

PROJECTE DE VIDEO ART

En la boira

El misteri de la vida -mort- vida

Índex de Continguts:

1Guió literari

2Guió tècnic

3Story Board

4Informació per a tenir en compte: ¿Què és el video art?

5Una experiència de video instal·lació/projeccions i performance: Metamembrana de Marcelí Antúnez

1Guió literari:

Idea:

Vaig tenir un somni on les persones estaven tenyides de colors, i aquests colors tenien moviment, s'iluminaven o enfosquien, es transformaven al tocar la pell de les persones... Les relacions eren una pura experiència sensitiva, i pensava: que rara aquesta gent!

Tema:

Es transporta el somni a la realitat. Així, una experiència somiada es transforma en una activitat reflexiva, expressiva i consent, amb la que podem participar activament i tenim el poder de desició sobre els fets que ocorrin.

Objectius:

Vull dur a terme aquesta producció per a transmetre l'experiència somiada i explicada anteriorment, d'una manera diferent i original per a que d'altra gent pugui vivenciar-ho,

com si s'haguessin abstret per un conte en que s'han ficat en la pell de la fada que està tancada en una torre i és salvada i recollida pel cavaller, que l'allivera del malson...

Continguts:

La expressió d'aquesta historia será de manera plàstica, quasi psicodélica, que toca l'art cinètic, ja que usaré un suport inmòvil que és la banyera de casa, l'ompliré amb aigua, i abocaré pigments de diferents formes:

-des d'adalt abocant mica en mica els pigments

-per sota l'aigua fent bombolles expremment una esponja

-movent la càmera

-amb uns braços que dansen com unes branques d'arbre primerament, i com una papallona darrerament

-...

Així, amb diferents recursos d'expressió del moviment, es manifesta una idea essencial: les coses passen, la vida crea, destrueix, es mou. La sents? Accepta-la, o bé rebutja-la. Marca el territori, obre't camí amb els braços, fes el teu propi cel en la terra: tu pots, tu esculls.

Per a fer-nos amb la vida, l'hem de palpar, sentir, olorar, rastrejar... Ens trobem amb emocions i pensaments que evoquen por, iniciem un nou camí controlant el vell enemic.

Tractament:

Aquesta producció té un aire que a primera vista semblaria psicodèlic, que busca el delit estètic, però hi han detalls que posen a la persona que mira el video en la pell de qui el viu.

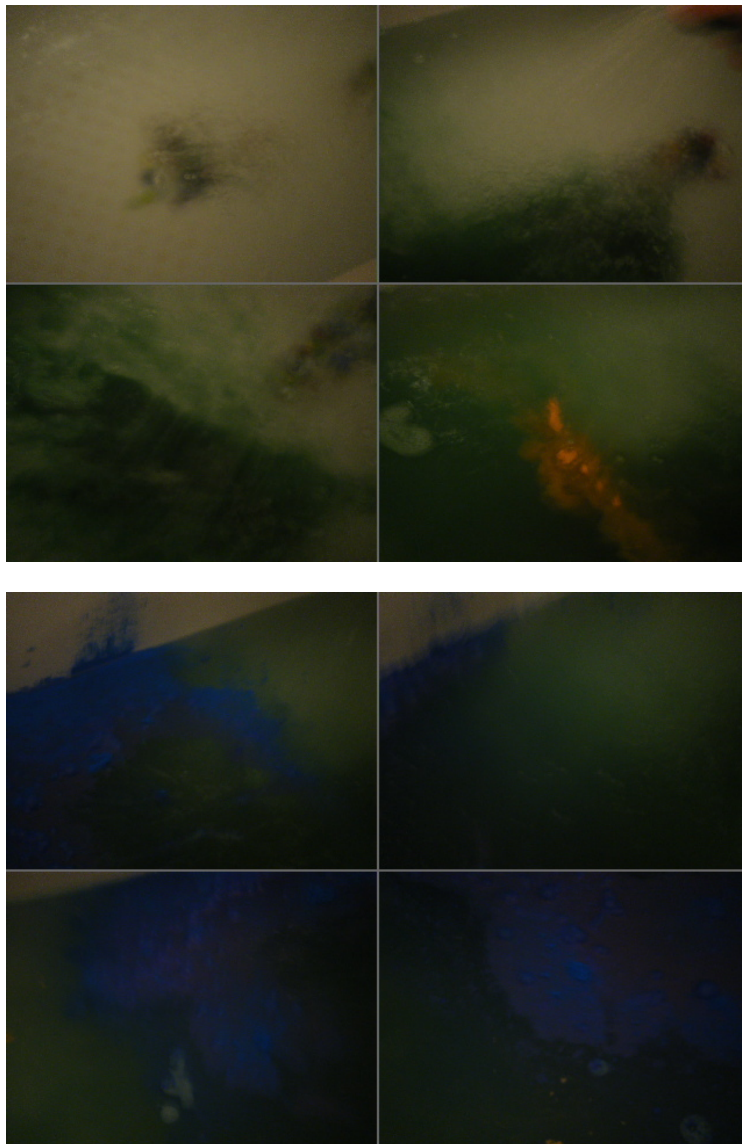
Per tant, prevaldrà el to expressiu i de contacte, parlarà de les relacions humanes, dels aspectes visible a primera vista i dels que apareixen amagats, " fora de camp".

