



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

THE DEEP END

Un videoarte de

Jose Carrillo Ruiz
Mar Gonzalez Villanueva
Irene Garcia Alcario



Josep Rovira Quadrench
Metanarratives
Universitat de Barcelona

Just because you don't see it, doesn't mean that it's not there.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. STORYLINE	2
3. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA IDEA	3
3.1. El encierro	3
3.2. El agua	5
4. INTENCIÓN	7
5. INTERPRETACIÓN	8
6. STORYBOARD	10
7. VALORACIÓN PERSONAL	11

1. INTRODUCCIÓN

Somos el grupo X, formado por Mar González, Irene Garcia y Jose Carrillo. Este proyecto lo hemos realizado para la asignatura de Metanarrativas, del tercer curso del grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad de Barcelona. El proyecto se basa en la creación de una pieza de videoarte, de poca duración que gire en torno al concepto dado a principio de semestre: la cárcel.

Para ello, hemos realizado un análisis metanarrativo del concepto, para tratar de darle una forma determinada y trabajar a partir de él. La cárcel se puede entender literalmente como una prisión física donde se encierra a los prisioneros, pero como todo concepto, se le puede extrapolar varias narrativas dentro de su significado. Así, nuestro análisis se inclinó más por una visión psicológica de lo que implica estar en una cárcel, una jaula mental que las personas podemos llegar a construir a nuestro alrededor.

La cárcel que uno puede crear es sutil, porque a vista de los demás es inexistente. Sin embargo, para la persona afectada supone una barrera que le condiciona. De este modo, nuestro videoarte se centra en eso: en la idea de cómo una persona que aparentemente está bien, puede sentirse enjaulada dentro de sus preocupaciones.

2. STORYLINE

Dan está en el campo, a la orilla del agua. Se oyen pájaros y se ven flores. Se agacha, recoge una piedra y la tira. Se vuelve a agachar para buscar otra, pero de entre las que hay ninguna le parece suficientemente buena. Se acerca al río, para buscar la que acaba de tirar, que ha caído cerca de un saliente de tierra. Llega allí, y se dispone a recoger la piedra del agua. Sin embargo, se queda mirando su reflejo, porque en él aparece Dan rodeado de una caja.

Dan se incorpora y a su alrededor no ve nada. Vuelve a fijarse en el agua y la caja sigue ahí. Intenta ponerse de pie, pero está atrapado. Se sienta, pensativo, aunque en la vida real la caja no aparece: sólo se ve en el reflejo. Dan mira con miedo el reflejo y se

vuelve a ver atrapado. Intenta otra vez agarrar los lados de la caja, pero no ceden. Se repliega más en sí mismo. Intenta hablar, pero en el reflejo no se oye nada. Se comienza a desesperar, y grita. En el exterior, su grito se oye, pero en el reflejo sólo hay silencio.

Casi abatido, Dan se tumba, completamente triste. En el reflejo se ve como estira la mano para tocar las paredes de la caja, pero casi no tiene fuerza. Entonces, es cuando se repliega totalmente en sí mismo. El mundo se da la vuelta: el reflejo arriba y la realidad abajo. Finalmente, se ve a Dan levantarse en la realidad de abajo, mientras el reflejo predomina arriba, con Dan atrapado y hundido.

3. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA IDEA

3.1. El encierro

El encierro es el concepto a partir del cual hemos extraído las ideas y reflexiones para nuestra pieza de videoarte. Una persona presa o encerrada pierde, temporal o permanentemente, la libertad. Esta libertad puede ser de distintos tipos: de acción, de expresión, de opinión, entre otros; y su pérdida no es exclusiva del entorno carcelario u otras instituciones como los centros de menores o los hospitales psiquiátricos. Es decir, se puede estar encerrado en un prisión tanto física y material como mental y espiritual.

Tras la primera reflexión grupal, las percepciones comunes que tenemos sobre este concepto son:

- Limitación
- Reducción
- Espacio cerrado/ reducido
- Control/ privación de la libertad
- Movimiento reducido
- Inflexibilidad.
- Rigidez.
- Aislamiento

- Angustia
- Miedo

A partir de estas características o percepciones sobre el concepto de encierro, hemos abstraído ideas, emociones y sensaciones relacionadas con este concepto y que se plasmarán en el videoarte.

