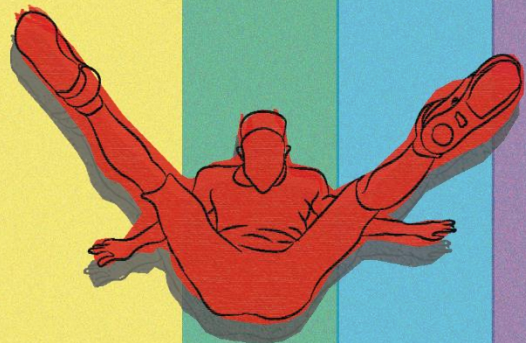
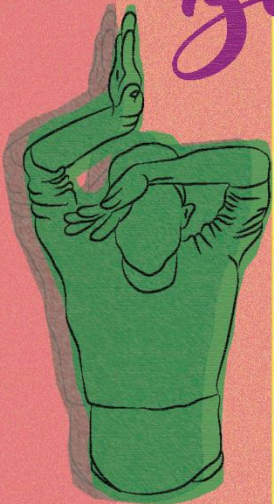




Ball: el ayer y el mañana



cn

Corporación Unificada Nacional
de Educación Superior

"Vigilada Mineducación"

pra

Dirección y Producción
de Medios Audiovisuales

Proyecto de grado
BALL
El ayer y el mañana

Sergio Castillo
Camilo Clavijo
Andrés Vega
Nicole Ortiz

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN
Escuela de Comunicación y Bellas Artes
Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Bogotá D.C
2020

Tabla de contenido

NOMBRE DEL PROYECTO	4
CONCEPTO	4
NOTA DE DIRECTOR	5
PROPUESTA DE DIRECCIÓN	6
REFERENTE	10
DURACIÓN	10
TARGET	12
PERFIL DE PERSONAJES	12
PROPUESTA DE PRODUCCIÓN	13
PLAN DE TRABAJO	13
PRE-PRODUCCIÓN	13
CASTING:	15
PRODUCCIÓN	16
PRESUPUESTO	17
POST-PRODUCCIÓN	18
PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA	18
Diseño lumínico	19
Diseño de fotografía	20
PROPUESTA DE ARTE	23
Concepto visual.	23
Propuesta de color.	24
Personajes.	26
Vestuario	29
Locaciones.	31
Ambientación.	37
PROPUESTA DE MONTAJE	42
PROPUESTA DE SONIDO	48
DIRECTORIO EQUIPO TÉCNICO	50
HOJAS DE VIDA	52
Anexos	54

NOMBRE DEL PROYECTO

Ball El ayer y el mañana

CONCEPTO

Partimos del concepto de Retro, para nuestra propuesta. El retro es un estilo que evoca una tendencia o moda propia del pasado. Partiendo de esta idea nuestro interés es sumergir al espectador en una especie de imagen al estilo de la que generaban los VHS de los 80's y 90's, donde los colores eran fuertes y el montaje narrativo se caracterizaba por transiciones de video bruscas. Asimismo, la edición contendrá glitching (efecto visual de cámara antigua). Optamos por esta propuesta, porque nuestro interés es estructurar la mini serie con fragmentos de video del pasado (material de archivo), el cual se complementará con los relatos de tres personajes provenientes de diferentes vertientes de la danza moderna. Los personajes son Mateo, José y Bryan, cada uno de los cuales aparece en distintos fondos sobre los que dominarán los colores secundarios y una ambientación minimalista, que será grabada desde casa. Haciendo uso de los planos detalle, que apoyados con los mejores planos identificados en el material de archivo de la escena Ballroom, se pretende acentuar la elegancia, creatividad y extravagancia que representan la estética de la cultura. Todo ello, por supuesto, apoyado con iluminaciones puntuales para resaltar el baile en distintos escenarios, los bailes y vestuarios coordinados, los maquillajes excéntricos, las pelucas, las uñas y pasos de baile refinados, son algunos de los elementos estéticos que este proyecto busca plasmar a partir del concepto Retro.

NOTA DE DIRECTOR

El término 'Baile' se refiere a la sucesión de movimientos que se realizan en base a una música determinada. El baile ha sido una actividad utilizada por muchas civilizaciones como una manera de expresarse, comunicarse, plasmar sentimientos y emociones en solo gestos y movimientos.

A través de los años el baile ha pasado por muchas transiciones y ha evolucionado con el tiempo. Desde rituales de tribus hasta pasar a ser parte de espectáculos para la realeza alta, el baile nos ha acompañado y es un aspecto importante de la cultura e identidad de cada país, cada territorio. El baile se ha transformado, pero ha seguido presente aún en una actualidad en la que la tecnología parece derribar cada vez más con la naturaleza de la interacción humana, donde nuestra especie se ha tenido que acoplar a la condición pandémica que el mundo entero tuvo que vivir este año.

Conforme la sociedad progresa día a día, al mirar atrás podemos decir con firmeza que elementos como la inclusión y la tolerancia a las diferencias de orientación sexual e identidad de género no eran promovidos de la manera en la que lo son ahora. Mientras que una pareja homosexual podía llegar a ser penalizada por un beso en público, en la actualidad el matrimonio gay es legal en muchos países. Este es un proyecto que nace desde el respeto hacia esas figuras revolucionarias que se vieron obligadas a crear una tradición tras ser rechazadas.

PROPUESTA DE DIRECCIÓN

Eran los finales de la década de los 60's en Nueva York cuando luego de ser rechazadas y discriminadas de varias competencias de baile, mujeres transexuales, travestis, hombres y mujeres homosexuales construyeron su propia versión de un evento principal de baile, a los que se le denominaron como Ballroom o Ball. Esta serie documental ha sido diseñada como una de las muchas producciones realizadas dentro de la cuarentena obligatoria en la que estuvimos. El objetivo principal es hacer uso de recursos audiovisuales existentes para así exponer el origen, la evolución y lo que depara el futuro para la escena del Ballroom.

A lo largo de la miniserie, tres personajes provenientes del Ballroom bogotano proyectan sus diferentes puntos de vista y ayudan a conducir cada episodio junto a la voz de un narrador, estos personajes son Mateo Salazar, José Pineda y Brayan Bendavides.

El diseño y estructura de la serie nos permite conocer lo que cada personaje tiene que decir frente a la historia y el progreso de esta subcultura, interviniendo por medio de entrevistas grabadas desde casa promoviendo el distanciamiento social y demostrando que un equipo creativo no se detiene sin importar las inconveniencias.

Cada episodio inicia con una introducción por parte del narrador, de voz masculina, el cual cumple la función de conectar el contenido proveniente del material existente con la voz y entrevistas de Mateo, José y Brayan. Es importante recalcar que los dos primeros episodios tienen una duración de 20 minutos, mientras que el capítulo final es de 35 minutos (Ver anexo 1).

