

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE
Departamento de Estudios Socioculturales

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)
Programa de Construcción de Opinión Pública e Incidencia en los Medios

Mirar la ciudad con otros ojos. Memorias e identidades



Lifestyle The pleasure of movement
Un filme sobre el movimiento, la ciudad y experimentación de la
corporalidad.

PRESENTAN

Ciencias de la Comunicación y artes audiovisuales
Gerardo Sebastián González Castellanos (*a.k.a.*) Kruelx KLG

Profesor PAP: Rogelio Villarreal Macías

Asesor: Andrés Villa Aldaco

Tlaquepaque, Jalisco, Otoño de 2018

ÍNDICE

REPORTE PAP	2
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	2
Resumen	2
1. Introducción	3
1.1. Objetivos	3
1.2. Justificación	4
1.3 Antecedentes	4
1.4. Contexto	5
2. Desarrollo	6
2.1. Sustento teórico y metodológico	6
2.2. Planeación y seguimiento del proyecto	7
3. Resultados del trabajo profesional	8
4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto	11
5. Conclusiones	12
6. Bibliografía	12
Anexos	13

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son una modalidad educativa del ITESO en la que el estudiante aplica sus saberes y competencias socio–profesionales para el desarrollo de un proyecto que plantea soluciones a problemas de entornos reales. Su espíritu está dirigido para que el estudiante ejerza su profesión mediante una perspectiva ética y socialmente responsable.

A través de las actividades realizadas en el PAP, se acreditan el servicio social y la opción terminal. Así, en este reporte se documentan las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo del proyecto, sus incidencias en el entorno, y las reflexiones y aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

En este proyecto se hará un video en el cual se verán espacios de la ciudad de Guadalajara como escenarios, donde se llevarán a cabo breves escenas relacionadas con el estilo y la corporalidad. Además conoceremos un poco de la filosofía de cada personaje reflejada en la manera de moverse y habitar el espacio. Serán personajes de diferentes disciplinas relacionadas con el arte del movimiento. Nos muestran su visión, utilizando la expresión corporal y sus capacidades físicas al máximo, así como su propia manera de actuar.

La estructura y el contenido de este proyecto estará basado en un guión y el producto final es un cortometraje. En el proceso habrá varias disciplinas involucradas, como fotografía, arquitectura, danza, parkour, diseño sonoro, con un lenguaje cinematográfico y poético. El video se conformará con escenas en distintos espacios de la ciudad: composiciones escénicas, fantasía y realismo. La

estética es un elemento constante a lo largo del trabajo, y se busca mantener un equilibrio visual, así como una banda sonora que brindará la atmósfera adecuada para armonizar y estimular al espectador.

1. Introducción

La Muerte nos relata un cuento escrito por ella misma. Todo comienza en el interior de una mansión, en donde un gárgola cuida algunos tesoros, entre ellos el tesoro del tiempo. Un grupo de viajeros del tiempo (ninjas/pirata) entra y sale de la mansión en búsqueda de su botín. Finalmente logran capturar a la doncella. Uno de los piratas toma una bebida embriagante, posteriormente encontramos a la doncella encerrada en una habitación en un duelo con otro individuo, el cual termina noqueado. Es así como nos adentramos en el mundo de los sueños y la psique. vemos un par de amigos divirtiéndose mientras realizan algunas acrobacias y posteriormente a un payaso con distintas personalidades. Finalmente volvemos al mundo real para presenciar un encuentro entre la vida y muerte.

1.1. Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es producir un video con la finalidad de comunicar la importancia de ser tú mismo de una manera auténtica, así como mostrar las capacidades del cuerpo humano cuando son llevadas al límite. Por otro lado, tratar de crear conciencia sobre el uso del espacio de manera creativa y responsable para darle nuevos significados.

La intención también es inspirar a los talentos involucrados y generar un impacto en las personas que lo vean. Sembrar en ellas nociones de espacialidad y corporalidad, sobre todo la manera en que habitamos el entorno. Concientizar sobre la importancia de tener un estilo propio y todo lo que esto implica; socialmente, como forma de vida, en términos emocionales.

