

PERSPPECTIVES



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Alba Capella, Alejandro Carrión, Natalia Mercado, Laura Obiols

Enllaç al videoart: <https://vimeo.com/708818033>

1. Introducció i memòria d'intencions

Per la realització del següent treball partim del concepte de **futur**. Per a nosaltres, la idea de futur va més enllà d'allò fosc, incert i dubtós, és per això que hem volgut centrar la conceptualització en la importància del temps i no pas en el concepte abstracte i, des del nostre punt de vista, inexistent del futur. Per a fer-ho, hem fet un anàlisi metanarratiu i hem volgut posar èmfasi en què som nosaltres, com a éssers, els que prenem decisions i actuem en funció d'aquestes, sense creure que depenem d'un suposat futur.

En definitiva, la nostra idea es centra a fer una **crítica social** a la creença de futur i ho hem volgut plasmar a través d'una singular partida d'escacs.

2. Abstracció de la idea

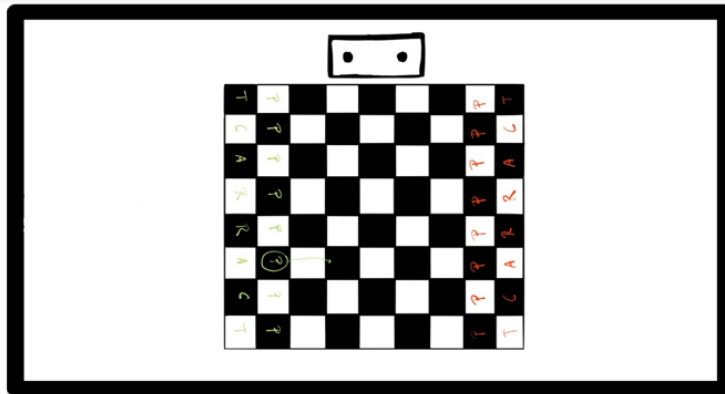
Posant en comú el concepte de futur, ens vam adonar que els quatre teníem idees molt diferents al respecte i ens resultava complicat arribar a un mateix punt. Vam divagar a través de diferents idees amb relació al futur, fins que la frustració grupal ens va portar a la següent idea: el futur és un concepte molt abstracte i cadascú el veu i se l'imagina a la seva manera. Tot i que semblava que havíem arribat a un carrer sense sortida, d'aquesta situació és d'on trèiem la nostra abstracció intel·lectual.

En primer lloc, per entendre la nostra conceptualització cal pensar en el concepte de temps i en el de futur. Aquests mantenen una forta relació, però és necessari separar-los i entendre el temps com una realitat i el futur tan sols com una idea.

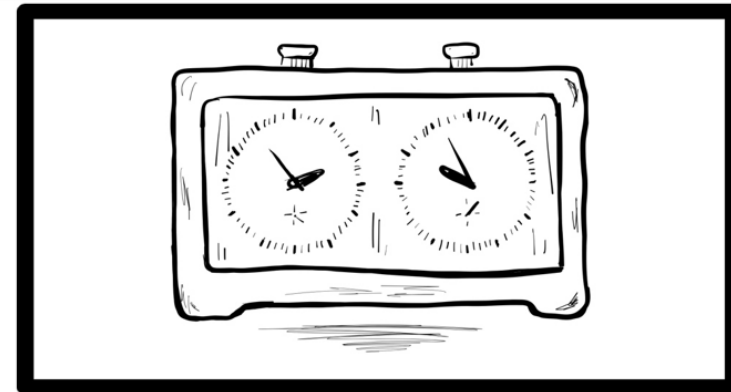
El concepte de futur, pensat com allò que pot venir, per nosaltres no existeix com a tal, sinó que és una falsa creença, un concepte social que hem creat per autogenerar-nos sensacions de motivació, d'esperança, d'allò que vindrà... En canvi, és obvi que el temps no s'atura i que les coses passen de manera successiva. La temporalitat existeix, però el futur no, és el fet de viure en un present el que ens fa creure en aquest fals concepte de futur.

