

A photograph of a dark room with a grid-patterned wall. In the foreground, a large, illuminated rectangular object, possibly a book or a piece of paper, lies on the floor. The lighting creates strong shadows and highlights the texture of the wall and the object.

Fragments de moi

*Marta Caravaca, Marta Martín, Regina Mercadal,
David Montoya, Marc Sánchez i Sergi Torres*

VIDEOCREACIÓ: *FRAGMENTS DE MOI*

Grup 2: Marta Caravaca, Marta Martín, Regina Mercadal, David Montoya, Marc Sánchez i Sergi Torres

Link: <https://youtu.be/lrf9-6hGXiw>

1. Introducció

Partint de la idea del confinament i l'empresonament hem volgut tractar el confinament interior dels éssers humans i de la nostra societat actual. Primer de tot, vam fer un llistat dels possibles símptomes d'un confinament interior i vam extreure sensacions de trobar-se atrapat en un mateix, anècdotes pròpies o moments en que havíem sentit que som víctimes d'una mateixa rutina, quotidianitat o un comportament de nosaltres mateixos dels que ens costa fugir.

Després de treballar l'abstracció de la idea vam crear el primer storyboard per després modificar-lo amb l'ampliació de referències durant el curs, creant un storyboard més concret per nosaltres i amb els plans al guió tècnic desenvolupat.

2. Abstracció de la idea

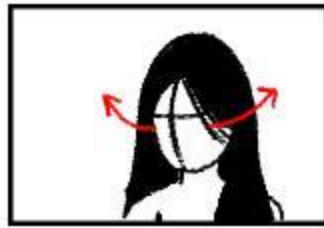
La idea d'estar tancat en un mateix/a ens va suscitar el concepte de casa, de vegades refugi, de vegades pressó. Un element que vam trobar molt significatiu d'una casa va ser l'espill de les portes d'entrada, que permet veure l'exterior però que, des de fora, no permet veure l'interior de la casa. Extrapolant la idea al cos humà, el més semblant a un espill serien els ulls, que fan la mateixa funció.

Per tant, mitjançant la idea d'espill es mostren imatges repetitives del dia a dia que veu la protagonista (representant un 'jo interior') atrapada dins d'ella mateixa. La idea de repetició constant (en la veu, els gestos, les accions que fem) i dels límits del cos humà també és representada en els moviments de la protagonista, que explora les fronteres del seu cos per mitjà de moviments bruscos. Aquests moviments expressen, a la vegada, la revolució interna que vivim més enllà del que podem exterioritzar.

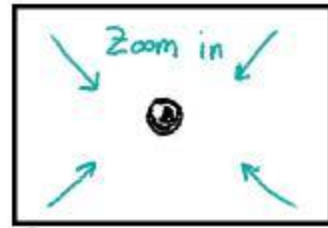
3. Storyboard inicial



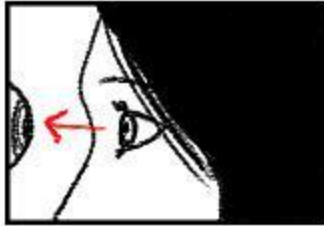
① Pla picat



② Cerca sortida (pp)



③ Veu espell



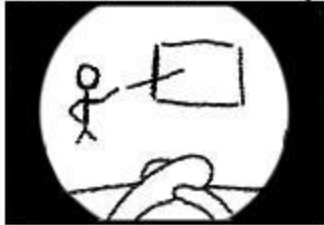
④ Espell (pd)



⑤ Acció 1 (p.subj)



⑥ Acció 2 (p.subj)



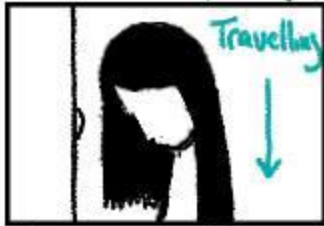
⑦ Acció 3 (p.subj)