1. Indiferencia. El hecho de permanecer en un mismo espacio causa indiferencia en la persona que lo sufre, pero aún es más potente para el entorno. Es decir, las personas muestran indiferencia frente a las encerradas, ya que no saben cómo ayudar (en el caso del encierro mental) o les da igual (prisioneros).
2. Monotonía/Rutina. Estando en un mismo lugar sólo puedes hacer lo que haya a tu alcance, lo que propicia que se siga una rutina y se entre en un bucle.
3. Infelicidad. El hecho de sentirnos encerrados nos hace sentir desmotivados y decaídos aunque estemos mucho más seguros que en un espacio abierto.
4. Agobio. Durante el confinamiento, mucha gente tuvo ataques de ansiedad y pánico por no poder salir de casa, y no poder sentir las emociones de salir a por un café, quedar con los amigos, visitar a tus familiares, viajar por el mundo, etc.
5. Soledad. Hay gente que cuando se encierra en sí misma, ya sea por causas personales o por problemas mentales, se sienten solas e incomprendidas por los demás.
6. Aislamiento. La separación que se siente entre el entorno exterior y la persona que está encerrada tanto física como psicológicamente. A partir de aquí, es cuando aparecen las otras ideas/emociones mencionadas anteriormente: soledad, infelicidad, etc.
7. Locura. A medida que vas perdiendo libertades y elementos tanto materiales como inmateriales, llegas a un punto que pierdes la cordura por el simple hecho de que no tienes nada que hacer u objetos para utilizar.

Asimismo, después de abstraer ideas del concepto de prisión/encierro, hemos reflexionado sobre cómo plasmarlas en el videoarte, como con la expresión de las ideas del concepto. En primer lugar, hemos decidido proyectar la idea a partir de una persona dentro de una caja “invisible”. A medida que avanza la acción, la persona se va sintiendo más pequeña hasta que se hace una bola en sí misma, porque ya no puede más con su aislamiento y soledad. Así pues, nos estaríamos enfocando en el encierro mental, ya que este propicia la poca comprensión por el entorno exterior.

3.2. El agua

El director de cine Tarkovski se inspiraba en una presencia simbólica del agua. El agua como fluido constante en la vida, que está presente todo el rato aunque no sea de forma explícita. Como elemento acuático, el agua perdura en el tiempo, por lo que se convierte en una metáfora de lo pasado, y en consecuencia, de la nostalgia. Para Tarkovski, el agua es aquello que transporta, al espectador y al personaje, a sus recuerdos y a todo lo que sintió en un tiempo pasado.

“(…) cualquier arte que no quiera ser *consumido* como una mercancía consiste en explicar por sí mismo y a su entorno el sentido de la vida y de la existencia humana. Es decir: explicar al hombre cuál es el motivo y el objetivo de su existencia en nuestro planeta. O quizá no explicárselo, sino tan sólo enfrentarlo a este interrogante” (Tarkovski).

Si se da un paso más, el agua llega a simbolizar la espiritualidad eterna, un concepto puro y transparente. Al fin y al cabo, el agua es un elemento necesario para nuestra vida. Es una sustancia que, al igual que nos permite vivir, nos puede matar. Es por eso que tiene una razón innata de equilibrio: equilibrio entre la vida y la muerte. Tanto así, que buscamos el agua en todos sus estados, pero es un bien difícil de atrapar, sobre todo en su estado líquido. Y es ese escurrimiento que se produce al intentar coger agua líquida lo que evoca al vitalismo. Es un elemento que no se puede atrapar, como si se escapara para vivir. De este modo, Angel Sobreviela, poeta español, dice «el agua y sus diversos

sonidos, casi musicales, son una referencia constante de la poética de Tarkovski, formando parte de aquellos elementos con los que en breves pinceladas conseguía crear una atmósfera en la que el espectador se encuentra abierto a los menores detalles (...) que le hacen prestar atención a lo cotidiano y a su sentido evocador y trascendente»

Para otros artistas como Bill Viola el agua ocupa un lugar relevante en muchas de sus composiciones. Él mismo ha confesado que “las imágenes en movimiento que yo he creado viven en algún lugar entre la fluidez temporal de la música y la certeza material de la pintura”.

En sus inicios, Viola demostró su interés por el paso del tiempo y su deconstrucción. A través de la manipulación de la imagen, trató de transmitir la distorsión del espacio-tiempo. *El estanque reflejante*, en inglés *The reflecting pool* (1977-79), es un claro ejemplo, ya que se basa en su persona saltando dentro de un estanque en medio de un bosque. El juego visual, pero, reside en la contraposición de acciones entre lo que sucede en el reflejo y en la superficie. Viola nos enseña acciones diferentes, como si ambas imágenes pertenecieran a tiempos distintos.

