

CRONOS



EVA MAESTRE QUERALT VILA-MASANA
SIRA JACOBO ANNA FAUSTINO

Sumari

Introducció	2
Abstracció de la idea	3
Storyboard	4
Execució	5
Càmera i esquema llums	7
Música i efectes sonors	8
Referències	9
Conclusió	10

Introducció

En plantejar-nos el concepte de futur hem trobat molts punts de vista dins el nostre grup, i han aparegut moltes possibilitats sobre com el percebem. Algunes visions són més positives i aboquen esperança i benestar, fruit de les infinites possibilitats de creació; i d'altres són més negatives, relacionades amb l'angoixa que ens provoca el no poder controlar cap on van els nostres passos. Després de debatre les múltiples opcions que teníem damunt la taula, hem identificat un principal denominador comú en les nostres visions del futur: **la incertesa**.

Pel que fa la distribució de les tasques, no hem adoptat un perfil específic i únic cada una de nosaltres, ja que a totes ens interessava poder practicar en cada una de les parts del procés i amb totes les eines que utilitzàvem.

Sinopsis: Representació visual que mostra els sentiments d'incertesa i impotència que produeix la incapacitat de conèixer el futur.

Enllaç al nostre vídeo en la plataforma YouTube: <https://youtu.be/CnQISj7dbtc>

Abstracció de la idea

El futur és incert per a tothom, mai no podem saber on ens portaran les nostres accions fins que no hi arribem i, un cop hi arribem, ja no estarem al futur sinó que estarem al present.

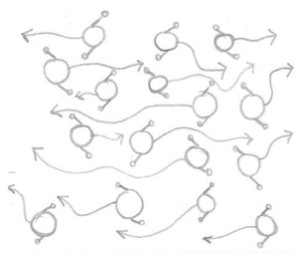
“El futur és una successió de presents”

Dia a dia, els humans ens esforcem per tirar endavant sense la certesa d'on ens poden portar els nostres passos i els nostres actes, ni quins ens poden afectar, per molt que ens organitzem i planifiquem. Avancem a cegues amb suposicions del futur, però sense poder saber realment res.

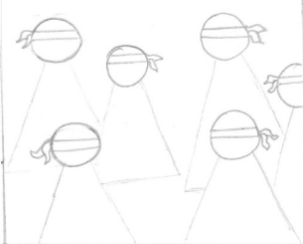
Per tal de representar la idea d'incertesa amb llenguatge audiovisual i de manera extensa, hem escollit tres elements principals: la boira, els ulls embenats i un focus de llum. El primer d'aquests amaga tot el que es té davant dels ulls, evitant que l'individu vegi per on camina, així representant el futur difós i sense desxifrar, pel qual les persones avancem dia a dia. Aquesta idea es veu emfatitzada pel segon element, benes que cobreixen els ulls de les persones i emfatitzen la incapacitat de saber cap a on ens dirigim. I, finalment un focus de llum que representa la situació actual -el present- de l'individu, i és l'únic espai que pot arribar a veure. La resta és obscuritat i incertesa. Amb el nostre personatge, hem volgut reforçar aquest darrer element amb un conjunt d'objectes del seu passat que, situats al darrere de la persona, s'il·luminen quan aquesta mira enrere i mostren les seves darreres passes, identificant qui és aquesta persona.

Aquests elements ens han permès representar el futur des d'una visió col·lectiva que transiciona cap a una mirada més individual. D'aquesta manera, inicialment es presenta un grup de persones amb els ulls embenats i característiques diferents entre sí, per tal d'intentar representar al màxim nombre de persones, i que caminen cadascú al seu ritme, com si es tractés d'una vorera ampla plena de gent, en un espai amb boira. Enmig d'aquesta multitud entra en escena el nostre personatge, qui és la primera i única en qüestionar-se cap a on està caminant, quin és el seu futur, cap a on la porten les seves accions. Aquests pensaments trencadors es veuen representats en el moment on ella es treu la bena dels ulls, transportant-se a un nou espai. En el nou escenari només queda ella, qui passa a estar enfocada per un únic focus de llum. A continuació, experimenta amb la presència i absència de llum i descobreix els elements del seu passat, fins que finalment s'adona de la impossibilitat de conèixer el futur i això la sobrepassa.