La intención de este ensayo audiovisual es abordar la exploración del entorno como expresión y estilo de vida a través de la corporalidad. Tiene que ver con la manera en que nos colocamos y habitamos cada espacio de la ciudad. Cómo cada individuo encuentra su propio pulso y cómo le da vida a la urbe.

El tema principal es el estilo personal, entendiendo esto como las características que nos definen y nos diferencian de los demás, y cómo esto se complementa o se compone de influencias e ideas que se ven reflejadas en la manera en que actuamos. Por otro lado, un tema recurrente a lo largo del corto, es el paso del tiempo.

1.2. Justificación

La importancia social de este proyecto radica en la conciencia del amor propio y cómo utilizamos el espacio de manera creativa, así como la manera en que a través del movimiento podemos encontrar nuestro propio balance. En realidad tiene que ver con ese proceso a través de disciplinas que permiten la versatilidad para aprovechar los espacios de la ciudad con fines recreativos, deportivos y hasta filosóficos —esto con la finalidad de incitar a la propia exploración del entorno en el contexto de cada persona. Utilizar estas disciplinas con un fin artístico.

1.3 Antecedentes

Uno de los principales factores que originan el problema relacionado con la conciencia del cuerpo es la ignorancia.

Disciplinas del movimiento en las cuales tú mismo eres la mayor competencia (artes marciales), ya que lo único que tienes en común con los demás es la presencia de un cuerpo y el espacio existente. Es en ese punto donde sale a relucir el estilo. Uno mismo colocándose de cara al infinito, llevando sus

propias capacidades al máximo, al límite. Alcanzando un estado mental en el que la creatividad fluye con naturalidad.

Ya sea que decidamos dedicar nuestra vida a este tipo de disciplinas o simplemente adoptar hábitos relacionados a la corporalidad, este tipo de actividades generan un estilo de vida más saludable.

En el caso de mi experiencia personal, me he mantenido activo en la escena de parkour de México durante los últimos diez años.

1.4. Contexto

El Área Metropolitana de Guadalajara es la segunda metrópoli más poblada de México, con más de 8 millones de habitantes. El 27.1% son niños de 0 a 14 años, 25.8% son jóvenes de 15 a 29 años, 36.5% son adultos de entre 30 y 59 años, mientras que 10.6% son adultos mayores de 60 años o más. Así, poco más de la mitad de la población es joven.

Actualmente se vive una ola de violencia en las calles del AMG, donde ocurren asesinatos prácticamente todos los días. Esto se debe en gran medida a los cárteles y las pandillas. Hoy vivimos en medio de una disputa entre el Cártel Jalisco Nueva Generación y el Cártel Nueva Plaza, principalmente.

Muchos jóvenes recurren a estos grupos delictivos a manera de escape de su realidad, como una alternativa para subsistir. Asimismo, este ambiente propicia el consumo de drogas, una vida dedicada al vicio y actos delictivos.

Por otro lado, México es uno de los países con mayores índices de obesidad en la población. Este es un problema de salud relacionado con la alimentación y hábitos relacionados a la actividad física.

2. Desarrollo

2.1. Sustento teórico y metodológico

Este proyecto está inspirado en los espacios urbanos que son comunes en la sociedad. Y cómo mediante una visión éstos pueden ser habitados de una manera distinta a la que fueron diseñados —con un fin artístico o creativo.

Como referencia está el trabajo de David Belle —fundador del parkour—, quien durante su juventud aprendió un método de entrenamiento que utilizaba el equipo de bomberos y la milicia francesa. La idea principal de este método estaba relacionado con la eficiencia en el movimiento, desplazamiento y adaptación a diferentes entornos. David comenzó a aplicar las técnicas aprendidas en los entornos urbanos que él habitaba, hasta crear un propio método de entrenamiento y una nueva disciplina, nombrando este movimiento inicialmente como *parkour*, un término que proviene de la palabra francesa “parcours”, que significa recorrido.

Por otro lado, la filosofía de algunas artes marciales como el kung-fu, una disciplina milenaria que surgió en China y que propone un método de entrenamiento con la finalidad de estar preparado para un combate cuerpo a cuerpo. Como el trabajo de Bruce Lee, quien desarrolló un estilo propio de kung-fu, el “jeet kune do”. Este método de entrenamiento fue desarrollado como un estilo de vida y está basado en una filosofía que busca alcanzar la perfección del movimiento y la eficiencia en el combate.

