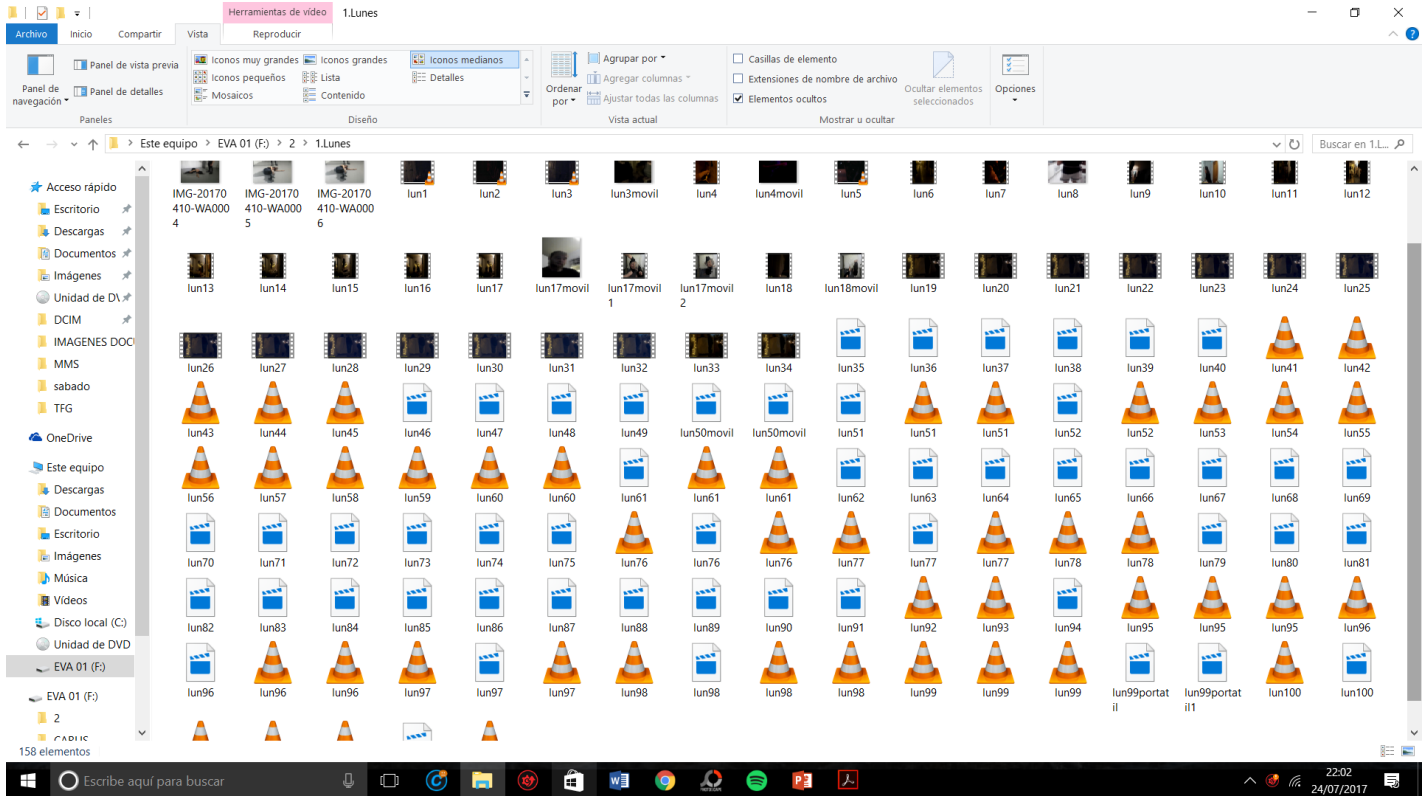
6. Gran Hermano. Imagen perteneciente al logotipo del programa televisivo.
7. Captura de la edición del vídeo "Conexión".
8. Captura de la edición del episodio 1, "Movimiento".
9. Captura de la edición del episodio 2, "Playa".
10. Captura de la edición del episodio 3, "Comer".
11. Captura de la edición del episodio 4, "Tinte".
12. Captura de la edición del episodio 5, "Dormir".
13. Captura de la edición del episodio 6, "Aseo".
14. Captura de la edición del episodio 6, "Trévez".
15. Captura de la edición del vídeo "Desconexión".
16. Captura del teaser de "DOS".
17. Captura del vídeo resumen de "DOS".
18. Captura de pantalla del perfil correspondiente a la cuenta de Instagram de Proyecto Dos.
19. Captura de pantalla perteneciente al directo del momento de la conexión retransmitido a través de nuestra cuenta de Instagram.
20. Captura de pantalla perteneciente a la página de inicio de la web de "DOS".
21. Captura de pantalla perteneciente a la edición de la página web de "DOS".
22. Captura de pantalla perteneciente a al apartado "Nosotros" de la página web del proyecto.
23. Captura de pantalla perteneciente a al apartado "Webserie" de la página web del proyecto.
24. Captura de pantalla perteneciente a al apartado "Episodios" de la página web del proyecto.
24. Captura de pantalla perteneciente a al apartado "Fotolibro" de la página web del proyecto.
26. Captura de pantalla perteneciente a al apartado "Extras" de la página web del proyecto.

27. Captura de pantalla perteneciente a al apartado “Contacto” de la página web del proyecto.
28. Captura de pantalla correspondiente a la versión móvil de la página web de “DOS”, el apartado “Contacto”.
29. Captura de pantalla correspondiente a la versión móvil de la página web de “DOS”, el apartado “Episodios”.
30. Portada y contraportada del Fotolibro del proyecto “DOS”.
31. Interior del Fotolibro del proyecto “DOS”.
32. Interior del Fotolibro del proyecto “DOS”.
33. Interior del Fotolibro del proyecto “DOS”.
34. Interior del Fotolibro del proyecto “DOS”.
35. Interior del Fotolibro del proyecto “DOS”.