De este modo, se puede constatar que el agua tiene un significado importante para Bill Viola. Además, toma el agua en conjunto, es decir, en forma de mar, océano, río, cascada, lago, etc. Incluso, para Viola puede llegar a ser un paralelismo con el nacimiento - por el líquido amniótico -, o con la muerte - el ahogamiento.

Así pues, el agua es uno de los leitmotivs más importantes de la obra de Viola. Su complementación con el ser humano añade una nueva capa, una metanarrativa, para hablar sobre no sólo el paso del tiempo, sino del pasado al futuro en cuanto a cambios en la vida de una persona. En esa fusión se unen la naturaleza y la humanidad.

4. INTENCIÓN

El objetivo de “THE DEEP END” es representar el encierro anímico que las personas pueden sufrir y que les lleva a la desesperación total, tal y como se ha explicado en los puntos anteriores.

El vídeo ha sido grabado en el río del Llobregat. Hemos escogido esta localización debido a que contenía algunos de los elementos principales, como es el agua, para llevar a cabo el rodaje. También es un lugar donde no hay mucha concurrencia y gracias a eso no hemos tenido casi ningún impedimento a la hora de grabar. El emplazamiento se trata de una zona natural, donde aparece un río rodeado de campo y algunos árboles. Este sitio se encuentra al lado de una autopista bastante transitada pero, aún así, tiene una fauna y vegetación abundante que hacen del río del Llobregat un espacio muy atractivo y agradable.



1. Fotografía del río del Llobregat.

También, al tratarse de un río de aguas fangosas hemos tenido que tomar varias medidas para poder capturar los reflejos y los planos subjetivos a través del agua. Por un lado, como tampoco disponemos del material necesario para grabar dentro del agua, hemos empleado una fuente de cocina de vidrio transparente, a la que hemos añadido un poco de

agua del río. Después, colocamos la fuente encima de la cámara para crear el efecto submarino que estábamos buscando. Por otro lado, a la hora de capturar los reflejos, hemos utilizado dos puntos de enfoque, uno en el propio reflejo y otro en el protagonista. También, hemos realizado varias pruebas desde distintos ángulos hasta encontrar la posición más adecuada para capturar el reflejo deseado y hemos mantenido el ISO lo más bajo posible para obtener la máxima nitidez y claridad en los reflejos.

5. INTERPRETACIÓN

El videoarte se basa en la utilización de dos planos de imagen, siendo la línea del agua lo que separa el uno del otro. Así pues, el espacio vegetal nos traslada a un lugar bucólico renacentista, donde la naturaleza es un símbolo de tranquilidad y pureza. Nuestro protagonista se encuentra en esta localización, evadiéndose de sus preocupaciones. Es entonces cuando se acerca al agua para recoger la piedra que acaba de tirar.

El agua viene a representar el mundo del protagonista, el reflejo invisible que no expresa en voz alta. Por este motivo, cuando alarga la mano, en el reflejo aparece una mano distinta a la suya. La mano es su “yo verdadero”, que lleve consigo todo lo que el protagonista quiere olvidar. La imagen del chico tocando el agua es una referencia a *La creación de Adán* de Miguel Ángel. *La creación de Adán* es uno de los iconos más influyentes de la Historia del arte. Como alegoría, es de las más adecuadas para intentar hablar de algún tipo de colisión entre lo humano y lo divino. En consecuencia, con esta referencia buscamos dotar al proyecto de un subtexto de mitología bíblica, porque “el otro yo” del protagonista puede verse como un ser creado por él mismo.

A partir de ese momento, la imagen se divide hasta el final. Por un lado tenemos el mundo real, en el que nuestro protagonista está solo. Por otro, el reflejo, con el personaje enjaulado. Cabe destacar que el uso de una jaula metálica nos evoca a la jaula de un pájaro, cosa que combina muy bien con los conceptos de encierro y libertad. El personaje, en el reflejo, es un pájaro enjaulado: no puede volar, no puede ser libre.

Más tarde, al final del videoarte la imagen se invierte, y pasamos a tener el reflejo en la parte superior y el mundo real en la inferior. Esto se hace para enfatizar cómo la psicología del protagonista ha empeorado y ha eclipsado por completo la vitalidad que tenía. Es por ello que se mantiene echado, dentro de la jaula sin moverse. No obstante, en el mundo real se levanta y se va. Esto es una metáfora de lo invisible que es el sufrimiento psicológico. Las personas tienen que seguir haciendo vida normal, aunque por dentro se sientan realmente abatidas. De esta forma, buscamos representar que una persona sola, encerrada dentro de su propia mente, es capaz de verse bien, como si nada fuera mal.

