

“Atemptats a la sobreinformació”

Universitat de Barcelona

Metanarratives

Ramon Avellaneda

Joan Aznar

Josep Gabernet

Laia González

Agil Homar

3r CAV

ÍNDEX

CONTEXTUALITZACIÓ	pàg. 3
STORYBOARD	pàg. 5
DISSENY EXPOSITIU	pàg. 10
LINK DE L'OBRA	pàg. 11

CONTEXTUALITZACIÓ

El tema del nostre projecte és la **sobreinformació** que pateix la societat; una sobreinformació centrada en la retransmissió dels **atemptats** per parts dels mitjans de comunicació. El temps passa, els anys avancen, però els episodis d'atacs terroristes es repeteixen. En conseqüència, els subjectes presents en la creació audiovisual estan exposats durant un **temps** a pantalles que ofereixen constantment notícies dels terribles esdeveniments; alguns continguts resulten impactants a la vista de l'espectador, que vol apartar la mirada de la pantalla, però a la vegada estar informat.

Cal destacar, però, que tota la informació que succeeix en el món a temps real no rep l'atenció de totes les societats. Els humans ens preocupem per aquelles notícies que més ens afecten personalment, és a dir, aquells successos que ens toquen de prop. Així doncs, els **ciutadans occidentals** solament es preocupen per obtenir informació dels atemptats que han patit els països d'Europa o Amèrica. D'aquesta manera, les pantalles i els altaveus, que envolten el subjecte, fan referència a imatges i sons dels atacs soferts a Nova York, Madrid, París, Brussel·les, etc., ja que són els més propers als subjectes que protagonitzen la creació audiovisual. L'abundància de notícies dels atemptats causa un estat d'**estrès**, de nerviosisme, de **sobresaturació** als personatges envoltats d'imatges i sons (no distingibles).

La constant allau de contingut de víctimes, explosions, ambulàncies, policia, etc. que els telenotícies ofereixen en temps real, moltes vegades, **sobrepassa** a la societat; vivim un frenesí constant d'informació accessible des de qualsevol lloc. L'ésser humà no té temps de respirar, és ofegat per una informació impactant, que no significa que estigui informat. És més, no pot deixar de consumir contingut dels atacs perquè totes les notícies se centren a retransmetre els desoladors esdeveniments.

Així doncs, el subjecte de l'obra audiovisual se sent **presoner** (d'aquí la disposició de les pantalles que formen una paret i el subjecte al mig, sense quasi espai per moure's) d'una sobreinformació que versa sobre el mateix contingut: miri la pantalla que miri veurà les conseqüències dels atemptats. El símil amb una cel·la de presó també troba la seva correlació amb la **poca il·luminació** que caracteritza l'espai de la videocreació. L'abundant quantitat d'informació provoca als subjectes un complicat accés a la realitat

exterior de les pantalles; de la mateixa manera, que una cel·la no deixa accedir al món exterior al presoner.

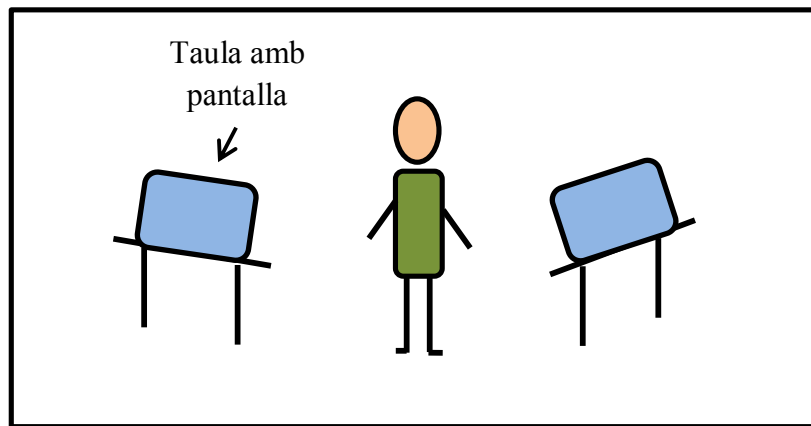
A més, el fet de no il·luminar el fons, deixar-lo fosc, busca que el mateix espectador es qüestionï si existeix una realitat més enllà de les pantalles. Per tant, apareix el concepte d'**hiperrealitat**. La presència de les pantalles justifica la mirada televisiva d'uns ulls, que nerviosos, veuen una hiperrealitat. En conseqüència, aquesta videocreació vol plantejar qui ha augmentat la por de la societat europea de patir un atac: *els mitjans de comunicació amb una constant allau de notícies que versen sobre els atemptats o han estat els actes terroristes en si?*

