



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
Proyecto Final de Máster en Producción Artística

TRES LLUMS
Producción y dirección de una obra audiovisual

Presentado por: Jonathan Bellés García
Dirigido por: Dras. Dolores Furió Vita y M.D. Cubells Casares

Valencia, Junio de 2012



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

MPA **cuatr**
ocino
o uno
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA www.udv.es/maestros

Una vela no pierde su luz por compartirla con otra.

Schindler's List (1993)

Son muchas las personas a las que he de agradecer infinitamente su apoyo y trabajo incondicional. Recuerdo tener desde siempre un maravilloso apoyo de mi familia. Mi madre y padre han sido vitales en mi desarrollo artístico y en mi vida. A ellos les he de dedicar mis primeras palabras de agradecimiento. A mi hermano, por entendernos desde el primer momento en el que nos conocimos. Por su inquietud artística que nos seguirá uniendo a lo largo de nuestra existencia.

Gracias a todos los profesores que despertaron desde el primer momento mis motivaciones artísticas. Aquellos líderes natos que fueron capaces de mostrarme mi propia luz. A Fernando, por enseñarme el camino del dibujo artístico, por formarme desde el corazón. A Xavi, por introducirme en el mundo del cine. A Josep Prósper y Fernando Canet por enseñarme los trucos del cine. A Vicente Ponce por enseñarme que el cine también puede ser una forma de filosofía y una excelente herramienta para narrarla. A Dolores Furió y a Empar Cubells por apoyarme en los últimos proyectos que hemos emprendido.

Gracias a todos los profesionales de todos los campos que han trabajado y siguen trabajando con nosotros. Gracias en especial a Sheila Toledo, por deslumbrarnos con su danza. A Virginia Morant, Rachel Merino y Lorena Beferull por dedicarse enteramente al proyecto *Tres llums*. A Amanda Fernández, Julia Menéndez y a Sandra Martorell por mostrarnos que la profesionalidad sigue existiendo. A Jana Blahovská por habernos cruzado en nuestras vidas y ser como una estrella fugaz. A todas ellas por su verdadera amistad.

Agradecer a Las Naves, a la Fundación VEO, a la UPV, al Máster en Producción Artística y a la facultad de Bellas Artes San Carlos de Valencia por todo su apoyo.

Gracias a Beatriz Heredia por creer en mí desde el principio, por ser una persona brillante y especial. Por su capacidad de motivar y de luchar por una causa. Por ser emprendedora y entusiasta. Por su excelente trabajo en *451*, por aportar sus excelentes ideas y realizarlas. Por sus maravillosas fotografías que immortalizan *Tres llums*. Por estar en mi vida desde el primer día al último.

Gracias a todas las personas que creen en nosotros y convierten en realidad el sueño de Producciones 451.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	Pág.	9
1. APROXIMACIÓN AL TEMA DE ESTUDIO.....		18
1.1. Acotación del tema.....		18
1.2. Motivación personal.....		19
2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....		22
3. METODOLOGÍA.....		27
3.1. Fuentes de información.....		27
3.2. Métodos de investigación.....		29
4. ESTRUCTURA DEL TFM.....		33
5. REFERENTES DE TRES LLUMS: PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN UN PROYECTO AUDIOVISUAL.....		36
5.1. De lo siniestro a la luz.....		37
5.2. La luz y la sombra en movimiento.....		43
5.2.1. La luz y la sombra en el cine.....		43
5.2.2. El teatro de las sombras.....		46
5.3. De los caminantes a la danza.....		49
6. LA OBRA INÉDITA. Proceso de trabajo: pre-producción.....		56
6.1. Pre-producción.....		56
6.2. Dirección: el equipo.....		59
6.3. El guión y su estructura.....		64
6.4. La coreografía y escenografía.....		77
6.4.1. La danza.....		78
6.4.2. Los escenarios.....		79

6.5. Los personajes: Las luces y la sombra.....	80
6.5.1. Amanecer.....	81
6.5.2. Día.....	82
6.5.3. Atardecer.....	84
6.5.4. Noche.....	85
7. LA OBRA INÉDITA. Proceso de trabajo: producción.....	87
7.1. Cronograma.....	87
7.2. Localizaciones.....	90
7.3. Rodaje.....	95
7.4. La puesta en escena.....	108
8. LA OBRA INÉDITA. Proceso de trabajo: post-producción.....	113
8.1. Relativo a la estética de la imagen.....	113
8.2. Relativo al software empleado.....	115
8.3. Relativo al sonido y a la B.S.O.....	123
9. PRESUPUESTO.....	129
10. CONCLUSIONES Y VÍAS FUTURAS.....	134
11. BIBLIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA.....	138
ANEXOS.....	142
Anexo I.- <i>Tres llums</i> : difusión, becas, estreno y premios.....	142
Anexo II.- DVDs adjuntos.....	153
DVD I.- Obra inédita: <i>Tres llums</i>	153
DVD II.- Precedentes de <i>Tres llums</i>	153

INTRODUCCIÓN

La luz es un elemento imprescindible para el lenguaje cinematográfico. Sin luz no hay cine. La iluminación crea sombras, relieve, rejuvenece o envejece, crea efectos psicológicos en los personajes, en función de donde se coloque cambia la atmósfera de una película.

En el cine en blanco y negro lograron algunos cineastas como Eisenstein o Fritz Lang dominar el mundo de luces y sombras, dando a la sombra carácter protagonista, utilizando con maestría el contraluz, el humo de hogueras y cigarros. La niebla y otros efectos se realizaban con fines estéticos, para enfatizar la luz y las sombras y no solamente con el fin de crear atmósferas y ambientes.

La obra que presentamos lleva por título *Tres Llums*. En ella nos introduciremos en el mundo de la luz y la sombra. Un mundo que nos mostrará a través de los rayos del Sol y nos ocultará a través de la ausencia de la misma; la Noche. En este universo se nos planteará cuestiones tales como la aparición del color y su desaparición a través de la luz natural.

El propósito del proyecto *Tres Llums* es llevar a cabo una investigación sobre las técnicas de luz en el cine y su influencia en el individuo a través del videoarte. Mediante cuatro coreografías hemos investigado la luz natural en el paisaje y la luz artificial. La dificultad técnica que entraña capturarla tal cual mediante la tecnología nos ha exigido una detallada planificación de las tomas, no solo para seguir el guión sino para transmitir con exactitud cada uno de los mensajes que encierra cada una de las coreografías. Debido a ello hemos realizado una exhaustiva post-producción para enfatizar algunos planos mediante efectos y canalizar determinados resortes psíquicos en el espectador, todo ello mediante la investigación de la luz a través del lenguaje audiovisual.

Este proyecto, y según la actual normativa TFM del Máster en Producción Artística, pertenece a la tipología número 4. Supone la ejecución de uno o varios trabajos singulares –en función de su dificultad técnica– dotados de una especial complejidad: obra plástica, pictórica, gráfica, videográfica, infográfica, libro de artista, cómic, animación, producción audiovisual,...

La investigación y la producción de este TFM ha sido por Jonathan Bellés, cuyo universo artístico siempre ha sido mostrado a través del lenguaje audiovisual. La tutorización de este proyecto ha sido bajo la mano de las doctoras M.D. Cubells Casares y Dolores Furió Vita, pertenecientes al Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes San Carlos de Valencia.

El origen de esta obra está vinculado con la beca *Las Naves'11* (Valencia 2011), por su primera convocatoria lanzada desde *Concejalía de la juventud* y la *Fundación VEO* (Fundación València Escena Oberta). Esta convocatoria tuvo lugar a finales del año 2011, finalizándose a mediados de diciembre.

Quiero resaltar que este proyecto ha sido llevado a cabo no sólo por mí mismo, sino que también por un equipo creativo llamado *Producciones 451*. Dicho equipo está dirigido por el autor y está sujeto a los procesos actuales de creación de una obra audiovisual.

El equipo de *Producciones 451* ha creado un largo número de proyectos audiovisuales y de gran variedad de géneros; como la ficción, el documental, la video danza y el video arte. Su último documental, titulado *René Magritte: drôle de bonhomme* (2010), fue grabado en la casa museo del pintor, en Bruselas y fue estrenado el año pasado en la *Berlinale Talennt Campus* y la sala de cine del *Institut Français de Valencia*. Su última pieza, la video danza *L'ennéagramme* (2011), contó con el patrocinio de la Facultad de Bellas Artes San Carlos de Valencia, del *Máster de Producción Artística* y de la Universidad Politécnica de Valencia. Fue ganador del Certamen Jove Valencia Crea, seleccionado en *LOOP Barcelona'11*, seleccionado por el *Festival Internacional Optica Festival*, entre otros.

Queremos hacer referencia a un artículo acerca de *Producciones 451* escrito por la periodista Julia Menéndez Jardón para la revista de arte *21 Le Mag* por que contextualiza muy bien las inquietudes del equipo:

Producciones 451

«Dinamismo, profesionalidad y un soplo de inspiración»

La primera vez que oí hablar acerca de Producciones 451 fue en Estrasburgo, mientras participaba en el *Model European Union*. Jonathan Bellés me explicaba orgulloso que había creado una firma en 2006 para identificar sus obras, a la que posteriormente se uniría Beatriz Heredia como pilar fundamental.

Ha pasado algo de tiempo, y he podido comprobar que *Producciones 451* es, en esencia, curiosidad.

Sus obras son la investigación de nuevas formas de mostrar al público su particular interpretación del mundo, perdiendo el miedo a la experimentación. El documental *René Magritte: Drôle de bonhomme* o la videodanza *L'ennéagramme* son sólo algunos ejemplos que ilustran esta constante búsqueda de nuevos retos y objetivos que sólo se han podido alcanzar gracias al duro trabajo de preparación previa y muchas horas de reflexión y pruebas. La comprensión y el apoyo mutuo han sido vitales para lograr el sentimiento de unión que el grupo transmite.

La clave de por qué esta joven productora ha vivido ya tan largo recorrido está en cada uno de sus vídeos. La evolución desde sus inicios, el dinamismo, y la profesionalidad con que afrontan cada proyecto son importantes, pero en su éxito prima la ilusión. *Producciones 451* evoca lo onírico y hace partícipe de su sueño al espectador, inyectándole un soplo de inspiración que no deja indiferente.

Julia Menéndez Jardón

La beca de residencia de artistas en *Las Naves* exigía, entre otros documentos, un dossier detallado del proyecto a realizar. A principios de diciembre, el autor depositaba en la dirección de *Las Naves* el dossier de *Tres llums*.

Tras la rigurosa selección llevada a cabo por un jurado formado por profesionales en cada una de las disciplinas disponibles, se comunicó a los becados la obtención de la misma. Ocurrió a mediados de enero de 2012.

Esta convocatoria tenía como idea temática tratar la luz desde un punto de vista artístico, con libertad de creación en el campo y técnica. Su requisito temporal era de tres a cuatro meses y su dotación económica fue de 3000 euros. Del gran número de proyectos presentados, tan sólo fueron seleccionados un total de cuatro artistas, entre los que se encontraban el equipo de *Producciones 451*. Gracias a esta selección, y tras pasar la entrevista personal con Ángel Pallás, director de *Las Naves* y la *Fundación VEO*, *Producciones 451* se puso manos a la obra para comenzar el que sería su primer proyecto artístico del año; *Tres llums*.

A continuación queremos añadir un análisis de *Tres llums* por parte del Doctor Josep Prósper Rives, perteneciente al Departamento DCADHA de la Facultad de Bellas Artes San Carlos de Valencia. Creemos muy útil su participación por que introduce eficazmente el trabajo realizado en *Tres llums*:

COMENTARIO A TRES LLUMS

Jonathan Bellés ha realizado una obra de gran belleza, plena de hermosas referencias cinematográficas, con la luz y la oscuridad como punto de partida y llegada, invitándonos a realizar un viaje donde el placer radica precisamente en el transcurso, tal y como planteaba el gran Constantino Kavafis.

Hace casi cien años (1921) ya se realizó otra producción cinematográfica con un título en español semejante: *Las tres luces* del alemán Fritz Lang, con un parecido con la obra de Bellés mucho más profundo de lo que pueda parecer en primera instancia. En la obra de Lang el Amor es esencial para vencer a la Muerte, o al menos, tan fuerte como ella. Hay una hermosísima metáfora donde

se muestra una gran habitación repleta de velas que se consumen. Cada vela es una vida humana. Finalmente, una mujer es capaz de entregar su vida para poder reunirse con su amado en el más allá. El Amor triunfa.

También la obra de Jonathan Bellés está llena de atractivas metáforas que remiten al juego de la luz y la oscuridad, con su constante movimiento cíclico de idas y venidas donde se demuestra que ambos forman un todo. Hay que destacar la belleza de las imágenes ya desde el principio de la obra. Bellés es ante todo, al menos en esta obra, un estilista audiovisual que transmite el sentido de las cosas a través de la belleza. La idea básica de *Tres llums* consiste en representar la luz y la oscuridad. La luz en los tres momentos claves del día: amanecer, mediodía y anochecer. Tres bailarinas dan vida a la luz y al paisaje que las rodea. La noche se representa de forma completamente distinta a través de una figura masculina. Pero vayamos por partes.

La obra comienza con imágenes de la naturaleza en blanco y negro para mostrarnos a continuación una figura femenina quieta, casi como una estatua. Una música extradiegética comienza a elevarse sobre el sonido ambiente y las manos adquieren movimiento y color. Esta es una de las claves del relato. El color y el movimiento como elementos fundamentales capaces de modificar el entorno. Es una excelente idea que está expuesta con precisión. Las manos se desplazan en su contorno inmediato y lo que tocan adquiere color. Con las manos, así pues, se transmite el color y la vida, se cambia la realidad, se despierta a una naturaleza antes en blanco y negro. Pero todavía no ha triunfado plenamente. La mirada de la bailarina (la luz del amanecer) es incapaz de percibir nítidamente la naturaleza que le rodea, aunque ya se vislumbra el color. Otra idea muy cinematográfica de Bellés: la utilización del plano subjetivo para ir mostrando el cambio, la transformación. Porque a través de la mirada perceptiva es como comprendemos las cosas y damos sentido al mundo que nos rodea. A través de otros dos planos

subjetivos (y uno semisubjetivo) se muestra, y se transmite, el triunfo de la luz. La mirada imparte su poder para dar color y vida.

Una figura femenina tumbada en el campo con diferente ropaje da paso a al esplendor del día. La plenitud cromática invade la imagen. Un baile sensual y alegre refleja la intensidad de la luz. Es una parte muy breve, casi de transición, para dar paso al anochecer. Hay que destacar la metamorfosis del mediodía al anochecer. Tenemos un plano de la bailarina-mediodía tumbada de espaldas, cesa la música y hay un corte a un plano detalle de la mano y parte del antebrazo sobre la verde hierba que satura la imagen, suena el violín y finalmente aparece un primer plano de un nuevo rostro femenino con un ropaje granate. La intensidad de la iluminación ha disminuido: nos encontramos en un nuevo momento, el anochecer. Como podemos apreciar, Bellés se apoya constantemente en recursos específicamente audiovisuales para transmitir ideas. En esta situación, nos encontramos con uno de los momentos privilegiados del relato. La muchacha que representa el anochecer baila y su representación en imágenes es de una gran intensidad. El montaje crea un ritmo propio a través de descomponer el movimiento de la bailarina y volverlo a reconstruir alternando planos cortos y generales de forma que establece una dinámica audiovisual al compás de la música extradiegética donde el movimiento es belleza y sensualidad. Finalmente, el color se diluye y vuelve el blanco y negro con la bailarina recogida sobre sí misma.

La representación de la noche trasmite de nuevo un cambio sustancial a través de recursos puramente audiovisuales. Nos encontramos en otro universo, aunque necesariamente la continuación del primero. Una figura masculina es la protagonista. El cambio de género es también un cambio de situación y entorno. Se muestra al bailarín en blanco y negro y siempre su silueta. Es muy visual esta confrontación entre el día y la noche. Frente a la corporeidad de las mujeres, la sombra masculina de la noche. Pero el final de la noche acaba por llegar y nuevamente aparece el

amanecer, representado por la misma bailarina, que implica la continuidad del perpetuo intercambio entre el día y la noche. Aquí caben todas las interpretaciones posibles. Y este es otro de los grandes aciertos de Bellés: su obra es sugerente, llena de metáforas, con unas ideas muy bien desarrolladas pero que invitan al público a interpretarlas.

Nos encontramos con un joven artista que ha sido capaz de elaborar una obra madura. Pero lo más importante, es lo que sugiere, lo que apunta hacia el futuro. Esperemos que Jonathan Bellés continúe brillando y muy pronto tengamos el placer de comentar otra de sus obras.

Josep Prósper Ribes

Ficha técnica de *TRES LLUMS*.-

Colectivo: Producciones 451

Web: www.producciones451.net · www.producciones451.com

Título: *TRES LLUMS*

Género: Video Arte · Duración: 10 minutos aprox. · B/N · COLOR · 16:9

Año: 2012 · Lugar de grabación: Valencia y Castellón de la Plana

Patrocinadores: Las Naves, Fundación VEO · Colabora: Ayto. de Valencia

Director: Jonathan Bellés

Productores: Jonathan Bellés y Beatriz Heredia

Jefa de producción: Sandra Martorell

Guión: Rubén Bellés y Jonathan Bellés

Dirección artística: Beatriz Heredia

Coreógrafa: Sheila Toledo

Música original: José Antonio Esteban

Diseño de peluquería y maquillaje: Amanda Fernández

Diseño de vestuario: Beatriz Heredia y Rubén Bellés

Confección vestuario: M^a Ángeles García

Montaje y post-producción: Jonathan Bellés

Jefa de prensa: Julia Menéndez

Ficha artística:

Luz del amanecer: VIRGINIA MORANT

Luz del medio día: LORENA BEFERULL

Luz del atardecer: RACHEL MERINO

Noche: RUBÉN BELLÉS

1. INTRODUCCIÓN AL TEMA DE ESTUDIO

Cabe destacar la importancia concedida a la luz en el mundo del arte, los estudios de luz en la escuela holandés: Rembrandt van Rijn , Frans Hals, Johannes Vermeer, Jacob van Ruisdael y Jan Steen ejemplifican el arte durante el siglo XVII. La escuela veneciana del siglo XVI: Tiziano, Tintoretto, Veronés, el barroco español: Velázquez y Zurbarán,... y en el S.XVIII la presencia de Francesco Guardi, Canale Canaletto, Gianbattista Tiepolo,... el romanticismo, el impresionismo y la luz con el siglo XVIII.

Con la aparición de artefactos y máquinas para la captación de la imagen y el movimiento: cámara de fotos, cámara de cine y cámaras de video; numerosos artistas han investigado sobre la temática de la luminotecnia y su influencia psicológica sobre el individuo. Tales como François Truffaut, en “*La noche americana*” película francesa de 1973, protagonizada por Jacqueline Bisset y Jean-Pierre Léaud donde el director homenajea al antiguo efecto óptico que transformaba la luz del día en la noche. Y finalmente también desde las nuevas tecnologías los videoartistas como Shirley Clarke “*Danza en el Sol*” (1953), Nan Hoover “*Selected Works I*” (1978-82), *Wigry, Poland/Blue Mountains*, Australia,(1989), o Mary Lucier en MASS (1990), Ohio en *Giverny* (1983), *Bird’s Eyes* (1978), y Joan Jonas en *Lines in the Sand*, presentada en la Documenta de Kassel de 2002.

1.2. Acotación del tema

En este TFM abordaremos temas que corresponden a las primeras reflexiones del ser humano desde el arte; el uso de la luz y de las sombras.

Trataremos estos conceptos no sólo desde un punto reflexivo que nos ha permitido crear este proyecto, sino que también conduciremos los temas a tratar a través del lenguaje cinematográfico y audiovisual. Hasta llegar a la propia creación del proyecto.

Analizaremos los referentes cinematográficos que nos han influido en la creación del guión de *Tres llums* así como la estética final del proyecto.

Destacamos la influencia no sólo del cine sino también del teatro oriental; el teatro de las sombras. En donde los personajes que protagonizan una narración son las sombras proyectadas.

Por último, trataremos las técnicas empleadas para el desarrollo intelectual y práctico de *Tres llums*.

En resumen, los temas a desarrollar son los siguientes; la luz y la sombra, el empleo de estos conceptos en el cine, el teatro oriental de las sombras y los procesos técnicos de la producción y dirección de un proyecto audiovisual.

1.3. Motivación personal

Queremos destacar la importancia de la motivación para la creación de cualquier proyecto a emprender. En este caso, *Tres llums* es un proyecto que surge de la propia motivación personal del autor. Sin esta habilidad no sería posible la creación. La motivación personal es el motor de cualquier persona para poner a prueba y de esta forma potenciar sus habilidades, ya sean sociales o profesionales.

¿El ser comunicador es una actitud o un conocimiento?, ¿El ser sociable es una actitud o un conocimiento? ¿El ser entusiasta que es un actitud o conocimiento? Son actitudes, las mismas que hemos desarrollado desde que somos niños y que aprendemos por parte de nuestros padres o amigos, los conocimientos se adquieren después, en nuestras carreras académicas o profesionales. Sin estas habilidades no sería posible la producción de proyectos, en este caso, las habilidades nos premian con crecimiento personal, mientras que los conocimientos con el logro y posicionamiento.

El ideal es la complementación de ambas, dado que nos recompensan plenamente con el éxito personal y profesional.

Estas cualidades son imprescindibles para la motivación personal y la motivación de un equipo, que espera con impaciencia comenzar su trabajo gracias a la fuerza de motivación de un productor y un director. Figuras responsables de que un proyecto como *Tres llums* se lleve a término. Estas cualidades son básicas para la tarea de un director, sea cual sea el proyecto a dirigir. Lo que nunca cambia de la fórmula es que su equipo estará formado por un grupo de profesionales altamente cualificados y que darán todo de sí siempre y cuando prevelezcan habilidades como la motivación, la comunicación o la asertividad.

Si estos requisitos se cumplen, nos garantizamos gran porcentaje de éxito en cuanto al desarrollo y finalización del proyecto.

Tras la finalización de este rodaje y de los anteriores he empleado un método usado en grandes empresas y que siempre obtienen un mayor grado de afiliación. Este método es el feedback, que consiste en la reunión de todos los miembros del equipo para comunicar las sensaciones y sentimientos vividos durante un rodaje. En este caso, el equipo de *Tres llums* devolvió la motivación dada por los emprendedores del proyecto al ver que todas las expectativas se cumplieron. Este feedback se llevó a cabo de dos formas, por un lado, mediante un feedback por escrito, un modelo prestado por la asesora psicológica del proyecto llamada Angélica Ojeda, que consiste en la evaluación de cada miembro de forma anónima. Y por otro lado, el feedback oral, donde cada miembro hablaba de todos los miembros aportando sus puntos fuertes durante el desarrollo del proyecto.

En definitiva, mostrar afectos entre los miembros, valoración, trabajo en equipo, son habilidades básicas para que cualquiera de estos proyectos salga a flote.

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los objetivos planteados en *Tres llums* se fijaron con suficiente antelación; como analizaremos en los siguientes capítulos, iniciamos el proyecto con la asimilación de la temática a tratar propuesta por la beca *Las Naves'11*.

Dicha temática fue la luz, y que como ya sabemos, se materializó a través del video arte de una duración máxima de diez minutos.

A partir de definir de qué modo iba a tratarse la temática, comenzaron a fijarse los objetivos en un macro cronograma. A medida que evolucionaba el proyecto, estos objetivos se mantenían o modificaban en función del proceso de trabajo. Este proyecto es una combinación de experimentación, ensayo y error e investigación, pero con una línea de arranque muy definida y sólida.

El primer objetivo que nos planteamos fue el de analizar el concepto de la luz desde el punto de vista artístico. Es decir, de qué modo se usa la luz en el arte ya sea pintura, fotografía o cine. Tal y como hemos abordado en el subapartado 1.2. - *Acotación al tema*.

Para ello fueron necesarios experimentos llevados a cabo con la luz del Sol y los elementos que iban a conformar *Tres llums*. Sabemos a ciencia cierta que no hay color si no hay luz, que la noche nos priva de la fuerza de los colores.

Por lo que los primeros experimentos se llevaron a cabo en los propios escenarios naturales con el fin de captar la mayor luz. Fue necesario el estudio profesional de la situación del Sol y de su intensidad a determinadas horas del día en los espacios elegidos y en las fechas marcadas. Puesto que no es lo mismo la luz proyectada en Valencia que en otros lugares, ya que afectan las situaciones físicas y espaciales.

Tres llums es una reflexión acerca del color, de la ausencia de éste por la falta de luz y de la aparición del mismo gracias a la luz. Esto se convirtió en un "juego" de colores y blanco y negro, dado que capturábamos en nuestras cámaras los resultados para elegir los más óptimos.