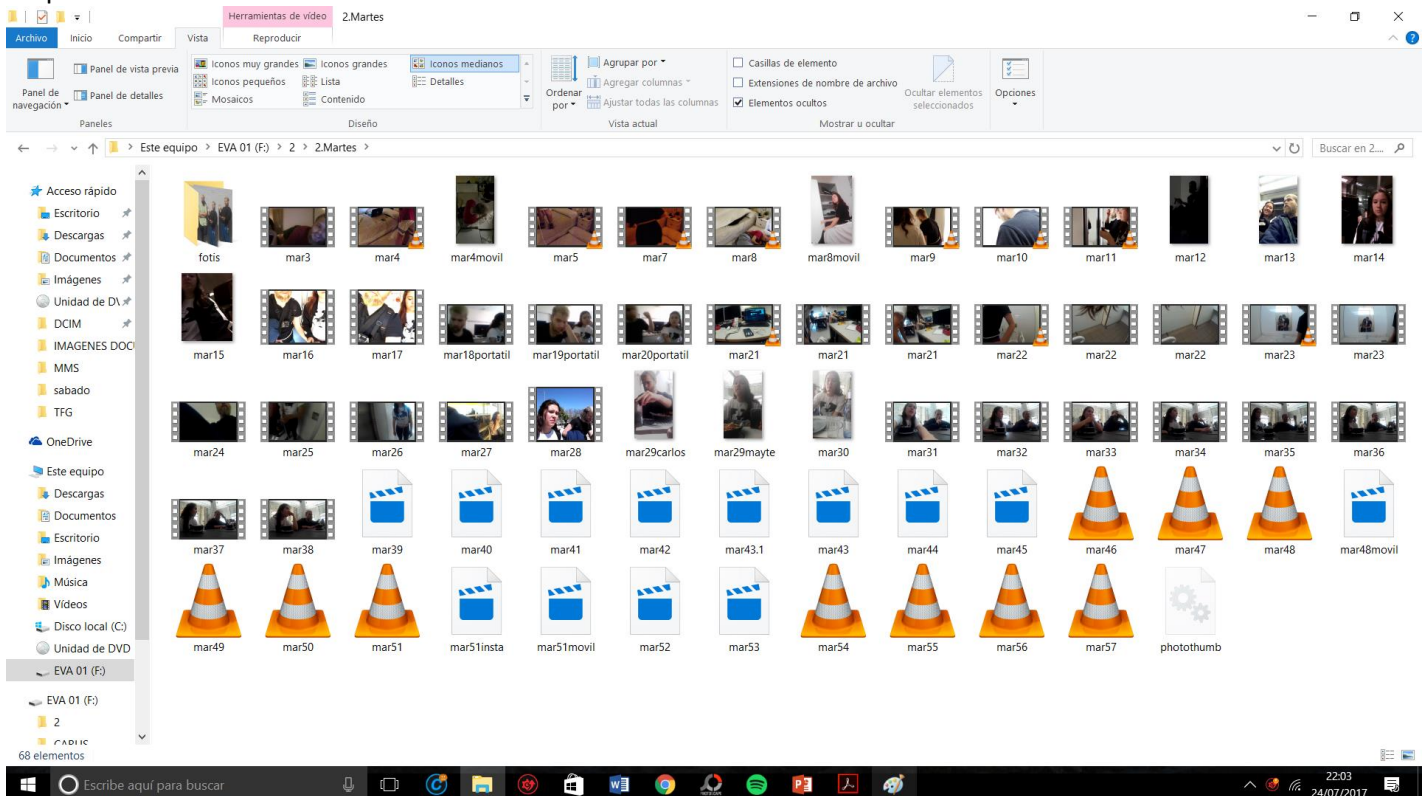
9. ANEXO

a. Material audiovisual clasificado por días de grabación

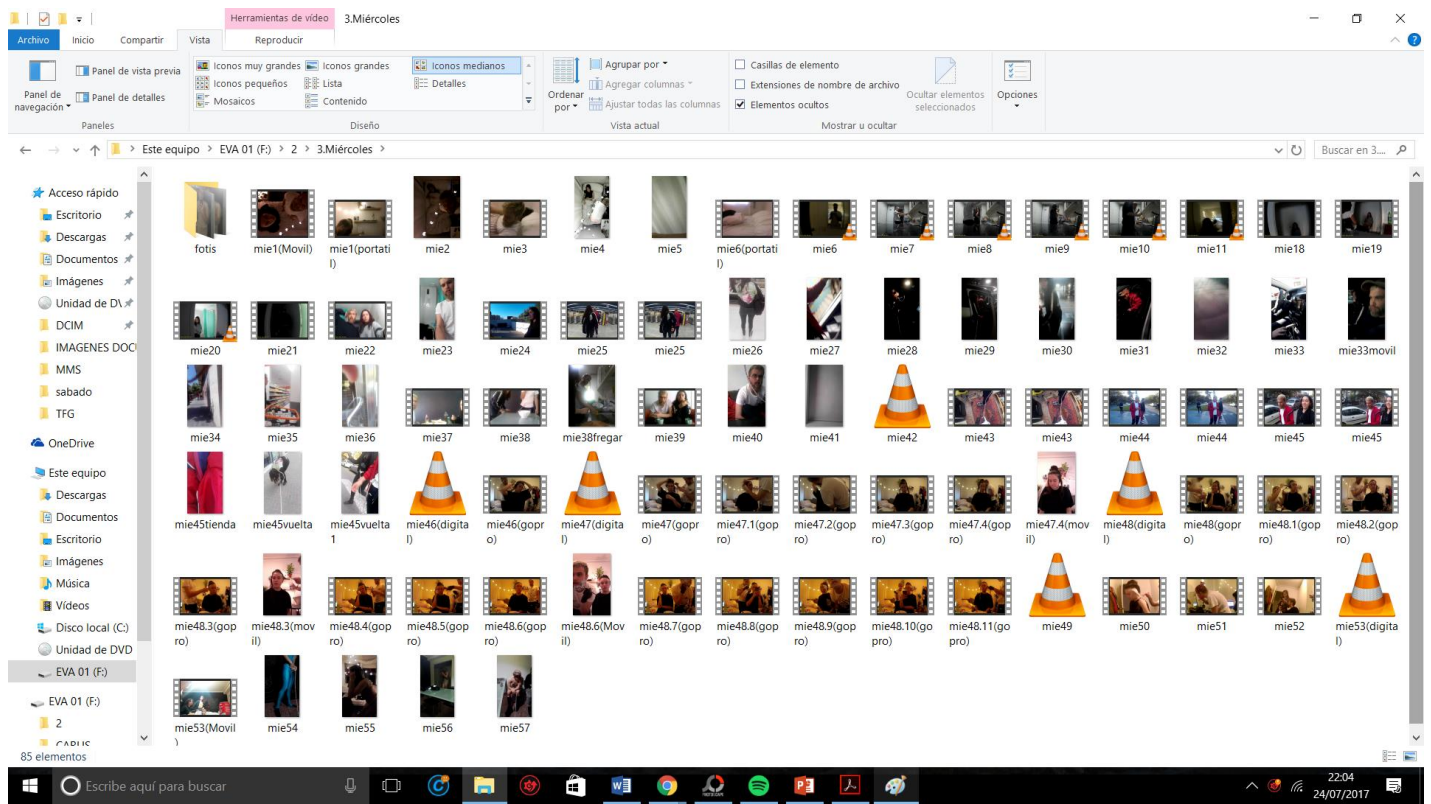
Carpeta de lunes



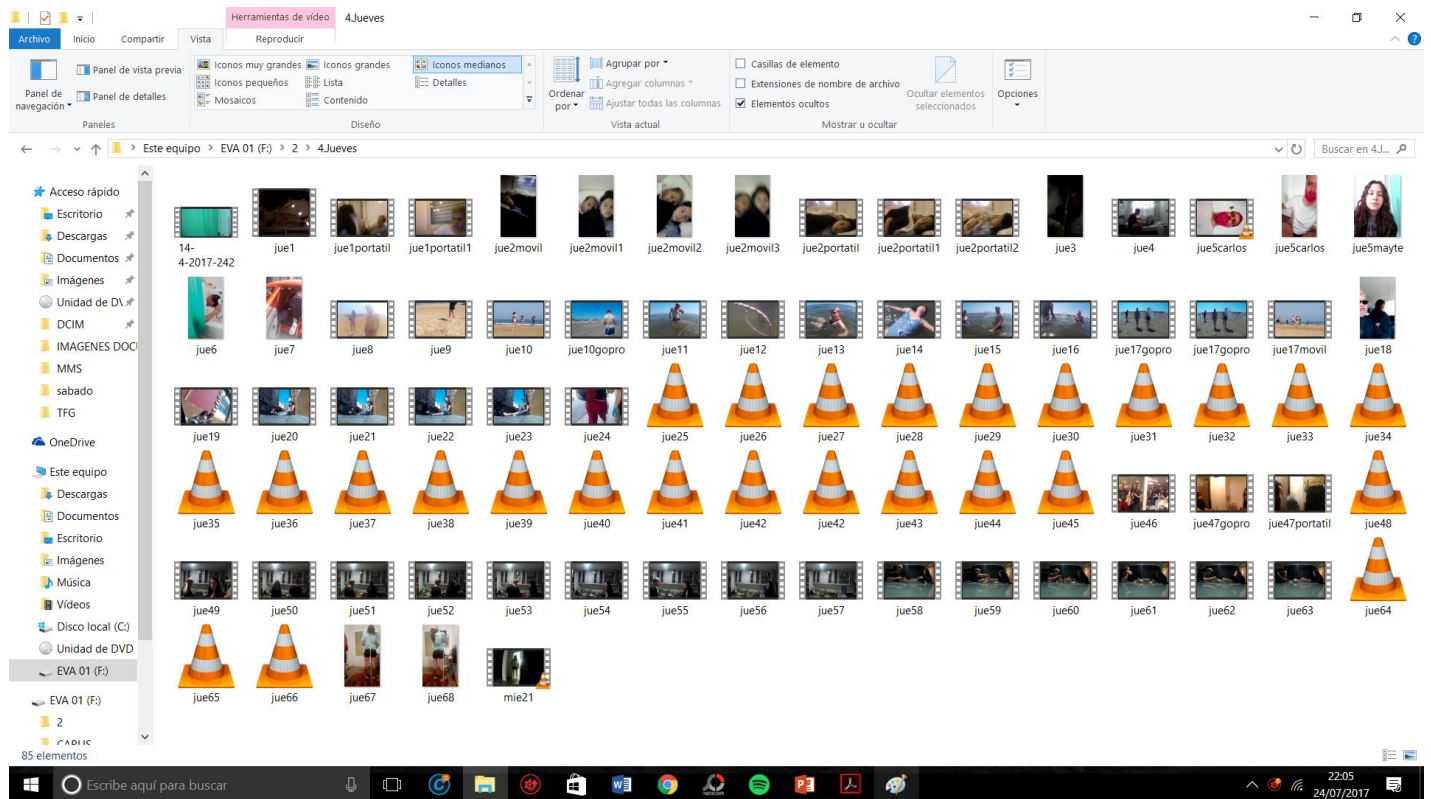
Carpeta de martes



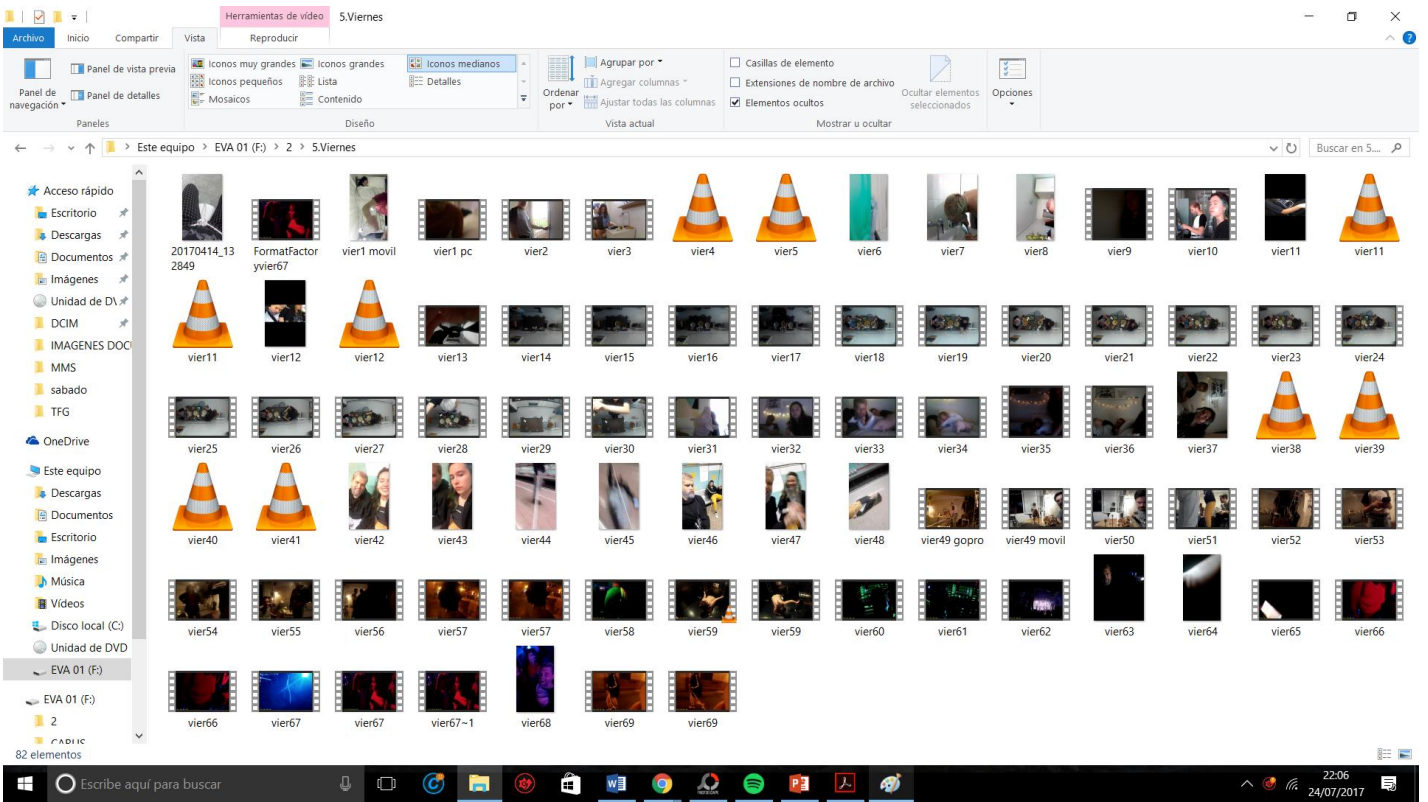
Carpeta de miércoles



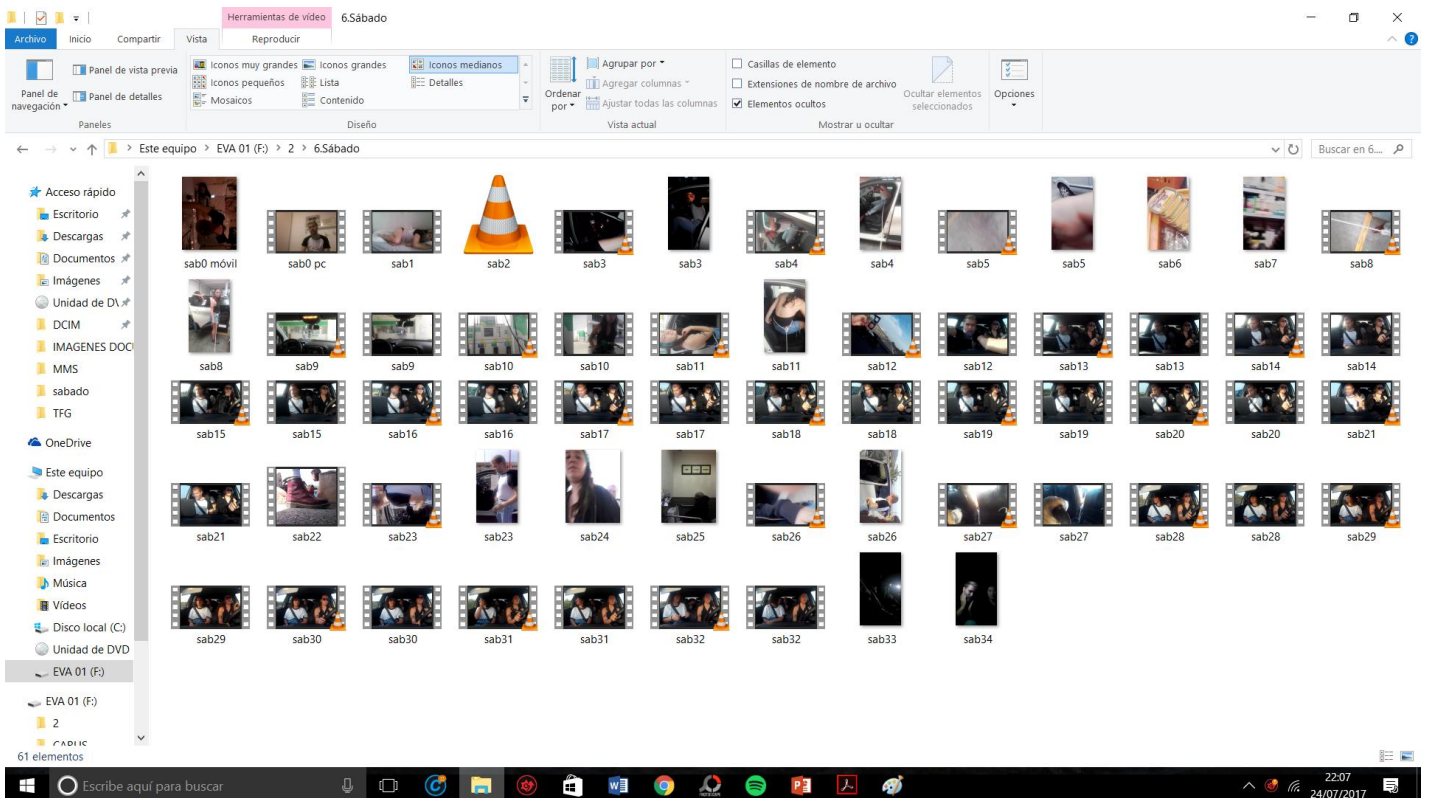
Carpeta de jueves



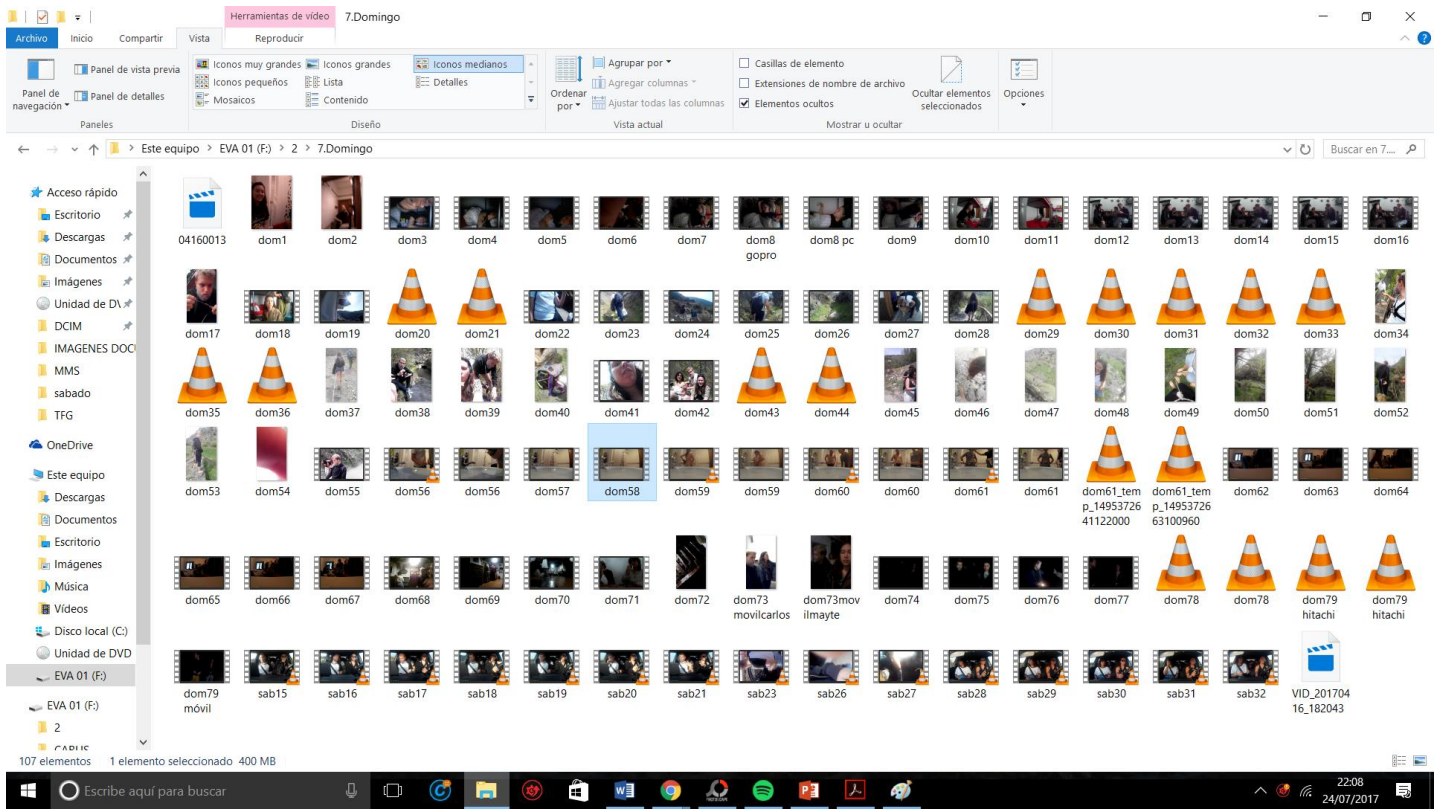
Carpeta de viernes



Carpeta de sábado



Carpeta de domingo



b. Pressbook

Yte Oliv (Mayte Oliver, 1995) y
Carlos Maniscal (Carlos Sánchez, 1995)