Dels paràgrafs anteriors es pot detectar la presència d'un subjecte envoltat d'altaveus i pantalles. No obstant això, són **diferents els individus** que viuen aquesta experiència, de manera individual. Aquest fet és per representar el conjunt de la societat occidental caracteritzada per estar enganxada a les pantalles, tot i visualitzar una informació que li provoca temor i, posteriorment, sofriment per no viure en persona l'atemptat terrorista.

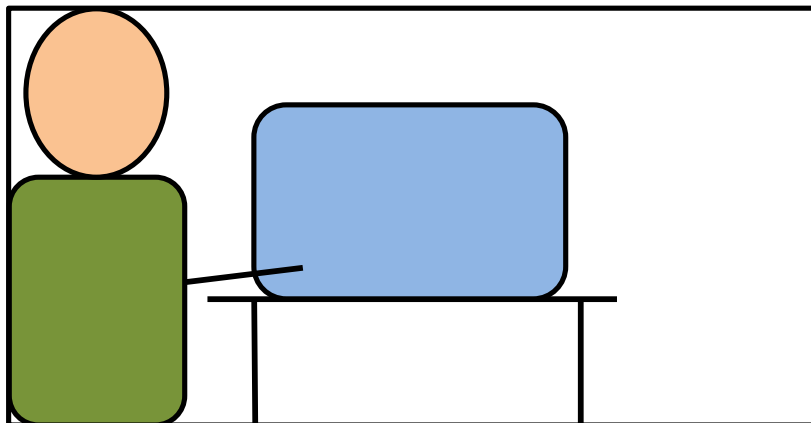
L'única opció dels individus és **tancar els ulls**, però no poden: volen estar permanentment informats, tot i l'estrès que pateixen. Necessiten **ajuda** per rebaixar les ràpides pulsacions del seu cor; és en aquest moment, quan apareixen unes mans que tapen els ulls. Unes mans alienes que porten assossec, establint així un paral·lelisme amb les mans desconegudes que assisteixen a les persones que han patit els atemptats. Així doncs, durant el temps que l'ésser humà no ha estat connectat a una pantalla s'haurà perdut una allau de nova informació, nous detalls dels atemptats, però haurà recuperat la seva **calma** i la velocitat normal del batec del seu cor. I, segurament, haurà escapat de la hiperrealitat.

STORYBOARD

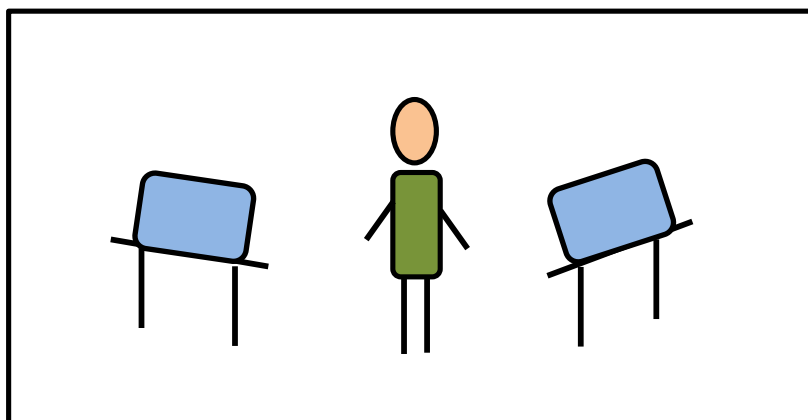
La nostra intenció és que l'espectador se senti atrapat com els personatges. En conseqüència, s'utilitzen majoritàriament plans curts, alguns subjectius. A més, ens saltarem l'eix per desorientar i accentuar la sensació de tancament.