1. EPISODIO I - “BALLARE”

A escala detallada se exponen los rastros más antiguos del baile y el origen de la cultura ballroom en Europa, la cual se transforma y populariza por ser una reconocida serie de eventos de baile exclusivos para la clase alta. Siglos después, la comunidad trans y las minorías del Harlem se cansan del rechazo y deciden que es su turno de hacer historia.

El título del episodio hace referencia al origen del verbo bailar, proveniente del latín.

Mateo, José y Brayan dan detalles y opiniones personales sobre el histórico acto en el que la comunidad trans inicia su propio ballroom underground y crean un espacio seguro y de libertad para cualquier expresión sin miedo al rechazo y la brutalidad a la que se exponía la comunidad LGBTQ+ en aquella época.

El capítulo finaliza con la introducción a las icónicas Houses, y la transición de ser una cultura alternativa a ganar reconocimiento por el público general.

2. EPISODIO II – “VOGUE”

La comunidad LGBTQ+ de Nueva York experimenta la llegada de la cultura Ball, en la que se forman casas o ‘Houses’, conformadas principalmente por la comunidad negra y latina azotada por el rechazo dentro de la escena del baile y el arte en general. En competencias de talentos, los participantes elaboran y diseñan sus propios vestuarios y se enfrentan en categorías como ‘realeza’, ‘feminidad’, ‘eleganza’, entre otros, siendo calificados por un panel de jueces que determinan qué casa se lleva la victoria.

La escena conserva su esencia y gana reconocimiento, pero su pico llega en el verano de 1990 cuando la cantautora Madonna lanza su sencillo ‘Vogue’, que se convierte en unas de las canciones más vendidas de todos los tiempos, la cual

está inspirada en la cultura Ballroom y que difunde el 'voguing', técnica de baile que se caracteriza por imitar poses de revista.

La escena gana mucho interés por parte de los medios, lo que lleva a la directora Jennie a lanzar una película documental que se convierte en un factor determinante para esta comunidad.

3. EPISODIO III – 'LEGENDARY'

Paris is Burning es lanzada a mitad del año 1990, la película, filmada en los últimos años de la década de los 80', tiene la intención de exponer lo que atravesaban las figuras y leyendas de esta escena nocturna, cada vez más aclamada en Nueva York.

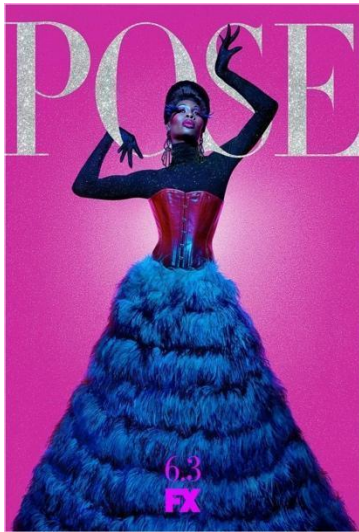
Artes provenientes de la comunidad gay y trans como el 'Drag', 'Queer' y el propio Ballroom se convierten en lo que los estadounidenses denominan como Mainstream, lo que quiere decir que esta costumbre y tradición ahora se ha globalizado y en cuestión de pocos años pasa a ser la cultura más influyente en la danza moderna alrededor del mundo.

Tras conectar lo que dejaron los 90's con el presente, Mateo, José y Bryan explican cómo conocieron la cultura Ballroom y como supieron que pertenecían a ella, haciendo alusión a las legendarias casas que siguen en funcionamiento y siguen recibiendo miembros que quieran pertenecer, hablando también de series lanzadas en esta década como 'Pose' o 'Legendary', en las que se incluye representación de la comunidad trans y de los sobrevivientes y miembros nuevos de las más reconocidas casas.

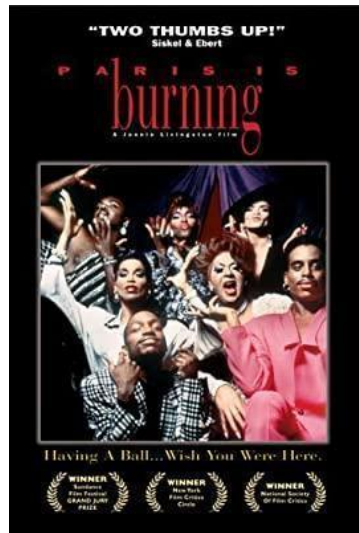
A pesar de que el mundo recientemente ha puesto limitaciones y muchas inconveniencias que nos han conducido al distanciamiento social, la escena Queer y el Ball no se queda atrás y se digitaliza también, aprovechando la situación para el lanzamiento de Balls virtuales o performances desde casa, así dejando claro

que el motor que motiva a un artista no se detendrá, y que la cultura Ballroom está demasiado lejos de su extinción (Ver anexo 2).

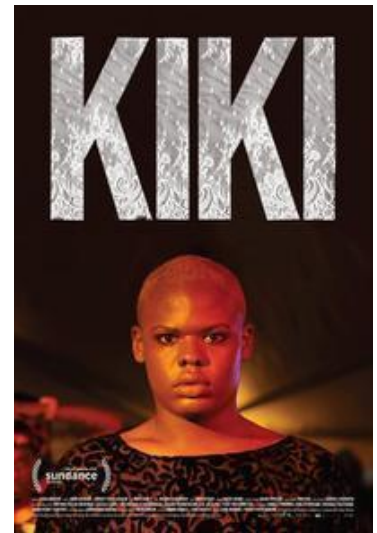
REFERENTE



POSE
(2018)



PARIS IS BURNING
(1991)



KIKI
(2017)

DURACIÓN

Se plantea que la miniserie esté estructurada en 3 episodios, 2 de ellos de una duración de 20 minutos, y el episodio final de 35 minutos. Esto se propone considerando que los dos primeros capítulos se enfocan principalmente en sucesos ocurridos en el pasado (recorriendo desde el origen del Ballroom hasta su popularización en Estados Unidos), para concluir con un tercer capítulo que expone la globalización del Ballroom y su llegada a Bogotá, en el presente.

La estructura a través de la cual está contada la historia de esta docuserie o serie documental está basada en referencia al formato actualizado que se utiliza en plataformas digitales conocidas como lo son Netflix, Prime o Hulu, en el que las series en general tienden a tener una variación en cuanto a la duración de los

capítulos iniciales frente a los capítulos finales. En nuestro caso lo que buscamos es concluir con todo lo que hace referencia al Ballroom estadounidense, para luego conectar el contexto a mayor profundidad al presentar más específicamente de lo que consiste esta subcultura en la ciudad de Bogotá y como se ha desarrollado en estos últimos años.