En este sentido, nuestra intención fue la de captar la luz natural en evolución a lo largo de un día determinado. Capturamos la luz del amanecer, del día y del atardecer. Aun teniendo en cuenta las dificultades técnicas que esto suponía a la producción.

Una vez acotados los conceptos sobre la luz, el segundo objetivo fue el de concretizar todo el material teórico generado hasta el momento.

¿Qué forma iba a tener la luz? Estaba claro que el protagonista no sólo iba a ser el Sol, por lo que decidimos representar cada uno de los tres estados del día (amanecer, día y atardecer) a través de personajes femeninos.

Tres mujeres iban a convertirse en tres luces. Cada una con sus características bien diferenciadas. Una luz más tenue, una luz más brillante y una luz más madura.

Producciones 451 tiene el interés colectivo de transmitir mediante la mirada femenina, mediante las sensibles manos de una actriz que da color a un paisaje o simplemente baila para sí misma. Queremos evocar elegancia y sensibilidad. Estos conceptos nos encajaron perfectamente para presentar la luz a través de la mujer.

Inevitablemente, esta idea está vinculada con la idea del espacio. Nuestra experiencia y por puro simbolismo las actrices debían actuar en escenarios naturales.

Otro de los objetivos a destacar fue el de utilizar la danza para transmitir la luz. La danza forma parte de su interés personal, trabajar en este campo ofrece grandes oportunidades a la obra y la caracteriza especialmente. Que las actrices asumieran las coreografías fue otro de los propósitos a conseguir. Teniendo en cuenta las complicaciones que éstas tuvieron debido a que gran parte de los ensayos se realizaron a través conversaciones cibernéticas en directo tipo *Skype*.

Hay que destacar la inclusión de la secuencia de la noche, donde un actor masculino baila a través de su sombra proyectada en un bastidor. Esta fue la secuencia donde más dificultades técnicas encontramos, tanto en los días de rodaje como en el montaje y la post-producción.

Respecto al desarrollo de la obra, usamos el plan de trabajo correspondiente al cine, el cual se basa en las tres macro fase llamadas *pre-producción*, *producción* y *post-producción*. Cumplir con los tres macro objetivos fue esencial.

Hasta ahora podemos decir que los objetivos explicados anteriormente corresponden a los procesos de la pre-producción y producción.

Refiriéndonos a la post-producción, los objetivos principales fueron el cuidado minucioso de la imagen, del cuidado de la misma desde la captura original hasta el último proceso del acabado final, este largo proceso está detallado en el apartado 8. *La obra inédita. Tres llums: proceso de post-producción.*

Así mismo, el sonido fue otro objetivo primordial así como la banda sonora. Se debe a que el valor que aporta la banda sonora a un proyecto audiovisual es de un 50%. Es decir, mantener a un espectador atento al proyecto no sólo se debe a la imagen sino también al sonido y a la música.

Otro objetivo importante, que merece un punto a parte, es el de la creación de los efectos especiales. Los cuales nos llevaron en primer lugar al aprendizaje de los mismos con los programas adecuados, la creación de ellos durante un periodo de un mes hasta que se adecuaban a la imagen sin que esta perdiera calidad ni credibilidad.

Consideremos otro objetivo a tener en cuenta no sólo terminar la producción sino también la de tener vías futuras de publicidad y difusión. En el *Anexo I.- Tres llums: difusión, becas, estreno y premios*, enunciaremos los objetivos de difusión y publicidad conseguidos hasta el momento. Así como el del recién estreno de *Tres llums*.

Por otro lado, fue importante documentar el proceso de creación de *Tres llums*, desde el primer paso hasta el último. En este TFM aportaremos fotografías de la creación del proyecto, *making of*, del equipo de creación, etc. En el *Anexo II.- DVDs adjuntos* podremos ver en el contenido del DVD más documentación gráfica y videográfica de los ensayos del reparto.

Por último, en el apartado 1.3 *Motivación personal*, hemos hablado de la motivación personal del autor y del equipo. Es imprescindible que si no todos, gran parte de los objetivos y motivaciones se materialicen en la obra o en crecimiento

profesional y personal. Encauzar un proyecto de estas características es posible gracias a la fuerza de voluntad y motivación. De lo contrario, todo el proyecto puede venirse abajo y no concluir jamás. Por fortuna, no es el caso de este proyecto ni de los anteriores realizados por el equipo *Producciones 451*. Quienes anhelan por conseguir sus expectativas profesionales y artísticas para mejorar en la medida de lo posible las obras predecesoras, siguiendo la misma línea positiva y evolutiva generada hasta el momento.

3. METODOLOGÍA

En este apartado trataremos los métodos empleados para la creación de este proyecto. Aunque hemos seguido estructuras metodológicas existentes, es conveniente que resaltemos que la metodología planteada ha estado fundamentada en la experimentación registrada en diferentes soportes tales como el vídeo o la fotografía.

Podemos dividir la metodología empleada en dos grupos: por un lado explicamos las fuentes de información, en donde mencionamos los métodos que se siguieron para buscar los referentes y otros datos teóricos. Y por otro lado, los métodos de investigación, es decir, la metodología práctica del proyecto.

3.1. Fuentes de información

En este proyecto han sido necesarias diferentes fuentes de información. Todas ellas con el fin de encontrar otros colectivos o artistas que hayan trabajado planteamientos similares a los que tratamos en este proyecto. Estos planteamientos van desde la luz hasta la sombra. Existen muchas referencias cinematográficas, literarias, teatrales e incluso filosóficas que han nutrido al equipo de *Tres llums*.

A continuación numeramos las diferentes fuentes de información:

- **Libros:** Han sido necesarias las lecturas de diferentes libros sobre reflexiones acerca de la luz y la sombra. El mayor referente literario usado ha sido *El elogio de la sombra*, de Junichiro Tanizaki. También ha sido necesaria la lectura de *Lo bello y lo siniestro*, de Eugenio Trías. A lo largo del punto 5. *Referentes*, citaremos a estos autores y a otros con el fin de apoyar nuestros argumentos previos a la creación.

Otras fuentes literarias han sido *¿Qué es el cine?*, de André Bazin y el libro leído en la asignatura impartida por el Dr. Vicente Ponce

Cine Moderno y Transformación de la Imagen del Máster en Producción Artística cuyo título responde a *Cómo piensa el cine*, de LIANDRAT – GUIGUES, Suzanne; LEUTRES, Jean – Louis. También han sido necesarios otros autores del pensamiento cinematográfico y audiovisual con el fin de complementar los puntos 5. *Referentes* y siguientes dedicados a la creación artística del proyecto.

• **Películas:** El cine ha sido un referente en cada paso que dábamos en la investigación. Hay que destacar que el cine expresionista alemán, caracterizado principalmente por el dominio de las sombras ha influenciado en la secuencia de la *Noche*, representada a través de la sombra al más puro estilo de *Nosferatu* (1922) o *El gabinete del Dr. Caligari* (1920). Por el contrario, hemos buscado otro tipo de films para la representación de la luz en *Tres Ilums*. Una metáfora entre la luz y el color frente a las secuencias de las protagonistas de los films franceses: *Le passion de Jeanne d’Arc* (1928) o *La Belle et la Bête* (1946).

Por el contrario, el mayor peso cinematográfico empleado es la última parte de la película *Fantasia 2000* (1999), correspondiente a *El pájaro de fuego* de la que más adelante detallaremos. Por último, hablaremos de un aspecto visual empleado en *La lista de Schindler* (1993) y que posteriormente usamos en *Tres Ilums*.

• **Teatro:** Esta ha sido la principal fuente para la *Noche*, usando la técnica milenaria empleada por los asiáticos de los famosos teatros de las sombras. Donde los actores interpretaban sus papeles a través de sus propias sombras proyectadas en superficies planas. Esto está relacionado con las reflexiones de Junichiro Tanizaki en *El elogio de la sombra*. En el capítulo de los referentes, completaremos estas ideas con mayor profundidad.

• **Video danza:** La video danza es un género que actualmente *Producciones 451* está desarrollando, siendo *Tres Ilums* su

segundo proyecto con características de video danza. Como es el empleo de la danza contemporánea en el proyecto.

Ha sido necesario el estudio de la coreógrafa Pina Bausch, del que se nutre la coreógrafa de *Tres llums* para marcar los movimientos del reparto.

También ha sido necesario el análisis de video danza que consideramos imprescindible para apreciar este género en auge y experimentarlo desde el mayor número de vistas posibles. Estas obras corresponden a títulos como: *Amelia* (2003), dirigida por el canadiense Édouard Lock.

• **Internet:** Otras de las fuentes empleadas han sido fuentes creadas desde Internet, como la base de datos de cine más completa del mundo, conocida como Internet Movie Data Base (Imdb), Vimeo y You tube también han sido una fuente de referencias, pues encontramos gran parte de los referentes de video danza o teatro de las sombras. Otro de los usos fue la consulta de tutoriales en Internet de Adobe After Effects CS5 para los asuntos de efectos especiales y post-producción.

3.2. Métodos de investigación

Llegó un momento durante el proceso de investigación teórica que por propia naturaleza sentíamos la necesidad de poner en práctica todos los conocimientos y referentes adquiridos. De esta forma, daríamos una sólida estructura a *Tres llums*.

Comenzábamos a emplear los métodos prácticos de la investigación. Se pusieron en la mesa los resultados finales que queríamos obtener y observamos, mediante la práctica, cómo cada uno de ellos iba modificándose en función del tiempo, habilidades, etc. El proceso de producción ha supuesto establecer una serie de

roles por cada miembro del grupo. En algunos casos, un miembro desarrolló más de un rol. Este es uno de los factores más valiosos en este proyecto, ya que se trata de un trabajo en equipo. Esta es la parte en la que cada uno de nosotros aprende y experimenta situaciones únicas de creación.

Estos roles no fueron impuestos, si no que, en función de la experiencia previa se asignaban las tareas de cada participante. Hay que destacar que gran número de veces los roles se determinan de forma natural, único método en el que nunca se cuestionan las tareas de los compañeros. Ya que cada miembro sabe muy bien qué y cómo actuar.

Funcionamos con un único órgano de producción y dirección, situado en una oficina en Las Naves, desde allí gestionábamos al equipo desde reuniones personales, reuniones cibernéticas o desde llamadas telefónicas.

Otro de los aspectos que hay que destacar en la metodología es la docencia del *Máster de Producción Artística*, esencialmente por el apoyo recibido por parte del Dr. Adolfo Muñoz García, en la asignatura *Efectos Visuales en la Post-producción de Vídeo Digital*. Adentrarnos en esta asignatura ha permitido conocer la herramienta *After Effects*, software especializado en la post-producción audiovisual. Gracias al aprendizaje de este software conseguimos cumplir con todos los objetivos a niveles de efectos especiales e imagen. Pudimos crear todas las ideas previamente esbozadas o referenciadas de otros autores o films. En el apartado 8.2. *Relativo al software*, describimos paso por paso la creación del efecto especial más atractivo en *Tres llums*, que consistió en la transformación del color al blanco y negro y posteriormente, aplicar color solo en aquellas zonas en las que nos interesaban.

Ahora tenemos la certeza que gracias al aprendizaje de una herramienta tan completa como es *After Effects*, *Producciones 451* buscará otras formas de creación audiovisual.

Esto no hubiera sido posible sin los tutoriales en Internet y de tutorías con Adolfo Muñoz, quien fue una ayuda externa importante para la creación de los efectos visuales.

Por otro lado, el autor quiere destacar las ayudas ofrecidas por el Dr. Josep Prósper Ribes, quien mostró técnicas óptimas en cuanto a la producción y dirección de una obra audiovisual. Esto fue durante las enseñanzas de la *Licenciatura en Bellas Artes* del autor, en la asignatura *Narración Figurativa I*. Estas enseñanzas fueron complementadas con la lectura del libro *Elementos constitutivos del retrato cinematográfico* escrito por Josep Prósper, empleado por el autor de este proyecto. A lo largo del bloque práctico, desarrollaremos conceptos extraídos del libro y también mencionaremos técnicas en cuanto a la planificación cinematográfica desarrolladas por Josep Prósper. Nos hemos envuelto en un proyecto que, a pesar de sus referentes teóricos, está basado en el método de creación artística. Por lo que podemos describir dicha metodología como un proceso dinámico, cambiante y sobretodo experimental. Podemos afirmar que el empleo de la bibliografía es importante, pero tengamos en cuenta que el proceso práctico de creación es el verdadero peso de la obra.

Por último, consideramos esencial el apoyo de las Dras. Dolores Furió Vita y Empar Cubells Casares, con quienes desarrollamos las tutorías del proyecto de forma presencial y a través de mail. Hay que destacar que desde el proyecto *L'ennéagramme* (2011) mostraron su apoyo incondicional en el desarrollo de la obra así como el intercambio de impresiones y de los desarrollos de las mismas.

4. ESTRUCTURA DEL TFM

A continuación nos adentraremos en la estructura de este TFM. Teniendo en cuenta que lo explicado hasta ahora corresponde principalmente a los asuntos de metodología así como los inicios del proyecto, trataremos en los siguientes capítulos dos grandes bloques. En el primero nos centraremos en los fundamentos teóricos de *Tres Ilums*. Sus referentes e inspiraciones. Mientras que en el segundo bloque narramos de forma detallada y minuciosa el proceso de creación de *Tres Ilums*.

El primer punto nos muestra aquellas obras analizadas por el equipo de producciones 451 antes de iniciar el proyecto. El objetivo fue el de construir los primeros pilares de *Tres Ilums*. Uno de los mayores referentes usados a niveles estéticos y expresivos fue el uso del cine expresionista alemán y el cine francés de los años 40.

Tomando el cine alemán desde el punto de vista siniestro, *Nosferatu* y del cine francés desde el punto de vista de lo bello, *La Belle et la Bête* (1946).

Y por último, el segundo bloque narra las experiencias aprendidas durante la dirección y producción del proyecto. Arrancamos desde la organización del equipo, la búsqueda de escenarios, la creación del guión hasta los diarios de rodaje, el montaje y la música. Estos procesos corresponden principalmente a tres grandes epígrafes:

- Comenzaremos con la *pre-producción*. Aquí trataremos por un lado la formación del equipo y por otro la creación del guión, los personajes, de las coreografías, la búsqueda de escenarios, etc.
- Continuaremos hablando sobre el proceso de grabación; la *producción*. Donde detallaremos los diarios de rodaje, el cronograma, la planificación por planos y la complicada labor de la *producción*.
- Y finalizaremos la aventura con la post-producción, donde hablaremos de la creación del sonido, la banda sonora original, el montaje y los efectos visuales. En definitiva, de la estética de la obra.

Estos tres puntos son los que dividen el segundo bloque de este TFM. En los que encajamos cada uno de los procesos según su naturaleza.

Los capítulos siguientes y últimos, están formados por el *presupuesto*, las *conclusiones y vías futuras*, el *índice de imágenes* usadas y también de la *bibliografía y filmografía* empleada.

Creemos oportuna la dedicación de los presupuestos en un capítulo ya que están desglosados detalladamente.

En último lugar encontramos los anexos. El primer anexo, incluye la difusión que está obteniendo *Tres llums* en la prensa, radio, televisión e Internet. También incluimos los detalles de la beca de residencia para artistas en Las Naves, así como los precedentes a *Tres llums* producidos por el autor y su equipo *Producciones 451*.

El segundo anexo lo dedicamos a los contenidos de los DVDs adjuntos; el primero con la obra inédita, el *making of* fotográfico de la misma, la ficha técnica, la ficha artística y una galería de imágenes. En el segundo DVD se encuentran los trabajos personales del autor, previos a *Tres llums* y consideramos como necesarios para el desarrollo de la obra que nos ocupa. Nos ayudará a entender minuciosamente el avance del autor y de sus inquietudes.

5. REFERENTES

En este apartado nos adentramos en los referentes directos a *Tres llums*. A pesar de que este ha sido un proyecto que, tal y como hemos indicado se fundamenta en la práctica artística, *Tres llums* se nutre de diferentes referentes que a continuación detallaremos con el objetivo de analizar las obras que influyeron al equipo del proyecto con el propósito de crear nuevas sensaciones a través del lenguaje audiovisual. Veremos los distintos aspectos en algún momento estos referentes dotaron de profundidad al resultado final.

Este apartado está dividido en tres bloques y que a su vez, uno de ellos está sujeto a subapartados que complementan la información transmitida. El primer bloque titulado *De lo siniestro a la luz* trata de contextualizar el marco teórico de *Tres llums*. En este punto tendremos la oportunidad de conocer las lecturas que marcaron parte del proceso creativo y que consideramos esencial su análisis. En este apartado profundizamos las referencias literarias empleadas que son, entre otras; *El elogio de la sombra*, de Junichiro Tanizaki y *La Bello y lo Siniestro*, de Eugenio Trías. *El elogio de la sombra*, fue el referente al cual acudimos en cuanto a reflexiones acerca de la luz y la sombra se refiere. Es por ello que se convirtió en el mayor referente literario de *Tres llums*.

Principalmente porque nos habla de la luz y de la sombra, en culturas totalmente diferentes, adentrándonos en dos contextos diferentes y que marcaron la creación de dos bloques en el proyecto: la luz y la noche, ésta última, como veremos en el segundo apartado de este bloque, representado al modo de los teatros de sombras asiáticos.

En el segundo bloque, titulado *La luz y la sombra en movimiento*, trataremos los referentes que están relacionados con los modos de expresión en movimiento, ya sea a través del cine, de la música o del teatro. Motivo por el cual nos hemos visto impulsados a subdividir este apartado en tres; *La luz y la sombra en el cine* y *El teatro de las sombras*.

En el primer subapartado hablaremos del expresionismo alemán, del cine generado en la década de los veinte y que tuvo la aportación de la sombra como personaje, como forma de expresar y como transmisor de nuevas sensaciones. Este hecho está también muy influenciado por el teatro *Kabuki* y por el teatro

chinesco de las sombras, cuyo responsable en introducir este arte escénico en el cine occidental fue Sergei Eisenstein, del que también hablaremos en este punto.

La influencia de películas como *Fantasia 2000*, en concreto la última secuencia titulada El pájaro de fuego, también influyó de forma directa en este proyecto. También la primera versión de *Fantasia* llamada *Disney Villains* (1940), en donde la representación de la sombra como personaje es lo principal, la fuerza de este personaje abstracto pero a su vez poderoso, nos da una visión demoledora de los años durante la desolada Europa.

Por último, es indispensable escribir acerca de la video danza, género que nos ha influido para la creación de este proyecto. Se trata del segundo trabajo en el que el autor utiliza la danza para representar conceptos tales como la luz y la sombra. Nos hemos influido en gran medida en Pina Bausch, coreógrafa predilecta del autor y de la coreógrafa del proyecto, Sheila Toledo.

Este apartado titulado *De los caminantes a la danza* trata de mostrar los referentes de danza y video danza de los cuales se ha nutrido el equipo de *Producciones 451*.

5.1. De lo siniestro a la luz

Comenzamos este recorrido por los referentes literarios tales como *El elogio de la sombra* o *Lo bello y los siniestro*. En esta ocasión Junichiro Tanizaki se ajusta a la reflexión entre la luz y la sombra.

En Occidente, el más poderoso aliado de la belleza fue siempre la luz; en la estética tradicional japonesa lo esencial está en capturar el enigma de la sombra. Lo bello no es una sustancia en sí sino un juego de claroscuros producidos por la yuxtaposición de las diferentes sustancias que va formando el juego sutil de las modulaciones de la sombra. (*El elogio de la sombra*. Pág. 1: 1933. Japón)

En este extracto del libro *El elogio de las sombras*, el autor nos invita a reflexionar entre las diferencias entre la luz y la sombra, pero no sólo entre ambos conceptos, si no que se basa en la diferenciación en el modo de ver la luz y la sombra entre Occidente y Oriente. En ambos bandos, según el autor del libro, expresa abiertamente una gran diferenciación. Mientras que en Occidente lo tratado como bello es la luz y el brillo, en Oriente, se rinde elogio a la sombra. Que es producida a propósito con el fin de crear atmósferas de sombras que creen belleza.

Sin ir más lejos, el *toko no ma* es literalmente aquel espacio de las antiguas casas tradicionales japonesas dedicadas a la generación de un espacio decorado con alguna pieza artística y que a su vez, estaba tenuemente alumbrada predominando un juego de sombras que embellecían el espacio.

El concepto de la luz y la sombra japonés o mejor dicho, oriental, marca una diferencia excepcional y nos brinda la ocasión de indagar más en una gran cultura, en un punto de vista que tanto difiere al nuestro.

Este es un punto fundamental para el autor de este TFM, quien tiene un interés por la cultura oriental y que una vez más, en este proyecto se ha aventurado a conocer un poco más la cultura de las sombras.

Es este el punto motivador que lleva al autor a crear su propia visión de la sombra, o mejor dicho de la noche, en el contexto de *Tres llums*. Crea su propio personaje, su propia visión de lo que en Occidente llamaríamos siniestro, pero que en Occidente lo definirían como bello. La atracción por la sombra no es nuevo en Japón, China, India, etc. Puesto que está en manifiesto en la vida cotidiana, ya sea en los utensilios japoneses, estilo de vestuario o casas japonesas.

Inmanuel Kant describe en *La crítica de la razón pura* su visión de lo bello y lo siniestro en Occidente y lo hace del siguiente modo:

El arte bello muestra precisamente su excelencia en que describe como bellas cosas que en la naturaleza serían feas o

desagradables. Las furias, las enfermedades, devastaciones de la guerra, etc., pueden ser descritas como males muy bellamente, y hasta representadas en cuadros. (Lo bello y lo siniestro. 1982. Pág. 11 .Barcelona)

Gracias a la unión de estos autores y de la descripción de los conceptos luz y sombra, creamos en *Tres llums* dos bloques.

Por un lado, la representación de la propia luz, que sin ir más lejos, se trataría del punto de vista Occidente acerca de lo bello. Corresponden aquí las secuencias del Amanecer, del Día y del Atardecer. Nos sentimos cómodos viendo estas secuencias, ya que la sombra no está al servicio del elogio, si no que la luz está al servicio de lo bello. Nos adentramos también los conceptos de la estética, que bien describe Tanizaki o como bien hemos referenciado anteriormente por parte de Kant. Bajo nuestro punto de vista, la luz es lo bello, lo estético, lo que nos produce placer visual, sonoro, etc. No obstante, en contraposición esta belleza según nuestro modo de apreciarla, está cuestionada con la secuencia de la Noche, en donde evidentemente no salimos de la estética de la luz, pero sí del modo de representarla. Esta vez la sombra, lo oscuro, lo oculto será el personaje principal, un personaje del que no nos fiamos como con las luces, que nos acompañan a lo largo de *Tres llums* alumbrando nuestro camino. Al contrario, la Noche oculta, nos quita información. No sabemos donde va, en que lugar está. Intuimos que es la Noche, o que es la sombra, pero no nos lo dice, no aparece su aliado, la Luna, al contrario que en las luces, donde sí vemos al poderoso Sol.

Hablamos aquí de aspectos desde el punto de vista de producción existenciales. Con esta investigación en ocasiones introspectiva sobre la luz y la sombra buscamos mayor profundidad a nuestro discurso y mayor contextualización en la historia. Queremos aportar nuestro grano de arena respecto a la representación de los conceptos que nos hacen descubrir o cubrir.

Apoyamos nuestro discurso con una reflexión del propio Tanizaki.

Pero eso que generalmente se llama bello no es más que una sublimación de las realidades de la vida, y así fue como nuestros antepasados, obligados a residir, lo quisieran o no, en viviendas oscuras, descubrieron un día lo bello en el seno de la sombra y no tardaron en utilizar la sombra para obtener efectos estéticos. (Pág. 44:1933. Japón).

Para nosotros estas palabras corroboran nuestra opinión, que podríamos describirla de la siguiente forma: lo siniestro y lo bello solo está en nuestra forma de concebir nuestra realidad. Es decir, teniendo en cuenta que cada uno de nosotros creamos nuestras propias realidades, que es siniestro o bello dependerá de la procedencia de cualquier habitante. Hablamos pues de la subjetividad, del contexto social, de la procedencia e incluso de las vivencias del habitante en cuestión. Por eso los autores como Kant o Tanizaki describen todo puede ser bello siempre y cuando se traten de forma estética. Aunque representemos lo más siniestro que nos podamos imaginar.

Es por ello que la secuencia de la Noche, su intención fundamental, es la de crear un contrapunto respecto a las secuencias de la luz. Se trata de crear dos bloques que aun unidos por el montaje, chocan de por sí, pero no por falta de interés o no saber resolverlo, al contrario, debido a la intención del autor en crear un impacto visual y sonoro respecto a la luz, que tal y como hemos mencionado, nos crea paz. Mientras que la *Noche* desasosiego, inestabilidad e incluso inseguridad.