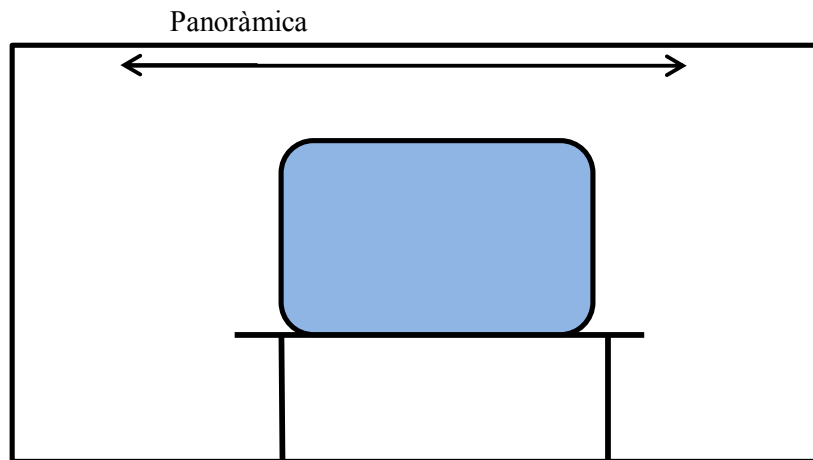
Pla mig curt d'un personatge envoltat de quatre taules amb pantalles (i altaveus), les quals progressivament es van obrint.



Pla general en què veiem tots els monitors encesos, cosa que l'hi dóna una llum agressiva contra la cara del personatge.

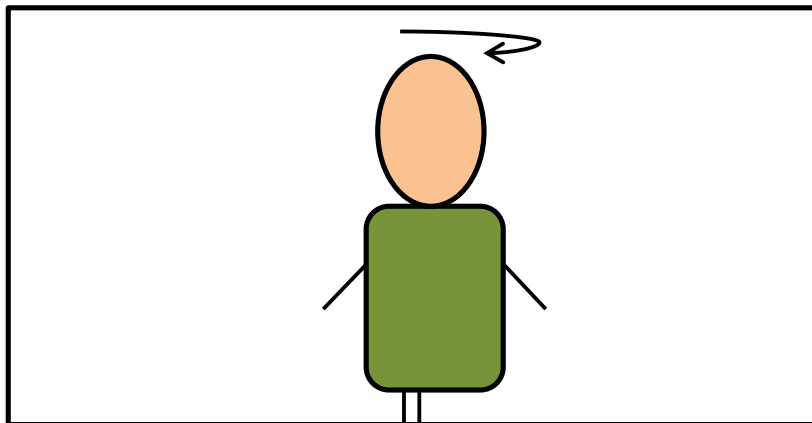


Aparició d'un seguit de plans, la intenció dels quals és fer sentir presoner a l'espectador: plans subjectius, detalls de la cara, primers plans de les pantalles...