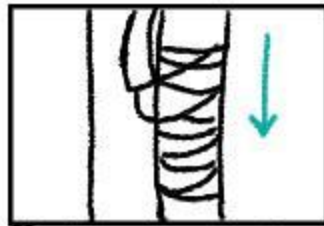
⑧ Reacció (pp)



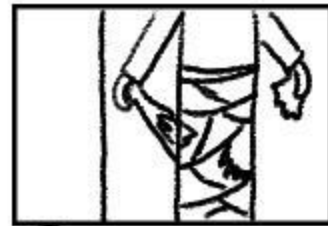
⑨ S'Altera (pm)



⑩ Mira aball (pp)



⑪ Veu plàstic q l'anvolta



⑫ Intenta arrancar-lo



⑬ Reg. Plàstic (pd)

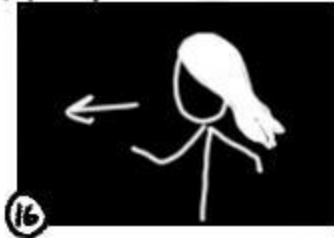


⑭ L'hab. canvia (P6)



⑮ Veu porta (pla)(contra)

Corre cap a la porta (pm)



⑯



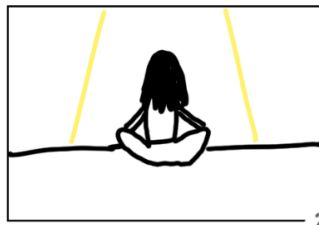
⑰

Obre la porta (pd)