Nacidos en Valencia y Caudete (Albacete) respectivamente, codirigieron el video experimental "2QUEER4YOURBINARY" (2016) durante sus estudios de Bellas Artes en la Facultad de San Carlos (Valencia), donde comenzaron a formar equipo para desarrollar proyectos artísticos experimentales.



"DOS" es su primer documental experimental, una experiencia artística que ambos llevaron a cabo conjuntamente, cuyo principal objetivo era permanecer atados con una cuerda de 2 metros, 24 horas durante 7 días. En este proyecto veremos de qué manera el nuevo nexu influirá en sus rutinas diarias y cómo se relacionarán a nivel personal y público con las restricciones que la cuerda implica.



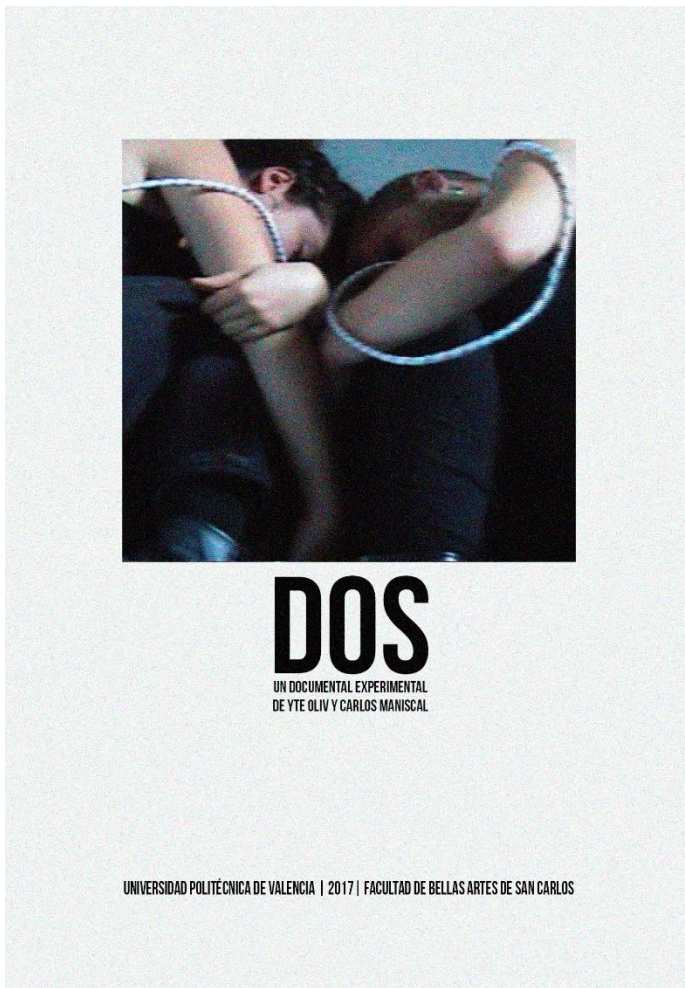
DOS
UN DOCUMENTAL EXPERIMENTAL
DE YTE OLIV Y CARLOS MANISCAL

CARLOS	CONTACTO	YTE
+34620488563	@proyecto_dos	+34672018031
casagi.cs@gmail.com		mayteoliver@hotmailly.com

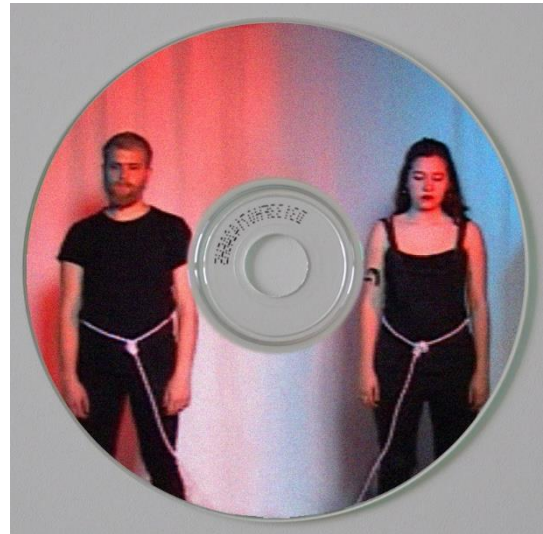
Valencia | España | 2017 | Analógico y Digital | Huawei ALE L21/Samsung Galaxy 6/Bufalo S34000 HD/ Hitachi DZH5300A DVD Hybrid Camcorder, ASUS GL752VN | 5' 50" | Español | Dirección Yte Oliv y Carlos Maniscal | Montaje y Edición Yte Oliv y Carlos Maniscal | Agradecimientos Eulalia Adeintado, María Arseguet, Alba Raja, Silvia Ferrer, Marc Demarcos