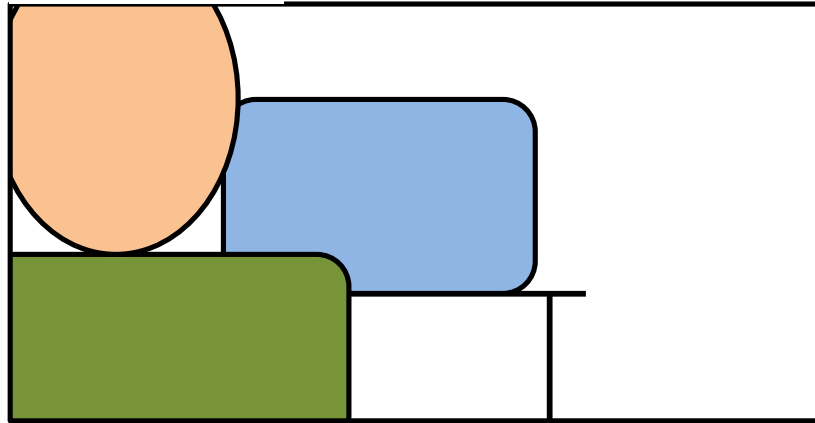


Aquest és un **pla subjectiu** del personatge que va girant per veure totes les pantalles, sembla que les vulgui veure totes al mateix moment.

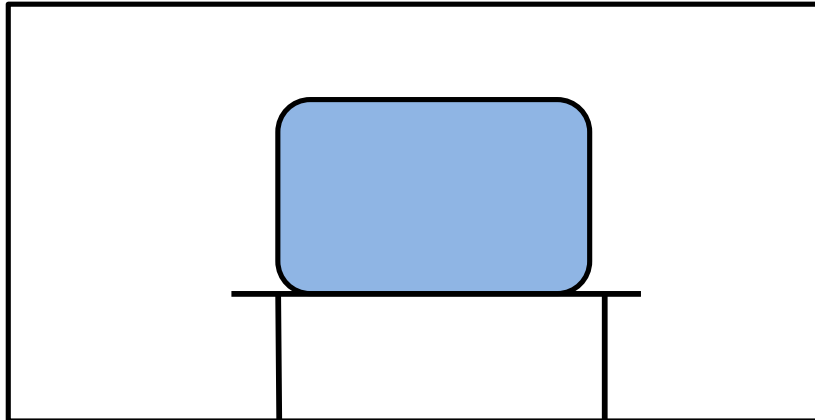
El pla anterior, és complementat amb **plans mig** dels subjectes, els quals van movent i girant el cap per poder veure totes les pantalles.



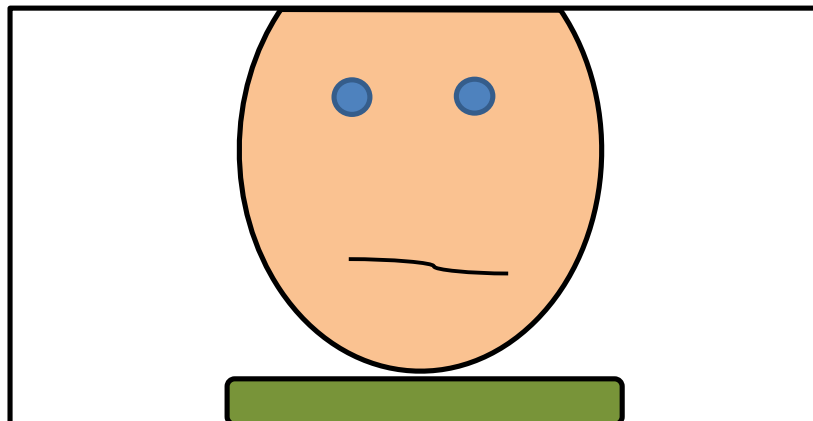
També van apareixent plans en què es veu la pantalla amb l'escorç dels diferents personatges.