Esto es debido nada más y nada menos que por la mezcla de culturas en la pieza, usar la estética Occidental y la estética Oriental. Por supuesto nuestro punto de vista siempre será Occidental, y nuestra creación no dejará de ser un intento de creación oriental. Esto nos lleva a mencionar la gran cantidad de cineastas occidentales que actualmente trabajan junto a directores artísticos o directores de fotografía orientales. No es coincidente, la atracción por culturas lejanas es existente y en el cine se intenta complementar con la cultura occidental. Esto no

es actual, desde bien iniciada la industria del cine en EE.UU. y en la Europa de los años 10 y 20, el uso de técnicas y métodos orientales en los films occidentales ha creado diferentes corrientes de cine, de películas, de ambientes, de puestas en escenas, de temáticas, etc., con la intención de traer a nuestra cultura novedades cinematográficas.

Ejemplo de ello son las grandes películas de F. W. Murnau, Carl Theodor Dreyer, Jean Cocteau o de Sergei Eisenstein. Quienes indagaron en la cultura oriental con tal de crear nuevos resultados artísticos en películas como *Nosferatu*, *Fausto* o *Le Passion de Jean d'Arc*.

Esto no es exclusivo del cine, los vanguardistas de principios del siglo XX atrajeron a grandes multitudes de público a las galerías de arte porque básicamente reinterpretaban o representaban las artes de Oceanía, América, África o Asia.

A lo largo de la obra de Eugenia Trías, en su libro *Lo Siniestro y Lo Bello*, hace referencia a multitud de películas de Alfred Hitchcock, quien analizará lo bello y lo siniestro en la extensa obra del cineasta inglés. Cabe destacar el interés por *Recuerda* (1945) quien señala:

...en el sueño de Ballentine en que unas tijeras cortan un escenario de cartón con ojos dibujados de todos los tamaños (escenario de Salvador Dalí que evoca el comienzo de *Un chien andalou*), constituye uno de sus temas mayores de naturaleza siniestra. (Pág. 107:1982. Barcelona).

A través de Alfred Hitchcock podemos intuir si una escena comienza con tintes siniestros tan solo con la puesta en escena, con la dirección de fotografía y con el comportamiento de los personajes. Él era el maestro del suspense.

Retomando los conceptos tratados de forma teórica, destacamos el uso de la sombra en Occidente como un modo de sentir inseguridad, miedo en definitiva, desconocimiento. Y esto no puede estar más vinculado con *El mito de la caverna* de Platón. Quien describe a la sombra como lo desconocido, como el mundo inexplorado y que nos aterra descubrir o adentrarnos en él. Ni siquiera los encadenados son capaces de ver más allá, pues cuando se adentran a la luz, ésta les ciega por completo. Hablamos del mundo de las apariencias, de las sombras proyectadas sobre superficies, la ilusión de un mundo irreal.

Eugenio Trías describe los conceptos bello y siniestro de forma simplificada y acertada: “Lo bello es ese comienzo de lo terrible que los humanos podemos todavía soportar. Lo siniestro es aquello que, debiendo permanecer oculto y secreto, se ha revelado, se ha hecho presente ante nuestros ojos” (*Lo bello y lo siniestro*. Pág. 74: 1982. Barcelona).

Y en esto reside la intención de *Tres llums*, crear a través de la luz y de la sombra. Creando un choque visual y cultural entre dos formas de elogiar a dos conceptos aparentemente contradictorios como son la luz y la sombra, el Día y la Noche, pero tengamos en cuenta que ambos, a pesar de que nunca consiguen convivir juntos, son naturalmente inseparables, la noche precede al día y así sucesivamente desde los albores de nuestro sistema.

En definitiva, debido al propio interés del autor por la cultura oriental y la representación de ésta por su inevitable punto de vista y partida Occidental, hemos necesitado construir nuestra propia forma de ver el día y la noche a través del arte. Abriendo el abanico de posibilidades a la creación artística.

5.2. La luz y la sombra en movimiento

Continuamos este recorrido por los referentes cinematográficos y teatrales. Para ellos hemos dividido en tres subapartados los puntos a abordar.

5.2.1. La luz y la sombra en el cine

Hasta este punto hemos mencionado una serie de películas a las que hemos hecho referencia y analizado en qué puntos nos hemos basado. Llega el momento de realizar un análisis más profundo de las influencias cinematográficas en *Tres llums*.

Existen principalmente dos films que nos influenciaron claramente los dos bloques ya descritos de esta obra. Es decir, por un lado, la parte de la luz y por el otro, la sombra. Estos films son esencialmente *Fantasia 2000*, como referente a la luz y *Nosferatu*, referente a la sombra, aunque generalmente podemos indicar que nos basamos en la idea del uso de la sombra como método de expresión artística, empleado en el cine expresionista alemán.

El primer referente que fue estudiado minuciosamente, fue la última secuencia de la película *Fantasia 2000* (1999), que corresponde al nombre de *El pájaro de fuego*, con música de Igor Stravinski. En la que por palabras de la narradora “*Walt Disney comparó el arte de la animación con un viaje de descubrimiento a los mundos del color, sonido y movimiento.*”



Estas palabras describen a la perfección la esencia del proyecto. La estética de la secuencia también está analizada con el fin de aportar una nueva interpretación de *El pájaro de fuego* a *Tres Ilums*.

Si recordamos *El pájaro de fuego*, una joven despierta en el interior de una cueva fría, con su despertar somos testigos del descubrimiento y renacimiento de la naturaleza. Allá por donde pasa esta joven da color a su entorno.

Estas primeras imágenes son fundamentales para comprender las tres secuencias sobre la luz en *Tres Ilums*. Cuando la joven naturaleza alcanza la cima de un volcán y éste mismo está sumergido en la oscuridad, un ser gigantesco en forma de pájaro de fuego aniquila a nuestra protagonista y a toda la naturaleza. Este es el paralelismo entre la *Noche* representada en *Tres Ilums*.



En la parte final, cuando el clímax ha concluido con la desesperante muerte de la vida ante el fuego, la joven renace con más fuerza que nunca. La música de Stravinski suena pletóricamente y la vida se antepone a la destrucción. Esta es la reinterpretación del final en *Tres Ilums*. Con el renacer de un amanecer poderoso y victorioso.

Existen otros referentes artísticos y cinematográficos. En el apartado 6.3. *El guión y su estructura*, veremos que en los pies de página del guión se mencionan tres esculturas clásicas, una por cada luz. Estas son las primeras referencias para los inicios de cada coreografía. Por ejemplo, la

postura inicial del *Amanecer*, referencia al personaje femenino de la escultura *Apolo y Dafne*.

Estos pies de página son acotaciones realizadas por los guionistas con el fin de apoyar visualmente al guión. Es una ayuda esencial para el equipo técnico y para los actores.

Esta es nuestra vinculación directa a las secuencias de la luz, principalmente a la primera secuencia de *Tres llums*, el despertar tímido de la luz que inunda de luz su bosque con la ayuda del Sol. Las dos siguientes secuencias, el *Día* y el *Atardecer* corresponden más bien a la prolongación del *Amanecer*. La luz sigue brillando hasta que llega el fin del *Atardecer* y aparece la *Noche*.

Respecto a la Noche hemos mencionado el film alemán *Nosferatu*, aunque bien es cierto que otros films nos dieron ideas para la representación de la Noche. Películas como *Fausto* o *El gabinete del Dr. Caligari* han influido en el sentido de la sombra como forma de expresión, como un propio personaje oculto que cobra vida. Realmente cualquiera de las secuencias en las que se representa la sombra, como en la primera secuencia de *Fausto*, donde el diablo aterriza a todo un poblado bajo su gigantesca sombra. Produciéndose lo siniestro dentro del film.



Hay otras obras como *Le passion de Jeanne d'Arc* o *Le Belle et la Bête* que influenciaron en el contexto de nuestra historia. En el sentido del

momento de darse cuenta entre lo bello y lo siniestro que como dice Eugenio Trías “*Lo bello es ese comienzo de lo terrible que los humanos podemos todavía soportar*” (*Lo bello y lo siniestro*. Pág. 74. 1982).

Películas como las que acabo de mencionar, nos trasladan a un mundo de transgresión, en el momento en el que lo bello es arrancado de las entrañas de las protagonistas Juana de Arco y Bella para ser sometidas a las tinieblas de lo siniestro, como el castillo encantado de Bestia, sumergido en las profundidades de las sombras o como el juicio que soporta la pequeña Juana de Arco, que sin llegar a descubrir su inocencia (lo bello), le chantajea, engañan, torturan y finalmente queman en la hoguera (siniestro).

Tengamos en mente la secuencia cuando Bella descubre por primera vez el interior del castillo de Bestia, veamos de qué forma el director, Jean Cocteau, describe poco a poco el castillo, al mismo tiempo que lo hace Bella, anonadada, asombrada por todo lo que le envuelve, completamente desconocido para ella. Está y estamos quitando el velo a lo siniestro, a lo desconocido. Se produce una extraña sensación de intriga y desasosiego. Esta secuencia fue esencial para la construcción de la primera secuencia y tercera de *Tres llums*. El *Amanecer* que elegantemente nos descubre el espacio y el *Atardecer* que rápidamente nos lo cubre hasta llegar la noche.

5.2.2. El teatro de las sombras

Muchos años antes de que los hermanos Lumière celebraran la primera proyección pública de su película *Obreros saliendo de la fábrica*, el 28 de diciembre de 1895, día que se considera oficialmente como el del nacimiento del cine, fueron muchas las personas que con pequeños cambios tecnológicos consiguieron llegar al cine que hemos vivido en nuestros días.

Podríamos remontarnos hasta los tiempos del hombre de las cavernas, cuando éste hacía sombras con sus manos, proyectadas sobre las paredes de las cuevas. Posteriormente, estos juegos de sombras llegan en forma de **teatro de sombras**, con una mayor repercusión en los países orientales (China, Japón, India...) y que a pesar del paso del tiempo podemos disfrutarlo hasta nuestros días en casi cualquier parte del mundo.

El teatro de sombras tiene una fuerte vinculación con las fiestas religiosas de Taiwán, puesto que era muy común antiguamente que las familias pidieran deseos a los dioses y en agradecimiento les obsequiaran con esta clase de espectáculos.

Por ello la mayoría de las representaciones de los teatros de sombras se hacen en el exterior de los templos, aunque la evolución les ha hecho entrar ya por la puerta grande en teatros de todo el mundo, como México, Canadá, Europa o Estados Unidos.

Para realizar una buena función son necesarias al menos cinco personas, dos titiriteros, un músico de gong, uno de cuerda y uno de tambor.

Los títeres están hechos en su mayoría en cuero, material resistente, y poseen gran importancia los tintes con que se pintan, puesto que aunque se trate de sombras, los colores se ven perfectamente.

Para el equipo, uno de los mayores referentes que han trabajado la narración audiovisual a través de las sombras ha sido *Las Aventuras del Príncipe Achmed* (1926):

Las aventuras del príncipe Achmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed) es una película animada de larga duración de 1926 realizada por la animadora alemana Lotte Reiniger. Es el largometraje animado más antiguo que se conserva.¹ Se realizó con la técnica de animación de siluetas que Reiniger había inventado, consistente en manipular recortes de cartón y láminas finas de plomo bajo una cámara. La técnica que empleó para la cámara es similar a las sombras del Wayang. La película original estaba coloreada. La historia está basada en elementos tomados de Las

mil y una noches, especialmente La historia del príncipe Ahmed y el hada Paribanou, que aparece en The Blue Fairy Book de Andrew Lang. Con la ayuda de Aladino, la Bruja de la Montaña de Fuego y un caballo mágico, el protagonista lucha contra el hechicero africano para conseguir la mano de Peri Banu. (Fuente: Wikipedia)



Este ha sido junto al cine expresionista alemán la mayor influencia para la *Noche*, secuencia en la que se transmiten los sentimientos contrarios a las luces, tal y como hemos referenciado en el apartado anterior.

Tal y como podemos apreciar en *Tres llums*, comenzamos los primeros planos en blanco y negro, cuando el Sol asoma por el horizonte, el color nace de las yemas de los dedos del *Amanecer*. Cuando completa el color en su entorno, se mantiene siempre y cuando la luz del Sol siga brillando con fuerza. Cuando el Sol se oculta, el blanco y negro reaparece rápidamente y nos mantiene sin color durante todo el proceso de la *Noche*, esto es debido a la ausencia de la luz. De esta forma hemos querido representar de forma simbólica la ausencia de la luz y hemos jugado con el contraste entre blanco y negro para describir lo oculto a través de las sombras.

Aunque aparentemente la *Noche* muestra fortaleza y maldad, podemos intuir en su coreografía determinados momentos en los que parece sufrir o sentir miedo. Al fin y al cabo, la *Noche* también tiene un inicio y un final.

5.3. De los caminantes a la danza

Dedicamos este último apartado de los referentes al que probablemente sea uno de los mayores referentes de *Tres llums*. Este referente es también cinematográfico, pero no lo hemos unido en el anterior apartado por que requiere un mayor análisis. Esto es debido a que nos centraremos principalmente en la danza de *Tres llums* y las danzas de la película *Pina* (2011).



Precisamente en el año de la producción de la película alemana *Pina*, el año 2011, el autor se encontraba realizando su propia video danza llamada *L'ennéagramme*, y que coincidentemente, también se producida en EE.UU. el film *El cisne negro* (2011).

Estas coincidencias nos hicieron decantarnos tanto en esta producción como en *L'ennéagramme* en ver estas producciones con el film de ver otros puntos de vista de la danza a través del lenguaje audiovisual. Hay que destacar también una gran cantidad de referentes de video danza como la obra *Amelia* u otros conocidos a través de los festivales internacionales de video danza. En último lugar, mencionamos a otro equipo creativo que el autor tuvo el placer de conocer y que éste, en 2009 había producido otra video danza titulada *Cinética* (2009). El equipo continua trabajando bajo el nombre *La Ignorancia* y dicha obra también fue seleccionada en varios festivales internacionales de video danza. Está producida

entre la facultad San Carlos de Valencia, Máster de Producción Artística e instituciones belgas.

Este apartado de referentes es imprescindible para comprender esta obra que, como podemos observar en ella, está inundada de coreografías adaptadas a las ideas generales de cada tipo de luz.

Durante el desarrollo del guión, estuvimos mano a mano con Sheila Toledo, coreógrafa del proyecto *L'ennéagramme* y que repitió su rol con mucha dedicación e interés.

La intención del autor fue la de crear cuatro tipos diferentes de coreografías, una por cada luz y noche, de este modo, la caracterización de los personajes no sólo se representaba por rostros, vestuario, luz y escenarios, sino también mediante el arte de la danza. Este punto fue esencial y complejo de realizar.

En primer lugar porque la actriz Virginia Morant se encontraba viviendo en Italia, la actriz Rachel Moreno en Burgos y la propia coreógrafa en Bremen, Alemania. Esto nos obligó a realizar las primeras tomas de contacto a través de *Skype*, con diversas cámaras activadas simultáneamente. En un principio la organización fue compleja, pero poco a poco se agilizaron las reuniones gracias a la buena gestión del tiempo.

A mediados de marzo, tuvimos la oportunidad de contar con la presencia de Sheila en Las Naves, así como con Rubén Bellés, Lorena Beferull y Rachel Merino. Esto agilizó por completo los ensayos, ya que fue el día del ensayo general y que se grabaría para posteriormente hacer el estudio de los movimientos y traducirlos mediante el montaje y planos. En menos de dos semanas, el equipo de actores ya había interiorizado las coreografías y habían puesto de manifiesto sus opiniones acerca de las mismas. Es importante que se sintieran cómodos con ellas y se identificaran. El gran trabajo de la coreógrafa hizo que los actores se acomodaran con las mismas gracias a la flexibilidad del autor y coreógrafa.

Se crearon en un primer momento coreografías diferentes hasta que el autor encontrara los puntos y nexos en común con las ideas de la luz del amanecer, luz

del día, luz del atardecer y noche. Una vez estas ideas fueron representadas a través de la danza, fueron interpretadas por Sheila en vídeos para enviarlos al reparto.

Sheila Toledo trabaja desde la intuición, desde las ideas generales del proyecto para poco a poco dotarles de sensibilidad y expresividad. Nos confiesa que una de sus debilidades fueron y son las coreografías de la aclamada Pina Bausch.



Por ello mencionábamos la película Pina, por su valor en la puesta en escena y en las coreografías. Es un maravilloso film del que nos hemos nutrido para recrear nuestra propia fantasía acerca de la danza de la luz. Hasta ahora hemos encontrado uno de los puntos respecto a los referentes en danza y su proceso de creación. Pero ahora describamos otro punto igual

de importante; la realización. El equipo de *Producciones 451* no sólo quería representar la luz a través de la danza y usar el lenguaje audiovisual como mero formato de documentación. Es importante cuidar no solo la danza si no que también la imagen, el montaje. Y es aquí donde estamos en el punto de la innovación. La video danza es un género relativamente joven, con grandes posibilidades cinematográficas y es por ello que la película Pina tiene un gran despliegue en cuanto a recursos cinematográficos se refiere. Se trata de añadir un punto de vista subjetivo a la historia coreográfica. Una forma más de añadir dramatismo, de alejarnos de la danza o acercarnos a ella con tal de respirar los últimos detalles.

Pina tiene una realización espléndida, excelente control de la luz, de la cámara, de los encuadres, del color, sonido y por supuesto de la narración fílmica. No obstante, nuestro mayor referente a nivel audiovisual siempre fue *Amelia*, video

danza canadiense que nos introduce en un mundo nuevo contado a través del uso inteligente del montaje cinematográfico. Al contrario que en *Pina*, que nos encontramos con planos frontales e iluminación teatral, es decir, mayormente cenital.

En *Tres Ilums* nos hemos preocupado tanto por la danza como por el montaje. Podemos contar cualquier cosa a través de la cámara, pero esta acción cambiará por completo en cuanto dispongamos la posición de la cámara y los movimientos de los actores.

El montaje de cada secuencia cambia, si nos detenemos en la secuencia inicial, el carácter del Amanecer es tímido, los planos son fijos y largos de duración. La coreografía es exactamente igual, pausada y tímida, casi inexistente. De ahí que apodemos a esta secuencia 'el caminante'. Una figura femenina que avanza en solitario hasta el punto de abrir paso al nacimiento de la danza expresiva. Estamos hablando de la secuencia del Día, en la que nos hemos basado en un tipo de coreografía clásica dominada por los giros armónicos. Se trata de la danza clásica en la que perfectamente la actriz pudo haber llevado puesto las famosas puntas de bailarina. Pero que, debido a la estética del proyecto, no las encajamos.

La segunda coreografía nos lleva a la tercera, que es, sin lugar a dudas la más parecida a las coreografías de Pina Bausch, fue necesario visionar el film *Pina* para aprender de sus movimientos y que éstos se reinterpretarían con el fin de interpretar la danza del atardecer. Los movimientos de la actriz nos seducen y esto es posible al uso de la coreografía contemporánea, que es en la que encaja esta tercera danza.

Respecto a la última danza, en la noche, mostramos una danza que está fusionada con la estética del cine alemán expresionista y el teatro de las sombras chinescas. En más de un momento nos planteamos la posibilidad de grabar esta secuencia sin bastidor, grabándola en un espacio interior y directamente al actor. Pero finalmente, la idea de las sombras nos sedujo y nos resultó una forma atractiva de mostrar la danza de la noche. También es una danza inspirada en las coreografías de Pina Bausch. Concretamente en su película titulada *El lamento de la emperatriz*, de 1990, en la que muestra bien la forma de representación de Pina: lentitud en los movimientos, reiteraciones rituales y evocación de la belleza.

En *L'ennéagramme*, video danza dividida en tres bloques, hemos de recordar que en la primera secuencia, coreografiamos inspirados en la danza clásica, con puntas y acompañada de música tonal en timbre piano. En la segunda secuencia, la bailarina baila danza contemporánea, donde el registro cambia por completo. Incluso la música, que pasa a ser un violín, suena de forma atonal. En la última secuencia, de nuevo el piano suena de forma atonal y de carácter abstracta, como la propia danza que interpreta la bailarina.

Hemos descrito con pinceladas la música de *L'ennéagramme*, hablemos del proceso de creación de la música para la danza y para la música final en *Tres llums*.

Al igual que en *L'ennéagramme*, el proceso de creación musical para las danzas fue referencial. Es decir, se usaron piezas musicales para crear las danzas que posteriormente, los músicos interpretarían musicalmente basándose en los movimientos del reparto.



Este es el proceso llevado a cabo en el cine, la creación de la banda sonora siempre es al final, una vez terminado el montaje. Esto responde a una fórmula muy sencilla, si un compositor realiza una pieza musical para una secuencia de cinco minutos, ésta encajará a la perfección, pero si el realizador suprime dos minutos de los cinco, habrá que recomponer la pieza musical. Para evitar estos inconvenientes que atrasan la producción y dirección del proyecto, en *Tres llums* se compuso una vez finalizados los montajes.

La música está firmada por el compositor José Antonio Esteban, profesor del conservatorio superior de Cuenca. En cuanto a los músicos, fueron Christian Álvarez (clarinete y técnico de grabación) y Alfredo González (violinista) los responsables de interpretar la banda sonora original.

En cuanto la decisión de qué instrumentos iban a dar voz a cada coreografía fue llevado a cabo por el autor y José Antonio Esteban, en primer lugar el autor tuvo

claro usar el violín para la luz, instrumento predilecto y fomentado tras escuchar *Las Cuatro Estaciones de Vivaldi*, muestra de ello es el uso de un fragmento del Verano de Vivaldi para el trailer del proyecto.

El violín suena armónicamente a lo largo de toda la pieza y acompaña a los movimientos de las luces. En la primera secuencia suena tímidamente y poco a poco se expande hasta llegar al *Día*. En los primeros planos tan sólo escuchamos una nota por plano, sensiblemente acompaña a las manos de la actriz. Durante el *Día*, el violín suena con mayor fuerza y energía. Mientras que en el *Atardecer* el violín nos seduce sonoramente mientras que la actriz lo hace en la imagen, con sus sensuales movimientos.

En su conjunto, la banda sonora respeta el campo de la imagen y está muy bien conjugada entre imagen y sonido. Por ejemplo, en los momentos en los que no se requiere música, escuchamos el sonido ambiente.

En la *Noche* cuyo timbre cambia drásticamente al emplear un clarinete que nos sugiere intriga y misterio. Tal y como queríamos describir a este personaje.

Por último, en la secuencia final, que abarca desde que volvemos a reencontrarnos con el amanecer despertando hasta los últimos créditos, el violín vuelve a hacer acto de presencia para recordarnos el retorno de la luz.

6. LA OBRA INÉDITA. Proceso de trabajo: pre-producción

Comenzamos el segundo bloque de este Trabajo Final de Máster, bloque dedicado a la práctica empleada así como a la metodología de trabajo. Los motivos que nos han impulsado a hacerlo son los siguientes: comprender las fases de producción, dirección y analizar los procesos de creación del proyecto. A continuación leeremos los epígrafes que comprenden toda la tarea llevada a cabo para dirigir y producir *Tres Ilums*.

Así pues, tal y como hemos mencionado en el apartado *4-Estructura del TFM*, consideramos imprescindible comenzar por la *pre-producción*, los albores de este proyecto, para posteriormente narrar el proceso de producción y finalmente abordar la *post-producción*.

6.1. Pre-producción

En primer lugar, Las Naves acondicionaron una oficina para el equipo de producción y dirección de *Tres Ilums*, lugar en el que se llevaron a cabo todas las operaciones antes de iniciar el rodaje.

La oficina disponía de todos los elementos indispensables para la organización del equipo y creación de la obra. Contábamos con ordenadores e impresoras, material de oficina, mobiliario; mesas, sillas y lámparas.

Ésta fue la primera localización imprescindible, un cómodo espacio de trabajo.

En la oficina prestada por Las Naves realizamos todo tipo de gestiones. La más laboriosa fue la de crear el guión literario y guión técnico. Estas dos tareas duraron prácticamente un mes y medio y junto a éstas, se desarrollaron otras actividades. Una de ellas fue el periodo de selección del equipo técnico y artístico, es decir, el casting.