Un título que utilizamos como referente con un formato similar es la docuserie En Movimiento de Netflix, cuya primera temporada consta de 5 capítulos diferentes, el primero empezando con una duración de 47 minutos para finalizar la temporada con un capítulo de 59 minutos en los cuales se argumenta y se le da cierre a una historia, esto se asimila a lo que buscamos hacer con este proyecto. Otro referente también perteneciente a la plataforma de Netflix es 'No te metas con los gatos: un asesino en internet', donde por el contrario a nuestra idea, el episodio inicial tiene una duración más extensa debido al trasfondo que se narra acerca de la vida del protagonista.

TARGET

Hombres y mujeres de 18 a 30 años, de estratos medio-alto cuyo consumo de material audiovisual y de entretenimiento se enfoque en las plataformas digitales a las que nuestro proyecto audiovisual va dirigido, desde las que se tiene acceso por medio de distintos dispositivos tecnológicos con los que la mayoría de los individuos en este sector demográfico cuentan (Televisor, teléfono móvil o computador). Empezando por Youtube, a la que se tiene acceso gratuito, así como las plataformas de suscripción como lo son Netflix, Prime, HBO+ o Hulu, ya que buscamos que el público que acceda a ver BALL: El ayer y el mañana pueda disfrutar de la reproducción continua de los episodios y de otras características como los subtítulos selectivos y la opción de archivar la última reproducción para continuar viendo (Ver anexo 3).

PERFIL DE PERSONAJES

Mateo Tovar, tiene 39 años, nacido en el Meta, Colombia, estrato 4, es Maestro de Ballet y Danza contemporánea en la facultad de artes ASAB. Mide 1.78m, de contextura delgada, cabello negro y crespo y piel trigueña. Nació en el Meta y se mudó a Bogotá con sus padres, para luego lograr viajar a Nueva York en su adolescencia donde se identifica como homosexual y decide regresar a Colombia a estudiar Danza.

José Pineda, tiene 25 años, nacido en Bogotá, estrato 2, es un bailarín recién graduado de arte danzario de la ASAB. Mide 1.75, es de contextura gruesa, cuerpo tonificado, cabello castaño liso y piel trigueña. Reside en el barrio Perdomo, es

activista de los derechos de la comunidad trans y el género no binario, además de tener conocimientos en diseño de prendas para vestir y artesanías.

Brayan Benavides, tiene 19 años, nacido en Bogotá, estrato 2, es un estudiante de tercer semestre de arte danzario de la ASAB. Mide 1,68, es de contextura delgada, piel blanca y cabello castaño liso. Reside en El Barrio Yomasa, aparte de estudiar, disfruta de darle lecciones de ballet y breakdance a niños de 5 a 12 años de su barrio, su sueño es viajar a Nueva York e incursionar en el Ballroom para convertirse en un reconocido artista.

PROPUESTA DE PRODUCCIÓN

- *PLAN DE TRABAJO*

En este producto audiovisual se pretende llevar a cabo una serie documental sobre la cultura Ballroom, la idea que se ha propuesto es generar cuatro capítulos de la serie en un plazo de seis meses para su óptimo desarrollo en investigación, estos seis meses se dividirán en tres partes la preproducción, la producción y la postproducción y finalización del proyecto audiovisual.

- *PRE-PRODUCCIÓN*

A partir del análisis del guión de “Ball el ayer y el mañana” se trabajará en locaciones virtuales, desde el primer momento hemos conseguido un número de personas que están en el movimiento LGTB Q+, ellos nos ayudan con entrevistas, datos, fórmulas, para así poder basarnos en estos y saber que tanta influencia tiene el movimiento ballroom en bogotá, esto nos va a servir para aclarar y documentar

toda la información en una investigación y monografía que se estará finalizando a principios del mes de noviembre para así seguir con el libro de producción y demás flujo de trabajo que exige la materia. En esta parte necesitaremos unos computadores con un buen flujo de trabajo e internet, estas máquinas están adecuadas en estudios de nuestras casas, contamos con 4 para poder hacer el streaming y son propios, por otra parte, contamos con 2 cámaras de PC y 2 micrófonos para la grabación directa al programa de Adobe Audition, estos equipos no van a ser financiados ya que son propiedad del staff técnico, estos equipos están valorizados por 9 millones de pesos colombianos.

El número de locaciones, se van a determinar según la entrega necesaria para la materia, una vez determinadas, se compartirán con los demás departamentos los lugares acordes a la historia, para que según esta propuesta se emprenda una búsqueda absoluta de acuerdo a la necesidad acordada de cada equipo y así llegar a acuerdos desde los diferentes departamentos. Ej.: ¿Qué equipos técnicos son necesarios? ¿Cuál es el tiempo de rodaje? ¿Qué utilería se necesitará? ¿Cómo se maneja la iluminación? y demás; Las horas de rodaje o entrevistas se manejan de acuerdo al plan de entregas de la materia, esto será a mediados del mes de noviembre, así se van a concluir las personas y se harán las debidas entrevistas sobre el tema.

En cuanto a costos se realizará un presupuesto, pago de locaciones, pago en papelería y se tendrá recibo de cada gasto para que el equipo pueda estar al tanto.

Frente a los recursos técnicos se contará con el apoyo por parte de la Unidad técnica de la Universidad, en este caso vamos a tomar prestado dos trípodes y dos cámaras profesionales que cumplan con los requisitos del departamento de fotografía para la puesta en escena y rodaje de las entrevistas que nos servirán para el contexto de todo el documental, estos equipos en costos están valorizados en 18 millones de pesos colombianos.

Se realizará la debida gestión para poder pedir con tiempo la locación y los equipos técnicos para que no haya ningún conflicto a la hora de la grabación.

En cuestión de locaciones e infraestructura por el tema de la pandemia, hasta el momento se hará desde la casa de cada persona que va a participar de la serie documental ya que se harán las entrevistas, las cuales son acordes a las necesidades del guión y demás departamentos, por el tema de la pandemia y las leyes colombianas.

Siguiendo la estructura narrativa del documental encontramos que el uso de las locaciones se hará en localidades claves de la ciudad en Bogotá- Colombia, esto según donde los actores vivan, estimamos que el corto sea grabado en su totalidad en 4 días, todo esto serán recursos virtuales.

La fecha de rodaje queda estipulada para el día 23 de noviembre, desde las 9 a.m. método virtual (Ver anexo 4).

- **CASTING:**

La realización del casting se llevará a cabo desde el método virtual, se hará el día 9 de octubre, el método será buscar actores naturales que tengan experiencias con el tema Ballroom o temas LGTBI Q+ además por otra parte se harán algunas entrevistas en forma de crítica con personas que puedan darnos su opinión al sentirse identificados o no. A éstos, se les hará una corta entrevista personal y se les darán unas indicaciones para que improvisen una situación dada. Cada actor que se presente llenará un formulario virtual con los siguientes datos: Nombre, edad, lugar de residencia y teléfono celular.