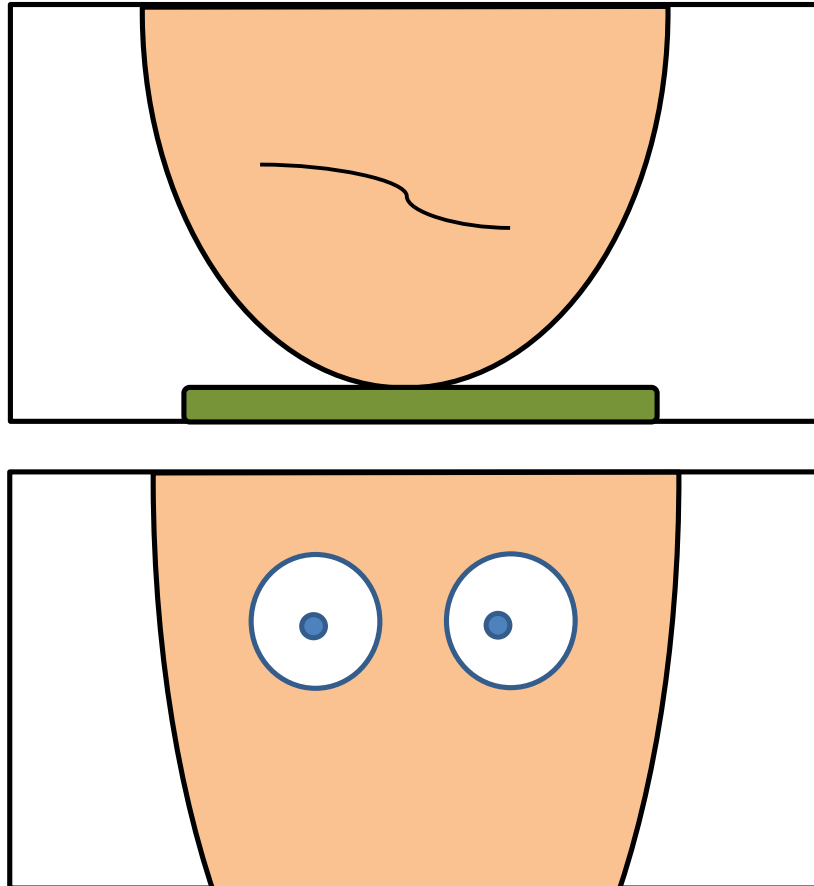


I sense l'escorç.