Storyboard



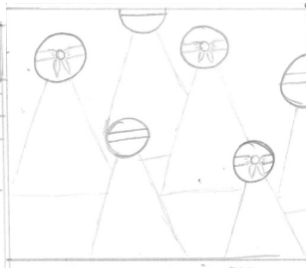
1. PLA GENERAL-ZENITAL (OPICAT)



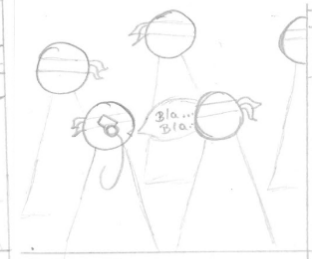
2. PLA MIG - LATERAL



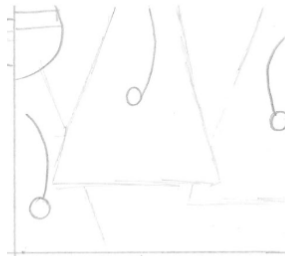
3. PRIMER PLA-LATERAL



4. PLA AMERICÀ-FRONTAL



5. PLA AMERICÀ-LATERAL



6. PLA MIG-LATERAL (TANCAT)



7. PLA GENERAL ABERRANT



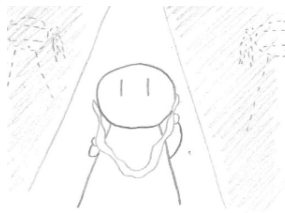
8. SEGUIMENT DEL PERSONATGE



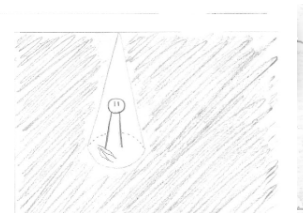
9. GIR 180° RESPECTE EL PERSONATGE



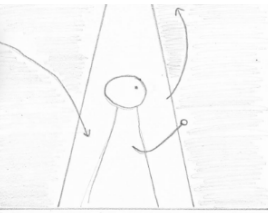
10. PRIMER PLA, TALL EN ACCIÓ MENTRE DESPÀ EL NUS



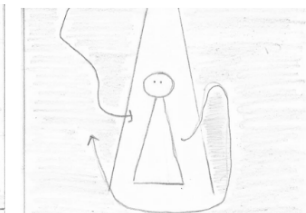
11. TALL EN ACCIÓ



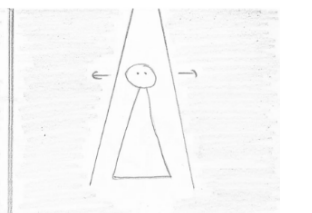
12. PLA GENERAL



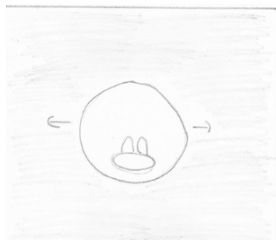
13. Pla mig cost lateral



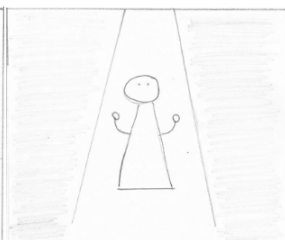
14. Pla general frontal



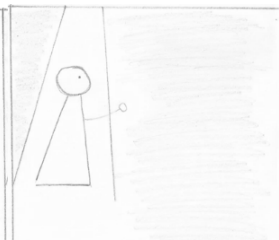
15. Pla general frontal



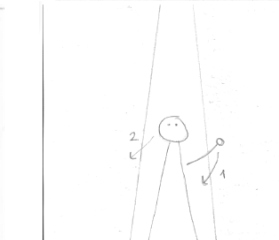
16. Subjechu



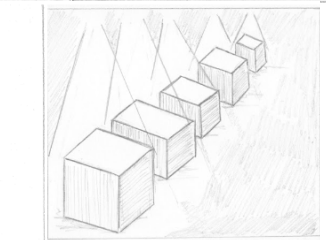
17. Pla general frontal



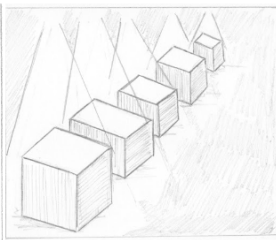
18. Pla mig cost lateral



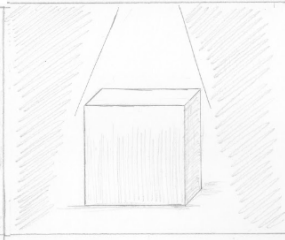
19. Pla mig frontal



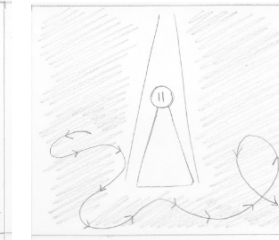
20. PLA GENERAL



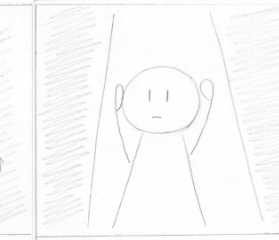
20. PLA GENERAL



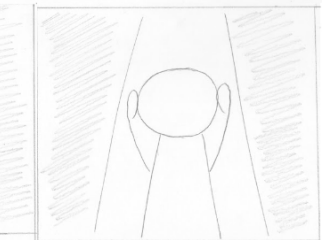
21. PLA DETALL



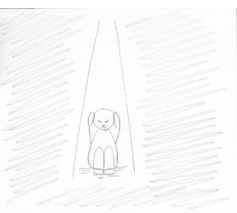
22. PLA GENERAL



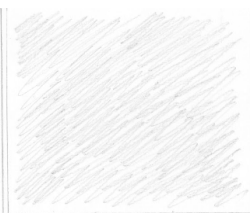
23. PLA MIG COST



24. PLA MIG COST (DORSAL) MOVIMENT CAMERA 360°



25. PLA GENERAL



26. S'APRIMA LA PONT DE LLUM NEGRE.

Execució