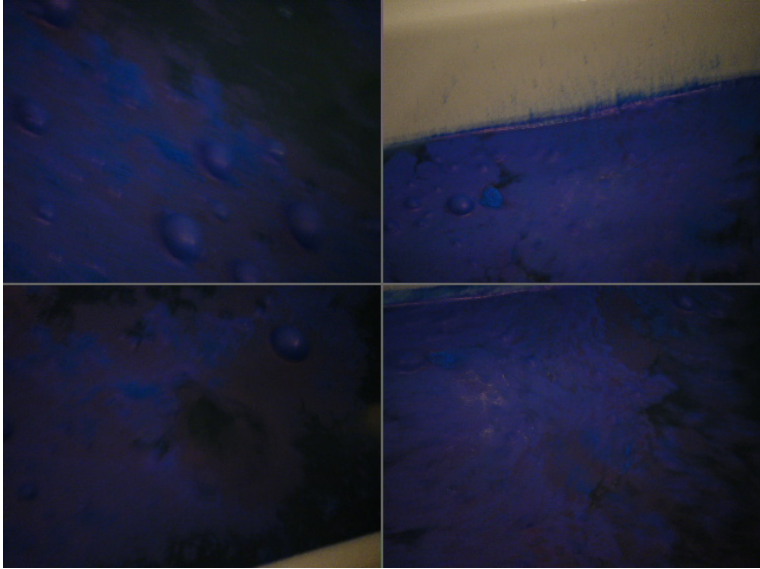
Guió tècnic:

NÚM. PLA	ÀUDIO	QUÈ ES VEURÀ	PLA	MOV.	EFFECTE	QUÈ SE SENTIRÀ
1		Es presenten alguns colors (pigments)	contrapicat	la càmera es mou tremolosa	psicodèlic	Base i mescla musical
2		Es barregen amb altres colors, que apareixen màgicament per sota l'aigua, fent bombolles i tintant l'aigua	contrapicat	Els colors transmuten, es barregen	psicodèlic	Base i mescla musical
3		Es veu una mà que toca i juga amb la barreja de colors. Aquesta, és tapada amb un paper de film de color verd.	contrapicat	La mà es mou tot tocant l'aigua	Sensible, tàctil i cinètic	Base i mescla musical al principi se sent flux, alegre després, és a dir: accel·lerat
4		Es tiren des de dalt de la banyera pigments, que apareixeran a l'aigua com petites boletes, i algunes es diluirán i barrejarán amb les altres	contrapicat	Els pigments cauen a l'aigua	cinètic	Base i mescla musical
5		Apareixen tímidament uns braços, que s'obrirán a jugar i dansar en l'espai dels colors, abraçant-los, sobrevolant-los, observant-los...	contrapicat	Les ombres dels braços dansen i juguen a no ser toques	Cinètic, expressió corporal: dansa	Base i mescla musical més accelerada