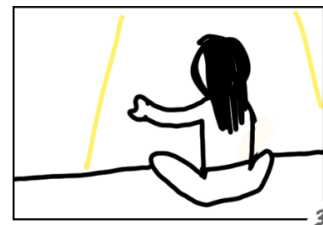
3.1 Segon storyboard



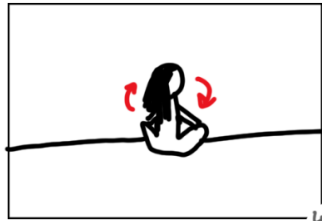
P.M = SUBJECTE ASSEGUT



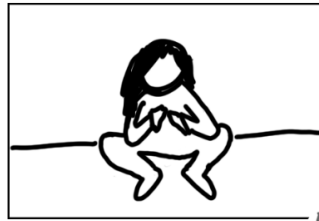
P.G = SUBJECTE D'ESQUENES



P.G.L = TOCA PARET



P.G = SUBJECTE ES GIRA



P.G.C = JOC DE MANS



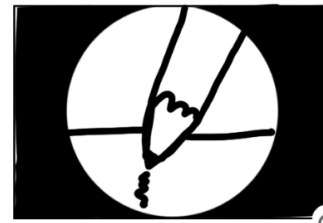
P.M = EL SUB. S'APROXIMA



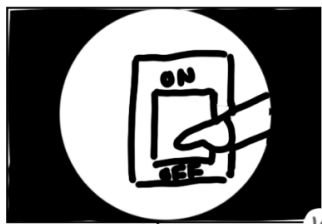
P.P = VEU PER L'ESPIELL



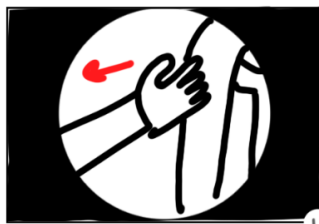
P.D



P.D



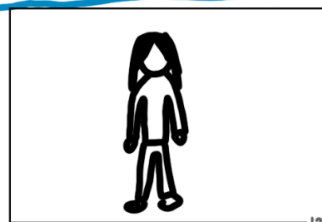
P.D



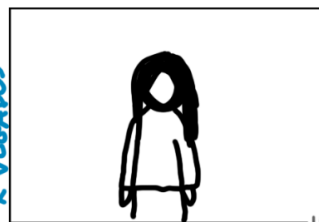
P.D



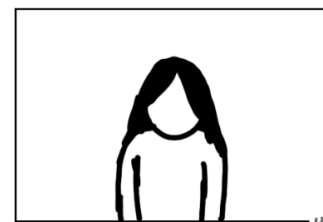
P.D



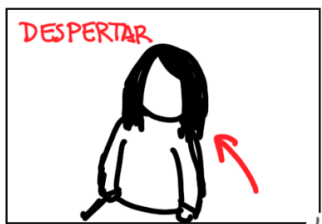
P.G = REACCIO' SUBJECTE



P.A = CLOSE UP



P.M.C = CLOSE UP



P.M = EL SUBJECTE ES DESPERTA SOBRESALTAT

REPETICIO' "X" VEGADES

4. Desenvolupament

Al principi del videoart volíem representar el confinament interior que podem patir de vegades, en un espai que no coneix ningú més, solitari amb la versió més sincera de nosaltres mateixos i atrapats en una rutina diària monòtona i repetitiva.

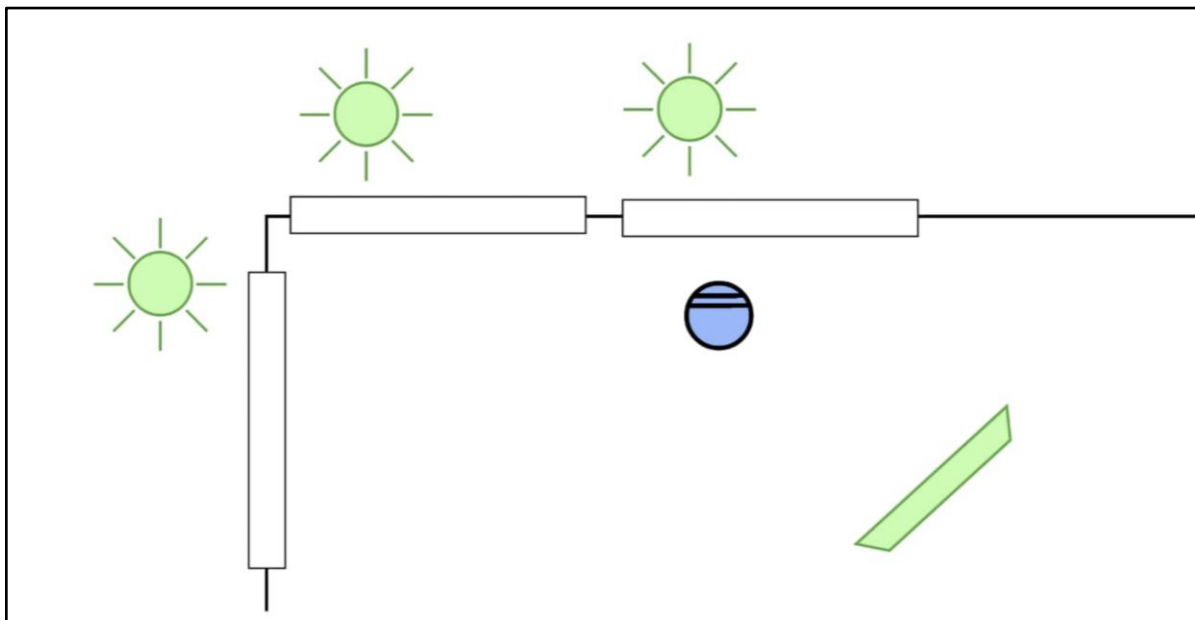
Les persones mai deixem autoconeixer-nos, estem obligats a passar pel procés de descobrir-nos perquè estem tancats amb nosaltres mateixos. Per representar això vam escollir el vestuari que semblava la pròpia pell de l'actriu i li vam donar la primera directriu: estava tancada sola i hauria d'entendre's a ella mateixa, amb el seu propi cos que era l'únic que l'acompanyava durant totes les accions rutinàries que feia dia sí i dia també.