El equipo de dirección le evaluará a cada actor los siguientes aspectos: físico, fotogenia, vocalización, dramatización e improvisación. Por último, se dará una opinión personal.

- *PRODUCCIÓN*

Para el rodaje conviene asegurar:

- 1) Los equipos que principalmente habrá que trasladar son lo que están dentro de la universidad en la sede centro, para ello hemos tomado un transporte propio del Staff (Carro # 1), que estará disponible para trasladar los equipos a las locaciones que estarán definidas para rodar, también contamos con un transporte adicional (carro # 2) para los actores y facilidades operativas de comunicaciones. En este caso posiblemente solo tengamos que hacer un arduo acompañamiento a los actores en cada sitio en donde viven.
- 2) Las condiciones de seguridad: Como el rodaje va a ser en un interior los temas de seguridad nos atañe en el traslado de equipos, por ello estaremos

siempre atentos y con un plan de emergencia ante la policía quién nos podrá asistir en caso extremo.

Cómo objetivo nos proponemos cumplir con el plan de rodaje a cabalidad y en lo más posible ahorrar el tiempo y gastos, estaremos en constante comunicación con los actores y todo el equipo técnico para que en cada eventualidad o retraso tengamos un plan extra para que podamos sacar adelante el rodaje, esto será si por algún motivo las personas tengan fallas de internet o tiempos, nos acomodaremos a la situación de cada persona. Así mismo a cada miembro de los departamentos del proyecto se le dará el respectivo reglamento para que todo transcurra en orden.

Y mientras transcurre la jornada estaremos atentos en el equipo técnico en cuanto a bebidas y alimentación, para que cada uno pueda trabajar armónicamente y se pueda lograr sacar un buen trabajo, esta etapa se hará a mediados de noviembre (17) para cumplir con las fechas de entrega establecidas por la universidad.

PRESUPUESTO

Este documental está definido para grabar el primer capítulo, esto siendo el 100% que se dividirá de dos maneras en cuanto a costos.

- Nuestros equipos y transporte que será el 70 % de lo que necesitamos para grabar así como se define anteriormente en dinero 9 millones.
- Los equipos tomados prestados de la universidad que será el 30 % para grabar entrevistas.

Por supuesto cabe aclarar que los pagos de equipo actoral y locativo serán financiados por nosotros mismos, aclarando también que esto será del 70% de la financiación de nuestra parte, y en cuanto al equipo actoral se hará el presupuesto concerniente (Ver anexo 5).

POST-PRODUCCIÓN

En esta etapa vamos a disponer de una máquina (pc) con los programas de edición Premiere Pro para cortes y montaje, Adobe Audition para la limpieza y finalización de audio y Davinci Resolve para la coloración deseada desde el departamento de fotografía, esto se hará con fecha del 23 al 30 de noviembre.

PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

Ball: El ayer y el mañana, buscamos por medio de esta propuesta generar una estética conceptual que nos permita abordar los principales ademanes y las diferentes corrientes artísticas llevadas a cabo en el marco en el cual se basa el audiovisual, este es un documental que busca generar una perspectiva general acerca de la cultura del ballroom y el voguing de los años 60, la manera de ser contado este documental se basa en el material de archivo, las entrevistas y los relatos desde los diferentes puntos de vistas escénicos y bailarines contemporáneos que se encuentran en la ciudad de Bogotá, es aquí donde

empezamos a tomar diferentes referencias en cuanto al aspecto que le daremos al producto audiovisual queriendo resaltar una propuesta del color propia en la cual podremos marcar un estilo de contraste medio, que busque colores poco saturados para poder dar un resultado retro y de video antiguo.

Este documental tiene un alto contenido histórico, hechos que con el tiempo se han ido quedando grabados en fotografías y videos, pero que no han sido expuestas a un público. Es precisamente ese el motivo principal, dar a conocer una historia y una subcultura que no es muy popular en Colombia.

Narrativamente, las entrevistas se llevarán a cabo haciendo uso de la Ocularización Interna, dando énfasis a la visión propia del director y su perspectiva respecto al desarrollo de los testimonios.

- *Diseño lumínico*

El diseño lumínico variará a lo largo del documental tendrá aspectos relevantes cómo; las entrevistas en interiores las cuales tendrán una paleta de color muy diferente a los planos exteriores.

Para los interiores buscamos resaltar la personalidad de los personajes ya que el contraste de estos planos será llevado más a enfatizar los colores vivos y el uso de la luz natural, se hará énfasis en lo exteriores con tendencia en los tonos azules.

- *Diseño de fotografía*

Fotográficamente, se hará uso, principalmente para las entrevistas de primeros planos y primer primerísimos planos esto se tomará de referencia para poder mostrar detalles únicos como vestimentas y los detalles de maquillaje esto se realiza con el fin de exponer símbolos propios de la cultura Igbtq, sin embargo, también se hace necesario usar planos medios y planos generales, estos últimos con el fin de mostrar otros aspectos tales como movimiento de manos, pies, mostrar la estética de los personajes a referencia de la sensualidad del transformismo y para poder mostrar el escenario urbano que establece el conflicto cultural y la cercanía con los personajes a la marginación. Para llevar coherentemente el ritmo narrativo de los personajes acentuando las emociones del relato, los movimientos de cámara serán suaves y fluidos; teniendo en cuenta que la transición entre un personaje y otro se efectuará por barrido, para lo anteriormente mencionado se tendrán en cuenta los referentes de los audiovisuales tales como Paris is burning “figura 1” y Kiki “figura 2”.

Figura 1



Este documental se centra en travestis que viven en la ciudad de Nueva York y su cultura, la cual proporciona un sentido de comunidad y apoyo para los artistas extravagantes y artistas rechazados por la sociedad (Livingston, 1991).

Figura 2



Un grupo de jóvenes LGBTQ de color se une para formar un espacio de encuentro donde se sientan seguros y libres (Jordenö, 2016).

Equipos

- Cámara: Canon EOS 5D Mark III
- Lentes: Canon 16-35mm f/2.8L, Canon 50mm f/1.4 USM
- Estabilizador: DJI RONIN S
- Slider para video 120cm
- Trípode weifeng cabeza fluida

Requerimientos iluminación y grip

- Maleta de luces arri 650w
- Banderas
- Filtros CTO y CTB

- 4 trípodes tipo C
- 6 galletas.
- 1 bajante de alto voltaje
- Extensión de corriente 20mts.