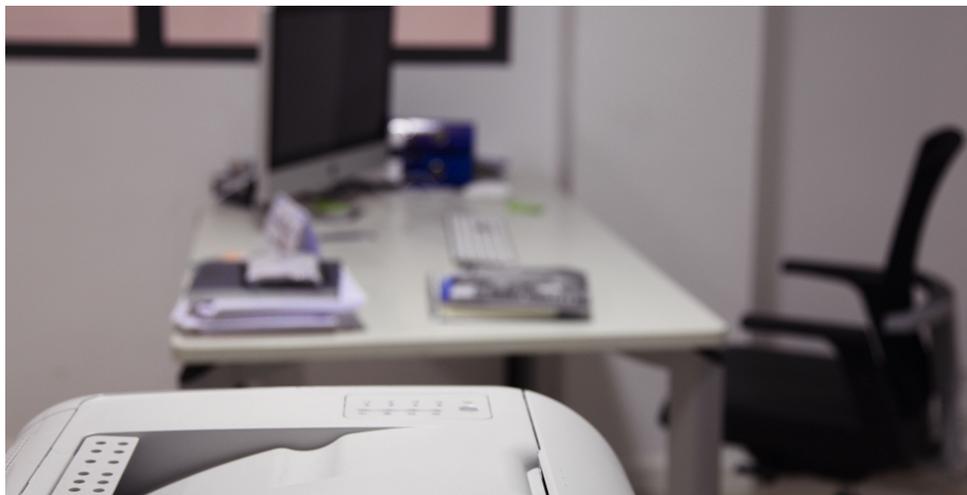
Con el casting realizamos la tarea de equiparnos con las personas más afines a nosotros y al proyecto. Por un lado, por fortuna, gracias a anteriores proyectos, contamos con profesionales y artistas fijos que no dudaron en participar en este proyecto. Por otro lado, hicieron falta profesionales con los que no habíamos trabajado anteriormente.

Otras gestiones imprescindibles fueron las llamadas telefónicas a empresas que podían proveernos de sus servicios para el avance del proyecto, como por ejemplo; empresas de transporte, carpintería, guías de montaña, catering, hoteles, casas rurales, etc.

Hay que destacar la labor de investigación llevada a cabo en la misma sala. Esta investigación fue necesaria para la búsqueda de referentes artísticos, históricos, autores de referencia, películas, fotografías, etc.

En esta oficina se llevaron a cabo más de dos docenas de entrevistas y reuniones con el nuevo equipo de *Producciones 451*. En primer lugar fueron los castings los que dirigieron las reuniones y tras ellos, todas aquellas reuniones imprescindibles para los ensayos, informes sobre la reserva y compra de material, etc.

Fue necesaria una reunión en la que el equipo firmó un contrato de colaboración con el proyecto y otra para que el equipo artístico firmara un contrato de cesión de derechos de imagen.



No están contabilizadas las reuniones cibernéticas a través de *Skype*, pero fueron muchas ya que parte del equipo, como la coreógrafa Sheila Toledo o la actriz Virginia Morant vivían y viven en otros países europeos. Lo mismo ocurrió con José Antonio Esteban, el compositor. Gracias a estas reuniones no presenciales conseguimos agilizar las gestiones, optimizar el tiempo y abaratar costes en la producción.

Por último, es indicado mencionar que los coordinadores del equipo contaron con el asesoramiento de psicólogos a la hora de relacionarnos en las primeras entrevistas con los diferentes miembros del equipo. Esto agilizó y afianzó el contacto y confianza entre nosotros.

6.2. Dirección: el equipo

La dirección es el equipo que toma las decisiones del proyecto a niveles de producción y creación. Cuando la dirección de *Tres llums* se formó, la primera decisión fue la de realizar los casting que finalmente compondrían todos los miembros del equipo.

Por un lado creamos el equipo técnico, responsable de trabajar detrás de la cámara y por otro, el equipo artístico, encabezado por los actores. Tras las selecciones, este fue el equipo que creó *Tres llums*:

El equipo técnico



BELLÉS, Jonathan

productor · director · guionista · cámara

2011 – 2012. Máster en Producción Artística
2007 – 2011. Licenciado en Bellas Artes por la UPV



HEREDIA, Beatriz

productora · directora artística · diseño de vestuario.

2011 – 2012. Máster en Producción Artística
2004 – 2009. Licenciada en Bellas Artes por la UPV



BELLÉS, Rubén

actor · guionista · diseño de vestuario

2011. Bellas Artes en la UPV



MARTORELL, Sandra

jefa de producción

2011 – 2012. Máster en Producción Artística.
L. en Comunicación Audiovisual en el Campus de Gandía.



TOLEDO, Sheila

coreógrafa

2010 – 2011. Máster en Producción Artística.

2004 - 2009. Licenciada en Bellas Artes por la UPV

ESTEBAN, José Antonio

Compositor



FERNÁNDEZ, Amanda

diseño de peluquería · maquillaje

Licenciada en Bellas Artes de Altea.

GARCÍA, M^a Ángeles

confección de vestuario



MENÉNDEZ, Julia

jefa de prensa

Licenciada en Filología Inglesa por la U. de Oviedo.

El equipo artístico



LUZ DEL AMANECER

interpretada por

MORANT, Virginia

actriz · fotógrafa · restauradora

Licenciada en Bellas Artes por la
UPV
Máster en Restauración por la UPV
Español, inglés e italiano



LUZ DEL DÍA

interpretada por

BEFERULL, Lorena

actriz · pintora

Licenciada en Bellas Artes por la
UPV
Máster en Profesora de Secundaria
Obligatoria
Máster en Producción Artística
Español, italiano e inglés



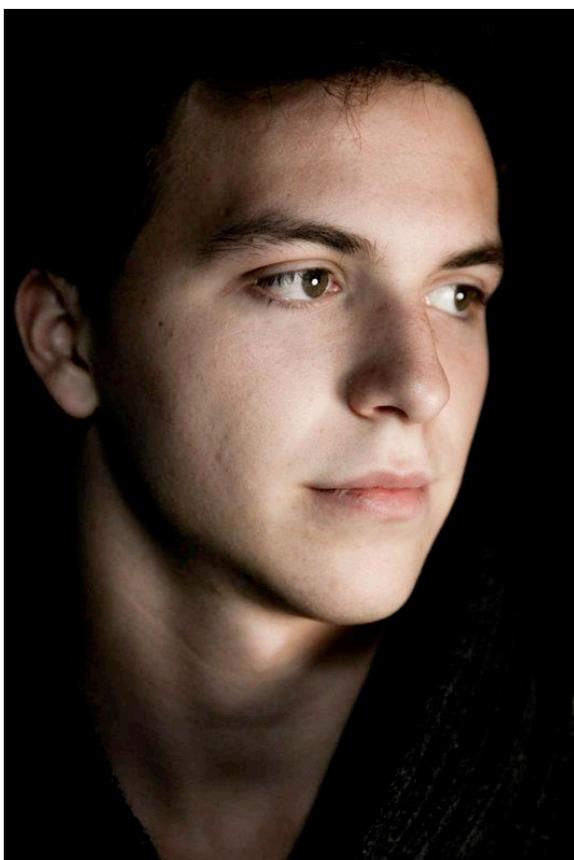
LUZ DEL ATARDECER

interpretada por

MERINO, Rachel

actriz · comisaria de arte

Licenciada en Bellas Artes por la
UPV
Máster en Producción Artística



LA NOCHE

interpretado por

BELLÉS, Rubén

actor · escritor

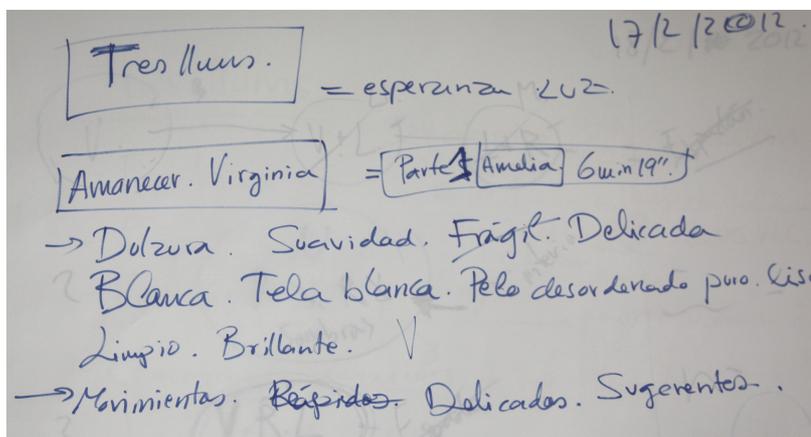
Bellas Artes por la UPV
Español, francés, inglés e italiano

6.3. El guión y su estructura

El guión es la base de cualquier producción audiovisual. Ahora bien, han existido a lo largo de la vida del cine, grandes cineastas que buscaron nuevos métodos de creación audiovisual en los que se prescindía de una herramienta tan fundamental como el guión.

Para Jean-Luc Godard, la construcción del guión era, en ocasiones inexistente, por lo que innumerables producciones las creaba sin guiones. "...Para *Pasión* (*Passion*, 1982) no había guión escrito, sino muchísimos documentos: una banda de vídeo, una cinta sonora, un folleto. Había que contar el guión cinematográfico según las pinturas y según la música, llegar a un texto que permitiera reunir todos los detalles. [...] en fabricación de escenas vídeo, para encontrar lo que había que hacer en vez de escribir un guión cinematográfico a orillas del mar con un papel y lápiz." (*Cómo pensar el cine*. Pág. 69: 2001)

En el caso de la producción *Tres llums*, se elaboró un guión final que reunía todas las características, elementos y otros detalles que quisieran mostrarse en pantalla. Para nosotros es un fundamento, ya que es la guía no solo de los actores si no también del equipo técnico. Es la guía del actor cuando el director no está disponible para atenderlos, es la guía para que el director de fotografía visualice las imágenes que el guión poetiza. Tal y como descubrimos en la siguiente fotografía, tomada de la pizarra de la oficina, vemos una serie de adjetivos trazados para caracterizar a cada uno de los personajes. Es una forma dinámica de creación de personajes, de dar vida y construir sus propios sentimientos.



Crear un guión significa muchas cosas. En primer lugar significa que estás dando forma a una narración. Existe una historia que quieres contar mediante el cine o el vídeo. En segundo lugar nos encontramos ante una serie de posibilidades inmensas que poco a poco van cambiando en función de la producción. Y entre otras cosas, comenzamos a visualizar en imágenes la historia.

Tres Ilums tuvo hasta tres semanas de la producción dedicadas a la creación del guión. Se barajaron muchas posibilidades con los escenarios y los actores. Hasta que finalmente y tras muchos diálogos, el proyecto tuvo la forma deseada.

Hay que matizar que como en otras muchas producciones, los guiones están sujetos a cambios por múltiples circunstancias. La evolución de los rodajes, las relaciones personales entre el equipo y los tiempos son los factores que transformaron *Tres Ilums* del guión original que podremos leer a continuación, a lo que realmente se concretó en la pantalla.

Son algunos los cambios que se llevaron a cabo con el interés de mejorar y aportar nuevos puntos de vista sobre lo escrito.

Tras la finalización del guión, el uno de marzo el guión fue registrado por los autores en la propiedad intelectual de Valencia. Correspondiéndole el número de registro V-298-12. Actualmente, para registrar un guión en Valencia hay que acudir al Monestir de Sant Miquel dels Reis, av. Constitución nº 284.

Este proceso es indispensable para que el guión conste en una base de datos que avala y refuerza que la creación aportada es exclusivamente de los autores.

Estructura

Todo guión está sujeto a una estructura determinada. Existen multitud de formatos de estructuras, y que encajándolas en un guión, pueden hacer cambiar la evolución de la narración o relato. También existe la posibilidad de crear una nueva forma de estructura o de combinación entre varias. La suma de una o varias estructuras de un guión, crea lo que se conoce como la macroestructura de la narración o relato.

Pero, ¿qué es la estructura en un guión de cine? Pues bien, la estructura es el esqueleto, los pilares que sustentan todos los detalles y acciones que ocurren en un guión.

Michael Mourlet señala sobre el guión y sus estructuras que “en efecto, podemos darnos cuenta al azar de las proporciones de que, unas veces, significa asunto, es decir la historia resumida en algunas frases que sitúan las líneas de fuerza de las intenciones, los personajes y los acontecimientos; otras veces significa la organización y el encadenamiento de las situaciones entre sí, la dinámica dramática; y otras por último, el guión más terminado, que indica el asunto, el decorado, los enfoques, los desplazamientos. Según las necesidades, este vocablo telescópico se ve reducido a lo más abstracto de un plan, o ampliado hasta los confines más materiales de la puesta en escena.” (Cómo pensar el cine. Pág. 68: 2001)

La estructura de *Tres llums* fue creada con la intención de que fuera cíclica. Esto quiere decir que cuando acaba la pieza, comienza.

Esta es la idea de representación de la luz a lo largo del día, desde que nace, hasta que muere. De tal modo, que en asistimos a uno de los tantos días que goza nuestra naturaleza, somos testigos del nacimiento de la luz y del Sol, y de que como estos personajes que se funden en los bosques, acaban marchitándose hasta su propio fin. Esto corresponde al primer bloque de la macroestructura del guión, es decir, el primer pilar fundamental de la historia. El segundo bloque de la macroestructura corresponde a la secuencia de la Noche, cuya secuencia rompe con todo lo anterior, estéticamente hablando, pero no de desarrollo de la misma. Ya que no deja de ser una continuidad temporal y un diálogo de danza que nace y muere, esto es exactamente como el día. Es decir, al igual que el día tiene un desarrollo de nacimiento y muerte, la *Noche* no escapa a este proceso natural. De hecho, en la danza sentimos como la Noche alcanza su máximo esplendor en el inicio de su vida y como poco a poco se vuelve insegura e inestable hasta que deja paso al siguiente amanecer, que despertará bruscamente en un nuevo día.

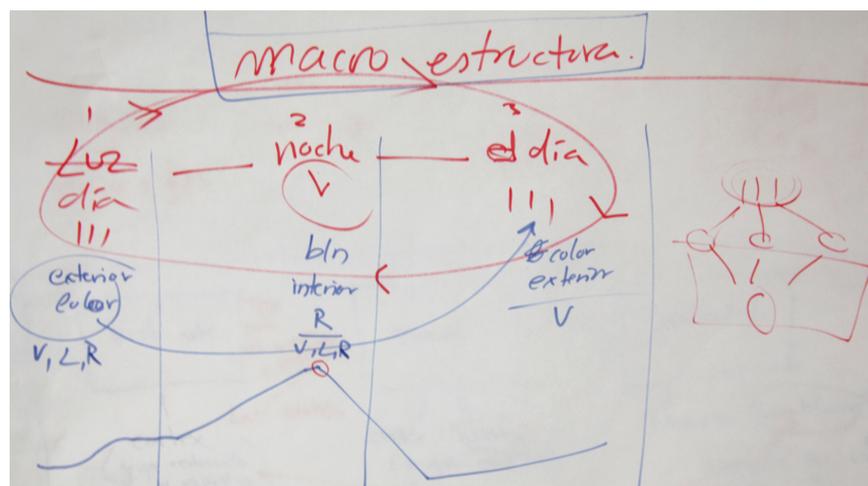
Los propios personajes de esta historia, no son conscientes de este paso del tiempo cíclico o en forma de espiral. Es decir, siempre realizan las mismas acciones una y otra vez, sin conocerse entre sí, pero necesítándose de la una a la otra como si fueran parte de lo mismo.

En la siguiente imagen, podemos observar un esquema rápido de la macro estructura que acabamos de relatar.

Si nos fijamos, en la columna de la izquierda está representada la luz del día desde el amanecer al atardecer, el bloque central está dedicado a la noche, como contrapunto de la luz y el bloque de la derecha, está dedicado de nuevo al resurgimiento de la luz. A su vez, estas tres columnas están englobadas en un círculo con flechas hacia una dirección. Esto nos indica que se trata de una macroestructura no sólo dividida en tres bloques o estructuras, si no que además es dinámica.

Si observamos la gráfica de la parte inferior de la fotografía, veremos un gráfico que indica los puntos más altos y los más bajos en las estructuras.

En el arranque de la narración, el primer pico nace y poco a poco crea otros picos más pequeños pero siempre ascendentes. Esto representa las sensaciones crecientes que siente el espectador a medida que evoluciona el relato y se interesa más por él.



A medida que nos acercamos a la *Noche*, la gráfica crece y crea el pico más alto, esto es debido a que está generándose en la narración el momento más álgido de nuestra historia. La *Noche*, como ya hemos

indicado, crea un valor llamado contrapunto. Esto significa que contrasta con las otras tres secuencias, que contienen otras características de ritmos y acciones.

Finalmente, cuando la *Noche* cae, llega a su término, vemos como el pico más alto cae bruscamente hasta el punto más bajo desde el inicio del relato. Inmediatamente, el gráfico comienza a elevarse debido a que el día vuelve a nacer. Con lo que el espectador vuelve interesarse por *Tres llums*.

Guión técnico

Consideramos imprescindible la necesidad de hablar sobre el guión técnico. Cuyo objetivo radica en la transformación de un guión a un guión técnico. En el que especificamos los números y tipos de planos que finalmente compondrán *Tres llums*.

En un guión se establecen muy pocas acotaciones técnicas sobre la construcción de los planos. Esto es normal, ya que no todo el equipo está ocupado en crear detrás de las cámaras, como los actores. En el guión de *Tres llums*, encontramos acotaciones de la índole secuencial, temporal y espacial.

Éste es el estándar de los guiones cinematográficos. *Tres llums* está basados en ellos, y las características básicas son:

- Enumeración correlativa de las secuencias, cada una de ellas en hojas independientes con el fin de ser más conciso y añadir anotaciones en los espacios restantes.
- Indicar en qué lugar dentro del guión se rodará cada secuencia, en función de la posición de la cámara, es decir, si estará en un exterior o en un interior.
- Por último, indicar en qué momento temporal vamos a grabar.

Como podemos observar, son pocas las anotaciones que encontramos en un guión, al contrario que en un guión técnico donde el director y el director de fotografía han de planificar y desglosar por planos todas las secuencias. Hablamos de la creación del punto de vista, que determinará el modo de mostrar la puesta en escena. En un guión técnico encontramos las siguientes características:

- Enumeración correlativa de todos los planos.
- Tipo de plano, es decir, plano americano, plano general, primer plano, etc
- Angulación del plano, si es normal, contrapicado o picado.
- Duración aproximada de cada plano.
- Si el plano incluye música, diálogos, sonido diegético o extradiegético.
- Y por último, a ser posible, un storyboard que acompañe a las acotaciones y en los que se indique en los propios dibujos los movimientos de la cámara.

TRES LLUMS

Guión literario

Autores:

Jonathan Bellés

Rubén Bellés

Depósito legal: V-298-12

Secuencia 1 Exterior/Bosque/Amanecer

Distinguimos un río en blanco y negro. Alrededor vemos un bosque ahogado entre la niebla. No hay animales. Comenzamos a escuchar una melodía ascendente.

Apreciamos una figura humana¹. Es una chica y parece de escayola. Tan blanca y tan quieta. Su piel está cubierta de rocío. Ella está paralizada y conserva un rostro asustado: boca entreabierta y ojos clavados en el infinito.

A lo lejos vemos como despierta el Sol. El blanco y negro desaparece ante su presencia.

También la niebla. El rocío muere y el color nace. La mujer vive y se convierte en un hermoso amanecer. Se oye la música con más fuerza.

Ramas húmedas y hojas verdes. Tierra fresca y aire puro. Todo tintado con un suave color gris y violeta. Limpio y sugerente. La mujer quiere conocer el nuevo mundo. Sus pies avanzan cuidadosos. Camina entre los árboles. Intenta capturar los rayos del Sol. Avanza y seduce. El amanecer despeja las tinieblas.

La música cambia cuando sale del bosque. Una melodía de sorpresa acompaña a su nueva expresión. Ella no sabe donde está. Con delicados movimientos se aleja del frondoso bosque.

Ha llegado a una radiante llanura. El Sol brilla en lo más alto.

¹ Ver *Apolo y Dafne* (escultura de Gian Lorenzo Bernini, 1625)

Secuencia 2 Exterior/Llanura/Medio día

La chica entrecierra sus ojos con el cambio de luz. Avanza sobre la hierba y entre las plantas. Curiosa, observa a otra figura.² Descubrimos que está tumbada y le da la espalda. Es una segunda mujer convertida en falsa piedra. La primera chica se acerca pero vuelve a detenerse como al inicio. No existe dolor en su rostro. Distinguimos reposo. Su mirada nos lleva hasta la nueva mujer, que despierta. Ella se pone de pie y sonrío. No mira atrás. Quiere descubrir este nuevo campo y camina entre las plantas. Olvidamos el amanecer. Nace una música brillante, llena de vida y duradera.

Conserva unos ojos abiertos e ilusionados. Su cuello la lleva a derecha e izquierda. Su sonrisa aumenta y sus gestos son alegres y esperanzados. Explora y baila.

Sin avisarnos, se detiene de golpe. La música acompaña este movimiento. Su sonrisa desaparece, sus ojos miran entrecerrados y con el ceño fruncido. Sus labios endurecen.

Observa una montaña a lo lejos. Se dirige ahí. En el nuevo escenario observa la altura de la roca gigante y luego mira al frente. Hay un bosque. Mira los troncos y la profundidad de los caminos. Distinta música la llama desde dentro. Entra y abandona la llanura.

² Ver *Psique y Eros* (escultura de Canova, 1793)

Secuencia 3 Exterior/Montaña/Atardecer

Dentro, su alegría se apaga. Lo adivinamos por la música y la expresión de sus gestos. Los árboles cubren a una tercera mujer³ y la recién llegada, con derrotados movimientos, cae al suelo. Se queda mirando a la nueva figura y su cuerpo se detiene.

Un hilo de luz naranja bordea la silueta de la tercera. La melodía acompaña su despertar.

Se reincorpora. La nueva chica rodea algunos árboles. Camina sin miedo. Observa el lugar. Mira el cielo pero no puede. Hay una montaña. Se extraña.

Avanza sin detenerse y la música agiliza sus pasos. Los árboles quedan atrás. El naranja muere. Es sustituido por un marrón que oscurece el escenario. Ella alcanza la montaña. La mujer está sola y empieza a subir. Las piedras proyectan sombras sobre el suelo. Son duras y peligrosas. La música es siniestra. La chica mira esas sombras y se asusta. Corre y llega a la cima.

Ella abre los ojos y separa los labios. Está asustada. El cielo, ahora casi negro, empieza a volverse gris. La tierra y los bosques le imitan.

El cuerpo de la tercera mujer se detiene y retuerce cuando el blanco y negro la alcanza.

La luz muere. Es el turno de las tinieblas. La música despide la vida diurna, triste y asustada.

³ Ver *El rapto de la Sabina* (escultura de Giambologna, s. XVI)

Secuencia 4 Interior/Noche

4 Oímos una melodía siniestra. Vemos un círculo de luz en mitad del negro: la Luna. En ella encontramos a un hombre. Está de rodillas, cabizbajo y con ambos brazos extendidos hacia delante y atrás. Está dormido.

En forma de sombra, aparecen tres siluetas femeninas. No se miran ni se tocan. Sólo caminan. Una de ellas se acerca demasiado. Sus dedos tocan al hombre y él despierta. La música y los movimientos lo muestran. Las tres mujeres se alejan asustadas.

Los bordes negros se disuelven. Todo el escenario está iluminado. A un lado está él, al otro, ellas. Los instrumentos suenan fuerte. Crean tensión y siguen los movimientos de las cuatro figuras.

Escuchamos una música acelerada y tranquila. Es contradictoria. Depende de cada acción. Las sombras corren. Se asustan. Se tocan. Sienten compasión. Se acarician. Se perdonan. Se plantan cara. Se esconden una detrás de la otra. Se convierte en un extraña danza de sombras.

Finalmente, él consigue cubrirlas de oscuridad. Las tres mujeres desaparecen entre tanto negro. La música se relaja. La sombra define el círculo blanco. En él aparece la figura del hombre. Él se despide y vuelve a su posición inicial.

4 Ver *Expresionismo alemán y teatro de sombras*.

Secuencia 5 Exterior/Bosque/Amanecer

El mismo bosque que al principio. La tierra en blanco y negro. Una melodía triste, de derrota y drama, suena. Las hojas están congeladas, y el rocío y la niebla no solo cubren a una mujer. Ahora son tres.

Aparecen las tres mujeres juntas. Cada una tiene una posición diferente, de dolor. Perdura la misma quietud y la misma frialdad, pero somos testigos de un segundo nacimiento.

El Sol asoma, dando color al escenario. Las mujeres se mueven. Sus miradas se clavan al frente. Sin dificultades, rompen el hielo. Se liberan. Ante este acto de superación, una apoteósica canción endurece a los propios sentimientos. A partir de ahora, el día brillará con más fuerza.

Fundido a negro.

FIN.

Tras acabar la versión final del guión, fue enviado por mail a todo el equipo. Poco después recibimos un mail de Virginia Morant, la actriz que encarnaría a la luz del amanecer.

Consideramos adecuado incorporar fragmentos del mismo puesto que aportaron a los fundamentos teóricos de la obra.