Per representar que les persones veiem l'exterior desde el nostre propi confinament vam fer servir la idea de l'espill, per això la protagonista el descobreix dins del seu món interior i pot veure la rutina de la que parlem de manera subjectiva.

Després de presentar les accions rutinàries que atrapen a la protagonista, li vam marcar al terra un petit quadrat dins del que havia de mostrar amb el cos com afectaven aquestes accions reiterades i de manera repetida, l'angoixa i la necessitat de patir canvis per sortir d'aquí.

Per acabar el vídeo la protagonista aconseguix alliberar-se d'aquesta rutina i confinament, ara amb roba de carrer però amb la roba que representava el seu jo interior a sota, perquè sempre ens acompanya la nostra persona i és part del nostre confinament.

5. Esquema de llums



La proposta de llums inicial es basava en una llum natural. L'objectiu era fer servir llum natural però alhora jugar amb les ombres i la foscor al voltant de la protagonista en l'escena principal. Per aquest

motiu vam fer servir una sala amb finestres, que vam combinar amb una màquina de fum i un reflector i vam anar adequant a les diferents accions.

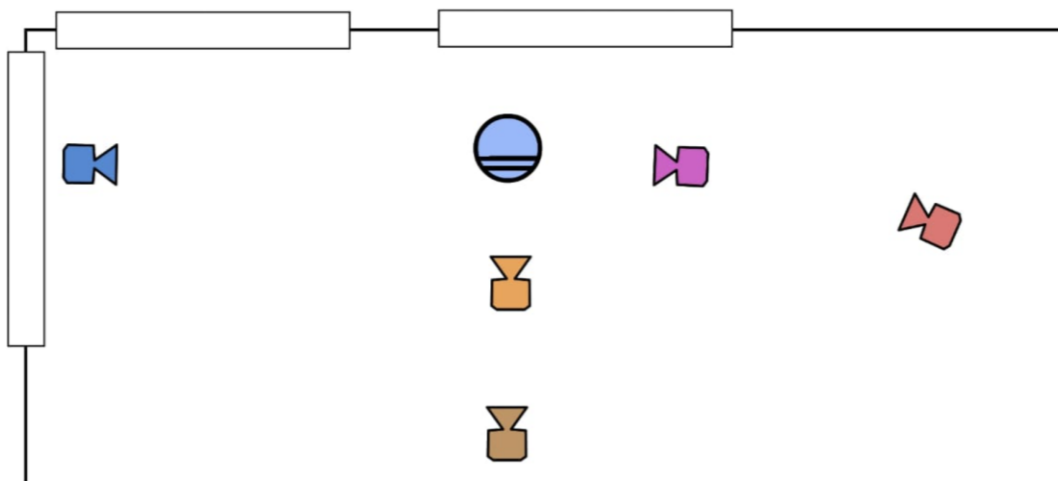
Escena 1 (protagonista asseguda a terra): En el primer escenari vam voler tancar a la protagonista en una quadrat de llum per representar el confinament en si mateixa que vam aconseguir anant a les 11:30 del matí, després de veure que era en el moment en que es projectava al terra de l'aula que vam fer servir. Per descontextualitzar més l'espai que estavem fent servir vam afegir fum al seu voltant.

Escena 2 (protagonista de peu): Per treure la protagonista del quadrat de llum i que es pogués moure de peu vam tancar totes les finestres i vam fer servir el reflector per iluminar-la des de sota.

Escena 3 (protagonista descobrint l'espinnell): Per representar el moment en que la protagonista troba l'espinnell que li mostra el món real vam fer servir el reflector, just en el moment en que obria la pestanya de l'espinnell vam reflexar llum amb el reflector al seu rostre.

Escena 4 (plans detalls i despertar): Els plans subjectius els vam gravar amb llum natural amb les finestres ben obertes.