PROPUESTA DE ARTE

- *Concepto visual.*

La comunidad del Ballroom y Voguing se caracterizan por tener un estilo único y rasgos propios de identidad, exponen símbolos de la comunidad LGBTQ+ como lo son las banderas con los colores del arcoíris y los triángulos color rosa; ambos símbolos buscan representar las reivindicaciones sociales y políticas con los cuales se identifican estas comunidades; Cabe resaltar que estos movimientos desarrollaron este estilo como una manera de apropiarse de la feminidad y poner en manifiesto una crítica hacia los estándares de belleza normativa; es muy común ver en estos movimientos colores llamativos, brillantes, atuendos que le permiten jugar con el género, es decir si la sociedad dice que cierta prenda es para las chicas porque es una falda o unos tacones, pensar que nada está hecho para ningún género sino que todo está abierto a las posibilidades para que cualquier cuerpo pueda usarlo, manejan una estética de sensualidad, transformismo, encontrar el buen gusto al mal gusto, lo raro, lo Queer.

Sobre esta propuesta nuestra base conceptual es el retro al que hemos querido acudir sobre la base de algunos documentales y videos de esta época y esta

estética en particular. Ya que estos documentales en videos ayudarán a que el público evoque esta época cuando esta cultura estaba iniciando.

Este relato del documental tiene como punto de partida a Bogotá desde donde, con el apoyo de material de archivo de los años 60's y 90's retrataremos la subcultura del Ballroom y Voguing. Cultura que ha estado en permanente estado de precariedad en lugares públicos, donde el entorno y la forma en que los personajes han tenido que salir adelante marcan la segregación social que han sufrido.

Siguiendo esta línea la propuesta de arte busca generar espacios que profundicen el sentimiento de lucha, de arte y danza. Manteniendo el estilo retro que caracteriza los videos documentales de los periodos ya señalados. La lucha y la danza con base en este concepto principal se refleja en las texturas, la ambientación y el vestuario junto con el estado de ánimo de los personajes.

- *Propuesta de color.*

A nivel general se mantendrá una imagen de contrastes medios, colores poco saturados esto para que resalte el estilo retro que buscamos y video antiguo.

Para las entrevistas en interiores la paleta de color resaltara colores vivos como lo son azules, rojos, amarillos, que va acorde a la personalidad extravagante de los personajes, siendo complementada por un tratamiento fotográfico que aproveche las fuentes naturales de luz, colores como los que podremos observar en el referente "figura 3".

Figura 3



Pose - Ryan Murphy, Brad Falchuk y Steven Canals.

Se toma como referente este fotograma de la serie Pose “ figura 4” resaltando los colores y maquillaje del personaje ya que, los entrevistados, siendo pertenecientes a una cultura que gira en torno a la danza y la comunidad LGBTQ+ denotan una personalidad extravagante y lúcida.

Para los exteriores una imagen con tendencia a tonos azules que enfatice la historia que gira en torno a la danza, ya que nos expresa armonía, confianza, fidelidad y tiene un efecto calmante y sedante.

Figura 4



Pose - Ryan Murphy, Brad Falchuk y Steven Canals.

Se toma como referente este fotograma de la serie Pose en cuanto a la atmósfera ya que da una sensación de fiesta y espectáculo que es lo que se busca expresar a través del Ballroom y el Voguing.

También tendremos escenarios donde primen los tonos marrones, cafés y rojos esto para enfatizar la atmósfera de lucha que cruza en la historia tal cual como el referente paris is burning “figura 5”, estos colores al ser colores tierras simbolizan la humildad y la degradación que es lo que en parte buscamos exponer en el documental.

Figura 5

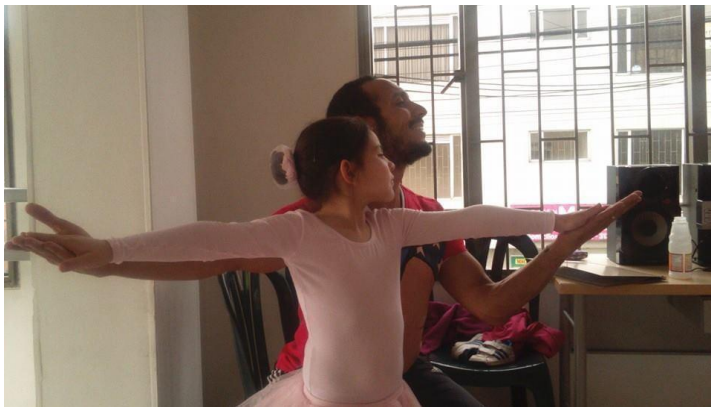


Paris is burning – Jennie Livingston.

Se toma como referente este fotograma del documental Paris is burning en cuanto a la atmósfera, el color nos indica un estado de lucha y degradación que se busca exponer.

- *Personajes.*

Mateo Salazar: Maestro de Ballet y Danza contemporánea en la ASAB, sus aportes siempre se basan desde sus años de experiencia enseñando en academias artísticas, pues cuenta con gran conocimiento de la historia del baile y por lo tanto de la evolución de la escena Ballroom y Voguing. Su personalidad es muy llamativa por su alegría, su gran humor, un poco extrovertido; se caracteriza por las joyas que suele usar y porque le gusta el baile.



José Pineda: Se destaca por su activismo y por ser vocero de la comunidad Trans en Bogotá con el propósito de crear espacios para personas con identidad de

género no binaria, el punto de vista de este personaje ya que está conectado tanto con el movimiento social como con la carrera profesional de baile. Su personalidad es más bien seria, ya que ha tomado la postura de ser vocero le ha exigido forzar su carácter y su personalidad a una persona líder, es más bien introvertido y conservado, pero cuando está en escena de Voguing su estilo cambia y se transforma en una reina de baile, se caracteriza por llevar las uñas largas siempre.



Bryan Benavides: Es un joven que está en proceso académico para ser artista, a pesar de su corta experiencia en el baile su conocimiento sobre el tema Ballroom es extenso ya que su meta profesional es viajar a New York e incursionar en esta escena. Es una persona muy sociable, extrovertida, sociable, alegre, se caracteriza por su maquillaje.



- *Vestuario*

Mateo:

Para mateo se propone una camiseta blanca sin mangas, una pantaloneta negra y tenis blancos. Ya que está en su espacio y tendrá su ropa cómoda para esta ocasión.



José:

José llevara puesto un crop top negro, chaqueta de pana verde, sudadera gris y tenis blancos. estará vestido como lo hace cuando está en la escena del Ball.



Bryan.

Llevará puesto un jogger negro, una camisa ombliguera amarilla y tenis verdes



Desglose de vestuario (Ver anexo 6).

- *Locaciones.*

Un paisaje urbano que sitúa un conflicto cultural estableciendo cercanía con tres personajes que se han visto afectados por la marginación.