En cuanto al color, hemos optado por una tonalidad predominantemente fría, con poca saturación: es decir, el color está mezclado con el negro; aunque también se puede observar la presencia de colores cálidos. Esto para dotar a la imagen de tranquilidad y armonía. Algo a destacar es que el color del cielo a medida que pasa el tiempo, se va desaturando - pasando del azul al gris -, cosa que hace alusión a la salud mental del protagonista. De este modo, al final hay una tonalidad más grisácea que al principio, es decir, hay menos color tal y como en la vida de la persona. A continuación, exponemos los colores predominantes de la obra y su respectiva simbología:

- **Marrón**

Es el color del mal (al igual que el negro) y también está relacionado con lo podrido y lo descompuesto, de ahí que también sea el color del otoño (estación en la que los árboles pierden sus hojas y éstas se descomponen en el suelo). En la naturaleza, es el color de lo marchito y de la vejez. Casi todo con el paso del tiempo se va volviendo marrón, desde las telas hasta las hojas de papel.

- **Verde**

El verde no tiene connotaciones negativas, ni positivas por sí mismo; por esta razón, se dice que es intermedio. Se le asocia con la tranquilidad, la armonía y con lo agradable. Los atributos positivos o negativos de este color dependen de con cuáles otros colores se

combine. Por ejemplo, cuando el verde se combina con tonos marrones, simboliza lo amargo. También en los países donde es un color abundante puede relacionarse con los monstruos, lo repulsivo y lo malvado: muchas serpientes, los sapos, los cocodrilos, los dragones; en fin, criaturas que están lejos de ser humanas; son de color verde.

- **Azul**

En muchas culturas, el azul es el color de lo divino; ya que se asocia a este con el cielo. También se le asocia con lo eterno; debido a que las cosas que nos parecen más infinitas y grandes, como por ejemplo el mar y el cielo. Finalmente, el azul es el color de lo apacible, calmado e introvertido.

- **Blanco**

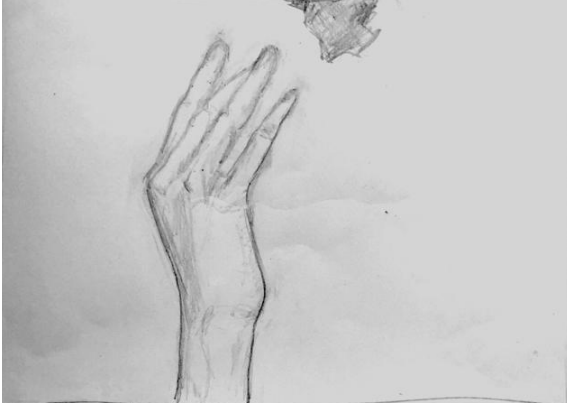

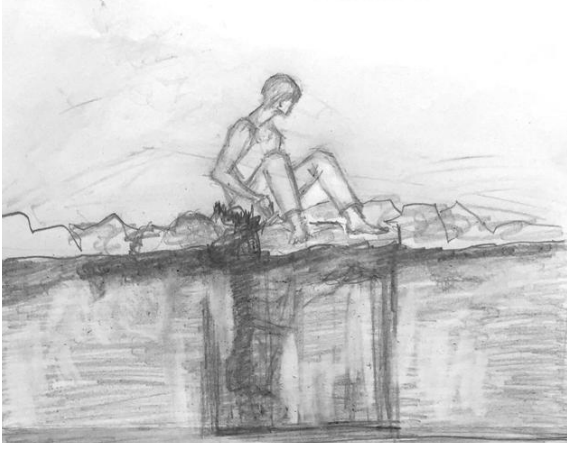


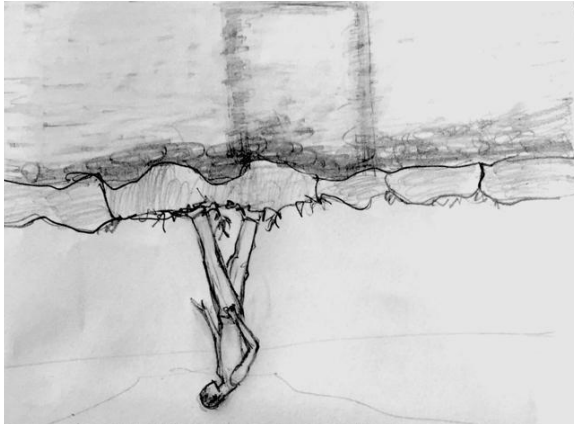
Para muchos pintores, el blanco es el color más perfecto y se asocia con la perfección. No se relacionan muchos aspectos negativos con este color. Asimismo, es el color de lo nuevo, los comienzos, el olvido, la limpieza, la resurrección y la verdad, pero también se dice que es símbolo de debilidad por ser fácilmente corrompible cuando se mezcla con otros colores.