6. Esquema de càmeres



Vam gravar amb una única càmera, la Canon 6D Mark II amb un objectiu 50mm que vam situar de manera distinta per a cada pla.

Pla Conjunt Lateral: Amb trípode a la part lateral per veure de manera picada la noia al terra jugant amb el seu reflexe a la paret.

Pla Americà Frontal: Amb trípode suficientment lluny per veure com intentava moure's sense sortir de la part de terra desitjat.

Pla Mig Frontal: El mateix pla que el Pla Americà Frontal amb trípode però més a prop per apreciar millor les expressions de la protagonista.

Primer Pla Frontal: Volem aquest tir de càmera per mostrar la ma

Pla Conjunt 3/4: Amb trípode també per mostrar la noia al quadre de llum desde un pla més obert per apreciar-la més petita en relació amb el seu entorn.

7. Coreografia

La coreografia feta per la ballarina durant el vídeo conté moviments bruscs que es podrien classificar com a ball contemporani. Aquests moviments representen la desesperació a la que pot arribar una persona quan es sent tancada en les seves pors, quan no sap com explicar o expressar el que sent, quan ningú pot veure desde fora el que realment et passa... Els moviments representen quan algú arriba al límit i ja no sap què més fer per sortir del "pou" en el que es troba.

Els moviments de la coreografia també es mostren de forma repetitiva amb la intenció de mostrar la rutina, igualant els mateixos moviments amb les mateixes accions que fem al nostre dia a dia.

8. Música

La peça musical que s'escolta quan la nostra protagonista mira per l'espill, es tracta de la "Cello Sonata in G Minor, Op. 65: III. Largo" composta per Frédéric Chopin l'any 1846. Aquesta obra està formada per quatre sonates, que junt amb el violoncel i el piano, creen una melodia idíl·lica que acompanya a la perfecció els moviments corporals de l'actriu.

A més, s'aconsegueix una doble funcionalitat, convertint-se en l'acompanyant perfecte per crear un fantàstic tàndem junt amb el narrador que recita el poema.

9. Veu en off

Aquest narrador és un dels elements més característics de la nostra vídeo creació. El que s'escolta, és la veu de l'actor francès Alain Carré, recitant un fragment del poema de Krikor Beledian. La veu i l'entonació d'aquest, forma una atmosfera somnífera, convertint-se en una narració hipnotitzant que s'incrementa amb l'ajuda de l'acting de l'actriu. Amb la incorporació del component musical, es crea un fantàstic trident que van lligats de la mà.

El fet que el poema sigui en francès és degut a la bellesa d'aquesta llengua i l'admiració que tenim cap al cinema d'aquest país (França), fent així un petit homenatge a la Nouvelle Vague.

Pel que fa el contingut de la narració, es tracta d'un poema que parla i descriu el record que té l'autor sobre el seu pare. Krikor Beledian es sent identificat i es veu reflectit amb la persona que descriu, i no és fins la darrera frase del poema que descobrim la identitat de la persona a la qual feia referència.

El fet de crear dubtes i fer reflexionar a l'espectador, és el que es veu tant al poema com a la nostra vídeo creació. Tot i què Krikor Beledian ho acaba desvelant al final de la seva peça narrativa, aconsegueix confondre al públic sobre la verdadera identitat del qual s'està parlant. Tant pot ser un amic, un amant, un familiar o ell mateix, la persona que descriu. Nosaltres en canvi, resolem aquest desemascarament amb el recurs de les imatges que es veuen per l'espill.

10. Referències

Per la realització de *Fragments de moi* hem tingut en compte diversos referents. Aquests ens han ajudat en l'elaboració del projecte i en la recerca del nostre propi estil. Impregnar-se d'altres artistes i tenir referents ens ha inspirat tant en la creació de la història, en la composició de les imatges finals com en la música o veu en off que hem seleccionat pel nostre vídeo.