Cronos està dividit en dues escenes per mostrar el futur inicialment a través d'una mirada col·lectiva, seguit de l'enfocament en una única persona.

En la primera escena hem comptat amb deu persones, cadascuna d'elles ha anat vestida diferent per representar més diversitat d'aspectes de la nostra societat. Els diversos rols que s'interpreten són una empresària, dues estudiants, un músic, una persona vestida amb tons obscurs i una altra amb tons clars, un obrer, una científica i una *skater*.

A continuació els hem embenat els ulls per representar la impossibilitat de conèixer el futur i han estat distribuïts en diverses posicions per executar una coreografia que simula moviments més naturals, com si es tractés d'un carrer ple de gent on no hi ha molt espai lliure per caminar, situat en una gran ciutat.

Per tal d'endinsar-nos en la narració, hem fet que l'atmosfera sigués un element més dins el relat. Això ho hem aconseguit en un plató, ja que ens permet controlar molts més elements, utilitzant la màquina de fum Steam Wizard 2000 per crear una boira que envolta els actors, la qual complementa l'espai del present aportant uns tons grisosos i blanquinosos. D'aquesta forma hem guanyat més volum a l'escena i aconseguit un espai més oníric, una estètica cuidada i certs efectes visuals que acompanyen el moviment dels individus.

La gravació i el muntatge d'aquesta primera part estan realitzats pensant en el moviment intern del pla i l'estaticitat de la càmera i el pla. D'aquesta manera, es vol donar una sensació de seguretat però a la vegada, caos i incertesa que no es mostren exteriorment, sinó que la porta cadascú al seu interior.