Después de la lectura, no he podido dejar de volcar mis interpretaciones. Veo claramente una serie de sentimientos que evolucionan paralelamente a la transformación lumínica diaria. Me viene en mente un libro de Heidegger en el que habla del concepto del tiempo; el tiempo como concepto en sí no existe, es una invención humana pero sin embargo hay diferentes modos de medirlo. Uno de ellos es confiar en la evolución de la naturaleza global. Es algo muy sencillo y además muy bonito. Sobre todo cuando se tiene en cuenta al resto de seres animados y se toma consciencia de que todo a nuestro alrededor respira. Otro método bien usado desde las civilizaciones remotas es la proyección de la sombra en un objeto como medida del paso del tiempo. Aquí el conflicto nace cuando no existe contraste entre sombra y luz y por supuesto cuando la oscuridad lo impregna todo: desaparece la única fuente de alimentación de nuestros ojos y con ella nuestra capacidad de reconocer objetos formas y colores. Es fantástico que el fin de la imagen nocturna carezca de color y que con el nacimiento del día, con la luz, nuestros ojos y cerebro empiecen a interpretar los colores.

En el guión interpreto la luz también como parte consciente del individuo, como el camino hacia las respuestas. Aquí me viene a la mente el mundo de las Ideas de Platón. Las ideas son la luz, con las ideas se puede “ver” el mundo real. De esta manera los sentimientos positivos se manifiestan con tal intensidad que no necesitan ser explicados. Con el conocimiento de estas ideas, con la luz y se evita la infelicidad.

Por otra parte, me gustaría también paragonar la luz con el siglo XVIII. [...] El siglo XVIII francés, nacimiento del amor por el saber, de la ilustración, del llamado “Siglo de las luces”. Con todas estas reflexiones, se ve la luz como el lado positivo de las cosas, del ser humano, del conocimiento pleno.

Con la disminución de la misma, desaparece la seguridad y el aliciente para poder pasar el resto de las etapas del día y de los sentimientos. Digo esto principalmente porque se siente diversamente la luz y la oscuridad. Por una parte, la diferencia entre luz y oscuridad provoca una percepción sensorial diversa. Mientras que la diferencia entre día y noche provoca una percepción diversa psicológica diversa debida a factores culturales.

Aquí me sucede mucho. Cuando disminuye la luz las intenciones quedan relegadas a la fuerza nocturna. No hay lugar para la abstracción de pensamientos.

Esto ha sido mi reflexión introductoria general. Me he sentido muy identificada con los pies de página. Las imágenes complementan a la perfección con lo que se pretende transmitir con palabras. Ahora que lo tengo, quiero leerlo parte por parte y transmitir mis impresiones. Estoy segura que me van a venir a la cabeza miles de cosas.

Gracias,

Virginia Morant

6.4. La coreografía y escenografía

La coreografía es un punto clave en *Tres llums*, dado que a medida que la luz avanza, la coreografía adquiere mayor protagonismo. Dichas coreografías están creadas exclusivamente por Sheila Toledo, quien trabajó en el anterior proyecto de

Producciones 451, en la video danza titulada *L'ennéagramme* que incluimos en el *anexo II*.

En el amanecer la danza es tímida. Por el contrario, en el día, la luz vibra y la danza es evidente, ya que el personaje se expande y contrae mediante los giros y pausas.

En las secuencias 3 y 4 la danza domina a los personajes. En el atardecer, la actriz baila al son del Sol. Encajado perfectamente con su entorno, el espacio en donde se desenvuelve. Un espacio circular, cuyos límites están creados por un gran vacío y bordeado por unas piedras que antes constituían una muralla.

Lo mismo ocurre en la *Noche*, donde la coreografía domina a nuestra sombra. Quien parece bailar para la luna.

Estamos describiendo no sólo las danzas, sino que describimos el entorno de las mismas, es decir, hablamos de las escenografías.

Según señala Jean-Claude Biette, *“Un escenógrafo nos dice que hay, como en el teatro, los actores y el espacio para interpretar, y sugiere conjuntos en movimiento y una producción en imágenes...”*.

6.4.1. La danza

La coreógrafa del proyecto, Sheila Toledo, explicó que su método a la hora de crear las coreografías de la video danza *L'ennéagramme* y del proyecto que nos ocupa es precisamente a través de la música. Su mayor fuente de inspiración son canciones o bandas sonoras que se adaptan a los adjetivos generales de cada coreografía para así crear una nueva e inspirada íntegramente por la música. Apuntaba también que es poco frecuente fijarse en otras coreografías por que la danza se expresa desde la experiencia y el conocimiento del propio cuerpo.

No obstante, Toledo apuntó una coreógrafa reconocida mundialmente y que representa el mayor referente de danza contemporánea.

Esta coreógrafa fue Pina Bausch, de la que referenciamos en el apartado 5.2.3. *De los caminantes a la danza*.

6.4.2. Los escenarios

Los escenarios juegan un papel fundamental en un film. En este caso, como concretaremos más detalladamente en el apartado 7.2. *Localizaciones*, veremos los espacios que han sido escogidos de forma selectiva y precisa. No vale cualquier naturaleza, cualquier tipo de roca o árbol. Se trata de un conjunto de elementos que ayudan a que la escena adquiera propia personalidad.



Analicemos brevemente los elementos de cada escenario.

En la secuencia del *Amanecer*, buscamos un bosque frondoso, seco en algunas zonas y muy poblado de árboles. El objetivo fue el de empequeñecer al personaje. De dotarle de un carácter pequeño, infantil, cuyos árboles le arropan por que cuidan de ella.

En la segunda secuencia, encontramos el escenario idóneo para el *Día*. Esto fue gracias a que el dorado de los juncos y otros arbustos de la zona

se adaptaban cromáticamente al color de piel, vestido y pelo de la actriz. Como podemos apreciar en la fotografía superior, el personaje se funde entre la naturaleza.

La tercera secuencia, siendo un escenario natural, también impacta ya que nos encontramos en lo alto de una montaña, en una colina que nos invita a ver un gran horizonte de naturaleza viva. Su entorno es visible, no está oculto tras los árboles ni tras los juncos del día. Su visión es como la de un águila, acecha desde lo alto a su presa, el Sol, que captura con sus propias manos y esconde en su interior.

Por último, el escenario de la *Noche* descontextualiza totalmente *Tres llums*, es un antes y un después, rompe en espacio y en lenguaje. Su coreografía tan sugerente y su vitalidad son necesarias para representar la *Noche*. El escenario es un interior construido para la ocasión donde disponemos de un bastidor y de un foco para capturar a la *Noche*.

6.5. Los personajes: Las luces y la sombra

Como ya sabemos, los personajes que dan vida a *Tres llums* son: la luz del amanecer, la luz del día, la luz del atardecer y la noche.

Para cualquier producción es indispensable caracterizar a cada uno de los actores y actrices que aparecen en pantalla. De esta forma dotamos a los personajes irreales en una realidad, cuanto mayor sea su estudio, mayor será su profundidad y por tanto su interés por él. Cualquier detalle será apreciado y se verá completamente justificado. Sin cuestionarse su credibilidad, si no, más bien por éste y sus peripecias.

6.5.1. Amanecer

Este personaje femenino está interpretado por Virginia Morant, quien interpreta a la luz tímida y naciente de los albores de la luz.



Sus cabellos rojizos y despeinados recuerdan la fogosidad del interior de la luz. Su mirada inocente y humana a la bondadosa luz que derrocha energía allá por donde camina.

Otros asuntos que se requieren para una buena caracterización son: el maquillaje y el vestuario.

Respecto maquillaje del *Amanecer* se trató de forma muy sutil. Colores claros que en el inicio nos recordara a una escultura de la antigua Grecia. Una base blanca y rojiza en los pómulos fueron las fórmulas creadas para el maquillaje de su rostro, que desprende cierta calidez debido a las bajas temperaturas de su amanecer.

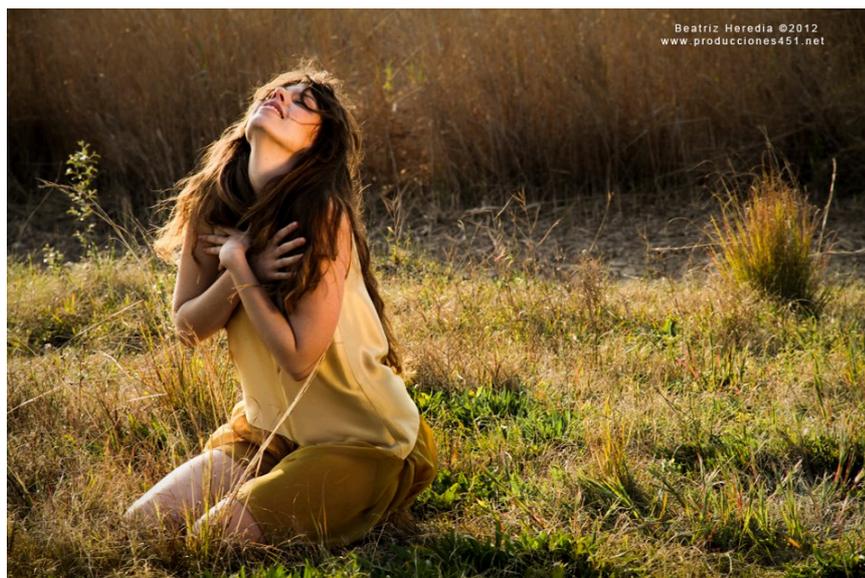
Su vestuario está diseñado por el equipo de dirección artística del proyecto, al igual que el resto de los vestidos y confeccionados por

María Ángeles García, quien crea los patrones de los vestidos a partir de tomar las medias de las actrices.

El *Amanecer* viste con una gasa semitransparente, fría y azul, como la luz del amanecer, que adquiere viveza poco a poco. Otra idea fue usar los colores básicos que componen la luz natural y que sólo podemos ver cuando es desfragmentada. Este es un concepto totalmente científico, no obstante, fue valorado y usado también como pretexto a la hora de elegir los colores de los vestidos de las tres luces.

Los comportamientos de cada personaje han de estar determinados y justificados, forma parte de la caracterización. El *Amanecer* adquiere pasos lentos e inseguros. Su misión es la de dar color al bosque en blanco y negro tras el paso de la Noche. Toca, huele y observa con tal de dar color, esto le produce la satisfacción de dar luz, la misión encomendada para el resto de sus días.

6.5.2. Día



El día es libre, se libera de la carga de la timidez. Es expansiva, alegre, le encanta todo aquello que le rodea. Posee el mismo

cometido que su compañera el Amanecer, pero lo interpreta de forma diferente. Usa por primera vez la danza para sentirse bien consigo misma. Su fisionomía cambia por completo, ya no son los rasgos diminutos del Amanecer, son lo contrario, grandes e invasivos.

La luz del Día está interpretada por Lorena Beferull, quien desde muy joven acudió a escuelas de danza. Tras años sin practicar este arte, Beferull volvió a practicar y recordar sus primeros pasos en la danza, que junto a la coreografía aplicó a su personaje para dotarle de mayor profundidad. Si en una producción contamos con experiencias vitales y que tienen que ver con el papel de los actores, su interés por crear un personaje se vuelven más fuertes.

La gama cromática pasa de ser fríos a cálidos, descubrimos otra cara de la luz. El maquillaje es cálido y su pelo largo y castaño nos reafirma estas características que distinguen a dos luces diferentes.

Respecto a los movimientos de este personaje son dinámicos y ágiles, se mueve en un escenario llano y despejado. Disfruta con la naturaleza que le rodea, con las hierbas y principalmente con los juncos, que son sus aliados del color.

6.5.3. Atardecer

La tercera luz está interpretada por Rachel Merino, cuyo trabajo de danza es vital para *Tres llums*.

Su caracterización está basada principalmente es un maquillaje cálido, como en el Día. De un peinado suelto y corto. En un vestuario rojo vino, de espalda descubierta y falda de tubo larga.



Se trata del personaje más sensual del proyecto. Su misión es la de danzar para el Sol, agradecerle su trabajo y desaparecer junto a él. Es el carácter más duro de las tres, el más maduro y fuerte. Sus movimientos son geométricos, milimétricos y precisos. En el *Atardecer* no cabe el error.

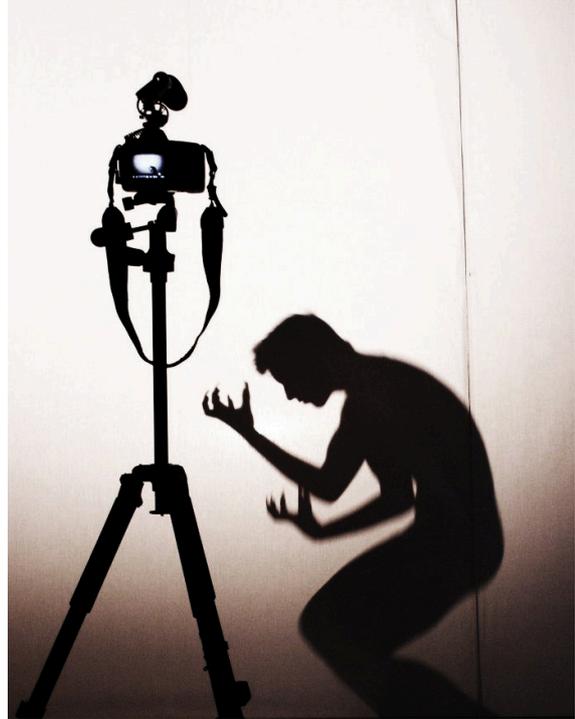
A diferencia de sus predecesoras, domina el escenario, sus movimientos y seduce al Sol.

Su mirada profunda, de águila, nos hace comprender que no sólo se domina ella misma, si no que domina todo el espacio de su alrededor, desde la colina hasta los horizontes formados por los bosques.

Estas características son las que construyen la luz del *Atardecer*.

6.5.4. Noche

El cuarto personaje en *Tres llums* corresponde a la *Noche*. Interpretada por Rubén Bellés, quien danza a través de la sombra. Manteniéndose en el anonimato. Un rasgo a destacar es que es la única figura masculina en el reparto. Esta decisión fue llevada a cabo con el propósito de mostrar un mayor contraste entre parte día y parte



nocturna. Respecto a la caracterización de la *Noche*, podemos decir que está claramente opaco. La sombra no nos deja ver a través de él para descubrirle, es un manto oscuro cuya misión parece que sólo la oscuridad le ha marcado mediante la danza. Esta secuencia está basada en los teatros de las sombras, cuyas historias estaban narradas mediante el juego de las sombras. También está basada en el cine expresionista alemán, quienes fueron pioneros en el uso de la sombra como personaje en el cine por primera vez allá en los inicios del siglo pasado. Esta mezcla de referentes no es en absoluto distante, sí cronológicamente hablando, ya que tal y como hemos explicado en el apartado 5.2.2. *El teatro de las sombras*, el arte del teatro de las sombras nace miles de años antes de Cristo y permanece hasta nuestros días, mientras que el cine expresionista alemán se nutre directamente de esta fuente milenaria. Y que tan solo hace un siglo que se empleó en la cinematografía contemporánea.

7. LA OBRA INÉDITA. Proceso de trabajo: producción

7.1. Cronograma

Una de las claves fundamentales en una producción artística es una buena organización del tiempo. Uno de los éxitos de *Tres llums* ha sido precisamente la gestión del tiempo.

Las bases de la convocatoria indicaban un plazo máximo de tres meses para poder realizar este proyecto. Por lo que inicialmente encajamos cada una de las macro fases de la producción en el esquema siguiente:

Primera fase: Pre-producción – del 1 al 29 de febrero

Segunda fase: Producción – del 1 al 31 de marzo

Tercera fase: Post- producción – del 1 al 30 de abril

Reproducimos a continuación un fragmento del cronograma inicial presentado a Las Naves.

El tiempo de realización de *Tres llums* es, y siguiendo el modelo de una audiovisual, de tres meses. Las fases de desarrollo son tres, ocupando cada una de ellas hasta un mes, dejando días de margen, y siendo un total de tres meses. Dichas fases son: **la preproducción, la producción y la postproducción.**

En la primera fase llamada **preproducción (1)**, se elaboran todos aquellos elementos imprescindibles para la creación del audiovisual. Es decir, se cierra el guión, donde se determinan los movimientos y acciones de los personajes, los escenarios y el uso de la música. Se aborda la dirección artística, es decir, ambientamos los escenarios, construimos el atrezzo (en este caso una urna), se diseña y realiza el vestuario para cada uno de los actores, se busca la mejor puesta en escena. Otro paso y muy importante también, es la búsqueda del personal, del equipo técnico que estará detrás de la cámara, también se reservará el material y herramientas necesarias para la creación del audiovisual. Y por

último, se buscarán los días de rodaje, de búsqueda de materiales, visitas a los escenarios, etc. Todo ello para que en la siguiente fase pueda funcionar correctamente, ya que en función de la exactitud de ésta, se conseguirá que el rodaje vaya sobre ruedas.

En la segunda fase, **la producción (2)**, es el momento en el que se pasa a la acción. Hablamos del mismo rodaje de la video creación *Tres llums*. Realmente un rodaje como el de este caso, puede concluir en menos de dos semanas, pero abarcará el mes completo por que siempre es recomendable dejar más de una semana de margen por si hubiera que repetir alguna secuencia o toma por posibles circunstancias. Que un rodaje surja bien depende en gran medida de la primera fase, si todo está bien atado en la preproducción, garantizamos un rodaje ágil y con grandes oportunidades a la creación. En esta fase se trata también de los traslados a los escenarios de rodaje para grabar, traslado de material, equipo artístico y técnico. En este caso, se grabará tanto en escenario exterior como en interior, siendo este en la sala polivalente de Las Naves.

En la última y tercera fase, llamada **postproducción (3)**, nos encontramos con todo el material generado en formato vídeo para posteriormente montarlo y dar forma a la video creación. Principalmente se trata del montaje de todos los planos que se consideren necesarios para la creación de *Tres llums*, pero también hay que tener en cuenta que se requiere de otros trabajos dentro de la misma fase, como son el montaje del sonido, que lo tendremos en bruto y habrá que limpiarlo y encajarlo con los planos. También será necesario la postproducción del color, que tratará de intensificar el color, la luz y el contraste en las imágenes de la video creación con el fin de crear una estética única y exclusiva para *Tres llums*.

Tres llums obtuvo todas sus metas según el calendario que se marcó durante la pre-producción del proyecto. Es más, dado que el desarrollo de la obra ocupó el plazo prometido éste se amplió un mes más, el mes de mayo, con el objetivo de perfeccionar los efectos visuales de la imagen y la creación de su propia banda sonora original.

A continuación marcamos las fechas de los eventos más significativos.

1- Pre-producción. Febrero.

- Guión
- Formación del equipo
- Guión técnico
- Búsqueda de las localizaciones
- Búsqueda materiales y atrezzo

2- Producción. Marzo.

- Ensayos
- Rodaje
- Entrevistas

3- Post-producción I. Abril

- Montaje
- Efectos especiales
- Etalonaje
- Composición musical
- Montaje del sonido

4- Post-producción II. Mayo

- Grabación de la B.S.O.
- Efectos especiales II.
- Entrevistas.

En la siguiente fotografía podemos ver el calendario original con los eventos marcados anteriormente.



7.2. Localizaciones

En *Tres llums* han sido necesarios hasta cuatro localizaciones diferentes, uno por secuencia. Se barajaron diferentes espacios a lo largo de la Comunidad Valenciana, todos ellos naturales y con diferentes características.

Por ejemplo, para la secuencia del *Amanecer* se buscaron espacios frondosos y profundos, evocando a la infinita sabiduría de la naturaleza.

Este fue uno de los primeros pasos dentro de la pre-producción y producción. La búsqueda del espacio físico, de la concreción en donde iban a desarrollarse las acciones ficticias y reales del equipo. La búsqueda de los alojamientos, de las áreas de descanso, de la compra de las dietas, del equipo técnico y recursos humanos necesarios, del guía de la montaña, del transporte, etc.

En primer lugar iniciamos la búsqueda de escenarios que se asemejaran o que fueran lo más parecidos posible a los descritos en el guión. Pero no sólo bastaba con eso, si no que a parte, debían de ser espacios cercanos a Valencia y que fueran prácticos y que conllevara un gasto no superior a lo planteado en el presupuesto.

Por ejemplo, este fue uno de los motivos por los que grabar tres días en el Delta del Ebro, fue descartado. Los costes de alojamiento y transporte suponían un gran gasto para poder afrontarlos.

Finalmente, la búsqueda de los escenarios adecuados y la adaptación de los mismos sobre los costes no fue tarea fácil. No obstante, dimos con los escenarios más óptimos y brillantes.

Se propusieron diferentes escenarios por secuencia, veamos cuales fueron las finales.

Sierra de Espadán

Escenario, como ya sabemos, perteneciente a las secuencias del *Amanecer* y del *Atardecer*. Pero con puntos de vista totalmente diferentes.



La aventura comenzó el 23 de marzo de 2012 en l'Estació del Nord de València, a las 19h00. Este fue el punto de encuentro de gran parte del equipo de *Tres Llums*. Destino: Sierra de Espadán, Castellón de la Plana.

El trayecto consistió en llegar a la estación de cercanías de Vila-Real, en Castellón de la Plana, posteriormente nos recogieron en

vehículo hasta llegar a la localidad de Sueras, muy próxima a una zona idónea para grabar dos de las secuencias.

Al llegar a la Plaza de la iglesia de Sueras, nos esperaba el posadero de una casa rural al que previamente había reservado cinco habitaciones.

Esa misma madrugada, planeábamos y ensayábamos los movimientos para la grabación de la secuencia del Amanecer en plena montaña y en horas de madrugada.

A las 4h00 de la madrugada comenzaba la sesión de maquillaje y peluquería para que sobre las 5h30 estuviéramos de camino a la zona del Castillo de Mau, localización perfecta para el *Amanecer*.

Hay que tener en cuenta, que dos semanas antes del rodaje en la Sierra de Espadán, un equipo reducido de *Tres llums* fue a esta misma zona para inspeccionarla, hacer pruebas de luz en el amanecer, tomar fotografías, etc con el fin de comprobar que efectivamente este era el espacio idóneo.

Como ya teníamos en nuestra base de datos la salida del Sol en la hora y minuto exacto, era cuestión de esperar una vez tuviéramos todo listo hasta tener al Sol en el horizonte de la montaña y entre las hojas del frondoso bosque.

Este fue el espacio que funcionó como telón de fondo para el Amanecer, donde creamos un mundo con tintes de fantasía. Donde el *Amanecer* explora el nuevo mundo que tiene ante sí.

El *Atardecer* se rodó muy cerca de la zona del *Amanecer*, concretamente, en la propia colina del Castillo de Mau. Si nos fijamos bien, podemos distinguirlo en el centro del primer plano de *Tres llums*.

Tal y como se explica en el apartado 5.1., sabemos que el rodaje de esta secuencia también tuvo lugar durante los mismos días que se

grabó el Amanecer, sus horarios fueron diferentes al querer grabar la luz del propio atardecer. Fue un reto grabar durante la puesta de Sol, teniendo en cuenta la corta duración que tiene esta maravillosa luz del fin del día.

La colina en la que se rodó, a lo alto del imponente Castillo de Mau, tiene forma semicircular, lo que pronunciaba más aún la idea de rito o ritual al Sol.

Los horizontes naturales de montaña poblada de árboles son justo los fondos buscados para esta secuencia, para una vez más, relacionar figura femenina con fondo natural. Además,



al estar en uno de los puntos más altos de esta zona, conseguimos que el Atardecer esté por lo alto de las montañas, esto y gracias a la colocación de la cámara en puntos bajos, buscando en ocasiones los contrapicados, crea la ilusión de poder, de soberanía de la fauna y flora que rodea a esta poderosa luz que baila al son del Sol.

En el apartado 5.3. que leeremos a continuación, hablaremos que los detalles de rodaje así como las dificultades temporales y atmosféricas que conlleva grabar en exteriores.

Sueca

La grabación de la secuencia de *Tres llums*, perteneciente a la luz del *Día*, tuvo lugar en L'albufera de València, en las proximidades de los arrozales de la localidad de Sueca.

Originalmente, tal y como hemos mencionado, se ideó el plan de rodar en el Delta del Ebro, con alojamiento en Amposta, Tarragona. Pero pronto se desechó esta idea a no aportar novedades respecto al escenario escogido en Sueca y por el desembolso que supondría para la producción invertir en otros alojamientos, dietas y transportes.

Finalmente la luz del *Día* brilló en su esplendor en una pequeña parcela de terreno donde predominan las gamas cromáticas doradas, ocres y marrones.

Esta gama cromática fue escogida por la representación de la luz del día como la luz más cálida, fuerte y vivaz. Los colores de su pelo y vestido acompañan a esta idea de la luz al fusionarse el color del personaje con el color de su entorno natural.

Este rodaje tuvo lugar el 27 de marzo, de 15h00 a 18h00, aprovechando al máximo la fuerza de la luz del día.