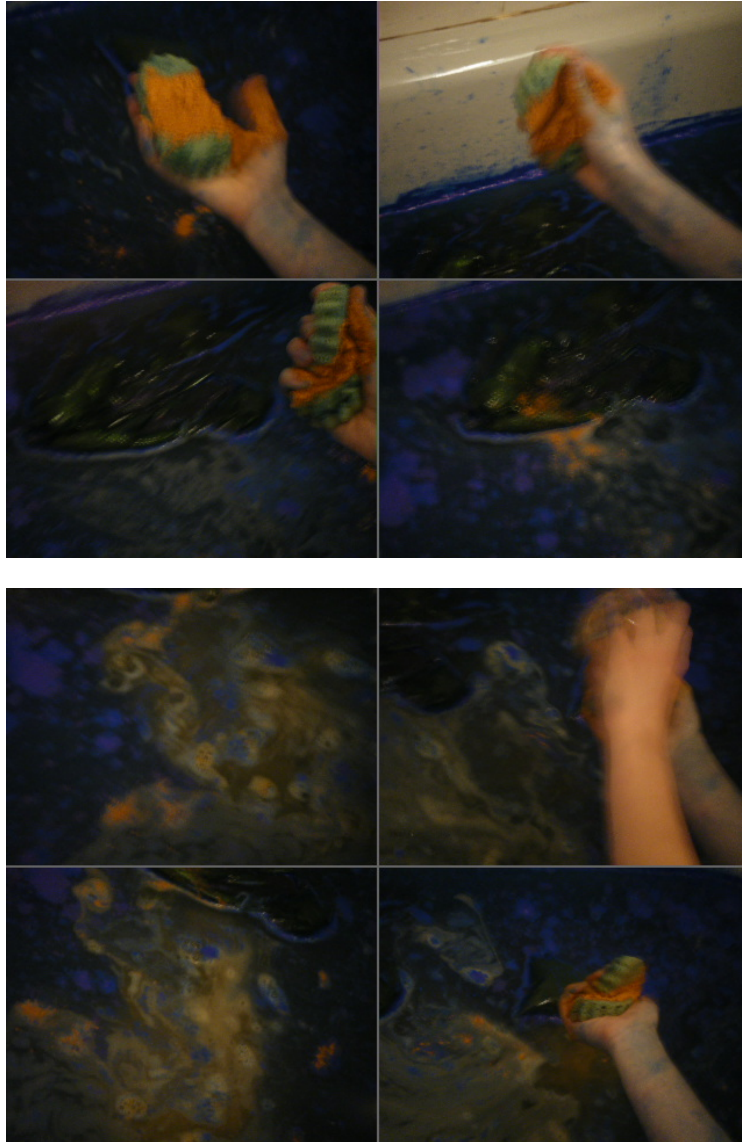
Story board

Sobre el suport d'una banyera plena d'aigua, començo a abocar-hi pigments. La gravació en el principi és mòvil: la camera es va movent una mica, com tremolant, en pla contrapicat. La imatge és débil, sembla com un avió que està en mig d'unes turbulències, és la boira. Es la representació del que és però encara no és, el principi de la creació.