És per això que la nostra conceptualització intel·lectual es resumeix en què el **futur no existeix** i que som nosaltres mateixos els que a través d'un sistema d'acció i reacció vivim el nostre present. Tot i això, sempre actuant condicionats per aquesta il·lusió de futur i, a la vegada, el que fem ens condiciona, però tot sempre recau en un mateix, no en el concepte social de futur.

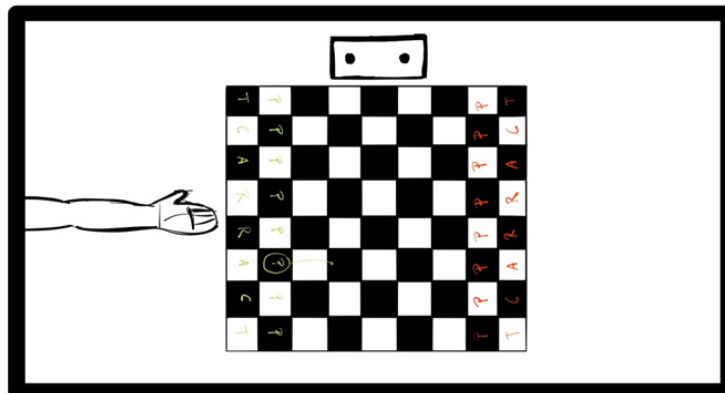
3. Storyboard



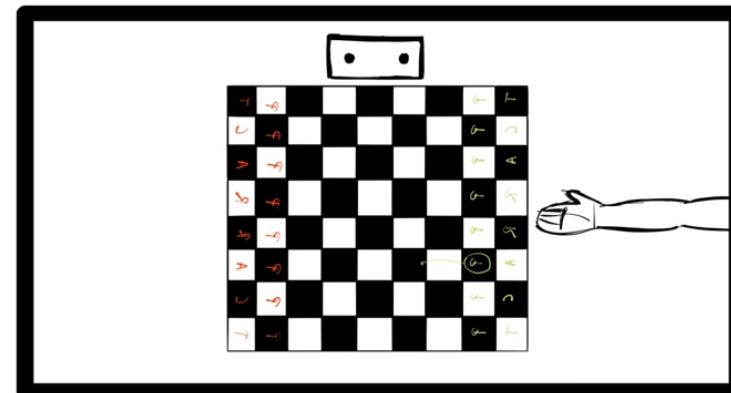
S'engega una llum que enfoca un taulell d'escacs en un fons negre.



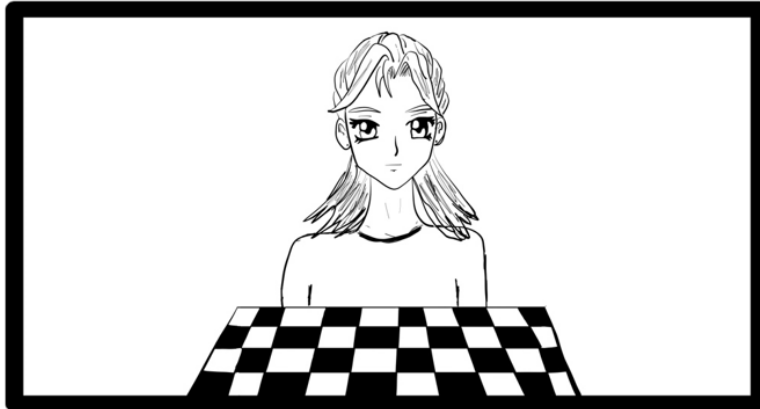
Comença el temps de la partida quan la jugadora pitja el rellotge.