La danza es un referente ideal pues utiliza la corporalidad como principal medio expresivo. Y a pesar de ser una disciplina tan antigua, todo el tiempo está en constante cambio y surgen nuevos estilos. La danza contemporánea surge a partir de la necesidad de expresarse con mayor libertad. Propone nuevos movimientos correspondientes a la época, como respuesta a las escuelas clásicas. El trabajo de Pina Bausch es un claro referente, una pionera en este

estilo de danza. No sólo como bailarina, sino también como directora y coreógrafa escénica, que combina movimientos y sonidos en escena, dando un resultado vanguardista lleno de expresión.

Existen algunas disciplinas que están basadas en el espacio común, confluyendo en las calles, parques, plazas y demás espacios públicos. O incluso con fines políticos. Un claro ejemplo es el hip-hop, una subcultura basada en la relación entre personas en el día a día. Por un lado, está la pintura como recurso expresivo, dando color a la ciudad, rozando los límites de la ilegalidad. De igual manera, *cyphers*, personas reunidas en un mismo lugar con la finalidad de mostrar su propio estilo y destacar. Está el caso de los *b-boys*, quienes enfocan su energía en la danza, teniendo como único recurso la pista de baile y la música, y así es como logran llevar sus propias capacidades a un nuevo plano de control, puliendo su propio estilo y utilizando la corporalidad como principal recurso expresivo.

Por otra parte, como realizador audiovisual, el trabajo de Bill Viola me parece un buen referente, ya que utiliza recursos digitales y el montaje en el espacio como principal medio de expresión, abordando temas relacionados con la experiencia humana. Este artista utiliza las herramientas tecnológicas disponibles —como el slow motion— para crear piezas únicas.

Simon Nogueira es un artista urbano, su trabajo está basado en la exploración constante de los techos de París. Él sube a los techos para practicar acrobacias y movimientos relacionados con el parkour, al mismo tiempo que hace registros fotográficos.

2.2. Planeación y seguimiento del proyecto

Este proyecto tiene un proceso similar al de una pieza cinematográfica. El formato final es un cortometraje que cuenta una historia que aborda varios temas como el amor, la violencia, los sueños, la memoria, el tiempo.

El proceso para llevar a cabo la pieza es mediante la calendarización, planteando un ritmo de trabajo que permita distribuir el tiempo equilibradamente en los distintos procesos. Desde la investigación hasta la entrega del resultado final.

Para llevar a cabo este proyecto fue necesario involucrar el talento de personas enfocadas en disciplinas relacionadas con movimiento del cuerpo. Dedicar el tiempo a cada etapa, investigación, preproducción, grabación, edición, así como los recursos necesarios, como cámara, luces, computadora, programas de edición, etcétera.

A lo largo del proceso fueron necesarias varias juntas con el equipo de producción y los personajes. Debido a que la expresión del cortometraje recae mucho en la danza y la fotografía fue necesario ensayar las escenas. También requerimos asesoramiento externo en las distintas etapas del proyecto como en la realización del guión.

3. Resultados del trabajo profesional

Como resultado final de este proyecto se obtuvo el cortometraje “Amor incondicional”. El lenguaje cinematográfico fue utilizado como herramienta para componer una pieza artística, contando una historia y buscando dar un mensaje. Durante el proceso fueron aplicados algunos conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de comunicación y artes audiovisuales. De igual manera hubo una exploración en cuanto a lo escénico, el lenguaje de la danza y el movimiento del cuerpo.

En cuanto a lo profesional, fue un reto llevar a cabo este proyecto en el tiempo correspondiente. Pero finalmente sirvió para reiterar algunos procesos y maneras de trabajo, así como para entender donde reside lo esencial de un producto audiovisual de esta índole.

Por otro lado, el guión del corto:

posición, "listo para atacar". Ambos están ebrios y están a punto de tener un duelo. Se lleva a cabo una pelea limpia donde se puede apreciar que la chica se encuentra mayormente en un estado briago. Finalmente todo culmina en un golpe decisivo, provocando un knock-out a Morfin, quien sale volando del suelo para caer desmayado en la cama.