Foto de Nicole Ortiz

Se toma este referente Centro de Bogotá ya que es un lugar muy urbano y diverso, donde día a día nos encontramos con personas de la comunidad LGBTQ+, empresarios, skaters, habitantes de calle, etc. se vive la segregación, la represión, la marginación y se presencias luchas constantes, se considera que es un espacio de resistencia y un espacio destacado entre toda Bogotá.

Específicamente frente al CAI del rosario, los personajes harán su escena y/o comentarios frente a este ya que la policía hoy en día para los jóvenes representa represión, repudio, odio, de esta manera marcaremos los factores ya mencionados.



Para esta locación la paleta de color será monocromática, tendrá un color base que es el marrón y este se divide en sus diferentes tonalidades.

Los espacios interiores enmarcan la personalidad de los personajes, donde se sentirá su lugar seguro que funciona de día y de noche con la misma armonía, esto se logra con un conjunto de elementos con características propias de los personajes que nos hagan sentir proximidad con el mismo.

Cada habitación tendrá una tonalidad diferente que va acorde a la personalidad y caracterización de la persona del personaje.

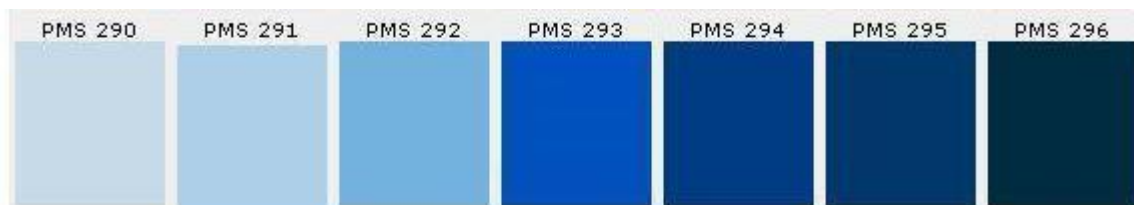
La habitación de Mateo es sencilla, tiene una cama, poster pegados en la pared y un escritorio con su computador y una pequeña biblioteca.



Foto tomada de internet

<https://i.pinimg.com/originals/36/58/ac/3658ace8e882ea4de370e75792a6fe43.jpg>

Se toma este referente en cuanto a composición de la habitación y tonalidad, la gama de colores de la habitación de Mateo será monocromática de azul, su color principal es azul cielo y se dividirá en sus diferentes tonalidades. Esta atmósfera se compone con luces artificiales, lámparas y tiras de luz led.



Paleta de color azul monocromática.

José estará ubicado en la sala de su casa.



Foto tomada de internet de

<https://www.revistaad.es/decoracion/galerias/dormitorios-de-cine/8317/image/615463>

Se toma como referente esta imagen en cuanto a composición de la sala, este espacio estará compuesto por una paleta de color compuesta, la tonalidad del ambiente será verdoso y algunos objetos incluyendo las uñas del personaje y el leve maquillaje será anaranjado. Este espacio aprovecha las fuentes de luz natural que entra por las ventanas de la sala.



Paleta de color compuesta. El espacio limpio y minimalista le da el toque serio de la personalidad de nuestro personaje al ser activista y vocero de una comunidad ha adquirido una personalidad líder por lo tanto su espacio y entorno se compone de esta manera, y los colores naranjas le dan la extravagancia que lo caracteriza cuando está en la pista de baile.

La habitación de Bryan es sencilla, tiene una cama, un escritorio con su computador, mesitas de noche y está decorada con poster, matas, lámparas.



Foto tomada de internet de

<https://i.pinimg.com/originals/ed/f7/f4/edf7f4aff1a48465932599b2f202c59c.jpg>

Se toma como referente esta imagen en cuanto a composición de habitación, la paleta de color de esta habitación será una composición de triada de colores, donde sus principales colores serán amarillo, verde aguamarina y purpura.



Foto tomada de internet de

<https://i.pinimg.com/originals/56/b3/52/56b352d97bb9cfb8954858e265c58a54.jpg>

Paleta de color triada, esta triada se logra con luz artificial y elementos dentro de la habitación.

Desglose de locaciones (Ver anexo 7).

- *Ambientación.*

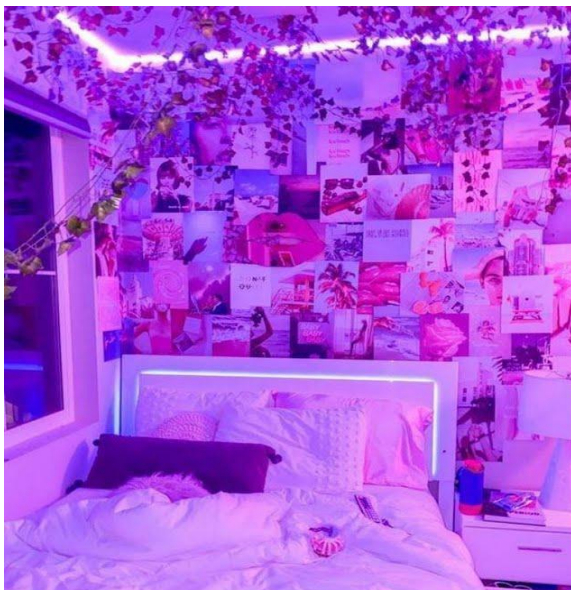


Foto tomada de internet de <https://i.ytimg.com/vi/LxrBWRrJOwo/maxresdefault.jpg>

Se toma este referente para la habitación de Mateo y Bryan por su ambientación posters en la pared relacionados con la música, el baile, el Voguing, sus bandas favoritas, entre otras cosas.

Cada personaje tendrá un elemento que lo caracteriza será una representación simbólica que nos habla de su constante lucha por mantener esta cultura y su anhelo de acabar por completo esta marginalidad.

Como se mencionó anteriormente cada personaje tiene una característica principal, Mateo usará muchas pulseras y mantendrá sus manos bien arregladas.

Ref. Foto tomada de internet.



Pulseras delgadas que le den el toque femenino a mateo.

Para la habitación se toman los siguientes referentes: joyeros, relojeros, espejos.



Se toman estos referentes en cuanto a ambientación para enmarcar la personalidad y gustos de nuestro personaje, son elementos característicos del mismo. Para la composición del cuadro se plantea dejar algún elemento característico en primer término junto con el personaje.