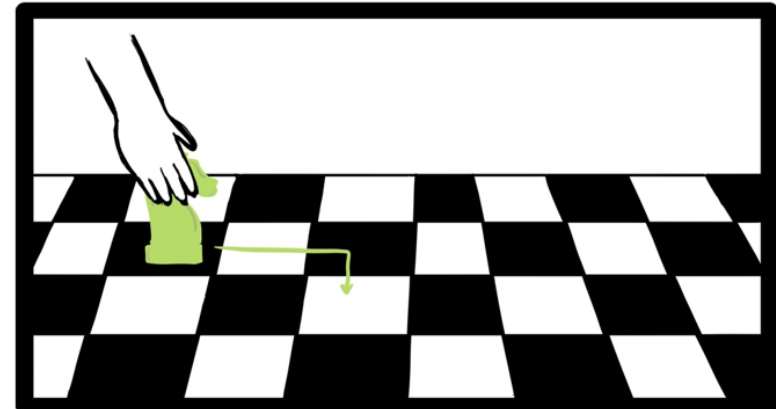
La jugadora fa el seu primer moviment.



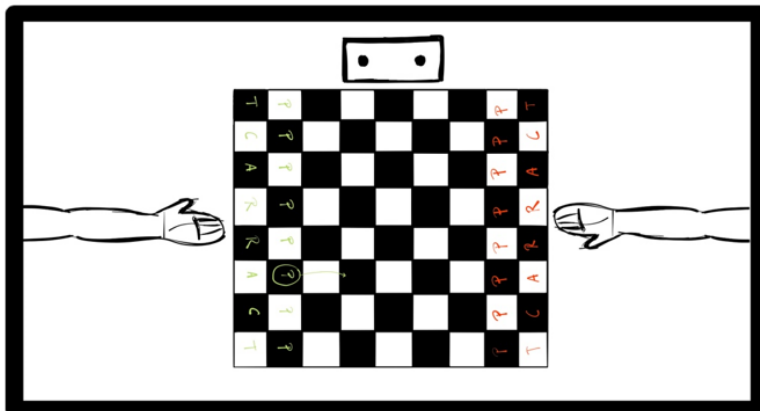
El contrincant fa el seu primer moviment.



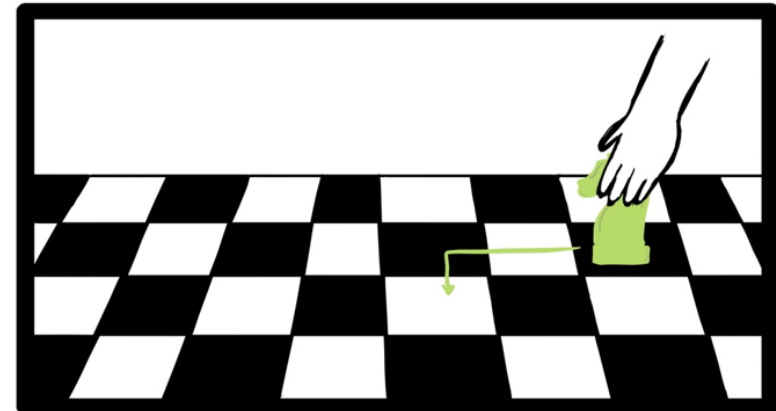
Presentació de la jugadora en un pla mig. Tall en acció amb el següent pla del seu segon moviment.



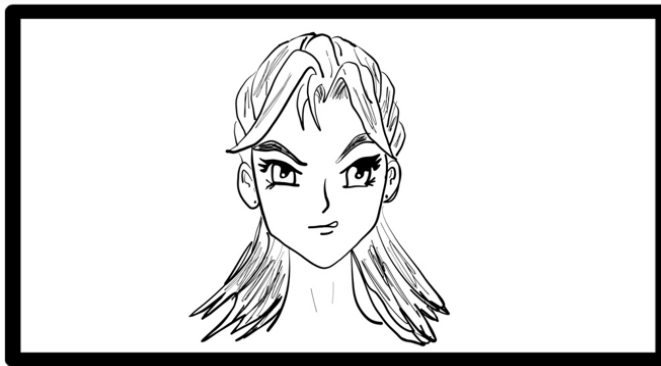
La jugadora fa el seu segon moviment.