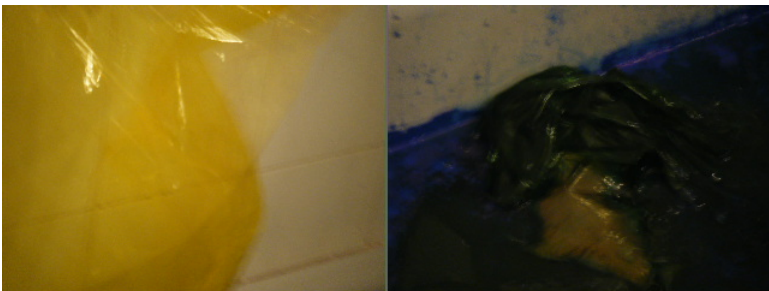
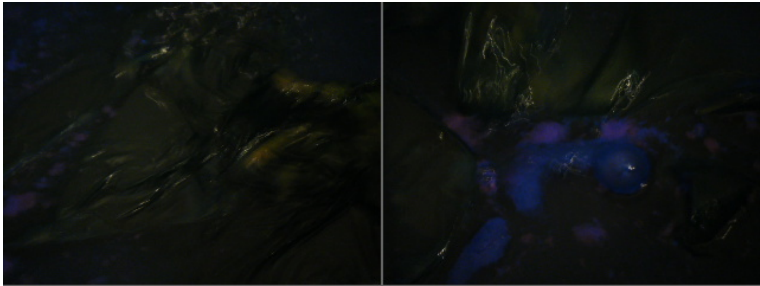




Ara apareix un nou color, l'ocre, que és dipositat dins l'aigua per una esponja empapada d'aquest i fent pressió per sota l'aigua. La imatge és sutil, es veu el color en una part superior a la dreta de la gravació, que fa bombolleig i es va movent, tot barejantse amb els altres colors primerament presentats.



Posteriorment, amb un plàstic verd i un altre de groc al damunt d'una mà, es crea un efecte tàctil, però també visual: la mà es va movent, palpant l'aigua.





Per últim, es veu l'ombra d'uns braços que es mouen tot fent una dansa: primer fan moviments ondulants i s'acaven transformant en una mena d'ocell papallona que sobrevola tots els colors.

4 Informació per a tenir en compte:

¿Què és el video art?

Què és?

El video art és un medi visual que s'enmarca en la disciplina del missatge gràfic en moviment. És una de les noves tendències més usades actualment, junt amb altres tipus de video creatiu com els curtmétratges, els curts ficcions, els vide-clips, l'animació, i el stop motion, instal·lació de video, video documental, video jocs, video dansa, videojokey, net art, video de denúncia social, entre altres.

Rosa Díaz García, creadora del blog: <http://odongarcia.blogspot.com/> fa una definició molt acertada com molt acurada del video art:

"Se entiende por Videoarte toda aquella obra en la que total o parcialmente se da la utilización de la tecnología vídeo, bien sea en formato electromagnético o digital, y donde la creación audiovisual presenta una intencionalidad claramente artística. Entendiendo por intención artística toda aquella que añade un contenido experimental, formal, poético, filosófico, etc extra a la creación audiovisual en si, mediante la utilización de unos recursos técnicos, narrativos, estéticos, conceptuales, etc. y no meramente comunicativo, informativo. Se podría hablar también de Videocreación o Creación Audiovisual, sin intentar entrar en controversia, simplemente por subrayar su creatividad o por que se dirige principalmente a los dos sentidos de la vista y del oído, pero subrayando que siempre tiene por parte del autor una idea artística que lo sustenta. Al parecer el termino Videoarte, se adoptó poco después de su surgimiento en Alemania, a principios de los sesenta. Aunque al principio simplemente se hablaba de video-tapes, poco después se empezó a hablar de video-esculturas, video-performances o de autorretratos videográficos. Aquí también se habló de Videoarte, adoptándolo del termino Video-Art, pero no convencidamente y se abandonó poco a poco por controvertido y se tendió a ampliarlo al término videocreación o vídeo de creación. Juan Crego por ejemplo afirmaba en un catálogo que creía mas conveniente llamar Video sin más al igual que a la Pintura no se le llama pintura-arte, etc. Posteriormente, numerosos estudios que han revisado la evolución de este medio vuelven a ese término como término genérico mas apropiado"

Com és?