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA | 2017 | FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS

Carátula

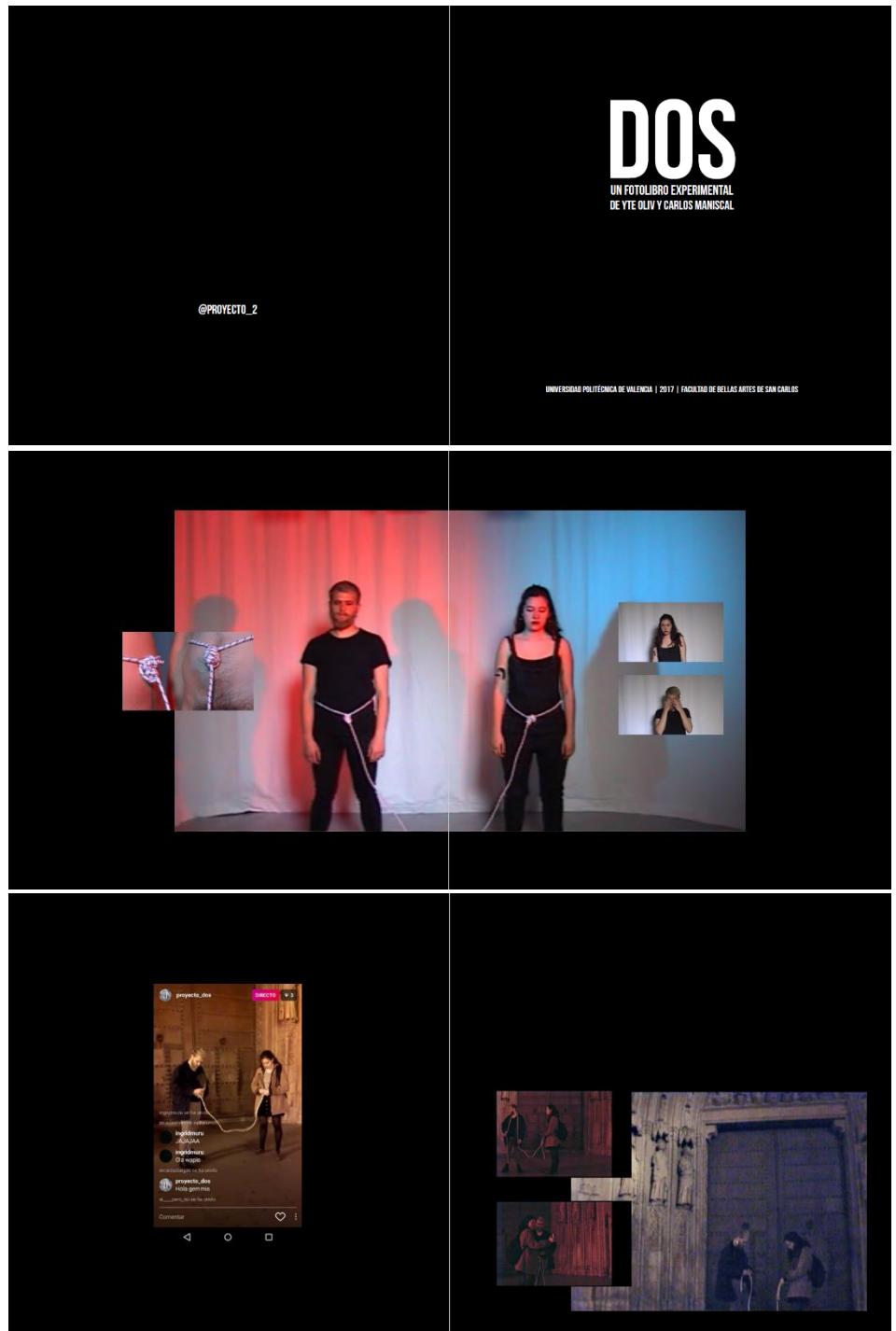


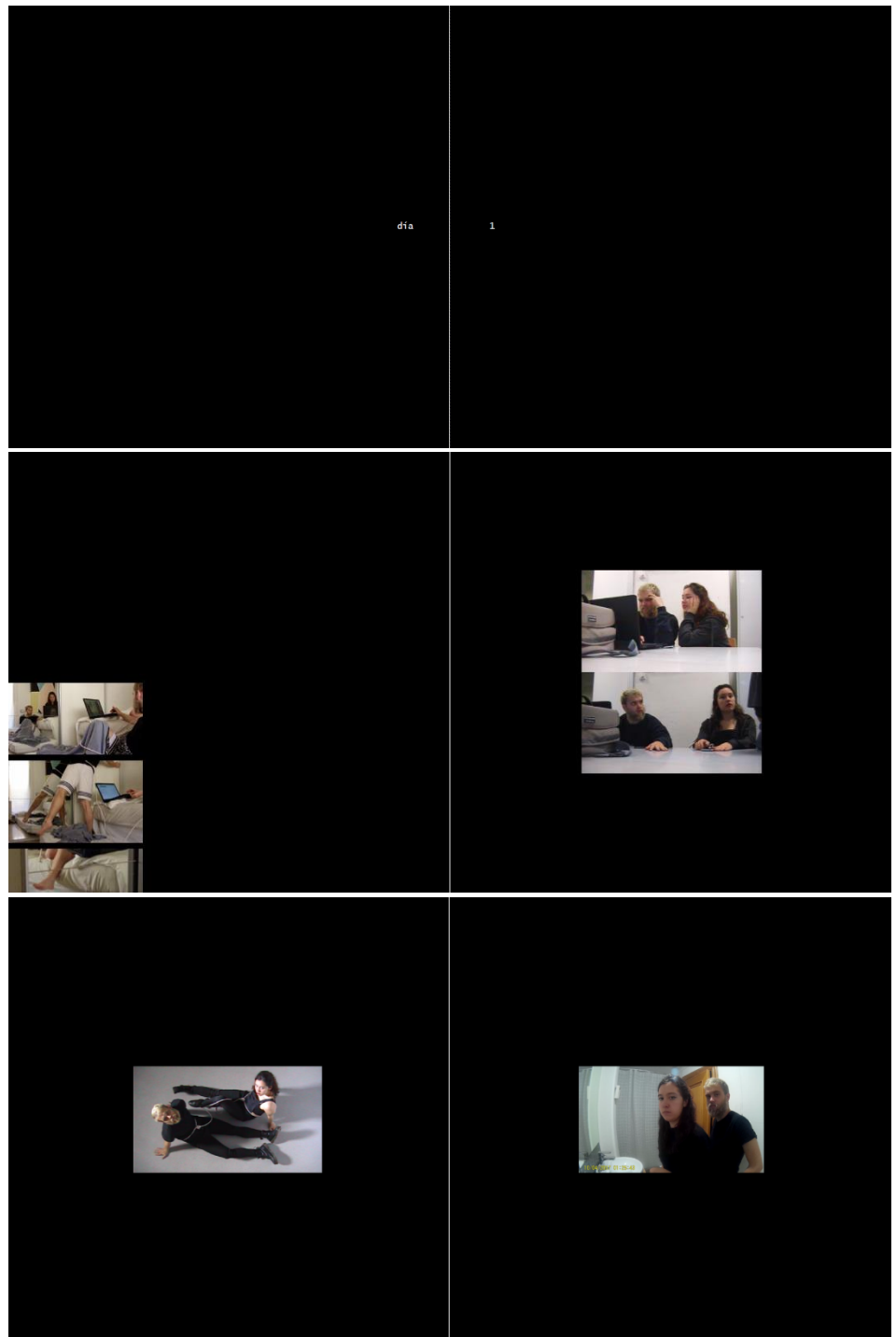
Cartel