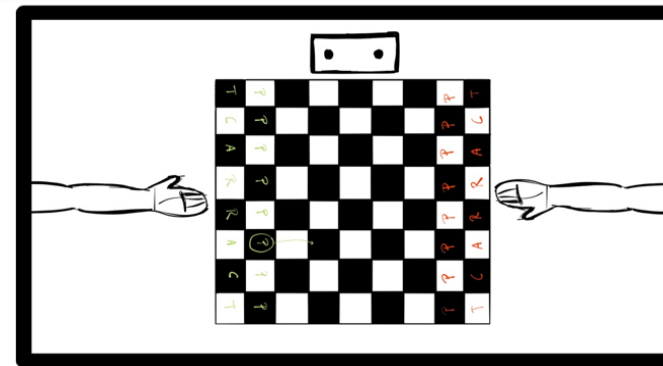
Successió de moviments d'ambdós jugadors.



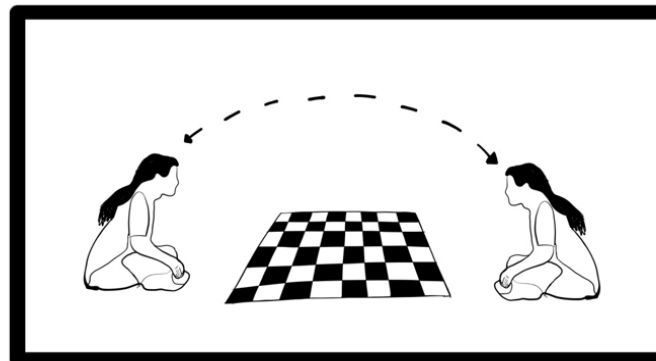
Moviment clau del contrincant en contra de la jugadora.



La jugadora està frustrada, enfadada.



Successió de moviments d'ambdós jugadors cada vegada més ràpid.



Es revela que és la mateixa jugadora qui juga als dos cantons movent-se d'un lloc a l'altre.

Per la realització de l'*storyboard*, hem escollit els plans més representatius de la nostra història. Des del primer moment, teníem clar que volíem que fos un vídeo estèticament bonic i cuidat en tots els detalls, però amb una elaboració simple i sense canviar ni alternar massa tipus de plans. Per aquest motiu, es tracta d'un videoart, principalment, narrat en un pla fixe zenital del taulell d'escacs (la primera part) i un pla general (la segona part). Entremig d'aquesta primera part, hem afegit un pla detall del rellotge de sorra, per donar-li la importància que li correspon al temps; un pla mig del personatge protagonista per a presentar-lo en la història; algun pla detall de les peces del joc, per mostrar alguna jugada important; i un primer pla de la cara de la protagonista per a mostrar la seva expressivitat en un moment de tensió. Finalment, com ja hem dit, s'acaba amb un pla general de la situació per a desvetllar el que ha estat succeint durant tota la jugada.

4. Execució

Per la creació del videoart hem volgut jugar a través d'una partida d'escacs per mostrar la idea de futur inexistent i de la presa de decisions. Per fer-ho, tenim una actriu principal, la jugadora d'escacs, que juga tant per les peces blanques com per les peces negres. És a dir, sense que l'espectador ho sàpiga, tan sols hi ha una persona jugant a la partida.