El muntatge també emfatitza la transició de la primera escena a la segona. Els salts ràpids entre els plans de la multitud amb els del personatge principal sol, ajuden a donar èmfasi en el fet que ella es troba sola en ser la única en fer-se preguntes i qüestionar-se sobre el futur.

En la segona escena ja ha desaparegut totalment la multitud, i es centra només en la protagonista. La qual, un cop es troba sola i es treu la bena, està il·luminada per un focus principal que la encercla i no li permet veure què hi ha més enllà de la zona de llum. Per aquesta escena s'ha utilitzat un focus principal de llum càlida dura per marcar el present i els llums de contra per donar volum, les quals s'expliquen a l'esquema de llums a l'apartat

següent. La protagonista va vestida amb colors neutres i càlids: marrons suaus que “no tanquen ni defineixen” i marquen una evolució del passat, que també es mostra amb llum càlida, i una consciència evolucionada del present i del futur, la qual és incapaç d’assolir.

Per representar aquest passat, hem utilitzat una varietat d’objectes que representen diverses etapes de la seva vida: un peluix per representar l’etapa de nadó, un llibre per la seva infantesa, un mallot de gimnàstica rítmica per mostrar el descobriment de la seva passió, i finalment, les masses pel seguiment de la passió durant l’adolescència.

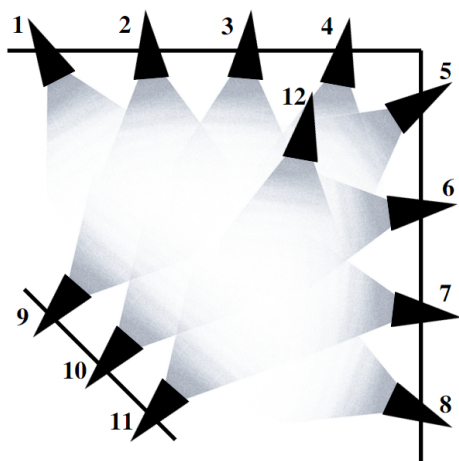
Per marcar la sensació de confusió, certa angoixa i molta incertesa, hem creat una coreografia amb moviments constrenyits. Pot existir la possibilitat de més moviment, però el dubte i la inseguretat la paralitzen, fent que la seva exploració quedi tancada per aquests sentiments i per la impossibilitat de coneixença.

D’aquesta manera, en tenir el moviment intern limitat, durant el muntatge hem jugat amb la superposició de plans, deconstruint la linealitat i la lògica per donar més sensació d’incertesa. Finalment, per acabar d’intensificar les emocions d’angoixa, confusió, frustració i impotència, hem realitzat una seqüència de plans curts i ràpids intercalats entre si.

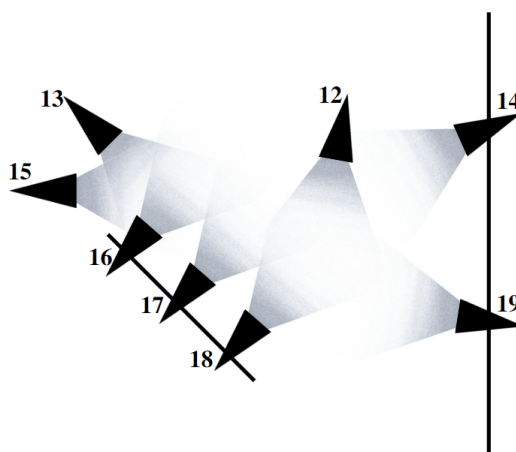
Càmera i esquema de llums

En el rodatge hem utilitzat una càmera Blackmagic Pocket Cinema 6K PRO (Sensor Súper 35 mm 6K, Montura EF) amb un objectiu EF-S 17-55mm f:2.8, ja que certes prestacions que tenen com l'enfoc i desenfoc que permeten, són idonis pels plans que volíem gravar. A més, hem volgut aprofitar l'oportunitat que ens donava aquest treball de practicar amb eines de les quals no disposem en el nostre dia a dia. Hem utilitzat la càmera amb un trípode per plans amb més estabilitat, i en altres ocasions amb càmera en mà per denotar més naturalitat i aconseguir amb més facilitat plans subjectius.