TRANSICIÓN

EXTERIOR DÍA /SOLEADO / GRASS /Tormenta se aproxima.

Un par de Jóvenes²² lleva a cabo un jam de movimientos acrobáticos en una sesión de tricking. Ambos realizan movimientos complejos mientras la felicidad y la euforia los envuelve. Podemos apreciar detalles de los trucos con cercanía en una realidad de sueños donde el tiempo transcurre más lento y los colores son más brillantes.

FADE A NEGRO

EXTERIOR PARQUE DÍA //SUNSHINE

Un payaso está escuchando música con audífonos contemplando, repentinamente se muestra asombro en su expresión facial. Observa su reloj; vemos el paso del tiempo a través de las manecillas, el movimiento acelerado de las nubes, los árboles y el sol. Ocurre una persecución consigo mismo, en la narración no queda claro ¿quién persigue a quién? (absurdo), se llevan a cabo algunas acrobacias y saltos. Finalmente encuentra un cofre que contiene un tesoro, vemos a un niño⁷ aparecer cerca del cofre sosteniendo un globo amarillo, lo suelta y con el propio ritmo del objeto se va flotando hacia el cielo.

EXTERIOR/CAMPO/NATURALEZA

Lentamente descendemos del cielo despejado. Un hombre²² y una mujer²² se encuentran en una gran explanada con grandes rocas, ambos se encuentran descalzos y danzan al ritmo del viento conectando con la tierra; explorando el espacio a su alrededor. Lentamente comienzan a aproximarse hasta converger en un abrazo sincero.

Corte a negro

Sonido (fuera de señal*beep/color en pantalla)

INTERIOR CASA - SALA. Ambiente tropical/Templado

Presentador (Muerte)53 Personaje sombrío. Colores oscuros, negro. Catrín(a). Aparenta más edad de la que tiene. Entra caminando a la sala con naturalidad, con una pisada firme y ligera. Se aproxima a la mesa para servir un vino. Mientras lo sirve.

Presentador

-Hola, te voy a contar un cuento.

Manteniendo una mirada fija y penetrante, fría, con maldad/picardía.

-Había una vez...

TRANSICIÓN

INTERIOR MANSIÓN LOBBY/Noche lluviosa.

Un par de Gárgolas llevan a cabo su misión, permanecen en un mismo lugar de la casa para cuidarla; se colocan en diferentes posturas y dialogan entre sí. Utilizan la danza y el lenguaje corporal para comunicarse; Mantienen esta atmósfera como si no pasara el tiempo.

Un grupo de piratas pasan corriendo de un lado al otro del lobby.

EXTERIOR DOWNTOWN, Día/Despejado

Un grupo de piratas (3 a 5) se desplazan como ninjas por el centro de la ciudad sin ser vistos. Llevan a cabo una misión, deben capturar a una doncella. Vemos una brújula, señas/códigos de guerra, los observamos buscando en el horizonte, dando saltos, etc. Llevan a cabo su recorrido hasta que logran capturar a la doncella, quien se encontraba tranquilamente disfrutando de un helado. De nuevo se desplazan por el downtown sin ser vistos, esta vez llevan a su víctima con ellos envuelta en una manta negra. Uno de los piratas ingiere una bebida embriagante y podemos observar cómo cambia su corporalidad.

INTERIOR HABITACIÓN, NOCHE/Ambiente de fiesta. Luces de colores.

Lucia22 se encuentra en un extremo de la habitación bebiendo de una botella. Morfin20 se encuentra del otro lado en

4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

A lo largo de este proyecto se llevaron a cabo procedimientos utilizados para producir cine, como la escritura de un guión, llevar a cabo una preproducción, ensayos, rodaje, un lapso para editar el material y musicalizar. Así como exponer la obra, etc.

Fue un proceso donde se involucraron algunos de los principales roles en el procedimiento de una producción cinematográfica, como guionista, dirección, producción, edición, diseño sonoro y arte, así como los talentos involucrados para representar a cada personaje.