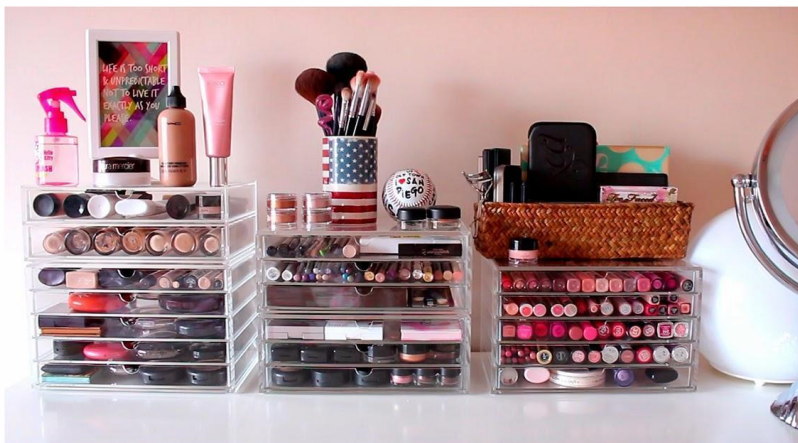
Bryan llamara la atención por su maquillaje

Ref. foto tomada de internet.



Se toma este referente por la extravagancia del maquillaje, es algo raro y único, es la principal característica del personaje, por en su habitación veremos accesorios de maquillaje, pinturas relevantes al mismo.

Ref. fotos tomadas de internet



Se toman estos referentes en cuanto a ambientación para enmarcar la personalidad y gustos de nuestro personaje, son elementos característicos del mismo. Para la composición del cuadro se plantea dejar algún elemento característico en primer término junto con el personaje.

En cuanto a José, él se caracteriza por sus uñas

Ref. fotos tomadas de internet.



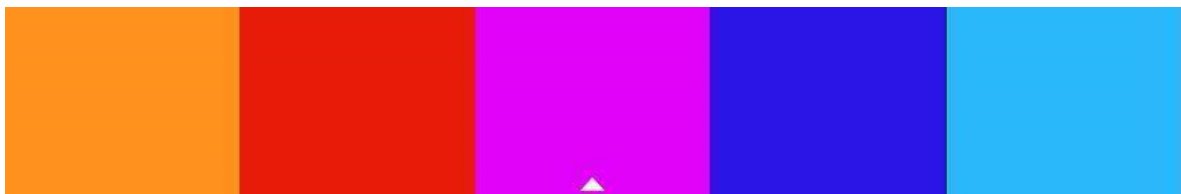
Se toma este referente en cuanto a las uñas; porque José al ser un hombre serio y masculino lleva su ademán afeminado, lleva sus uñas siempre largas y pintadas sin perder su estilo y un leve maquillaje algo sutil.

Desglose de ambientación y utilería (Ver anexo 8).

PROPUESTA DE MONTAJE

El desarrollo y finalización en edición de nuestra serie documental está situada en los colores vivos, los contrastes, tonalidades rosas y azules, y una leve fotografía antigua.

La propuesta para el montaje y la edición de la serie documental "BALL: EL AYER Y EL MAÑANA" vamos a tomar como referencia importante el trabajo realizado en la "serie de tv dramática POSE, creada por ryan murphy, brad falchuk y steven canals" producida por Fox (2018), donde sus escenas están acorde a los colores y vestuarios que queremos representar, además de los ritmos en montaje, sonido ambiente y de acción. Es una referencia importante tomando en cuenta que sus planos en montaje son acordes a contar la historia de los personajes acompañándolos en su ámbito generacional emotivo, la variedad de planos que se muestran con un ritmo establecido hace de su película algo muy fluido y entendible.



Nos basaremos en esta serie como primer referente, pero no haciendo uso estricto de sus reglas, daremos prioridad de planos a los personajes que actualmente cuentan sus experiencias reales en Colombia, estos tendrán una atmósfera significativa y de gran importancia narrativa para la serie además incluiremos algunas secuencias que contarán sucesos a partir del guión con ritmos rápidos, como en las escenas de esta serie que son de evasión de la realidad. El tipo de montaje que se utilizará en "Ball" será un montaje creativo donde lo deseado es darle coherencia ritmo y belleza a la obra fílmica.



Como referencia más importante que se tiene de esta serie de tv, son sus atmósferas, vestuarios y escenarios que cuentan cómo es la moda y las sensaciones de los personajes y que hacen que el espectador tenga mucha empatía al ver la belleza de las escenas y su gran trabajo artístico y decorativo para cada una de ellas. Lo que extraemos de esta obra es el ritmo con en cual es contada la

historia y la limpieza de su arte, la duración de los planos, primeros planos a los personajes principales hacen de esta pieza audiovisual un gran referente para poder extraer el drama el cual es el objetivo principal en el montaje.

Otra referencia es “Paris Is Burning” 1990 dirigida por Jennie Livingston Filmada en la segunda mitad de los años 80, relata el movimiento conocido como cultura ball en la ciudad de Nueva York, y los sectores sociales más implicados en él: gais latinos y afro-americanos, además de la comunidad transgénero, todos ellos muchas veces envueltos en el riesgo de exclusión social y la pobreza.

En algunas escenas de la película la música y el ritmo de montaje hacen una combinación arrolladora donde empalman los sentimientos encontrados que se quieren plasmar en nuestra serie documental y que hablan de la cultura ballroom, haciendo gran homenaje al género, contándolo de una manera muy particular y no antes contado. En este caso tomamos los planos medios y primeros planos, para las declaraciones a modo entrevista que harán a los personajes principales de nuestra historia.



Otros planos importantes que logran esa documentación de información de nuestro proyecto son los planos generales que no solo ubica al espectador, sino que también aportaran información como arquitectura, contorno social de la cultura, etc. A estos planos se le dará una duración no muy larga, pero es donde contendrá la gran mayoría de información para el espectador.



La serie se llevará hacia los colores cálidos y vivos como lo vemos en la paleta de color anterior, estos se establecerán en la postproducción, apoyándonos así de la teoría de los colores donde esta tonalidad refleja viveza, erotismo, fascinación, moda, cultura, orgullo y otra variedad de sentimientos que alimentara y reforzara el género al cual se busca llegar.

En el tratamiento gráfico lo que encontraremos serán títulos puestos en algunas secuencias y entrevistas para ayudarnos de este recurso en el paso del tiempo,

ubicar al espectador en fechas y ciudad donde se encuentra, y también créditos al inicio y al final de la serie documental.



Finalmente, todo el material se trabajó en (adobe premier PRO) en la parte de edición y gráficos en (adobe after effects) y colorización en (Davinci Resolve)

PROPUESTA DE SONIDO



Diseño sonoro

El Ballroom y Voguing se caracteriza mucho por sus rasgos en música, al ser una competencia de baile, tiene que ir bien acompañada de musicalización que haga referencia al tiempo donde se vivió el evento de primera mano en las imágenes de archivo y se tiene que tener una diferencia de la música actual en las entrevistas contemporáneas, estos serán géneros tales como Chante, New Wave, Techno y Pop, también es importante nombrar que se desarrollará ambientes sonoros para envolver a el espectador, se van a utilizar efectos sonoros, como tacones, gritos de los espectadores, pisadas, para dar el realismo y un ambiente sonoro acorde a lo que ellos vivieron en esta época, se desarrollará una voz que va ser la cual nos va a explicar y a situarnos en el espacio y contexto de la historia.