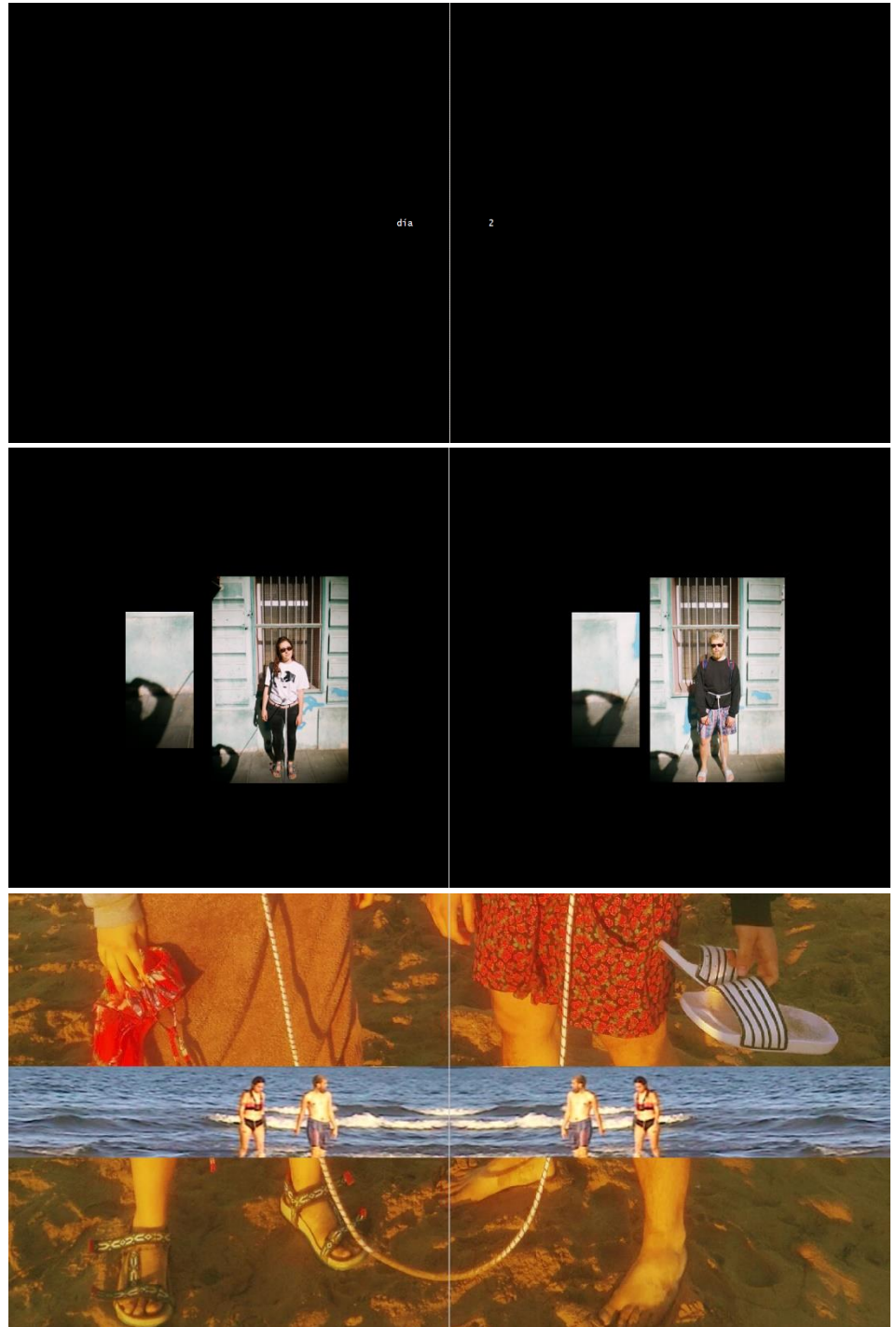


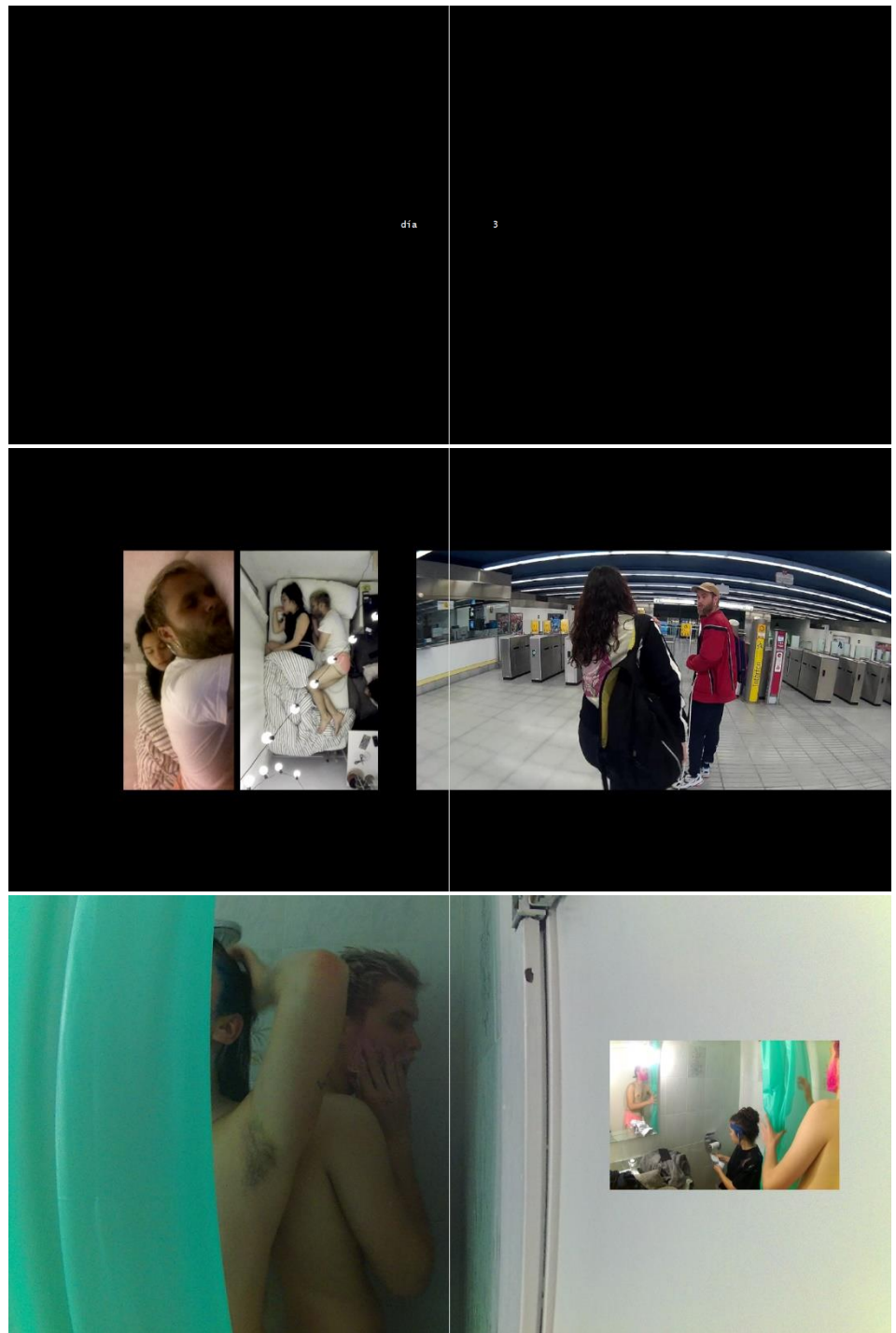
CD

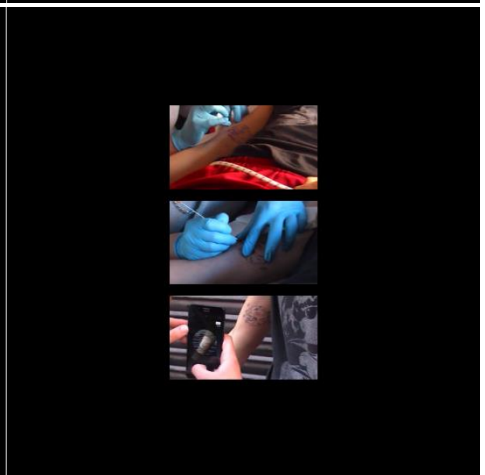
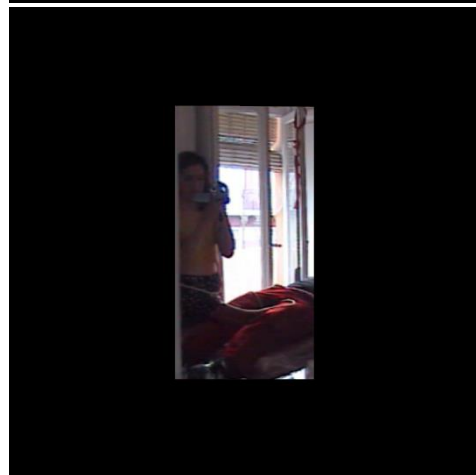
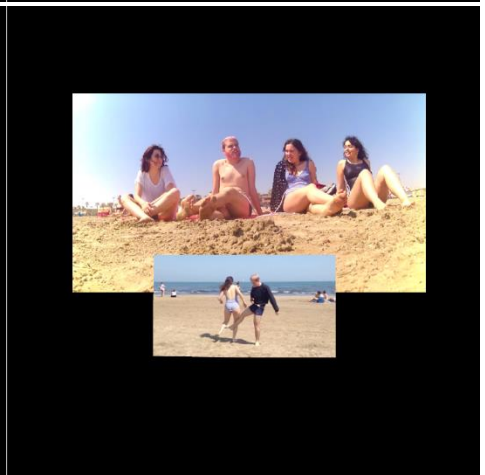
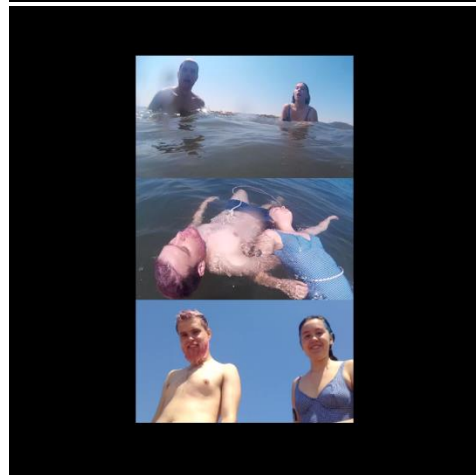