Una cita que vam tenir molt marcada des que la vam llegir va ser la del filòsof Wittgenstein que defensava que és impossible accedir al dolor dels altres. Aquesta premisa ens va ajudar en el desenvolupament de la història. Podem conèixer el que senten els altres però mai podem ser plenament conscients del seu veritable patiment. Aquesta frase defineix bastant el que és el nostre projecte. Per tant, podem afirmar que va ser una de les nostres primeres inspiracions.

D'altra banda, els llibres de *La Peste*, *Assaig sobre la ceguesa*, *El beso de la mujer araña*, *Hijo Nativo* i *Purga* han estat els principals referents per a iniciar aquest projecte. Unes novel·les que descriuen l'empresonament d'un individu o de la societat en un moment determinat. Convertint-se així en els nostres majors referents a l'hora de començar a crear la nostra pròpia història.

A més d'aquestes novel·les, ens van sorprendre diverses pintures. Una d'elles és la de *San Pablo en la cárcel* de Rembrandt Harmenszoon Van Rijn, un autor barroc holandès. El que ens va inspirar de l'obra va ser la llum que entra des de la finestra que emmarca el rostre d'un ancià empresonat. D'alguna manera al nostre projecte queda reflectida aquesta referència quan es veu la noia dins un quadrat (la presó) creat per la llum que entra de la finestra (la llibertat) sense poder alliberar-se d'aquest espai.



Un dels altres autors que ens van inspirar va ser Edward Hopper. Un autor estadunidenc que representa escenes del dia a dia però amb figures sota una atmosfera de nostàlgia, solitud i aïllament. Hopper crea individus que no estableixen contacte amb el seu entorn. A

més, en moltes de les seves obres juga amb la llum que es crea a través de la finestra. D'esquerra a dreta tenim les obres de Cape Cod Morning i Morning Sun.



L'última pintura que vam tenir com a referent va ser A través de la mirilla de Hans Zatzka. D'aquesta obra ens va captivar la manera que té l'autor de veure el que fa la noia a través d'una mirilla. El quadre ens va inspirar a tenir més clara i desenvolupar l'idea que teniem sobre que es veïés la noia i les seves accions quotidianes a través d'un cercle rodó que representa la mirilla d'una porta.

Una de les peces audiovisuals que vam tenir com a referent des del primer moment va ser el videoclip de Chandelier de la cantant Sia. Apareix una nena que balla d'una manera molt brusca i fa moviments molt sobtats. Va ser un referent per a nosaltres a l'hora de dirigir a la ballarina en la seva actuació i que fes una immersió en el seu personatge.



Per últim, la nostra experiència envers el confinament que vam patir durant quasi tres mesos el 2020 ens ha permès crear una història que tots sentiem i amb la que podiem empatitzar. El nostre aïllament del món durant aquests mesos, la repetició de les rutines que cadascú creava, la introspecció de la que vam ser partícipe han estat la millor referència pel desenvolupament de "Fragments de moi".

11. Conclusió

Finalment, hem pogut crear un projecte que tracta un tema tan complicat com l'empresonament de la forma més delicada i artística possible. A més, al ser una vivència que tothom a viscut aquest darrer

any, és més fàcil que els espectadors puguin empatitzar amb la ballarina i les emocions que transmet al vídeo.

No ha estat un procés fàcil ja que, la idea la teníem clara des del començament però, saber com expressar aquestes emocions i transformar-les en imatges ha estat més complicat del que esperàvem. Per tant, gràcies a pensar referències i a les idees que ens anaven sorgint hem pogut elaborar un projecte molt expressiu i pur.

Ha estat molt interessant crear aquest projecte des de zero i veure com poc a poc ha obtingut forma. Sobretot, ens ha entusiasmat experimentar com les emocions que tots teníem interioritzades s'han vist reflexades en moviment, imatges i simbolismes.