El color de los rótulos del vídeo son de color naranja. Esto es debido a que se trata del color complementario del azul, que está muy presente en toda la obra. Además, esta tonalidad del color naranja representa el peligro: se manifiesta como presagio del desenlace de la historia de Dan. Asimismo, el título de la obra "THE DEEP END" proviene del inglés y significa "perder el control de sí mismo". También se trata de una revelación del resultado que causa la situación de encierro en el protagonista.

Finalmente, en referencia al sonido, nos hemos inclinado por usar sonidos naturales. Hemos descartado la utilización de música de ambiente y efectos especiales para recalcar el ambiente bucólico del lugar. De esta forma, sólo se oye el río, la piedra cayendo y el grito del protagonista. El agua va cambiando de plano sonoro, en función del plano que se muestre. Por tanto, en planos más cerrados el sonido ambiente del agua es mayor, y en

planos más abiertos es menor. De esta manera, el espectador tiene una experiencia más completa de toda la ambientación. Además, el pseudosilencio que se crea al haber un ruido constante todo el rato (el del agua), ya influye en esa tranquilidad inestable que es la premisa del vídeo.

6. STORYBOARD

	
<p>1. Dan lanza una piedra negra.</p>	<p>2. Dan acerca la mano al agua y ve el reflejo de una mano. Se asusta y se echa para atrás.</p>
	
<p>3. Dan se siente atrapado y en agua se muestra el reflejo de una jaula en el que aparece él encerrado.</p>	<p>4. Dan siente que no se puede mover y grita de la desesperación.</p>
	
<p>5. Dan se tumba abatido, completamente triste. En el reflejo se ve como estira la mano para tocar las paredes de la caja, pero casi no tiene fuerza.</p>	<p>6. La caja se ve por primera vez arriba. Dan se levanta en la realidad de abajo, mientras el reflejo predomina arriba, con Dan atrapado y hundido.</p>

7. VALORACIÓN PERSONAL

En conclusión a lo expuesto anteriormente, finalmente pudimos solventar los obstáculos que se nos han presentado durante la preproducción y la producción del proyecto y obtener un resultado que se ajusta a nuestras expectativas sobre este. En un inicio, éramos un grupo compuesto por seis personas y planteamos una primera concepción del proyecto. No obstante, dado a que se han producido algunas diferencias entre el equipo, decidimos dividir el grupo en dos. Aún así, este inconveniente que se nos presentó en la preproducción del vídeo, resultó ser un aspecto positivo para nuestra organización y engendramiento de la idea actual del proyecto.

Más adelante, en la producción del videoarte, llevamos a cabo el rodaje sin casi contratiempos ni dificultades. De camino a la localización, grabamos algunos planos improvisados que finalmente no se han introducido en el vídeo, ya que consideramos que no eran necesarios para lograr lo que queríamos transmitir a través de nuestra obra. Una vez llegamos al emplazamiento, decidimos construir la jaula que aparece en el vídeo y, aunque al principio lo veíamos muy engorroso, pudimos conseguir montarla con la ayuda del actor. Cuando nos decidimos a rodar, vimos algunos inconvenientes en el terreno pero gracias a la profesionalidad del actor y la operadora de cámara los supimos sobrellevar y realizar el rodaje de acuerdo al timing previsto. El actor es un modelo profesional con mucha experiencia y aunque tuvo que estar muchas horas de rodaje, se adaptó a todo lo que le pedíamos y contribuyó con creces a extraer un buen trabajo.

Para acabar, este proyecto ha fomentado nuestra organización y trabajo en equipo. Nos ha servido para aprender a superar los imprevistos y a poseer una capacidad de resolución ante los problemas que nos hemos podido encontrar. Además, hemos podido aprender muchísimo colaborando con un actor profesional y en un formato que nunca antes habíamos trabajado.