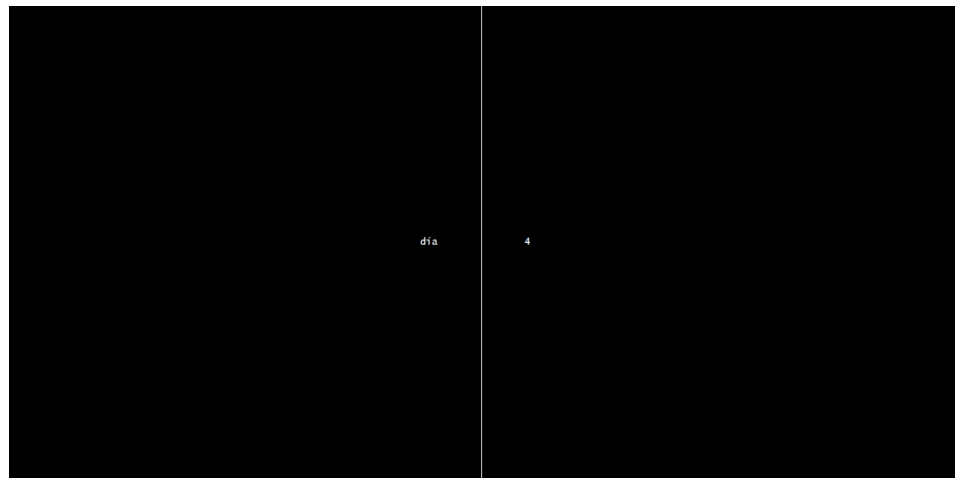
c. Fotolibro

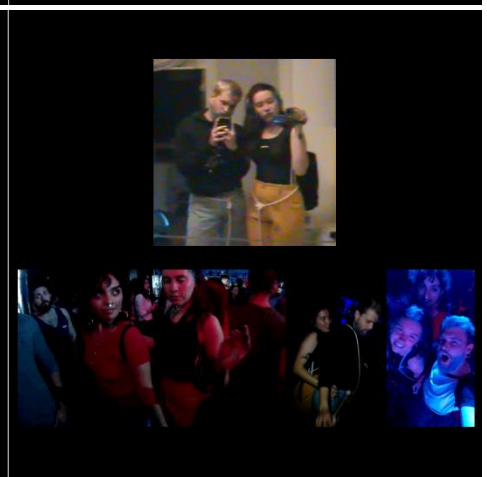
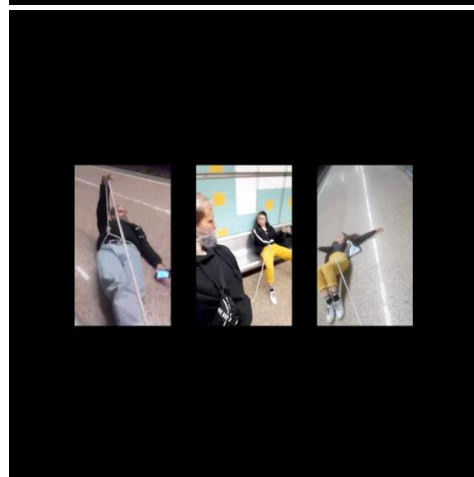
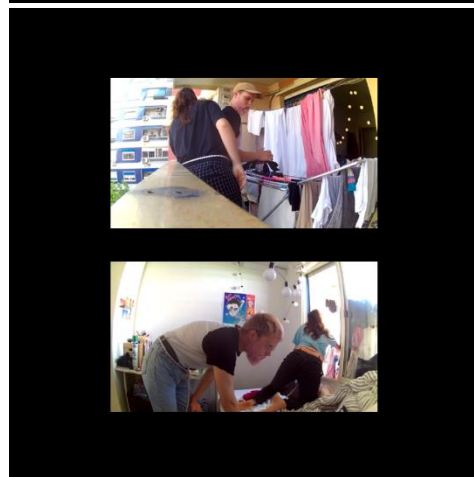
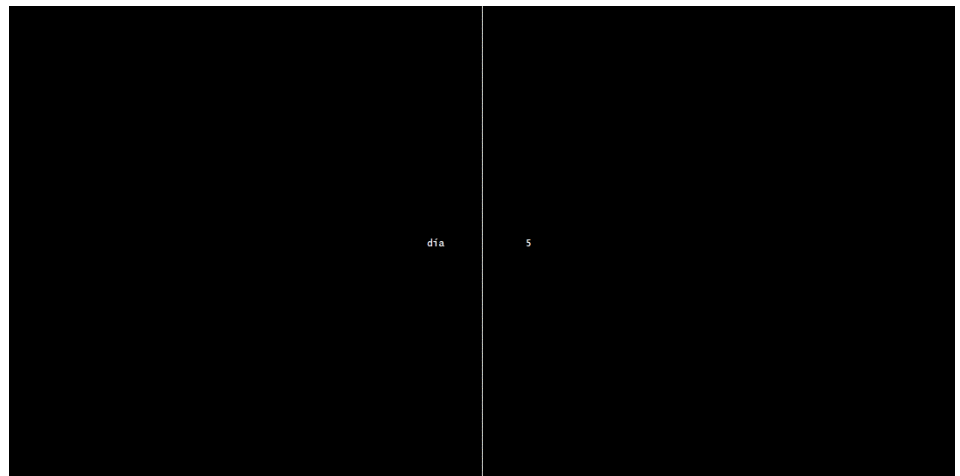