Espacio polivalente

El cuarto escenario elegido corresponde al espacio polivalente de Las Naves. Lugar habilitado para exposiciones y principalmente para ensayos de danza y de teatro.



Esta sala sirvió para grabar a la *Noche*, personaje que danza a través de su sombra proyectada sobre un bastidor de 5.00 metros de largo por 4.20 metros de alto.

Este espacio fue previsto desde el inicio del proyecto hasta el final, ya que reunió todos los requisitos para la elaboración de la misma.

En primer lugar por que estaba situado frente a nuestras oficinas. En segundo lugar por que era lo suficientemente grande como para desarrollar una danza expansiva. En tercer lugar por que podía permanecer completamente a oscuras a pesar de que fueran horarios de mañana y por último, no suponía gastos a la producción.

Este espacio no sólo sirvió para la grabación de la cuarta secuencia, si no que fue usada previamente para realizar los ensayos oportunos de vestuario y danza.

Fueron necesarias hasta tres reuniones en el espacio polivalente con el fin de perfeccionar las coreografías e interpretaciones de cada una de las actrices y actor. Aunque no sólo fue este el fin, ya que durante los ensayos grabamos las coreografías para posteriormente estudiarlas y desglosarlas por planos. Fue imprescindible el aprendizaje de todos los movimientos para que se interiorizaran y se expresaran desde el rol de cada uno de los integrantes del grupo. Por ejemplo, el equipo de estilismo tenía que expresar las sensaciones de cada danza para realizar un trabajo más preciso.

El rodaje de la Noche tuvo lugar el 29 de marzo de 2012.

7.3. Rodaje

Al igual que la elaboración de un cronograma que dirija a gran escala el proyecto, es necesaria a su vez, la elaboración de un organigrama o plan de trabajo que englobe los detalles más minuciosos.

A medida que se aproximan los tiempos marcados, es conveniente trazar los tiempos más precisos.

En el caso que nos ocupa, hablamos de un plan de trabajo ajustado a las jornadas de rodaje. Eso sí, siempre y cuando tengamos la certeza de todo lo que está escrito en este nuevo pequeño cronograma.

Pero antes de mostrar el plan de trabajo original de *Tres llums*, es conveniente que analicemos los propios días de rodaje por secuencias.

Día 1: Amanecer y atardecer

Uno de los mayores retos en esta secuencia y en prácticamente toda la obra, es el uso de escenarios exteriores. Y este mismo reto recae en el tiempo atmosférico. En *Tres llums* se necesita captar de la forma más natural y brillante la luz del Sol. Sólo disponemos de dos amaneceres y de dos atardeceres para grabar, puesto que más días supondrían un exceso de presupuesto.

Aquí reside el reto, ¿qué clima hará los días elegidos para rodar?

Para ello fueron visitadas y estudiadas diversas fuentes fiables del tiempo atmosférico. Como por ejemplo, la página web del Ministerio de Fomento, en donde se precisa con gran detalle el tiempo con gran previsión. Basándonos principalmente en esta fuente, elaboramos un plan de rodaje conveniente a todo el equipo y a nuestro aliado, el tiempo.

Por fortuna, en los dos amaneceres empleados para la primera secuencia, el tiempo fue espléndido, Sol despejado y sin vientos.

Tal y como hemos mencionado en el apartado anterior, los rodajes del Amanecer transcurrieron de madrugada.

La sesión de peluquería y de estilismo comenzaba a las 4h00, con una duración aproximada de una hora y cuarto. A las 5h20, nos disponíamos con todo el material y el guía de montaña, que nos transportó y guió por los senderos de la Sierra de Espadán.

Al igual que con el pronóstico temporal, era necesario recurrir a la fuente del Ministerio de Fomento, para determinar la hora exacta y el minuto exacto en el que el Sol despertaba en las montañas de la Sierra de Espadán.



El día 24 de marzo de 2012 a las 6h55 amanecía sobre nosotros.

Nuestra llegada al escenario se producía sobre las 6h15, teniendo el suficiente margen para dedicarnos a la preparación del material así como del vestuario y de las indicaciones de debían hacerse a la actriz Virginia Morant.

Son las 6h55 minutos, la toma del primer plano de *Tres llums* se produce, captando la luz real de un amanecer muy especial y que quedaría capturado por siempre.

Teniendo en cuenta el poco tiempo del que disponíamos para poder rodar el *Amanecer* tuvimos que ser rápidos para que grabáramos el máximo número de material. Si se hubiera grabado en un escenario, dispondríamos de mayor tiempo, pero al ser una luz viva, las horas de rodaje se redujeron a muy poco tiempo. Esto es imprescindible tenerlo en cuenta para que las sombras y el umbral lumínico no fuera demasiado diferente entre sí, o que provocaría errores de raccord en la continuidad de la luz.

A este aspecto tampoco ayudaba a la actriz, ya que debíamos de detener la grabación casi plano a plano por el frío que hacía a esas horas de finales de marzo. El diseño de vestuario del *Amanecer* es muy fino, ya que se resume en una gasa azul semitransparente. Por lo que debíamos grabar un plano de cintura para arriba mientras que Virginia Morant ya tenía sus pantalones puestos, en el momento de grabar sus pies, su ponía su chaqueta, dejando los planos generales a horas más cálidas.



Estos hechos favorecieron el rodaje ya que todo el equipo se encontraba a gusto a pesar de las condiciones climatológicas.

Esa mañana, el rodaje terminó sobre las 12h00, hora en la que ya habíamos vuelto a la casa rural de Sueras.

Tras la comida del mismo día, la estilista Amanda Fernández preparó a la siguiente actriz Rachel Merino, la luz del *Atardecer*. Sobre las 16h00, Rachel Merino ya estaba preparada.

Fue justo a esa misma hora, cuando el tiempo cambió drásticamente. El Sol se ocultó tras una montaña de nubes cuando ya estábamos de camino a la colina del Castillo de Mau, sobre las 16h15.

Igualmente, el equipo de *Tres llums* fue hacia su objetivo siguiendo atentamente al guía, ya que esta vez, el camino era rocoso, sin indicaciones y con una cuesta inclinada de 45 minutos a pie desde la falda de la montaña hasta la cima.

Tras el largo y cansado camino, llegamos a la cima de la montaña sobre las 17h00, el problema fue, que la montaña de nubes no se había dispersado. Comenzó el rodaje de la tercera secuencia con un ambiente muy gris y sin apenas luz. El tiempo nos había fallado.

Apenas nos mantuvimos una hora y media grabando con una idea muy cierta, los planos capturados no iban a servirnos o por lo menos no era lo buscado. Por lo que se cruzó dedos para que a la tarde del día siguiente, no existiera ni un ápice de nubes.

Volvimos a bajar la rocosa montaña hasta llegar al alojamiento sobre las 18h15. La sensación que se respiraba en el equipo en esos instantes era incierta, básicamente por la no captura de la luz.



Igualmente, quedaba una oportunidad más, por lo que esa misma noche, se continuó con el protocolo habitual. Se revisó junto con el director y las actrices todo el material generado en vídeo. Se llevó a cabo una nueva metodología por parte de dirección, con el objetivo de conseguir nuevos resultados.

Esta nueva metodología consistió en revisar el material grabado del *Amanecer* con la actriz del *Atardecer* y el material del *Atardecer* con la actriz del *Amanecer*. Con la idea de ser lo más objetivo posible en las tomas realizadas, ya que ninguna de ellas era la que se estaba viendo y valorando.

Este objetivo se consiguió, ya que cada punto de vista aportaba matices diferentes y aspectos que podían repetirse y mejorarse en el siguiente día de rodaje.

Efectivamente, por desgracia, los planos del *Atardecer* fueron muy oscuros y nunca se usaron en el montaje final.

A continuación, mostramos el plan de rodaje del día 23 y 24 de marzo.

VIERNES. DÍA 23 DE MARZO DE 2012

21H00 en l'Estació del Nord de València.

21:00H a 22:10H - TRAYECTO VALENCIA – VILA-REAL.

Llegada del equipo a la estación cercanías

04:00H a 05:00H - Maquillaje y peluquería de VIRGINIA MORANT

05:15H a 06:15H - Ida a la montaña Sierra de Espadán y vestuario.

06:55H a 11:00H - RODAJE SECUENCIA N° 1: AMANECER

13:00H a 14:00H - Comida

15:00H a 16:00H - Maquillaje y peluquería de RACHEL MERINO

17:00H a 19:00H - RODAJE SECUENCIA N° 2: ATARDECER

19:00H a 20:00H - Vuelta a casa rural. Fin jornada de rodaje.

Día 2: Amanecer y atardecer

Al día siguiente, el 25 de marzo a las 4h00, se repitió el ritual de la madrugada anterior. Con el inconveniente de que esa madrugada cambiaba la hora. Se retraba una hora todos los relojes, por lo que nos quitaban una hora de descanso bien merecida.

Aun así, el equipo completo trabajó duro hasta el último plano de la segunda mañana del *Amanecer*. Acabando a la misma hora, teníamos en nuestros discos duros lo que en un futuro sería una secuencia de *Tres llums*. Una secuencia de arranque, de fuerza y de brillo.



A la tarde, cuando Rachel Merino ya estaba maquillada y estábamos de camino a la cima de la mañana, el Sol brillaba con más fuerza que nunca. Preparándonos el atardecer más radiante de todo el mes de marzo.

Así pues, a nuestra llegada comenzó inmediatamente el rodaje del *Atardecer*, con unas imágenes espectaculares por la luz, la interpretación, el color y el horizonte de montañas. Así transcurrió el rodaje del *Atardecer* hasta que el Sol se escondió detrás del poderoso Castillo de Mau.



De nuevo, esa misma noche, se revisaron todos los planos con la misma metodología empleada el día anterior. Los resultados fueron sorprendentes, dejando al equipo muy motivado.

Tras un largo descanso, a las 15h00 del lunes 26 de marzo, volvíamos a la ciudad de Valencia. terminando así, las dos primeras jornadas de rodaje de *Tres Ilums*.



Día 3: Día

27 de marzo de 14h00 a 17h00

Al igual que las secuencias 1 y 3, la segunda secuencia, el *Día*, necesitaba una tarde despejada en donde el Sol diera todo de sí. Guiándonos de nuevo en las fuentes como el Ministerio de Fomento, conseguimos que el rodaje surgiera con naturalidad.

Esta jornada se desarrolló con una particularidad especial, indispensable en el mundo audiovisual para la difusión y publicidad del producto. Al final del trabajo, sobre las 18h00, llegó un equipo de la televisión local de Sueca, localidad muy próxima al lugar de rodaje. El objetivo de la televisión fue hacer una entrevista sobre el proyecto *Tres llums* y sobre el colectivo de *Producciones 451*.

El rodaje transcurrió con normalidad, una vez en el escenario natural que se convertiría en la puesta en escena, el primer paso a seguir fue la preparación del maquillaje y del vestuario.

Sobre las 15h15 del 27 de marzo comenzó a tomarse las primeras imágenes del *Día*, interpretado por la pintora Lorena Beferull, cuyo personaje estaba creado con la finalidad de transmitir la luz más poderosa del transcurso del día. Su coreografía está basada en los giros y saltos, con la finalidad de transmitir viveza y alegría.



El escenario escogido contenía todos los elementos que marcan estas características, tales como la hierba verde con pequeñas flores amarillas o

bien los juntos ocres altos y esbeltos que encajaban perfectamente con los colores y movimientos del *Día*.

Al igual que en las anteriores secuencias, el plan de rodaje del *Día* mantuvo el siguiente esquema fílmico: en primer lugar la grabación de los planos master, en segundo lugar la toma de los planos cobertura y en tercer lugar los planos recurso.

Para que este esquema quede claro, explicaremos a continuación su proceso basado en el libro *Elementos constitutivos del retrato cinematográfico*, de Josep Prósper:

Plano master

Se tratan de aquellos planos en los que se graba una acción cualquiera en una sola toma y que ocupa el mayor espacio dentro del plano; por ejemplo, una acción transcurrida entre varios personajes en un plano general.

Gracias a este tipo de plano nos aseguramos que todas las acciones quedan registradas en una sola toma con el objetivo de dar continuidad entre acciones sin riesgo de que no tengan relación entre sí.

Plano cobertura

Son aquellos planos que concretizan a los planos master. Es decir, una vez has grabado el plano master, para conseguir más dinamismo en el montaje y más expresividad en la narración, es conveniente grabar todas las acciones del plano master en otros más cercanos tipo primeros planos. A estos planos se les llama plano de cobertura.

Garantizamos mayor dinamismo en el montaje y mayor complicidad entre ficción y espectadores.

Plano recurso

Son aquellos que sirven para dar mayor variedad visual a la puesta en escena. Por ejemplo, en *Tres llums*, hay planos recursos principalmente en el inicio de la obra. Son aquellos en blanco y negro que nos muestran un bosque en silencio, apunto de despertar, como el tronco tumbado, la ramita con telaraña.

Esto significa que para agilizar la grabación de esta obra, fue usado el planteamiento de grabación utilizado en las producciones norte americanas y europeas con el fin de optimizar tiempos.

En el siguiente apartado, La puesta en escena, explicaremos en qué consiste el planteamiento por grabación de planos master, cobertura y recursos.

Día 4: Noche

4 de abril de 09h00 a 14h00

La Noche fue la última secuencia grabada para *Tres llums*, la número 4 dentro del guión. Es la única secuencia grabada en interiores y que representa, dentro de la estética, todo lo contrario a lo bello de la luz. Hablamos de lo siniestro, de la sombra, de la expresión de lo desconocido mediante la silueta de una figura masculina en negro. Se trata de la danza de la noche, de la ausencia de luz del Sol, de la ausencia del color del *Día*, del *Amanecer* y de la *Noche*.

Dos días antes de la grabación la empresa contratada de carpintería nos proveyó de listones de madera de 6 metros de alto por 4 metros de largo. Tras el montaje realizado por la empresa, se mantuvo guardado en la sala polivalente de *Las Naves*. Al día siguiente el equipo compró lonas blancas para que, a modo de bastidor gigante, abarcara toda la superficie del cuadro. Se emplearon grapas para que la lona estuviera lo más tensa posible, así evitar movimientos involuntarios provocados por el aire.

La Noche tiene como valor añadido que fue grabado como en los teatros chinos o teatros japoneses. Por lo que la escenografía fue creada como en los teatros orientales.

Como podemos observar en las siguientes fotografías tipo *making of* de la secuencia de la *Noche*, analizamos el montaje de la escenografía.

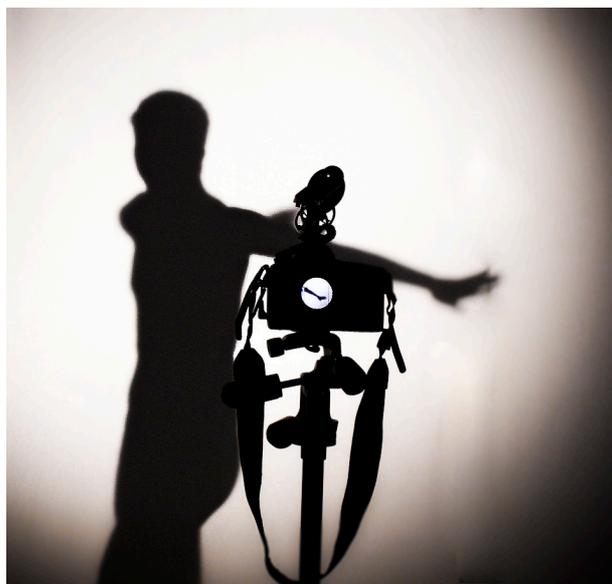
En primer lugar, el gran bastidor fue ubicado en el centro de la sala polivalente de *Las Naves*.



Tras él, y como segundo objeto, se encontraba un foco tipo fresnel de 500W adquirido por nuestra producción. Éste se encontraba detrás y en el centro del bastidor, y a unos cinco metro de distancia de la lona.



El segundo elemento a disponer, fue al propio actor, Rubén Bellés. Quién se dispuso en el centro del bastidor y el fresnel. Pero tan sólo a una distancia de 30 centímetros de la lona, con el objetivo de conseguir una mayor definición de su sombra proyectada en la lona. Bajo los pies del actor, dispusimos unas indicaciones marcadas con cinta de carroceros, en forma de rectángulo se indicaba que tan sólo en un espacio reducido de 50 centímetros de largo y por 20 centímetros de profundidad, el actor debía desarrollar la coreografía de la noche.



El cuarto elemento a disponer estaba reservado para el director y la cámara, quien con las indicaciones oportunas debía grabar y dirigir al actor al mismo tiempo. Sin perder ningún paso coreográfico y

tampoco la expresividad del cuerpo y manos del personaje.

El proceso más complicado de esta jornada fue el montaje de la escenografía y el de mantener definida la sombra del actor en la lona.



7.4. La puesta en escena

¿Qué es el cine? o mejor dicho, ¿qué es la puesta en escena? Muchos son los pensadores del cine quienes allá por los años cincuenta comenzaron a plantearse esta y otras muchas más cuestiones acerca del cine. Nacen así las primeras teorías y reflexiones filosóficas sobre el cine.

André Bazin fue uno de los pioneros en despertar este interés acerca del cine desde un punto de vista teórico. Prueba de ello es su libro más reconocido a nivel mundial, cuyo título corresponde a la pregunta más compleja a cerca del cine: *¿Qué es el cine?*

Para Bazin, el cine es “saber poner todos los elementos de los que le alimenta el arte cinematográfico para poder captar la verdadera esencia de la realidad y del mundo. [...], Bazin considera que es la profundidad de campo y no el montaje la gran herramienta cinematográfica. No reniega del

montaje, pero piensa que es una manera de forzar la realidad que en muchas ocasiones no es conveniente. Bazin siempre prefiere la composición de la imagen en profundidad, pues le permite encuadrar una parte de la realidad de manera más directa, sin intervenciones que puedan suponer un desvío o una mala interpretación.” (Fuente: Wikipedia).

Bien, en este apartado trataremos algunos puntos que marcan la diferencia a la hora de crear un estilo cinematográfico o dentro del lenguaje audiovisual.

Cuando decidimos qué elementos encuadrar en un plano, estamos decidiendo qué elementos compondrán la imagen que se desea capturar. Para que esto suceda, hace falta principalmente el interés por este lenguaje, que no es más ni menos que la que responde a la imagen, a lo visual.

En *Tres Ilums* sucede esto. Cuando el director decide qué elementos compondrán su escena o secuencia, comienza a generarse algo llamado cine. La ilusión del movimiento, la magia por crear nuevos mundos y universos.

Tres Ilums no deja de serlo, es un universo creado y capturado por un equipo que pretende mostrar su visión de la luz y las sombras a través de la danza en la naturaleza



Precisamente esto es la puesta en escena, la unión de diferentes elementos que compondrán la imagen, donde se desarrollarán una serie de

acciones que definirán nuestro universo. La naturaleza es el telón de fondo en este proyecto, junto a un no lugar dedicado a la Noche, quien bailará sin tener un espacio ni tiempo concreto. Si a esto le sumamos los encuadres, el punto de vista y el montaje habremos creado la puesta en escena. No hay que obviar que también dependerá de la estética, del cuidado de ésta, gran parte del éxito del gusto por las imágenes vistas, por muy crueles que haya podido ser una escena o un film.

Marcel Lherbier bordea la metáfora entre director de orquesta y director de cine señalando que “el realizador, el jefe de abordaje (o director de orquesta), desde que penetra con su partitura bajo el brazo en una de las vastas naves llenas de cables, con un volumen de madera contrachapada, desde que se instala en la parte trasera, en el puente de los gallardos maquinistas , entre el sextante del apuntador y la barra del timón panorámico, desde que la pesada embarcación del decorado larga sus amarras de ruidos, parece oscilar bajo la Baragunda de los técnicos hacia los fuegos del alta mar eléctrica y, si quiere alzarse hasta la auténtica creación, se quiere convertirse en el autor de la película, debe sentir que ha llegado la hora de probar maestría, de amasar la materia misma de su arte. Se negará asimismo a filmar las tomas que comienzan con la transcripción simple, lo más fiel posible, de la palabra escrita a la imagen, para un cabotaje sin riesgo ni sorpresa en dirección a las costas del asunto.” (Cómo pensar el cine. Pág. 69:2001).

Aquí reside el verdadero peso del director de la escena, rol que en los países francófonos durante los años cincuenta lo designaban como el ‘mise en scene’. Este peso, o mejor dicho responsabilidad, recae sobre el director por que al igual que el director de orquesta organiza las notas producidas por los músicos, el director de cine organizará a los actores y elementos de la puesta en escena para que éstos cobren vida y sentido a lo largo de una obra como *Tres llums*.

Es preciso matizar los conceptos entre cine y video arte. En *Tres llums* se han aplicado los métodos de trabajo tradicionales del cine, para *Producciones 451* es imprescindible aplicar las fórmulas del cine para crear

obras audiovisuales, ya pertenezcan a la ficción o al video arte, como *Tres llums*.

La estética y los resultados se han respetado y en ningún momento el cine y el audiovisual se han contrapuesto, es más, se han unido para ser dos grandes aliados.

Muchos son los cineastas que critican esta nueva forma de hacer cine, no obstante, tenemos la fortuna de que cualquier cineasta puede lanzarse a crear su primer largometraje utilizando el formato y los métodos del vídeo, que perfectamente encajan con los métodos del cine tradicional.

Hoy en día tenemos la oportunidad de trabajar el lenguaje del cine no sólo trabajando desde los formatos 35 mm, etc, sino que gracias a los avances tecnológicos tenemos a nuestro alcance desde los años 80 hasta la actualidad un revolucionario formato: el vídeo.

8. LA OBRA INÉDITA. Proceso de trabajo: post-producción

En este último capítulo del proceso de creación de *Tres Ilums*, vamos a analizar la fase de post-producción. Es decir, abordaremos todos los puntos relacionados con el resultado final de la obra.

Consideramos abordar hasta tres puntos para analizar el resultado final.

En primer lugar trataremos de analizar la estética en la imagen de

Tres Ilums.

En segundo, hablaremos sobre el software empleado que ha sido necesario para la creación de los efectos visuales en *Tres Ilums*.

Y por último, trataremos el sonido y la banda sonora original (B.S.O.), así como su proceso de creación y sus antecedentes.

8.1. Relativo a la estética de la imagen

Tras años de experiencia en el campo audiovisual y con varios proyectos terminados, no puedo dejar de ver que uno de nuestros mayores logros en estas producciones ha sido la de mantener la estética. Para nosotros es esencial que la estética perdure a lo largo de todo *Tres Ilums*, pues es un factor que hace verosímil una acción o incluso un nuevo mundo.

En este apartado no hablamos de la tecnología, puesto que podemos crear estética con instrumentos de captar movimiento anticuados o modernos y siempre conseguiremos mostrar una estética u otra, dependiendo siempre de qué se quiere contar.

En *Tres Ilums* prima la belleza y lo siniestro. Narrando a través de la elegancia en las imágenes, en los sutiles movimientos de cámara y en los sensibles movimientos de los personajes. La limpieza en cuanto a elementos en pantalla es primordial, saber cuántos personajes van a aparecer y el por qué de tal número, saber por qué realiza este movimiento y no otro, saber por qué este vestuario y

este maquillaje. A la estética de la imagen hay que verla como un ente, como una serie de masas que bien compuestas crean belleza por encima de todo.

En este video arte se busca la sencillez, así como en mi última obra titulada *L'ennéagramme*, donde la coreógrafa Sheila Toledo baila en un espacio totalmente austero y vacío. Por que ahí es donde considero que reside la belleza, en componer un buen bodegón escogiendo pocos elementos y sabiendo por qué aparecen en tu cuadro en movimiento.

El *Amanecer* nace acompañada de una masa de árboles infinitos que la arropan en sus suaves movimientos y en los que armónicamente se balancea a son del Sol. Así ocurre tanto en la segunda como en la tercera mujer, la luz del atardecer. No obstante, si queremos hablar de sencillez, veamos la cuarta secuencia; la *Noche*, quien baila al son de la Luna, sin espacio, sin tiempo.

En esta secuencia podemos ver que a nivel de fotografía vemos una aureola en sombra que bordea los límites del rectángulo que nos permite ver la obra. Remite claramente a aquella fotografía del cine de los años 20, cuando la película sensible aun no era capaz de captar la luz en todo su cuadro. Un ejemplo de esto es la propia película *Le Passion de Jeanne d'Arc* (1928) de Carl Theodor Dreyer, referente a nivel de dirección de fotografía para la *Noche*.



8.2. Relativo al software empleado.

Una vez seleccionados los planos correspondientes de cada secuencia, se organizan detalladamente (por nombre y fecha) en diferentes carpetas para que, en caso de búsqueda o revisión, sea muy sencillo acceder a la gran cantidad de planos generados durante las jornadas de rodaje.

En *Tres llums*, se han contabilizado más de 287 planos (un total de 30 GB) entre las cuatro secuencias que componen el video arte y por sus respectivos seis días de rodajes.