Tenim el taulell d'escacs i el joc, la partida com a tal, que és una metàfora de la vida. La jugadora d'escacs representa a un mateix, en qui ens veiem reflectits i identificats. Les peces del taulell (els peons, la reina, el cavall...), mostren les decisions que es prenen a la vida, unes amb un grau d'importància superior a altres, contrastant amb el poder que tenen en el joc. El moviment d'aquestes peces representa les diferents decisions que anem prenent en el nostre dia a dia a la vida, que en aquest cas són les de la protagonista. També trobem la figura del rellotge de sorra, representant el temps, concretament simbolitzant com la vida avança, ens fa prendre decisions i sense saber on ens portarà, ens obliga a seguir. Per tant, aquesta figura del temps ens aproxima a una mena de "futur". I finalment tenim a l'oponent, que simbolitza el nostre "futur" i amb el que hem volgut jugar metafòricament, ja que aquest oponent és la mateixa jugadora d'escacs en tot moment.

En el moment de rodar, teníem clar que volíem centrar l'atenció en el taulell, així com en el joc i la jugadora. Per aconseguir-ho vam optar per gravar a plató i aprofitar la foscor jugant amb els focus centrats en el taulell i la protagonista. Vam decidir gravar pla a pla i deixar de banda l'opció de la multicamara. D'aquesta manera, asseguràvem la precisió i delicadesa de cada pla. Vam iniciar la gravació, enregistrant la partida d'una sola tirada en pla zenital, tenint present que era el mateix personatge el que s'havia de moure, i amb l'objectiu de fer un bon muntatge a posteriori. La resta de plans, els vam gravar tenint present que volíem plasmar els detalls de la partida, ajudar al contrast i afavorir l'estètica de la creació.

Pel que fa al muntatge, hem tingut en tot moment present la perspectiva i l'hem volgut mostrar entorn a dues sensacions i ritmes diferents. Per una part, a través de l'augment del ritme de la imatge, afavorint la sensació de neguit i intriga en l'espectador, junt amb el so, i per l'altra, en el moment de mostrar aquest concepte de "futur" al final del videoart, disminuint el ritme i aportant sensació de calma.

5. Guió tècnic

SEQ.	PLA	ANGLE	TIPOLOGIA DE PLA	DESCRIPCIÓ	SO	OBSERVACIONS
	1	zenital	pla general	Tot negre, s'engega de cop la llum enfocant el taulell d'escacs i el rellotge des de dalt.	So del focus de llum engegant-se	No es veu la CARLOTA
	2	normal	pla detall	CARLOTA pitja el rellotge i comença a correr el temps	So del rellotge sent pitjat	Es veu ma de la CARLOTA
	3	zenital	pla general	CARLOTA pitja el rellotge i comença a correr el temps	So de la fitxa movent-se i del rellotge	Es veu ma de la CARLOTA
	4	zenital	pla general	FUTUR fa el primer moviment	So de la fitxa movent-se i del rellotge	Es veu ma FUTUR
1	5	picat	pla mig llarg	CARLOTA fa el segon moviment	So de la fitxa movent-se i del rellotge	Tall en acció CARLOTA
	6	zenital	pla general			
	7	zenital	pla general	FUTUR fa el segon moviment	So de la fitxa movent-se i del rellotge	Es veu ma FUTUR
	8	zenital	pla general	CARLOTA fa el següent moviment i FUTUR fa el següent moviment de manera successiva	So de les fitxes movent-se i del rellotge sent pitjat successivament	Es manté fent moviments durant una estona (de 30 a 60 segons)
	9	normal	pla detall	CARLOTA fa un bon moviment i mata una fitxa de FUTUR	So de la fitxa movent-se i del rellotge	CARLOTA mata una torre de FUTUR