Pel que fa a la il·luminació hem fet servir 11 focus LED de llum freda amb difusor (números 1-11 i 15) i 8 focus FRESNEL (números 12-14 i 16-19) de llum càlida o freda en funció del fragment que gravàvem. L'esquema de llums de la primera escena correspon a la configuració 1, amb una il·luminació totalment freda i difosa, per emfatitzar l'ambient de carrer i boira que volíem crear. L'esquema de llums de la segona escena es representa en la configuració 2 on els focus 14, 15 i 19 tenen una il·luminació freda i la resta càlida, principalment dures, ja que aquests focus són els que generen la distinció de l'espai de llum i el d'obscuritat que explora la protagonista.



Configuració 1



Configuració 2

Música i efectes sonors

Pel que fa la sonoritat també es podria dividir per escenes, ja que en cada una d'elles hem utilitzat mètodes diferents per a expressar sensacions i ambients diversos. A més, només dins la darrera, cal diferenciar entre la banda sonora (els efectes sonors) i la banda sonora musical (música).

En la primera escena utilitzem so ambient i efectes sonors. Primer podem escoltar els sons d'un carrer ple de gent, amb les veus dels vianants, cotxes que passen i sons de bicicletes, els quals ajuden a transmetre la sensació de trobar-se dins d'aquest espai, entre els personatges, que caminen en direccions i ritmes diferents.

D'altra banda, hem fet servir un total de cinc efectes sonors (cadena, so dels auriculars, to de trucada del telèfon, noia parlant pel telèfon i amigues parlant entre sí). Tots ells pretenen endinsar-nos en un carrer concorregut on la gent no para d'arribar i passar pel voltant. Per tant, so i imatge van de la mà, representant aquells petits sons que a vegades es senten o destaquen enmig d'una multitud. Hem utilitzat també efectes de panoramització i variacions del volum perquè l'experiència sigui el més immersiva possible.

El primer que podem sentir és el so d'una cadena que es destaca amb un pla detall, seguit del so que prové dels auriculars d'un noi que passa en primer pla. Després d'aquest, podem escoltar un so fora de camp d'una trucada telefònica, el qual acabem d'entendre quan entra en primer pla la noia que parla per telèfon. Finalment, es destaca lleugerament la veu de les dues noies que s'apropen a càmera, parlant entre elles.

Seguidament al canvi d'escena, concretament en el moment en el qual entra el personatge principal, es comença a sentir la cançó "Mystic Forest" de l'artista AK, com a banda sonora musical, la qual hem obtingut del banc de música lliure de drets Uppbeat. Hem escollit aquesta perquè considerem que transmet la sensació d'estar en un espai oníric i desconegut, on no et sents segur. Per a poder allargar uns segons l'entrada del personatge hem editat lleugerament l'inici de la cançó. Altrament hem jugat amb el volum de la melodia en funció dels altres efectes sonors que trobem en aquesta escena, aquestes variacions no afecten en que la cançó sigui el fil conductor d'aquesta segona escena, fent que els moviments del personatge estiguin coordinats amb el ritme d'aquesta i marcant l'inici i el final del personatge dins la història, creant un cert efecte de *mickeymousing*. Essent l'inici més suau subtil, augmentant el ritme, la quantitat i velocitat dels instruments que

s'apareixien arribant a un clímax final on ritme i melodia tornen a ser molt més senzills i el personatge cau a terra derrotat.