De tal número de planos, fueron necesarios cuatro días completos para su selección. Es decir, escoger los planos más estéticos, más bellos, más expresivos y por supuesto, que cumplieran las condiciones técnicas para su funcionamiento en la imagen.

Tras esta primera pre-selección, quedaron contabilizados 48 planos para la secuencia del *Amanecer*. Para el *Día* se pre-seleccionaron 32, para el *Atardecer* fueron 58 y por último, para la *Noche*, se escogieron hasta 31.

El software empleado para el ensamblaje de planos y posteriormente el montaje final de *Tres llums* fue el siguiente; Final Cut Pro, Adobe After Effects, Color y Compressor. Veamos en que consistía cada una:

Edición de vídeo: Final Cut

El primer paso que dio forma narrativa a este video arte, fue la de su edición, y con esto nos referimos al montaje lineal de *Tres llums*.

El software empleado para el montaje fue la herramienta más extendida entre los profesionales del audiovisual. Esta es, sin lugar a dudas, Final Cut Pro, versión 7.0. Esta herramienta nos ofrece un sin fin de posibilidades creativas, y gracias a que *Tres llums* cuenta con un guión y una pre-producción, sabíamos cómo contarlo.

Fueron editándose las cuatro secuencias simultáneamente, sin dar preferencia a una sobre otra, con el objetivo de ser equilibrado en cuanto al montaje y tener una visión panorámica (en el time line de FCP) de la obra a montar.

Comienza de este modo un largo proceso que ocupó prácticamente todo el mes de abril y mitad de mayo.

Finalmente, la pre-selección de planos, quedó mayormente reducida, ya que durante las sesiones de montaje, se desecharon otros planos y se incorporaron otros tantos. El resultado fue el siguiente: de la primera secuencia se usaron hasta 36 planos de los 48 iniciales. De la segunda; 27 de los 32 pre-seleccionados, de la tercera hasta 52 de los 58 y de la última secuencia; 26 de los 31 planos iniciales.

En total, son 141 los planos que componen armónicamente *Tres llums*.

A nivel narrativo, el montaje de esta obra es lineal y narra una de las historias más antiguas que conoce el ser humano. El inicio del día con la llegada del Sol y la llegada de la *Noche* tras la puesta del Sol. Este es el fuerte de *Tres llums*, contar y narrar el primer foco de luz que conoce nuestra Tierra a través de su fauna y flora.

Es precisamente por este contexto, que podemos decir, que *Tres llums* está basado en los clásicos cánones de la narración: planteamiento, nudo y desenlace. Fácilmente podemos encajar este esquema en las cuatro secuencias, correspondiéndoles a nivel general su propio diorama.

El planteamiento como la propia vida del Sol, desde que despierta, está en lo más alto y hasta que finalmente acaba ocultándose tras las montañas para dar paso a la *Noche*, el nudo de nuestra historia. En cuanto al desenlace, es sencillo, corresponde al último plano de *Tres llums*, al nuevo amanecer del día siguiente. Y con esto damos a entender que se trata de un ciclo vital y natural del planeta.

Creación de los Efectos Especiales: After Effects

A finales de abril, el montaje de *Tres llums* estaba muy avanzado, principalmente la secuencia del *Amanecer*. En particular, aquellos planos en los que era necesario aplicar los efectos especiales correspondientes. Tal y como hemos indicado anteriormente, por exigencias de guión, es necesario usar una segunda herramienta paralela a Final Cut Pro 7.0.

Dicha herramienta, o software, es *Adobe After Effects versión CS 5.1*.

Emplear AF5 tuvo como objetivo el de crear un efecto especial muy concreto. Este efecto especial transforma el blanco y negro de los planos a color. Pero no drásticamente o de cualquier forma, si no que debíamos hacerlo de forma elegante y sutil. Es decir, colorear del blanco y negro a color dándole solo a aquellas zonas donde el *Amanecer* pasa o toca.

Esto es al más puro estilo de *La Lista de Schindler* (1993), en la que si recordamos, existen una serie de escenas en la que una niña judía es transportada por los alemanes a un campo de concentración. Lo particular e interesante de estas escenas, el que todo el film y por supuesto sus escenas, son en B/N exceptuando a la niña, que mantiene el color vivaz y rojo de su chaqueta.

La primera escena en la que usé dicho efecto, fue en la que el *Amanecer* sobre pasa un tronco derrumbado.

Como podemos ver en las imágenes, vemos como el plano del tronco y su entorno están en blanco y negro. Mientras que el contorno y el dintorno del *Amanecer* permanecen en color.

Esto tiene un objetivo crucial en *Tres llums*, es más que un efecto especial creado exclusivamente para este video arte, ya que con ello incrementamos el sentimiento del despertar del Sol, del *Amanecer* que juega con la luz que el Sol le presta para que le ayude en la tarea de dar luz y color a su bosque.

Pasos de creación de los FX

Tal y como acabamos de indicar, estos efectos especiales están creados exclusivamente para esta pieza. Se trata de un tipo de efecto creado manualmente y no de forma automática. Está considerado dentro de los métodos de la rotoscopia.

- En primer lugar, enviábamos los planos al software After Effects, siempre trabajando desde el material en bruto para no perder calidad de imagen.
- En segundo, creábamos tantas capas de ajuste fueran necesarias por número de planos a post-producir.
- En tercer lugar dibujábamos una máscara dentro de la capa de ajuste que, tras indicarle saturación 0% a la zona que queríamos en B/N, comenzábamos a mover frame a frame la máscara con el objetivo de seguir los movimientos del Amanecer.
- Y por último, una vez aplicado el efecto especial, lo exportábamos a Final Cut Pro 7.0.

Hay que tener en cuenta que este proceso, a ser totalmente manual, costó alrededor de tres semanas de mayo para que estuvieran terminados todos los planos en los que fuera necesario este efecto especial. No obstante, el esfuerzo resultó dado que después de todo el trabajo, los objetivos se cumplieron y las ideas a transmitir adquirieron mayor fuerza por un conjunto de elementos favorables: interpretación, montaje, efectos especiales y música.

Post-Producción de las imágenes: Color

Este es el último proceso dentro de la Post-Producción Lineal en *Tres Ilums*. Se trata pues, de dar el color y caracterizar la estética final del proyecto. El contraste de las sombras, los negros que viran hacia azules, los blancos rotos, los brillos desaturados, la atmósfera granulada, y un largo etcétera que se convierte en lo que finalmente vemos en pantalla.

Para este proceso se precisa de un software muy concreto que da resultados óptimos en cuanto al audiovisual se refiere: el conocido *Color*, complemento indispensable de Final Cut Pro.

Si decimos que este es el último proceso es por una razón evidente. Cuando usamos *Color* nos transporta a una nueva interface para que coloreemos libremente las imágenes. Pues bien, cuando esto sucede y terminamos los retoques oportunos, exportamos los planos retocados a Final Cut Pro y una vez hecho esto, no podremos modificar los planos ni el montaje libremente, ya que *Color*, recorta la duración de los planos según el montaje final.



Por lo que una vez aprobado unánimemente el montaje final por el equipo encabezado, comienza este gran proceso de creación visual.

En *Color* disponemos de infinidad de posibilidades de lo llamado dentro de la jerga del audiovisual y cine: etalonaje.

Esta palabra define la igualdad entre planos consecutivos, consiguiendo que no sólo el raccord de movimiento haga unir los planos entre sí, si no que también esté apoyado por el etalonaje, es decir, la unión entre planos mediante el color, la luz, el contraste, etc. De esta manera conseguimos una sola unidad, aunque hayan planos grabados en diferentes días y horarios.

En *Tres llums*, el proceso de etalonaje se llevó a cabo tras finalizar el montaje y los efectos especiales. Ya que es el último paso en cuanto a la imagen se refiere.

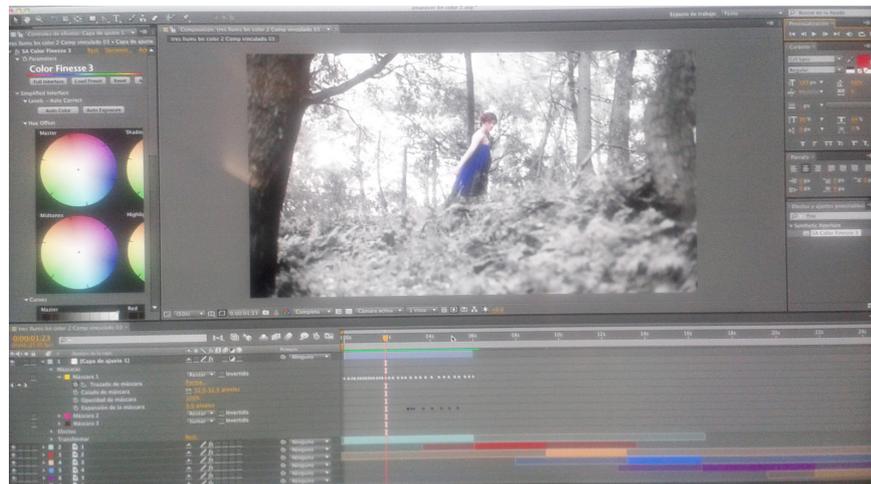
En primer lugar se etalonó las imágenes del *Amanecer*, queriendo obtener una imagen limpia y colorista. En el inicio de este video arte, el B/N se apodera de la imagen, sumergiéndonos en un bosque oscuro y muy contrastado hasta llegar a la imagen del *Amanecer* en B/N, donde la fotografía se atenúa, el blanco predomina hasta que finalmente, la luz da color al propio *Amanecer*, personificado como mujer. En donde esta figura femenina capta la luz, por lo que refleja y da color a los objetos de su alrededor.

Estos colores se han tratado de forma que inicialmente sean sutiles respecto al B/N para que una vez conseguido el color, sean especialmente llamativos y coloristas.

En la segunda secuencia, durante el *Día*, hay aspectos similares al *Amanecer*. No precisamente por el B/N, pero sí por el poder de colores dorados que se representa en la imagen. El dorado, los amarillos, los ocre tierra, son los colores que predominan en esta secuencia. Queriendo expresar el mayor colorido y expansión de la luz.

En la secuencia tercera, el *Atardecer* nos ofrece otra gama cromática que nos lleva a pensar y a sentir de forma muy diferente. En este caso, el juego clásico de complementarios entre verde y

rojo es el que desempeña un papel esencial en esta danza. El rojo lo lleva el propio *Atardecer* como atuendo, un rojo vino que acompañado de los sensuales movimientos de esta nueva figura femenina, nos transporta del descubrimiento y la expansión de la luz a la pura atracción de la luz rojiza del atardecer.



El rojo es un punto, o una mancha, dentro de un frondoso bosque verde en los planos generales de dicha secuencia. El verde juega una posición esencial en cuanto a composición de color se refiere. Nos ayuda a focalizar la vista en la nueva luz que poco a poco se apaga hasta volverse en blanco y negro.

La *Noche* es, a niveles estéticos, temporales y espaciales, la que rompe con la regla. No sabemos en qué espacio estamos, no vemos ninguna referencia temporal, estamos, ante la propia representación de la Noche a través de lo masculino. Los colores desaparecen, el B/N invade la imagen y la sombra entra en juego con una sensual danza como su antecesora.

Teniendo en cuenta que las imágenes en bruto, es decir, las que se capturaron en el momento de grabación, son en color y todas ellas poseen una gama cromática anaranjada debido al foco de tipo fresnel empleado en la secuencia, ha sido la que más trabajo de postproducción y efectos especiales nos ha llevado.

Se han borrado manualmente cualquier pliegue creado por la sombra, y por supuesto el punto de luz del foco, que quemaba la imagen.

La sombra se contrastó respecto al fondo quedando así muy oscura, efecto deseado y creado gracias a una buena situación del foco y a la buena distancia medida entre el foco, actor y bastidor. Con la herramienta Color se contrastó a la Noche para conseguir efectos más dramáticos entre figura y fondo.

En definitiva, hay que tener en cuenta que los programas como After Effects y Color, nos ayudan a conseguir los efectos deseados pero esto no sería posible sin una buena base, con una buena planificación que vislumbre de antemano los resultados finales.

Render: Compressor

Aunque para algunos no forma parte como herramienta de postproducción y para otro sector sí, me decanto a dedicarle unas líneas a esta parte imprescindible de la producción.

Compressor es el software que utiliza Final Cut Pro para exportar las producciones audiovisuales creadas desde dicho programa.

Desde él se determina los parámetros y características que un vídeo o película para a tener como clip de vídeo independiente sea en el formato que sea; MPEG-2, AVI, MOV, OGG, etc.

Tres llums fue grabado a una resolución de alta definición 1920x1080 megapíxeles pulgada en formato MOV. Hoy en día es la máxima resolución que existe en el mercado del audiovisual. Para respetar estos parámetros es necesario respetar desde Compressor estos parámetros dejándolos iguales aunque se cambie el formato. De esta manera, *Tres llums* se visionará desde cualquier dispositivo a su máxima resolución, respetando el trabajo de todo el equipo de delante y detrás de la cámara.

En este caso, *Tres Ilums* se ha exportado en el que consideramos el mejor formato y códec usados en el mercado. Ahora bien, todo depende de cual va a ser su función. En el caso del trailer de *Tres Ilums* se hizo una versión MOV a 1920x1080 con códec H264, características usadas para el ámbito online.

Respecto al formato finalmente usado para cuestiones de reproducción en DVD para proyectores y ordenadores, ha sido el MPEG-2 a 1920x1080 píxeles pulgada. Cuyo formato mantiene las calidades originales, asegurándonos una visualización del proyecto lo más fiel posible a los resultados deseados.

8.3. Relativo al sonido y a la B.S.O.

Si bien en el cine y en el audiovisual la imagen cuenta un 50%, el otro 50% corresponde a la pista de audio, englobando al sonido diegético, extradiegético y a la banda sonora original.

Entendemos como sonido diegético a aquel que se produce dentro del universo de los personajes, es decir, a aquellos sonidos que producen los personajes u otros factores y que sin embargo hacen creíble y otorgan profundidad a los mismos. En este caso, siempre que nos refiramos al sonido diegético en *Tres Ilums*, estaremos hablando de, por ejemplo, los pájaros que cantan en la apertura de la obra.

Sin embargo, si hablamos de un elemento auditivo extradiegético en *Tres Ilums*, hablamos de la banda sonora original, puesto que no está presente para los personajes. Está fuera de su universo, lo que lo convierte en un elemento exterior y que disfruta el espectador con tal de sumergir el sentido del oído en la historia.

Consideramos esencial hablar del sonido diegético puesto que tiene un sentido fundamental. Desde el inicio escuchamos a la fauna del

bosque entre tinieblas y de cómo los ruiseñores cantan con el fin de despertar al propio Sol. Estas vocecillas son acompañadas de la música que caracteriza a *Tres llums*, hasta que finalmente la música se apodera del campo de la imagen y es ella por sí sola quien dará voz propia a la luz.

Todos estos factores auditivos son los que caracterizan a cada una de las luces, esencialmente al *Amanecer*, quien descalza camina entre hojas y ramas secas que escuchamos crujir y romperse a su tímido paso.

El sonido: Adobe Soundbooth CS 5.1.

El sonido diegético en *Tres llums* fue capturado desde la propia toma en bruto y en directo, usando un micrófono tipo RODE unidireccional. Dicho instrumento nos ofreció muchos matices con los que posteriormente pudimos trabajar en la post-producción.

Al igual que en la imagen debemos retocar plano a plano el color bruto, debemos hacer lo mismo con los sonidos captados de los micrófonos, ya que por muy alta sea la gama de micrófono, hay que realizar una serie de operaciones de limpieza y de ecualización.

Para ello ha sido usado un nuevo software de post-producción de sonido llamado Adobe Soundbooth versión CS 5.1.

Una vez montados los clips de audio adecuados y correctos para la secuencia del *Amanecer*, fueron exportados del time line de Final Cut Pro en formato WAVE e importados en Soundbooth para proceder a la eliminación de ruido y posterior ecualización.

La limpieza consistió en suprimir las ondas de ruido de baja frecuencia para no escuchar ningún sonido creado por una ráfaga de viento o de una simple respiración no deseada.

El último proceso es el de ecualizar, que consiste en aumentar o disminuir la ganancia de cada frecuencia disponible. Podemos dar más carácter a un instrumento o restarle protagonismo sin necesidad de recurrir al volumen. También podemos dar al sonido más brillo. En general, y en Tres llums, el proceso se creó de forma discreta, para que no se apreciara ningún ápice de sonido artificial.

La Banda Sonora Original

Al igual que la banda de sonido, dotamos a esta pieza de música compuesta originalmente para el proyecto. El encargado de componer la B.S.O. fue José Antonio Esteban junto a sus músicos Christian Álvarez y Alfredo González.

En primer paso para comenzar a componer fue llegar a un acuerdo en cuanto a instrumentos se refiere y cantidad de masa orquestal. Originalmente íbamos a contar con un violinista, un clarinetista, una soprano y un piano. De hecho, las primeras composiciones del mes de mayo fueron creadas a partir de estos timbres en formato digital, para que antes de grabar, el autor tuviera una idea cercana a cómo iba a sonar. Como Tres llums es un proyecto en el que los personajes interactúan solitariamente, se ideó buscar un timbra diferente por cada luz y sombra. Tras las pruebas digitales observábamos que los resultados eran demasiado cargantes, es decir, había demasiada masa musical, lo que provocaba que la música se impusiera sobre la imagen. Llegados a este

interesante punto, nos dimos cuenta de que la simplificación instrumental era la clave del éxito de la B.S.O.

Se llegó a hacer hasta nueve versiones de música diferente para *Tres llums* en formato digital, para que el equipo escuchara junto a las imágenes de la pieza. Hay que destacar que el compositor reside en Cuenca, y que trabajaba desde su despacho en el Conservatorio Superior de Cuenca. Nuestro equipo está en Valencia, lo que nos obligó a abordar este proceso a través de Internet: mails y *Skype*.

Finalmente decidimos que el violín, instrumento predilecto del autor, iba a ser usado para las tres escenas de la luz. José Antonio compuso una gran pieza musical que hila perfectamente las secuencias entre sí, además la interpretación de Alfredo González, como violinista, dota de voz a las tres luces que bailan junto al Sol.

En la *Noche* iba a sonar una trompa, de la mano de músico Ramón, pero finalmente, por tiempos y otras circunstancias, no pudo grabarse con él y decidimos usar el timbre del clarinete. El clarinete está interpretado por Christian Álvarez, que al igual que su compañero violinista, trabajan en el conservatorio superior de Cuenca.

Tengamos en cuenta que se usó un instrumento por concepto, el violín para el día y el clarinete para la noche. Las notas musicales siguen los movimientos de nuestros personajes con de transmitir las ideas fundamentales no sólo a través de la imagen si no que también desde la música.

Hay que tener en cuenta que hasta que no dimos el visto bueno a la versión digital creada por el compositor, no se llevó a cabo la grabación musical, que también fue hecho en el estudio de grabación profesional del clarinetista. Tras elegir la pieza final, se envió la partitura a los respectivos músicos para que la estudiaran. Tuvieron una semana completa para ensayar y proponerles ideas al compositor. Finalizado este punto, se llevó a cabo la grabación de la banda sonora original para *Tres llums*.

Las directrices del autor hace el compositor para la creación de la misma fueron claras y concisas, hasta no llegar al punto buscado no se dejó de trabajar en diferentes ideas, aunque los pilares siempre fueron los mismos. Para que la B.S.O. funcionara, era necesario tener en cuenta los conceptos de la luz, noche y naturaleza, de lo bello y lo siniestro, del contra punto occidente y oriental, etc. Fue imprescindible usar la palabra *respirar* que la aplicamos para explicar que ha de haber un diálogo entre música e imagen, que no inunde la música nuestros oídos y no nos deje escuchar el silencio. Esto es fundamental para un buen equilibrio entre el juego de los estímulos visuales y sonoros.

9. PRESUPUESTO

La obtención de la beca de artista residente en Las Naves significó no sólo conseguir los medios tecnológicos y recursos humanos para la creación de una obra, si no que también representó la subvención económica de hasta 3000 Euros.

Una de las premisas necesarias antes de conceder la subvención, fue la de desglosar de forma creíble y lo más concreta posible, un presupuesto global ajustado a la cuantía concedida.

A continuación podemos ver el desglose presupuestario inicial presentado en la solicitud.

Desglose del presupuesto por mes:

Mes 1: PREPRODUCCIÓN - Atrezzo, reservas en general, telas, vestuario, material para la construcción de la urna y herramientas para montaje,...

Subtotal: 650 euros

Mes 2: PRODUCCIÓN – Alquileres, herramientas y materiales para rodaje dentro y fuera de las Naves; fresnel, filtros de luz, trípodes, cámara canon 7D, monitor lcd, r il, reflector de luz, maquillaje, peluquer a,...

Subtotal: 1250 euros

Mes 3: POSTPRODUCCI N - Alquileres de material inform tico, reservas, papel para publicidad; carteles, flayers, tr pticos, marketing online, mailing, publicidad online, web del proyecto vinculando a la web de Las Naves,...

Subtotal: 575 euros

TOTAL PRESUPUESTO GLOBAL: 2575 Euros

Otros: Margen econ mico a imprevistos, etc - Reserva econ mica para casos en los que se requiera repetici n de tomas, nueva reserva de material externo a Las Naves o transportes.

Cantidad restante a la cuant a de beca Las Naves: 425 euros.

*Fragmento del dossier enviado a Las Naves durante la convocatoria. 15/12/2011

Desglose detallado del presupuesto una vez finalizada la producci n.

Mes 1: del 1 al 29 de febrero de 2012

Billetes de avión

Ida: 8/03/12 - Bremen, Alemania a Valencia, España

Vuelta: 11/03/12 - Valencia, España a Bremen, Alemania

Vuelos para Sheila Toledo, coreógrafa del proyecto.....75 Euros

Ida: 23/03/12 - Milán, Italia a Valencia, España

Vuelta: 29/03/12 - Valencia, España a Milán, Italia

Vuelos para Virginia Morant, actriz del proyecto.....86,68 Euros

Billetes de autobús

Ida: 19/03/2012 – De Rezmondo, Burgos, España a Valencia, España.

Vuelta. 29/03/12 - De Valencia, España a Rezmondo, Burgos, España

Autobús para Rachel Merino, actriz del proyecto.....35,00 Euros

Ida: 23/03/12 – De Milán, Italia a Orio al Serio, Italia

Autobús para Virginia Morant, actriz del proyecto.....14,00 Euros

Materiales

Bolsa plástico, lupa LCD, steadycam, etc.....350,00 Euros + IVA

Otros

Dietas.....125,00 Euros

Transportes.....90,00 Euros

Materiales de oficina.....75,00 Euros

Subtotal: 913,68 euros

Mes 2: del 1 al 31 de marzo de 2012

Billetes de tres

Ida: 8/03/2012 + 22/03/12. De Alicante, España a Valencia, España

Vuelta: 11/03/2012 + 28/03/12. De Valencia, España a Alicante, España.

Billetes para Amanda Fernández, estilista del proyecto.....39,50 Euros

Ida/ vuelta. Valencia, España a Castellón de la Plana, España

Coste ida y vuelta: 9,9 Euros por 7 unidades.....69,30 Euros

Maquillaje y peluquería.....74,00 euros + IVA

Atrezzo

Uñas postizas.....10,00 Euros + IVA

Medias 2 unidades.....11,00 Euros + IVA

Vestuario

Telas.....98,55 Euros + IVA

Mayas negras.....25,40 Euros + IVA

Mayot.....19,90 Euros + IVA

Alojamiento

Casa rural ee Sueras, Castellón. 3 noches.....300,00 Euros + IVA

Honorarios guía Sierra de Espadán. Duración: 3 días.....70,00 Euros + IVA

Otros

Gasolina.....60,00 Euros

Dietas en Sueras, Castellón de la Plana. Duración: 3 días.....84,75 Euros

Subtotal: 985,99 euros IVA Incluido.

Mes 3: del 1 al 30 de abril de 2012

Escenografía

Telas 2.00 por 4.00 x 3 unidades.....100,00 Euros + IVA

Marco de madera de 6.00 m. x 4.00 m.....180,00 Euros + IVA

Alquileres.....155,70 Euros + IVA

Otros

Registro del guión en la propiedad intelectual.....11,15 Euros

Materiales.....55,45 Euros

Dietas.....95,75 Euros

Transportes.....60,00 Euros

Subtotal: 736,47 Euros IVA Incluido.

TOTAL: 2636,14 euros IVA Incluido.

Cantidad restante: 363,86 Euros invertidos en el mes de mayo de 2012.