Se crearán atmósferas sonoras para reforzar una voz en off esto hará que el espectador se sitúe en el espacio y el en tiempo en que esto ocurrió y sienta más empatía con nuestros personajes, adicional a eso también se creará una atmósfera diferente para las entrevistas en la cual nuestro espectador con el sonido pueda diferenciar las épocas en las cuales se encuentra el relato.

- *Imagen sonora*

Para los 3 capítulos estipulados se utilizara una imagen visual centrada en destacar el estilo propio del show, la cual contará con un cabezote en la cual el ritmo y la musicalización principal ira por parte de Bololo HA HA de Lazy Flow y D.A.R.L.I.N.G

de MikeQ esto enmarcara y creará la atmósfera propia del documental durante los tres capítulos.

Equipos

Para poder obtener un sonido acorde a lo deseado del proyecto el equipo de sonido:

- Tascam dr 60
- Pilas AA (recargables o duracell)
- Cable xlr
- Micrófono de solapa inalámbrico
- Perrito (rompe viento)

Los equipos que se van a utilizar en este proyecto audiovisual se van a utilizar Tascam DR 60, micrófonos de solapa micrófonos de condensador, para la las voz vamos a utilizar micrófonos de solapa par que se escuche mejor la voz de nuestros personajes, se va a utilizar micrófono de condensador para tener un respaldo de la voz y este tiene más énfasis en los sonidos de ambiente y en las acciones que realicen nuestros entrevistados en los relatos.

DIRECTORIO EQUIPO TÉCNICO

Título	BALL: El ayer y el mañana					
Productor	CAMILO ESNEIDER CLAVIJO MARTÍNEZ					
Director	SERGIO NICOLAS CASTILLO					
Asistente	ANDRES VEGA					
Asistente	NICOL DAYANA ORTIZ					
NOMBRE	IDENTIFICACIÓN	CARGO	TEL. FIJO	CELULAR	DIRECCIÓN	MAIL
CAMILO ESNEIDER CLAVIJO MARTINEZ	10124270 66	PRODU CTOR	-	32032929 61	CRA 80 A # 58 J 87 SUR	CAMILO.CLAVIJO MAR@CUN.EDU. CO
SERGIO NICOLAS CASTILLO	10263045 50	DIRECT OR		31256560 63	CALLE 83 SUR # 8 D 11	SNICOLASCASTIL LOL@GMAIL.COM

NICOL DAYANA ORTIZ ARIAS	10224227 31	DIR. ARTE		32239315 27	CALLE 1 A # 28-05	NICOLORTIZA@G MAIL.COM
CRISTIAN ANDRES VEGA MENDIVELSO	10224202 72	DIR. FOTOG RAFÍA		30585890 51	CRA 78 H BIS A 53-23 SUR	ANDRESGACOSK 8@GMAIL.COM

HOJAS DE VIDA

Cristian Andrés Vega Mendivelso

CRA 78 H BIS A 53-23 SUR • Bogotá D,C • Colombia

• 22 años • CEL (305) 858-9051 • E-MAIL andresgacosk8@gmail.com

• E-MAIL CORPORATIVO crvegame@atento.com.co



PERFIL

Actualmente estudio medios audiovisuales en 9no semestre y laboro como formador, me gusta el trabajo 100% creativo y me enfoco en el desarrollo de nuevas estrategias que puedan llevarse a cabo y tener un enfoque totalmente positivo para la compañía, soy una persona proactiva, me gusta el contacto social anclado directamente en el liderazgo y realización de proyectos. Esporádicamente trabajo en fotografía y gran parte de mis producciones académicas están ligadas a mi labor como director, líder y colaborador en diversos medios y semilleros de aprendizaje.



CAMILO ESNEIDER CLAVIJO MARTÍNEZ

Realizador Audiovisual

Realizador Audiovisual capacitado para desempeñar labores relacionadas con cámaras, fotografía, iluminación de estudio, producción de campo, registro de audio, postproducción y finalización de video, en los diferentes medios de comunicación como televisión, radio, productoras audiovisuales, centros educativos, universidades entre otros. Con capacidad de ver oportunidades de negocio y generar recursos de beneficio hacia la empresa con la máxima calidad y el mejor desempeño.

NICOLE ORTIZ

Estudiante de Medios Audiovisuales.



Nicole Dayana Ortiz Arias
23 años
Dirección: Cll 1A #28 - 05
Contacto: 2186993- 322 393 1527
Correo: nicolortiz@gmail.com

PERIL

Estudiante de medios audiovisuales en la (Corporación Unificada Nacional- CUN) con experiencia laboral en edición y producción audiovisual y manejo de bases de cuentas médicas. Competente en condiciones que requieren recursividad, habilidad de comunicación, iniciativa de aprendizaje, capacidad de innovación.

SERGIO CASTILLO

Realizador audiovisual

PERFIL

Apasionado estudiante de dirección y producción de medios audiovisuales, actualmente cursando noveno semestre. Tengo 20 años y mis enfoques principales son la dirección de arte, producción y post-producción audiovisual.



Anexos

- Ver anexo 1.* (s.f.). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1I8QWIFJots9sV3AcFUFaxBPeY5hq26IT/view?usp=sharing>
- Ver anexo 2.* (s.f.). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1AA6M3G7qotx8flwT19JCmdh978iZ28CL/view?usp=sharing>
- Ver anexo 3.* (s.f.). Obtenido de https://drive.google.com/file/d/1Jq9k5AiW5EKOTJa_klZfd14BAf9y-bES/view?usp=sharing
- Ver anexo 4.* (s.f.). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1OJFDtoC2oWle9NcYaAS2O73jR-JDnSIh/view?usp=sharing>
- Ver anexo 5.* (s.f.). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1FV230t3otz5XnqUp40Q5VwS8vPh2S0Yq/view?usp=sharing>
- Ver anexo 6.* (s.f.). Obtenido de https://drive.google.com/file/d/1QgTHP3lppxBN-G797_9O_CFNsN1OJOk2/view?usp=sharing
- Ver anexo 7.* (s.f.). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1QWgHxrkl3pE89nUo5MGkQum4G00-9Br0/view?usp=sharing>
- Ver anexo 8.* (s.f.). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1sP5Z1gV-H8dzkErUyaFkd-8WXc0OQiVM/view?usp=sharing>