	10	zenital	pla general	CARLOTA fa el següent moviment i FUTUR fa el següent moviment de manera successiva	So de les fitxes movent-se i del rellotge sent pitjat successivament	Es manté fent moviments (de 10 a 20 segons)
	11	zenital	pla general	FUTUR fa un bon moviment i mata a una fitxa de CARLOTA	So de la fitxa movent-se i del rellotge	FUTUR mata alfil de CARLOTA. Tall en acció
	12	normal	pla detall			
	13	normal	primer pla	CARLOTA reacciona contra el moviment que li ha fet perdre l'alfil		Expressió facial enfadada/agobiada/desesperada
	14	zenital	pla general	CARLOTA fa el següent moviment i FUTUR fa el següent moviment de manera successiva	So de les fitxes movent-se i del rellotge sent pitjat successivament. So ambient que va augmentant la pressió.	Es mantenen els moviments. El ritme dels moviments augmenta.
1	15	normal	pla detall	Les agulles del rellotge es mouen representant el pas del temps ràpid	So de les agulles del rellotge	
	16	zenital	pla general	CARLOTA fa el següent moviment i FUTUR fa el següent moviment de manera successiva	So de les fitxes movent-se i del rellotge sent pitjat successivament. So ambient que va augmentant la pressió.	Es mantenen els moviments. El ritme dels moviments augmenta.
	17	normal	pla detall	FUTUR fa un bon moviment i mata una fitxa de CARLOTA	So de la fitxa movent-se i del rellotge	FUTUR mata cavall CARLOTA
	18	zenital	pla general	CARLOTA fa el següent moviment i FUTUR fa el següent moviment de manera successiva	So de les fitxes movent-se i del rellotge sent pitjat successivament. So ambient que va augmentant la pressió fins arribar al punt àlgid.	Es mantenen els moviments. El ritme dels moviments augmenta. La imatge s'envà a negre durant pocs segons.
	19	normal	pla general	Es revela que és CARLOTA la única jugadora que va intercanviant els llocs i fent els moviments	So d'ella aixecant-se, movent-se, movent fitxes i pitjant el rellotge. Desapareix so ambient agobiant totalment.	Es manté la imatge durant 3 o 4 moviments i la llum es comença a atenuar fins arribar a la imatge negra

6. Pla de rodatge

Vàrem creure molt necessari la planificació i creació d'un pla de rodatge que ens ajudaria a poder dur a terme i realitzar el videoart de manera organitzada el dia del rodatge. A més també ens facilitava molt la feina a l'hora de planificar els espais, reservar el material i convocar i informar a l'actriu que ens ha ajudat amb el videoart.

DIA 6/04/2022 DE 9:00 A 13:00								
HORA	LOCALITZACIÓ	Nº PLA	ANGLE	PLA	DESCRIPCIÓ	VESTUARI	ATREZZO	OBSERVACIONS
9:00-10:00					RECOLLIDA DEL MATERIAL, PREPARACIÓ DEL SET I DE PERSONATGES			
10:00-10:30		1,3,4,6, 7,8,10, 11,14,1 6,18	zenital	pla general	CARLOTA fa el següent moviment i FUTUR fa el següent moviment de manera successiva			Rodar tota la partida sencera
10:30 - 11:00		19	normal	pla general	Es revela que és CARLOTA la única jugadora que va intercanviant els llocs i fent els moviments		Fons negre, taulell d'escacs i rellotge	Rodar durant 5 tirades de cada jugador
11:00-11:15		5	picat	pla mig llarg	CARLOTA fa el segon moviment			Mantenir <i>raccord de moviment</i> (tall en acció)
11:15-11:30	PLATÓ 1 - Facultat d'Informació i Mitjans Audiovisuls	13	normal	primer pla	CARLOTA reacciona contra el moviment que li ha fet perdre l'alfil			
11:30-11:45		2	normal	pla detall	CARLOTA pitja el rellotge i comença a correr el temps	vestimenta negra, sense accessoris ni sabates		
11:45-12:00		9	normal	pla detall	CARLOTA fa un bon moviment i mata una fitxa de FUTUR			
12:00-12:15		12	normal	pla detall	FUTUR fa un bon moviment i mata a una fitxa de CARLOTA		Fons negre, taulell d'escacs i rellotge	Mantenir <i>raccord de moviment</i> (tall en acció)
12:15-12:30		17	normal	pla detall	FUTUR fa un bon moviment i mata una fitxa de CARLOTA			Mantenir <i>raccord de moviment</i> (tall en acció)
12:30-12:45		15	normal	pla detall	Les agulles del rellotge es mouen representant el pas del temps ràpid			
12:45-13:00					FI DE RODATGE, RECOLLIDA DEL SET I RETORN DEL MATERIAL			