Com tots els projectes, consta d'una pre producció en que s'elabora un guió i un storyboard. En segon lloc, es realitza la filmació, i posteriorment l'edició i el muntatge digital.

Tipus de Videoart

Per a exemplificar tan sols un tipus en el tema general que expliquem, en particular parlarem de la video dansa, ja que és la disciplina amb la que m'expresso en el meu projecte de video.

Video dansa: Actualment és l'art escènic més de moda en la barreja de la creació i edició digital, junt amb la creació de dansa. la dansa durant els últims 30 anys ha estat tenint una estreta i *fructífera* relació amb la creació audiovisual, que ara, sembla ser que està de moda dat a la situació de difusió en els mitjans com l'internet, o els numerosos concursos com el de Nu's, en que s'hi han presentat varis artistes amb propostes d'alta qualitat i en aquesta disciplina. Per tant, és clar que des de les institucions es dona suport a la creació d'art escènic contemporani des dels anys 80 aproximadament, ja quant comença a ser conegut el medi d'edició audiovisual.

Agrupem entorn al terme Videodansa un amalgama de gèneres, estils i voluntats creatives que tenen en comú la recerca d'un nou espai de representació del cos, de la dansa i de l'art coreogràfic. Entre ells considerem més properes al terme videodansa, les obres que des de l'origen han estat concebudes per la pantalla; on el cos, l'espai, el temps i el moviment s'escriu des de la perspectiva del llenguatge audiovisual. Son coreografies per la càmera, ficcions coreogràfiques, narracions sense paraules que solen ubicar-se fora del espai escènic tradicional.

Cal també tenir en compte una altre forma de portar la dansa a la pantalla amb l'adaptació d'espectacles originalment presentats a l'escena re-escrits, filmats i muntats, sovint, per la seva emissió a la televisió. És alhora una manera d'aproximar-se a obres que no vam tenir l'oportunitat de veure i de conèixer l'obra de grans coreògrafs i intèrprets de la dansa contemporània.

Tant pel que fa a obres purament audiovisuals que incorporen imatges en tres dimensions, com per a la seva utilització en el territori escènic, els programes digitals de captura de moviment, interfícies i sensors ofereixen avui a la dansa noves oportunitats de recerca.

Gary Hill: és destacat i considerat un dels autors més significatius en el camp de les video instal·lacions, alterant velocitats de les gravacions, superposant imatges... són varies les aportacions que ell ha fet originalment en aquest àmbit. Actualment fa videoinstal·lacions en que juga amb les noves tecnologies i té especial interès en parlar del cos humà, la natura, el pensament... Interacciona amb els temes de la parla, l'escriptura, el llenguatge. En un conjunt de vídeos breus realitzats entre el 1978 i el 1980 -*Mouthpiece, Primary, Elements, Mediations i Around and About*-, podem seguir pas a pas una evolució que va des d'uns experiments formals amb imatges videogràfiques abstractes i sons sil·làbics fins a la combinació d'imatges figuratives i llenguatge parlat. Aquestes obres van preparar el camí per als influents vídeos i instal·lacions que Hill realitzà durant els anys vuitanta.

Bill Viola: és un videoartista dels més importants i coneguts arreu del món. Treballa en particular per a capturar l'essència de les emocions. L'art de Viola s'ocupa en gran part dels temes centrals del sentit i l'experiència humans - naixement, mort, amor,... tot barrejat amb l'espiritualitat dels antics humanistes. Bill Viola ha demostrat amb la seva obra el seu interès profund per les tradicions místiques, especialment el budisme, el miticisme cristià de St Joan de la Creu, l'Islam, així com per l'art occidental medieval i renaixentista. La mort de la seva mare va ser una experiència extremadament dolorosa per a Bill Viola, accentuant encara més la seva inclinació pels temes espirituals.