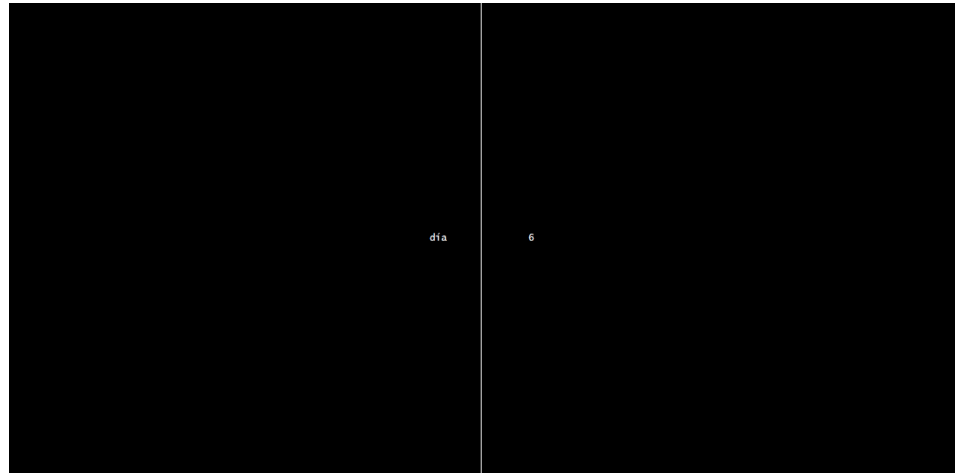


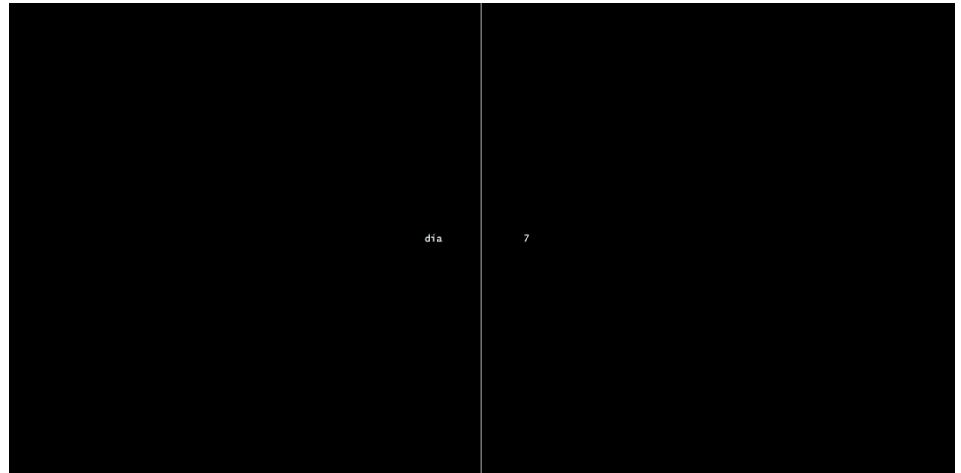












d. Página Web

DOS

UN PROYECTO EXPERIMENTAL
DE YTE OLIV Y CARLOS MANISCAL

NOSOTROS

WEBSERIE

EPISODIOS

FOTOLIBRO

EXTRAS

CONTACTO



DOS

UN PROYECTO EXPERIMENTAL
DE YTE OLIV Y CARLOS MANISCAL

NOSOTROS

WEBSERIE

EPISODIOS

FOTOLIBRO

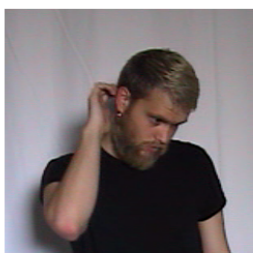
EXTRAS

CONTACTO



Yte Oliv (Mayte Oliver, 1995) y

Carlos Maniscal (Carlos Sánchez, 1995)



Nacidos en Valencia y Caudete (Albacete) respectivamente, codirigieron el vídeo experimental "2QUEER4YOURBINARY" (2016) durante sus estudios de Bellas Artes en la Facultad de San Carlos (Valencia), donde comenzaron a formar equipo para desarrollar proyectos artísticos experimentales.

"DOS" es su primer documental experimental, una experiencia artística que ambos llevaron a cabo conjuntamente, y presentada a través de una webserie y un fotolibro.

DOS

UN PROYECTO EXPERIMENTAL
DE YTE OLIV Y CARLOS MANISCAL

[NOSOTROS](#)
[WEBSERIE](#)
[EPISODIOS](#)
[FOTOLIBRO](#)
[EXTRAS](#)
[CONTACTO](#)

La webserie "DOS" presenta diversos momentos del proyecto desarrollado por Yte Oliv y Carlos Maniscal, cuyo principal objetivo era permanecer atados con una cuerda de 2 metros, 24 horas durante 7 días (10/04/2017 - 16/04/2017).

Esta obra muestra de qué modo el nuevo nexo influirá en sus rutinas diarias y cómo se relacionarán a nivel personal y público con las restricciones que la cuerda implica.

En los diferentes episodios, podremos ver los temas y ocurrencias más relevantes de la experiencia juntos; comenzando por la conexión y acabando con el momento en que se desatan.

Veremos las dificultades que supone moverse con la cuerda y de qué forma se desplazan con ella, cómo fue su intimidad conjunta; de qué manera se gestionaron necesidades básicas, como dormir y comer; y otras experiencias, como fueron ir a la playa, teñirse el pelo y viajar al campo.

DOS

UN PROYECTO EXPERIMENTAL
DE YTE OLIV Y CARLOS MANISCAL

[NOSOTROS](#)
[WEBSERIE](#)
[EPISODIOS](#)
[FOTOLIBRO](#)
[EXTRAS](#)
[CONTACTO](#)

CONEXIÓN



1. MOVIMIENTO



2. PLAYA



3. COMER



4. TINTE



5. DORMIR



6. ASEO



7. TRÉVELEZ



DESCONEXIÓN



DOS

UN PROYECTO EXPERIMENTAL
DE YTE OLIV Y CARLOS MANISCAL

NOSOTROS

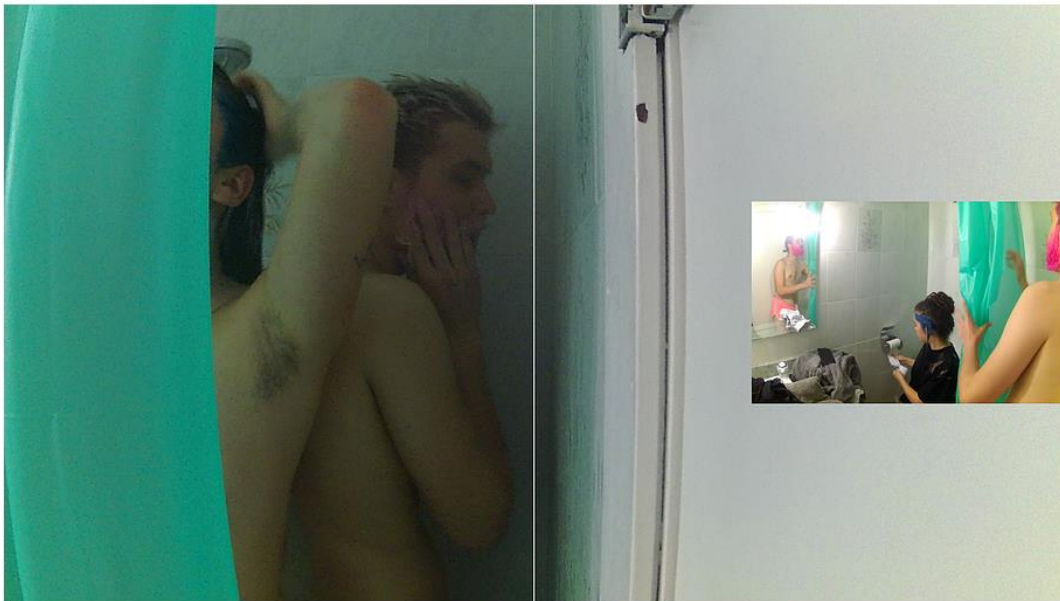
WEBSERIE

EPISODIOS

FOTOLIBRO

EXTRAS

CONTACTO



DOS

UN PROYECTO EXPERIMENTAL
DE YTE OLIV Y CARLOS MANISCAL

NOSOTROS

WEBSERIE

EPISODIOS

FOTOLIBRO

EXTRAS

CONTACTO

EXTRAS



Teaser



Video-Resumen

DOS

UN PROYECTO EXPERIMENTAL
DE YTE OLIV Y CARLOS MANISCAL

[NOSOTROS](#)

[WEBSERIE](#)

[EPISODIOS](#)

[FOTOLIBRO](#)

[EXTRAS](#)

[CONTACTO](#)

CARLOS
+34620488563
casagi.cs@gmail.com

infoprojectodos@gmail.com
@proyecto_2

YTE
+34672018031
mayteoliver@hotmail.com