7. Esquema de llums i càmera

En la gravació del curtmetratge podem observar quatre tipus de plans: un pla detall del taulell d'escacs (1) on podem observar algun dels moviments de les peces amb detall, un primer pla de la cara de la jugadora (2) on apreciem certes expressions davant el desenvolupament de la partida, un pla general zenital (3) on observem els moviments al taulell d'escacs mentre va avançant la partida, i un últim pla general (4) on s'observa tota la posada en escena i la coreografia que fa la protagonista en anar jugant contra ella mateixa. Així doncs, hem elaborat quatre esquemes de llums i càmeres corresponents a cadascun dels plans que hem mencionat.

1. Pla detall del taulell d'escacs



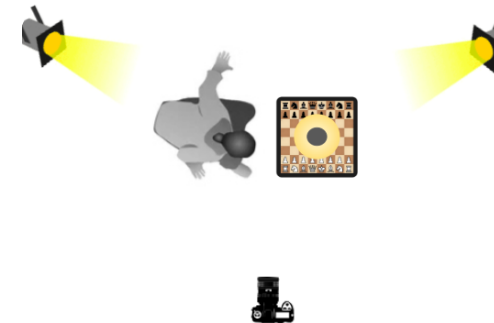
2. Primer pla de la jugadora



3. Pla zenital del taulell d'escacs



4. Pla general de l'escena



En relació amb la il·luminació de l'escena principal, la del taulell, volíem donar-li tota la importància a aquest. Per tal d'aconseguir-ho, vam posar un quars sobre el mateix que l'il·luminava, deixant la resta en penombra.

A l'hora de gravar a la protagonista, vam posar-li llum tant per davant, per veure el seu rostre, com per darrere, de retall, per desenganxar-la del fons i donar-li volum. Això ho vam fer amb dos focus Fresnel. Volíem crear un ambient de penombra, i és per això que en determinats moments es poden apreciar ombres.

8. Música i efectes de so

La música és un element bastant important a la primera part del videoart, ja que ajuda a reforçar la idea que volem transmetre a través d'aquest sentiment de neguit i angoixa fins que para en sec. A partir d'aquí només escoltem els efectes de so que realcen la cruesa de la situació. Pel que fa a aquests, vam decidir que el més adient i realista seria gravar els sons directament a rodatge amb *foley*. Per tant, tots els efectes de so (fitxes, moviments del personatge, rellotge...) que s'inclouen al videoart han sigut gravats en directe el dia de rodatge.

9. Conclusions

A través del nostre videoart, volíem transmetre el concepte inexistent de futur al qual vam arribar després de donar-li varies voltes. Volíem anar més enllà del concepte simple de futur i de la tradicional manera de representar-lo, intentant fer un vídeo impactant i que, un cop vist, no deixes indiferent a l'espectador. Si no que la nostra idea era fer reflexionar a l'espectador entorn d'aquest concepte que hi ha creat del futur.

Amb aquest treball, hem pogut experimentar i anar més enllà d'allò literal, aprenent a cercar noves maneres de transmetre i representar les nostres idees, plasmant-les a la pantalla d'una manera original i plena de significat.

10. Membres del Grup 1 i tasques

Alba Capella Jacas: direcció artística i de fotografia

Natalia Mercado Otero: guió, so i música

Alejandro Carrión Romero: direcció, muntatge i edició

Laura Obiols Farràs: producció i *making off*