Fa servir tècniques de càmera ultra-lenta (ultra slow-motion) animant a l'espectador que s'impliqui amb la imatge i connecti profundament amb els significats d'aquesta, cosa que fa que la seva obra sigui acceptada i entesa fora dels circuits habituals de l'art contemporani. Com a conseqüència, la seva obra rep tot tipus de crítiques, algunes magnificant-lo i d'altres que detracten l'obvietat dels seus treballs.

Wolf Vostel: "L'art com a espai, l'entorn com a aconeteixement, l'aconeteixement com a art i l'art com a vida " és una cita de l'artista, que defineix en l'essència el seu treball.

5 Una experiència de video instal·lació/projeccions i performance:

Metamembrana de Marcel·lí Antúnez

Fitxa tècnica

Nom de l'autor: Marcel·lí Antúnez **Títol :** Metamembrana **Tècnica:** paisatge interactiu, connectat de manera simultània a cinc ciutats. **Lloc:** Rocaumbert, espais d'art de Granollers, també esta situat en quatre ciutats a l'hora; Lleida, Olot, Reus, i Barcelona. **Data de realització:** any 2008 **Dimensions:** un paisatge que en un únic panorama suma quatre projeccions en horitzontal. **Data de la visita a la Rocaumbert:** 23 de Gener del 2009, i segona visita al 4 de Febrer del 2009.

Descripció dels elements de l'exposició

La càmera capturadora - Introdueix el cap del forat i crida fins que desaparegui el "REC". Acte següi apareixerà la teva cara com a personatges de pantalla. Tapissos - Cada un dels quatre tapissos activa el film d'una ciutat; un cop dins permet la interactuar-hi. Micròfon - El crit activa el film local i després permet interactuar-hi. Joystick - El nas activa l'home - El nas + pit activa la dona Joystick - El nas activa l'home - El nas + pit activa la dona - El nas + la mà alçada: fa créixer les orelles de l'home. - El nas + pit + la mà alçada: fa créixer les orelles. interacció conjunta.

Significació dels elements que componen l'exposició

En la projecció del vídeo, s'observen les diferents gravacions i escenes de cada ciutat. Cada ciutat te una entitat pròpia i per tan el significat és diferent, cal destacar que tan d'indumentària, les pintures i l'escenari estan ambientats a cada ciutat. A Reus, es destaquen els diables, a Lleida, la decoració i la roba que porten els actors, estan fetes d'elements orgànics, com ara fruites (pomes, peres, raïm, etc), verdures, i carn. A Barcelona, es caracteritza per la música del Rabal. Olot com a particularitat de la ciutat es destaca la ratafia, gegants, l'hereu i la pubilla. Per últim, Granollers que destaca els Blancs i els Blaus de la Festa Major, fen una petita lluita entre ells i amb el vestuaris de cartrons reciclats i pintats dels colors blaus, blancs i negre.

Metamembrana ha estat la primera producció cultural realitzada per l'Anella Cultural, que des de la seva creació s'ha centrat en les funcions de difusió i intercanvi cultural, és un projecte actual que pretén intensificar l'ús de la xarxa Internet en l'àmbit cultural com a instrument de difusió, producció i intercanvi cultural, a més de facilitar la innovació de formats. - A cada una de les sales de les cinc ciutats estan connectades unes càmeres que a través d'elles pots veure les altres persones que també estan a les instal·lacions que

observen i experimenten amb els elements, totes elles connectades al mateix moment. També es veuen els carrers de les ciutats.

Opinió personal

M'agrada el dinamisme que Marcelí proposa en aquesta instal·lació interactiva. La simultaneïtat que s'expressa en projeccions cinc ciutats a l'hora, cosa que ens permet experimentar altres experiències no viscudes... és curiós poder conèixer les tradicions de cada lloc, gràcies a les representacions i la varietat de roba diferent que es fa servir en cada cas. En definitiva, la seva creació és original i aquesta peculiaritat la fa única, ens permet sentir-la ja que l'escenificació i el muntatge és atractiu, ens atrau a viure-la, experimentar-la, sentir-la.