10. CONCLUSIONES Y VÍAS FUTURAS

Tres llums ha supuesto continuar un camino abierto para un colectivo que pretende avanzar en la producción artística. Esta nueva forma de producir bajo una beca ha facilitado la producción de esta obra, además se ha convertido en una nueva experiencia única e irrepetible que nos ha llevado a todos a una serie de conclusiones sin precedentes. Ha sido un proyecto duro y complejo, pero que sin embargo nos ha llevado por un camino de hallazgos tanto profesionales como personales. Notamos como todos estos años de trabajo no han sido en vano y que todas las experiencias y conocimientos adquiridos se han sumado para avanzar en este proyecto.

Gracias a narrar la producción de *Tres llums* hemos podido ver con mayor claridad los avances obtenidos. La madurez que exige un proyecto de estas pretensiones afecta a todos los miembros. Esto es porque se trata de una obra creada en equipo. Y no hay nada más interesante que el autoconocimiento de uno mismo para conocer a los demás. Estos proyectos nos sirven para adquirir estas habilidades y conocernos más. Por supuesto también en cuanto a madurez profesional. Se trata de captar el mensaje y exponerlo a través del montaje. Hemos podido ver nuestros puntos fuertes y nuestros puntos débiles. Esto nos hace sin lugar a dudas avanzar. La herramienta con la que percibimos estos cambios es a través del feedback, esencial para la valoración del equipo de una forma totalmente natural.

También nos hemos visto inmersos en la creación de los efectos especiales y el dominio de nuevos materiales de grabación e iluminación. Estas necesidades nos han llevado a conocer a verdaderos profesionales en estas materias, que sin dudarlo, nos concedieron la oportunidad de aprender.

Sin lugar a dudas, el cursar las asignaturas del máster, y en concreto las mencionadas en el capítulo de *metodología*, nos ha permitido adquirir mecanismos para crear un producto inédito y específico.

En definitiva, *Tres llums* ha supuesto una revolución total en nuestra forma de trabajar.

Aunque este proyecto es una clara continuación de sus predecesores, en él prevalecen novedades y nuevos retos para el equipo, como fue grabar en exteriores naturales. Hemos de mencionar que ha sido la primera vez que los rodajes se llevaban íntegramente en la naturaleza, en horarios que realmente representaban el *Amanecer*, el *Día* y el *Atardecer*. Esto ha supuesto un punto a nuestro favor, debido a las complejidades que supone grabar en espacios naturales. Tengamos en cuenta el factor más relevante como es el tiempo, que tan sólo en uno de los días nos acabó afectando.

No olvidemos que la luz solar varía en cada minuto, nunca está en la misma posición, por lo que la luz y las sombras cambian rápidamente. Este fue el segundo factor que añadió complejidad al rodaje. Esto se solventó siendo prácticos en los rodajes y muy sistemáticos, eso sí, sin perder la esencia del proyecto.

A nivel de comunicación ha supuesto un antes y un después, jamás antes habíamos usado Skype para reunirnos más de seis miembros del equipo a la vez en pantallas diferentes. Han sido muchas las reuniones internacionales y nacionales que se han realizado; desde Alemania, Italia, Francia y ciudades españolas. Esta nueva tecnología nos permite comunicar las ideas instantáneamente pero desde la distancia, lo que significa una forma de optimizar el tiempo excelente.

Precisamente por esta razón fue tan complejo el proceso de creación de la B.S.O., realmente nunca llegamos a conocer físicamente ni al compositor ni a los músicos. Esperemos que pronto nos conozcamos realmente, pero hay que mencionar que de no haber sido así, la música jamás podría haberse realizado. No queda más remedio que adaptarse a estas nuevas formas de comunicación que superan a los tradicionales mails y otras tecnologías.

Al ser un proceso mayormente intuitivo, implica que nuestro inconsciente y consciente sea capaz de asimilar las ideas generales y buscar los referentes más adecuados al proyecto. Esto requiere una gran riqueza visual y sonora, cinematográfica y musical. De hecho, es un proceso de documentación que parece nunca agotarse, siempre estaremos extrayendo información o aprendiendo

futuros referentes sin que seamos conscientes de que acabaremos usándolos en otras obras. De hecho, hemos visto cortometrajes y películas que nos han despertado el interés por *Tres llums*, como por ejemplo, *El pájaro de fuego*. Nos han hecho reflexionar e indagar en nosotros mismos. Esto nos ha abierto muchos caminos para esta obra así como gran cantidad de enfoques diferentes. No obstante, el proceso es el contrario, a medida que avanzas, hay que desechar algunas ideas y recoger tan solo algunas que te interesen y te sirvan determinadamente.

El siguiente proceso tras hacer un balance de los resultados de *Tres llums* es comenzar a abrirle vías futuras. Esto significa comenzar la difusión de la obra en festivales, instituciones o concursos posibles con el objetivo de que la pieza sea vista, para que transporte a cada uno de sus espectadores a un nuevo mundo lleno de luz. Existen a lo largo del mundo grandes cantidades de Certámenes o Festivales que estarían encantados de recibir una obra como *Tres llums*. Ahora se trata de hacer una recolecta de nombres de festivales y de sus bases para comenzar a hacer envíos masivos a todos los rincones del planeta. Esto fue el punto a destacar en la obra *L'ennéagramme*, la obra del equipo con mayor acogida. Esperamos que *Tres llums* le aguarde un mejor destino.

11. BIBLIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA

Bibliografía

- D. KATZ, Steven. Dirección 1. Plano a Plano. De la idea a la pantalla. Plot Ediciones
- MARTÍN, Marcel. La estética de la expresión cinematográfica. Libros de cine – RIALP, S.A.
- LIANDRAT – GUIGUES, Suzanne; LEUTRES, Jean – Louis. Cómo pensar en cine. Catedra.
- PRÓPER RIBES, Josep. Elementos constitutivos del retrato cinematográfico. Ed. UPV.
- TRÍAS, Eugenio. Lo Bello y lo Siniestro. Editorial: Ariel 3ra edición, 2006. ISBN: 942081-6
- TANIZAKI, Junichiro. El elogio de la Sombra. Librodot. ISBN: 84-7844-258-8
- GADAMER, Hans-Georg. Las actualidad de lo bello. Paidós / I.C.E.-U.A.B. ISBN: 84-7509-679-4
- DANTO, Arthur C. El abuso de la belleza. La estética y el abuso del arte. Paidós. ISBN: 84-493-1694-4
- BAZÍN, André. ¿Qué es el cine?
- Autores varios. El camino del cine europeo. Siete miradas. Gobierno de Navarra. Artyco. ISBN: 84-609-2004-6
- Susan hayward. Cinema Studies: The Key Concepts. ISBN: 978-0415227391

Filmografía

- Fausto. Dir. F. W. Murnau. 85 min. Alemania. 1926.
- Nosferatu. Dir. F. W. Murnau. 94 min. Alemania. 1922.
- El gabinete del Doctor Caligari. Dir. Robert Wiene. Alemania. 1920.
- El Golem. Dir. Paul Wegener, Carl Boese. 80 min. Alemania. 1919.
- La passion de Jeanne d'Arc. 90 min. Dir. Carl Theodor Dreyer. Francia. 1928.
- La Belle et la Bête. 90 min. Dir. Jean Cocteau. Francia. 1946.
- Fantasía 2000. Dir. varios. 75 min. EE.UU. 1999.
- Amelia. 7 min. Dir. Édouard Lock. Canadá. 2003.
- M, el Vampiro de Düsseldorf. Dir. Fritz Lang. 111 min. Alemania. 1931.
- La lista de Schindler. Dir. Steven Spielberg. EE.UU.

Enlaces de Internet

- <http://www.tutorial-enlace.net/tutoriales-After%20Effects.html>
- <http://www.tutorial-lab.com/tutoriales-after-effects/>
- <http://www.youtube.com>
- <http://www.imdb.com>
- <http://www.wikipedia.com>
- <http://www.freesound.org>
- <http://www.archive.org>

- Fantasía 2000: Fragmento El pájaro de fuego.
<http://www.youtube.com/watch?v=-0Oh2eNqfmE>
- Danza de las sombras: http://www.youtube.com/watch?v=XmrotyKEs_w
- CUPIDITA. <http://www.youtube.com/watch?v=cwWvWr96s24&feature=fvwrel>
- <http://www.youtube.com/watch?v=63oBG3TUaKU&feature=related>
- MOON. <http://www.youtube.com/watch?v=ZkLrFpo0IHA&feature=related>
- Intimissimi. <http://www.youtube.com/watch?v=3VExzKXfrG8>
- Fragmento: La Bella durmiente. <http://www.youtube.com/watch?v=uMfdSuHvdol>
- Disney Villains. http://www.youtube.com/watch?v=Y_QzJISBPEQ
- Amelia. <http://www.youtube.com/watch?v=X8rmRjmVne4&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=lwQmDvuORY0&feature=fvst>
- *las aventuras del principe Achmed.*
<https://www.youtube.com/watch?v=j0NjcykUVM8&feature=related>

ANEXOS

Anexo I.- Tres llums: becas, difusión, estreno y antecedentes

Becas

Obtención de la **Beca de Artista Residente en Las Naves 2012.**



Imagen promocional de la primera convocatoria
de las Becas de Artistas Residentes en Las Naves



Fachada del edificio *LAS NAVES*, Espacio de creación contemporánea.

Difusión

Prensa

La *Fundación VEO* no dudó en dar eco a su convocatoria así como a dar a conocer a los ganadores de las Becas de Artistas. Fueron un total de seis becados los que asumieron la responsabilidad de interpretar a la luz desde diferentes campos artísticos.

A continuación podemos leer dos de los artículos publicados en dos periódicos nacionales; **El Mundo** y el **ABC**.

EL MUNDO

Recorte de prensa: El Mundo. Día 06/02/2012

ARTE El espacio de creación contemporánea de El Graó se abre paso como lugar privilegiado para las nuevas tendencias/ ARTS visitó sus dependencias al tiempo que lo hacían cinco artistas residentes.

Las Naves, un filón a explotar

SALVA TORRES

Siempre la cadencia implícita en el nombre, podría decirse que Las Naves avanzan casi a toda vela. Ha irado dos y, después del verano, lo hará una tercera. Desde el pasado septiembre, las dependencias de las naves 1 y 2 están en las relacionadas con la música, la fotografía, y la rehabilitación estará finalizada en abril, acogerá, pasado el verano, cuanto se refiera a las artes escénicas. En su conjunto, Las Naves de Juan Verdeguer, en pleno corazón de El Graó, están llamadas a tomar el mando de la creación contemporánea en Valencia.

«No existe un espacio en toda España que aglutine todo esto, salvando quizás La Casa Encendida en Madrid o Caixa Fórum en Barcelona», subraya Ángel Pallás, director gerente de la Fundación VEO que gestiona Las Naves. A punto de cumplir sus seis primeros meses, el antiguo pabellón naviero, ahora reconvertido en centro de nuevas tendencias, se abre paso en medio de las turbulentas aguas de la cultura en Valencia. Lo tiene todo para ser un referente de la creación contemporánea dentro y fuera de la Comunidad Valenciana: dependencias muy bien equipadas, laboratorios y platos de fotografía, salas de ensayo a bajos precios y una espectacular biblioteca. Un filón, que duda cabe, por explotar.

«Si esto lo viéramos en otras grandes ciudades nos asombrarían», comenta Pallás, cuyo entusiasmo va parejo al enojo de los hombres ante las críticas adversas. Entre ellas, la vehiculada por algunos artistas plásticos siguiendo el ejemplo de sus homólogos madrileños: «Si un ente cultural público dis-

pone de un presupuesto destinado a Cultura y tiene el comportamiento de negocio recaudatorio al pedir con frecuencia a los artistas dinero de alquiler por sus espacios de exposiciones, entonces esta actuación anti-cultural es algo más que malas prácticas».

Pallás está al tanto de críticas como esa o similares, pero niega que tal cosa suceda en Las Naves. «Cedemos el espacio para exposiciones, siempre y cuando no haya ánimo de lucro por parte del artista». Y en cuanto a las salas de ensayo para grupos musicales, se cobra un mínimo «para soportar gastos». En cualquiera de los casos, subraya Pallás, el espíritu de Las Naves «es poner las instalaciones al servicio de la creatividad». Reconoce

que falta mucho camino por recorrer, pero insiste en la oportunidad que tiene Valencia «aceptar las nuevas tendencias a la ciudadanía a través de un centro como éste».

SERVICIO PÚBLICO

Hay hechos palpables que demuestran que los 5.000 m² de Las Naves están al servicio de colectivos y jóvenes artistas. Algunas de sus dependencias están cedidas a asociaciones como la de Diseñadores de la Comunidad Valenciana (ADCV), Diseñadores de Interior (CDICV), Colegio de Publicitarios y Relaciones Públicas, y la de Artistas Visuales de Va-

lencia, Alicante y Castellón. Representantes de algunos de estos colectivos demandan una «definición más clara» de la «política de acceso a los recursos disponibles», en el marco de la creación. «Esta claro», subraya Pallás, «que hay cosas por pulir, pero las instalaciones están funcionando muy bien, siendo aprovechadas por jóvenes artistas».

Cinco de esos jóvenes visitaron el miércoles Las Naves para ir tomando contacto con sus instalaciones. Han conseguido de la Concejalía de Juventud una beca de residencia por espacio de tres meses. Beatriz Simón, concejala responsable, les animó a que aprovecharan «la convivencia entre nosotros» y disfrutaran de su estancia en Las Naves. Inquietos y animosos, fueron desgranando sus trabajos y descubriendo las salas donde trabajarán en sus respectivos proyectos: en torno a la luz del Mediterráneo, dos, en el apartado de videocreación, y tres, en la disciplina de diseño. También se tiene previsto comenzar una beca de residencia para artistas teatrales, cuyo proyecto contará con la oportunidad de ser representado en una de las salas de la nave 3. «Y todo ello a siete minutos en moto del centro de Valencia». Y es que Pallás tiene claro que Las Naves ampliarán el cerco de la creatividad.



En las fotos: Parte del equipo *Producciones 451*, los directores de la *Fundación VEO* y *Las Naves* con los premiados.

ABC

Artículo de prensa ABC

C. VALENCIANA

Las Naves otorgan cinco becas de residencia para artistas

ABC / VALENCIA

Día 06/02/2012

Un total de seis jóvenes artistas de diferentes disciplinas convivirán y compartirán su experiencia creativa en Las Naves durante tres meses al ser los afortunados en conseguir las becas de residencia de artistas convocadas por la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Valencia. La luz del Mediterráneo es el tema común que articula los proyectos presentados.

Cada artista residente se acercará a él desde sus respectivas disciplinas con una mirada nueva, contemporánea y renovadora, en consonancia con el espíritu de Las Naves. Salvador Bru Hernández propone en el área de diseño de producto «la creación de una luminaria que recoja la esencia de la luz del Mediterráneo indagando en las formas tradicionales de iluminación, la cultura vernácula y los efectos de la luz sobre los materiales». Sandra Macías González también el área de diseño partirá de las ideas de migración, de la visión panorámica del vuelo de los pájaros, del mar y de los estados de la luz para proyectar un producto que concentre la esencia mediterránea. Javier Montalt Silla persigue en el proyecto presentado realizar un retrato subjetivo de la luz en tres enormes murales de casi 2 metros de alto.

En el apartado de videocreación la beca ha recaído en el Colectivo Cuatrocincouno, integrado por Jonathan Bellés García y Beatriz Heredia Perea y en Lola Corral Alfonso, que creará una cabina de proyección a partir de una estructura basada en un octaedro: «En ese espacio cerrado el espectador se dejará arrastrar por el ambiente creado gracias las imágenes de la naturaleza, colores y formas vectoriales que se proyectarán».

La finalidad de estas becas es el fomento y desarrollo de la creatividad mientras trabajan, crean e intercambian ideas con sus compañeros becarios en un espacio común: los talleres de Las Naves. En esta primera convocatoria, que ha tenido una muy buena acogida, se han presentado un total de 28 proyectos.

Radio

Radio 9 entrevistó hasta en dos ocasiones al equipo 451 por la obtención de la beca.

La primera vez fue de la mano de los directivos de la Fundación VEO y la segunda vez de la mano de Sandra Martorell, miembro del equipo 451. Esta entrevista de radio tuvo lugar el día 22 de junio de 2012 en la sede de Radio 9, en la Av. Blasco Ibáñez de Valencia.

<http://www.rtvv.es/va/radio/>

Televisión

Sandra Martorell, jefa de producción de *Tres llums*, consiguió captar la atención de la televisión local de Sueca, llamada **Sueca TV**, quienes realizaron al equipo 451 una entrevista detallada tras una jornada de rodaje de *Tres llums*, en Sueca.

La entrevista fue incluida en el programa **Què, Qui, Com?** y puede verse desde el siguiente link o desde la web www.producciones451.net / sección PRESS.

Link entrevista: <http://www.sueca.tv/index.php?accion=clip&id=742>

Web: <http://www.sueca.tv>

La segunda entrevista de televisión corrió a cargo de Las Naves, aportando una entrevista de televisión por parte de **Canal 9**. Dicha entrevista tuvo lugar en la propia exposición de los becados el 27 de junio de 2012 y pudo verse en el noticiario de **Canal 9** del mismo día.

Internet

Vimeo es uno de los mayores alojamientos de vídeo existente en la actualidad. Desde 2004 hasta la actualidad recoge una gran variedad de

creaciones audiovisuales más creativa de la red. Por esta razón, *Tres Ilums* será uno de los miles de proyectos que navegará por **Vimeo**.

Actualmente podemos encontrar el trailer de *Tres Ilums*. Lanzado a principios de abril.

Link de trailer: <https://vimeo.com/40360295>

La **Web** es el medio más extendido y usado para difundir información a través de Internet. El equipo 451 tiene disponible un sitio donde aloja todos sus proyectos audiovisuales.

<http://www.producciones451.net>

El **Blog** es una herramienta ideal que complementa cualquier web que quiera incluir mayor número de noticias y captar a más espectadores. En el blog de 451 (también disponible su versión inglesa) trata de ser un diario vivo donde narra los procesos de creación de todos sus proyectos.

<http://www.producciones451.com>

Versión inglesa del blog: <http://451productions.blogspot.com.es/>

Facebook es, hoy por hoy, la red social más usada a escala mundial. A través de su página Facebook, también puede seguirse los procesos de creación de *Tres Ilums*.

<https://www.facebook.com/pages/Producciones-451/154684234587814>

Estreno

El estreno de *Tres llums* tuvo lugar el 19 de junio de 2012 en Las Naves, en la misma sala en la que se rodó la *Noche*. La permanencia de dicha exposición iba a ser hasta el 24 del mismo mes. No obstante, debido al éxito de las obras expuestas por los cinco becados, la dirección de Las Naves decidió ampliar el plazo hasta el 1 de julio de 2012.

Invitación impresa en papel y online:



.....

EXPOSICIÓN BECAS

.....

TRES LLUMS
CUATROCINCOUNO

"Tres llums" nace con el propósito de jugar con la luz. El equipo producciones451 captura la luz a través de "tres bellezas mediterráneas" ubicadas en espacios y contextos naturales.

Este video arte quiere ofrecerle al espectador una danza entre los tres procesos evolutivos de la luz del sol a lo largo de la llegada del amanecer encarnado por una mujer que atrapa el color con sus manos, desvaneciéndose con la oscuridad y la llegada de la noche.

DEL 19 AL 24 DE JUNIO

ENTRADA GRATUITA

.....


AJUNTAMENT DE VALÈNCIA

.....

www.lasnaves.com

Juan Verdguer, 16-24 | 46024 Valencia | Tel. 96 353 12 72

.....

A continuación mostramos algunas fotografías del día de la inauguración. En la exposición pudimos contemplar obras inéditas de diferentes artistas valencianos. Todas ellas abordan la temática de la luz desde un punto de vista artístico. Encontramos ilustraciones, video-instalaciones, esculturas y video arte.



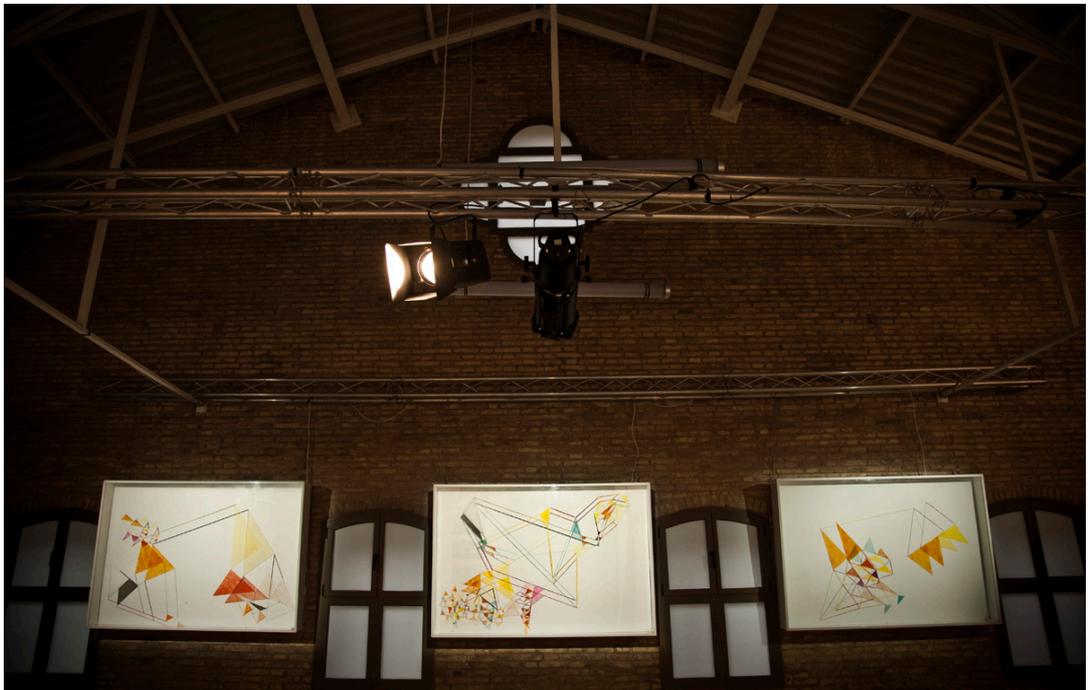
En primer plano; Sandra Martorell (jefa de producción) y Jonathan Bellés (director). En segundo plano, Rubén Bellés, actor que encarna la Noche.



En la izquierda, Lorena Beferull, la luz del *Día*.



Visitantes de la exposición observando las obras.



Las otras obras ganadoras de la beca y expuestas junto a *Tres llums*.

Foto 1 obra de: Sandra Macías. Foto 2: Lola. Foto 3: Javier Montalt

Antecedentes

Premios y selecciones:

L'ennéagramme (2011)

2011 Premio Certámen Jove Valencia Crea

2011 The Loop Festival (Barcelona, Spain)

2011 I Festival de Video creaciones (Algemesí, Spain)

2011 The Scientist Video Arte, (Ferrara, Italy)

2011 Óptica Festival Internacional de Video Arte en Gijón, Asturias (España)

2011 Óptica Bolivia Festival Internacional Audiovisual en el Archivo y Biblioteca Nacionales de Sucre.

2011 2011 Óptica Bolivia Festival Internacional en la Galería de Arte Kiosko de Santa Cruz.

2011 IV Festival Internacional de Video Arte en CAMAGÜEY (Cuba)

2011 La Clínica Mundana (Valencia)

René Magritte: drôle de bonhomme (2010)

2011 Institut Français de Valencia (presentación oficial)

2010 Canarias Media Fest

2010 Berlinale Talent Campus

Sima (2008)

5/03/2011 – Seleccionado en el festival 'Fontaine du court' (Dijon, Francia)

21/06/2010 – Selección: CORTOMATE, XI Festival Internacional de Cortometrajes 'Vivir de cine' (Buñol, Valencia)

4/04/2009 – Entreno: I Edición de proyectos Audiovisuales ‘Pendiente de Filtro’ en: Ca Revolta y Magatzems (Valencia)

29/09/2008 – Estreno: en la galería de arte Oriente + Occidente (Valencia)

Otros:

Mi llamada (2009) - cortometraje

Friedrich y Elisabeth (2009) - cortometraje

El baúl de los Nadas (2009) - cortometraje

Confluyentes (2008) – video arte

París: 1831 (2007) – video arte

Incongruentes (2007) – video arte

Anexo II.- DVDs adjuntos

DVD I.- Obra inédita:

Tres Ilums (2012)

Ficha técnica

Ficha artística

Galería de imágenes

Making of

Trailer

DVD II.- Precedentes de *Tres Ilums*:

L'ennéagramme (video danza, 2011)

Director: Jonathan Bellés

Duración: 15 minutos

René Magritte: drôle de bonhomme (documental, 2010)

Director: Jonathan Bellés

Duración: 35 minutos

Sima (video arte, 2008)

Director: Jonathan Bellés

Duración: 4 minutos aproximadamente