Algunas de las dificultades fueron la consolidación del equipo de trabajo, debido al tiempo y algunas otras condiciones del proyecto. Fue difícil gestionar y reunir a personas interesadas en el proyecto, por lo que tuve que involucrarme de lleno en la dirección de cada una de las áreas correspondientes. Esta situación por una parte, me ayudó personalmente a reafirmar conocimiento y todo el proceso para realizar un filme. Por otro lado, esta condición se ve reflejada en el resultado final, el cual es bueno pero pudo haber alcanzado mayor calidad y finura.

Una de las habilidades a las cuales tuve que recurrir mayormente, es el trato directo con los atletas y artistas. De esta manera se logró reafirmar este proceso de comunicación entre el creativo y el talento.

En cuanto a la producción, los recursos disponibles por parte del ITESO fueron un elemento esencial para poder llevar la filmación, como equipo fotográfico y de video, luces, equipo de sonido y espacios.

Uno de los mayores aprendizajes en este proyecto es la valoración de lo que realmente es esencial en un filme. Ya que las condiciones en las que se produjo fueron recurriendo a lo mínimo. De esta manera se fue adecuando la producción para lograr transmitir la idea principal que se encuentra en el guión.

5. Conclusiones

En este caso se alcanzó la mayoría de los objetivos. Se logró concluir el proyecto en tiempo, aunque en realidad no se obtuvo el resultado esperado. Tal vez el proyecto fue algo ambicioso, pero sin duda se pudo llevar a cabo de una u otra manera. Lo ideal hubiera sido lograr reunir a un equipo de trabajo más estable y comprometido. Esto se llevó a cabo de esta manera debido a algunas características del proyecto, como el aspecto económico, el tiempo disponible para gestionar todo el proceso y decisiones personales.

En cuanto a la estructura del PAP, me parece muy acertada. El método de trabajo propuesto permite a cada quien avanzar a su propio ritmo. Por otro lado, la libertad creativa y de gestionar un proyecto propio brinda la posibilidad de exploración que a cada quien le pueda interesar.

6. Bibliografía

CATHARSIS. (2018). Simon Nogueira. París.

<https://www.youtube.com/watch?v=B3VuubRrQ9I>

Choose not to fall. (2010). By Matthew Marsh. Londres.

<https://www.youtube.com/watch?v=58BLKDQkhu8>

Berlin als Beute II. (2009). Beaufilmsberlin. Berlín.

<https://www.youtube.com/watch?v=t0GluWoJGxk>

Blush. (2004). Wim Vandekeybus. Belgium.

<https://www.youtube.com/watch?v=QtKUONLBP-8&t=589s>

<http://iieg.gob.mx/strategos/cuenta-jalisco-con-8-14-millones-de-habitantes-al-inicio-de-2018/>

Pina (2011). [film] Directed by W. Wenders. Alemania: Wim Wenders.

<https://www.youtube.com/watch?v=CNuQVS7q7-A>

Anexos

SEPTIEMBRE						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			6		7	8
			Primer borrador/Guión 13			9
10	11	12			14	15
			Guión Final 20			16
17	18	19		Pre-producción 21	Pre-producción 22	Pre-producción 23
Pre-producción 24	Pre-producción 25	Pre-producción 26	Pre-producción 27	Pre-producción 28	Reporte 29	Reporte 30

OCTUBRE						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	Reporte 2		3	Pre-producción 4	Pre-producción 5	Grabación 6
						Grabación 7
8		9	10	Pre-producción 11	Pre-producción 12	Grabación 13
						Grabación 14
15	Reporte 16		17	Pre-producción 18	Pre-producción 19	Grabación 20
						Grabación 21
22	Reporte 23		24	Pre-producción 25	Pre-producción 26	Grabación 27
						Grabación 28
29	Reporte 30	Edición 31				

NOVIEMBRE						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			Edición 1	Edición 2		3
						4
Edición 5	Edición 6	Edición 7	Edición 8	Edición 9		10
						11
Reporte 12	Reporte 13	Edición 14	Edición 15	Reporte 16		17
						18
RESULTADO FINAL 19		20	21	22	23	24
						25
26	27	28	29	30		