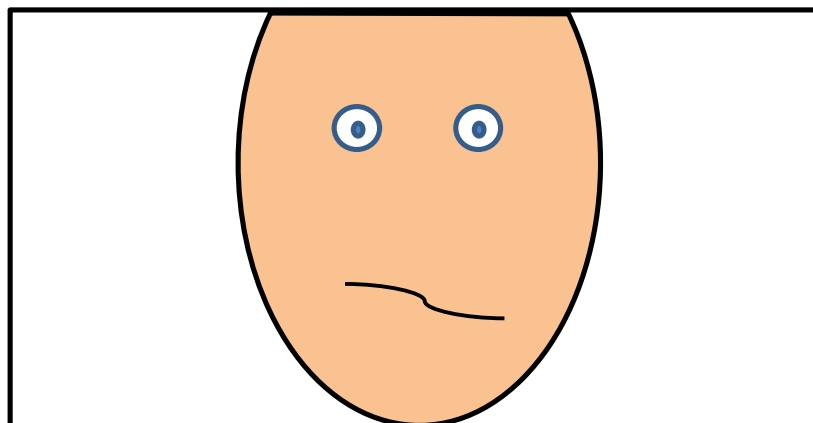


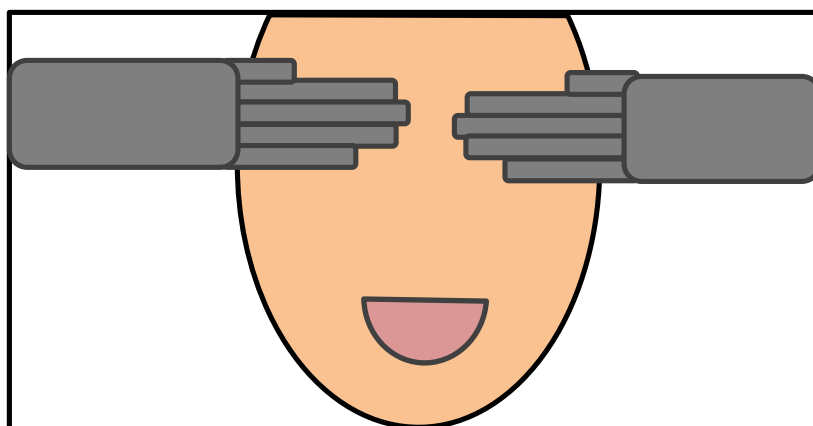
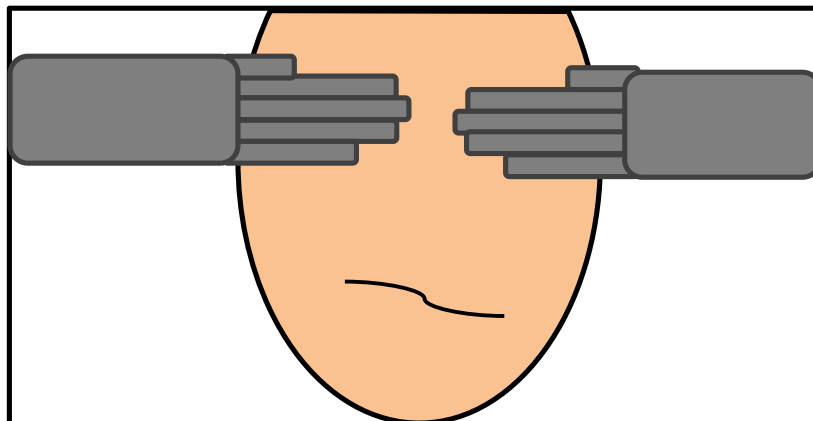
En diferents plans es veu com el nerviosisme dels personatges va creixent. Aquesta sensació s'accentua quan s'intercalen els plans anteriors amb **plans de detall** d'algun element del personatge (dits, mans, ulls, etc.).





Els plans anteriors es van intercalant amb els plans de les pantalles, fins que unes mans tapen els ulls dels diferents individus. És llavors quan els personatges deixen d'estar nerviosos i esbossen un rostre de tranquil·litat. El pla de cada individu es fa des d'angles diferents.





DISSENY EXPOSITIU

La nostra idea és sobresaturar a l'espectador amb informació. Per això, volem dissenyar un espai o una atmosfera en la qual l'individu se senti angoixat. Això ho farem a partir d'imatges i so que aniran apareixent progressivament fins que, en el moment àlgid de l'exposició, l'espectador no podrà veure ni sentir res amb claredat.

En el nostre cas, volem fer sentir a l'espectador tal com se senten els protagonistes del nostre vídeo art. Per això projectarem la nostra obra en una sala tancada i fosca en forma de cub. La projecció es durà a terme en tota la paret frontal de la sala, per donar major impressió.

Pel que fa a l'àudio tindrem 6 altaveus repartits per la sala i per cada un d'ells reproduirà el so d'una de les pantalles que vam gravar. Donant així a l'espectador la sensació d'estar envoltat per totes i cadascuna de les pantalles que envolten als protagonistes del vídeo, i en haver varies sortides d'àudio, cadascuna reproduint un so diferent donem també aquesta sensació de sobresaturació, que és la nostra idea principal.

En cas que no fos possible aconseguir 6 altaveus per tal de dur a terme l'exposició faríem que un sol altaveu reproduís diverses pistes d'àudio, agilitzant així el muntatge i reduint el pressupost.

La sala tot i que no serà gaire àmplia sí que podrà entrar la gent en grup per tal d'agilitzar la visita a la nostra obra.

LINK DE L'OBRA

[https://vimeo.com/167928514'](https://vimeo.com/167928514)