Al llarg d'aquesta escena també hem utilitzat diversos efectes sonors, concretament quatre. Aquests els hem utilitzat per a ambientar el moment on veiem que apareixen els objectes del passat. Primerament, trobem el so d'un focus encenent-se i apagant-se, sincrònicament amb l'encesa i apagada de llum damunt els objectes en les imatges. A continuació, hem afegit un so a cada un dels objectes que mostrem de l'actualitat cap al passat, i que destaquem amb plans detall, per donar-los cert context i desmaterialitzar-los, fent que els esdevinguin lligams als records. Així doncs, primer de tot sentim els crits de celebració d'un grup de persones, vinculant el mallot a competicions que va participar la protagonista. Seguidament podem escoltar el frec entre fulles en passar de pàgina, relacionant el llibre amb els moments de lectura de quan era petita. Finalment escoltem la riulla d'un nen petit mentre veiem un ninot de peluix, reflexant un dels primers records del passat de la protagonista.

En els efectes de so utilitzats en aquesta segona escena també hem utilitzat efectes com la panoramització i certa reverberació. D'aquesta manera ens ha estat possible situar millor els sons dels focus en l'espai i donar un cert caire oníric als sons vinculats als objectes, com a records.

Referències

En relació amb les referències podríem dir que ens hem nodrit principalment de les nostres pròpies experiències i pors envers el futur. Aquest fet no resta que en aprofundir sobre el relat i començar a plantejar l'storyboard vam tenir presents alguns referents de diferents àmbits acadèmics.

Per començar, durant l'elaboració de la idea vam trobar cert paral·lelisme amb què proposàvem i el mite de la caverna de Plató. Segons el filòsof els humans vivim en la foscor, només veiem ombres del que és la verdadera realitat i només els que aconsegueixen alliberar-se i arribar a la llum són els que veuen la veritat. De la mateixa manera la nostra protagonista és l'única que aconsegueix alliberar-se del bandatge, parant-se a preguntar què hi ha al futur, fa un pas més enllà que la resta per arribar a la veritat, però ella a diferència del mite, acaba en la completa obscuritat.

Seguidament, durant la preparació de l'storyboard vam revisar plans i escenes de les següents dues pel·lícules per a poder tenir referents visuals del que volíem representar. Per als primers plans on veiem moltes persones caminant en totes direccions, juntament amb el moment on el personatge camina enmig d'aquesta multitud vam revisar la pel·lícula *Enchanted* (2007) dirigida per Kevin Lima. En aquesta, un personatge es perd enmig dels carrers de Nova York i de sobte es veu envoltada d'una aglomeració de persones. Seguidament, per als moments on la nostra protagonista es veu perduda en un espai nou, hem utilitzat com a referents les pel·lícules d'*Alice in Wonderland*, tant la versió de l'any 1951 dirigida per Hamilton Luske, Wilfred Jackson i Clyde Geronomi, com la versió del 2010 dirigida per Tim Burton. En totes elles veiem un personatge perdut per un món desconegut el qual li genera curiositat i por, essent aquestes les emocions que nosaltres volíem representar als moments inicials dins l'espai de la segona escena.

Conclusió

La nostra intenció ha sigut crear un videoart que impactés i deixés sensacions a l'espectador. Hem volgut mostrar la idea de futur des de la desconeixença i que, per tant, tothom s'hi pogués sentir identificat. No hem volgut encapsular el futur ni posar-li una definició i característiques.

Realitzar aquest treball ha estat tota una odissea, ens hem enfrontat a reptes que no ens havíem trobat mai per falta d'experiència. Treballar per primera vegada en un plató de forma contínua, poder adaptar-lo a les nostres necessitats, gestionar tot el càsting, i manipular material relativament nou en els nostres coneixements. També ha resultat relativament caòtic i complex, ja que primer vam haver de fer un dia de prova per comprovar si les nostres idees es podien dur a terme i de quina manera.

Malgrat que el curt no quedi finalment com ens l'havíem imaginat i no compleixi totes les nostres expectatives ideals i de perfeccionisme, n'estem molt satisfetes, ja que ens hem superat a nosaltres mateixes i hem pogut aplicar de forma pràctica tot el que hem estat aprenent fins ara, a més que hem pogut posar imatges i sons als nostres sentiments, de forma lliure i sense constriccions.