

# INTRODUCCIÓ

## La dansa

La dansa és l'acció de ballar, es fan una sèrie de moviments a ritme de la música que permeten mostrar sentiments i/o emocions. El conjunt d'aquests moviments s'anomena coreografia la qual està realitzada i creada per un coreògraf/a. Aquesta persona ha de ésser molt imaginativa per poder crear en la seva ment tots aquests moviments que més endavant poden arribar a emocionar a altres persones. Normalment, una coreografia és creada per ser ensenyada a un públic i tracta de donar a conèixer aquests plantejaments plàstics tal i com ho fan altres arts com la música o la pintura. La diferència és que la dansa és representada per uns ballarins els quals són el centre d'atenció en aquest tipus d'art. Ells han de ser capaços de mostrar al públic tot el que volen transmetre amb la coreografia; han de ser capaços d'emocionar als seus espectadors. També s'ha de dir que tot ballarí necessita una formació per poder representar els moviments.

## **El vídeo**

El vídeo és un sistema de gravació i reproducció d'imatges les quals poden estar acompanyades de sons com gent parlant o música. Per tant, quan el procés de gravació d'un vídeo es finalitza, hi ha una fase de muntatge on aquestes imatges i els sons s'ajunten per crear el vídeo. Gràcies al vídeo, s'han pogut mostrar tot tipus d'imatges a través de tecnologies com la televisió o pàgines webs on només es mostren vídeos. Una de les webs de vídeos més importants i reconegudes mundialment és "Youtube.com".

## **La videodansa**

Aquestes dues disciplines anteriors han permès crear una nova manera d'interpretar la dansa a través del vídeo: la videodansa. La videodansa és una coreografia pensada per representar-la mitjançant un vídeo i per això, es tenen en compte tot tipus de punts de vista que pot tenir la càmera, tècniques de gravació, perspectives, enquadres, llum, localitzacions, etc. A més a més, gràcies al muntatge posterior a la gravació, es pot experimentar amb altres factors com la velocitat de vídeo o el color de les imatges gravades. En una videodansa, la càmera és un nou component dins de la coreografia; la càmera pot provar tota mena d'efectes amb els moviments dels ballarins. Per tant, la videodansa es converteix en un audiovisual on la coreografia està pensada perquè sigui gravada.

A més a més, una videodansa també permet altres variants com: efectes de vídeo que poden alterar els moviments d'una coreografia; com per exemple la velocitat o la lentitud de l'acció del moviment.

Una altra avantatge que considero molt rellevant és que una videodansa la pots veure tants cops com vulguis ja que la seva gravació permet la seva repetició.

D'aquesta manera, també es pot permetre la seva difusió a través de les noves tecnologies. Un exemple molt eficaç de difusió són les xarxes socials.

## Anàlisi de videodances

Encara que sapiguem el que és la videodansa, veure videodances també t'aporta molta informació. Al observar-les i visualitzar-les es poden veure moltes característiques i semblances entre algunes d'elles. Per aquestes raons, crec que és important fer un anàlisi de videodances per poder crear-ne una.

Al veure videodances m'he adonat de totes les tècniques que s'utilitzen per gravar: punts de vista, angulacions, maneres d'enfocar la càmera, enquadraments, etc. Això em facilitarà l'experimentació amb la càmera a l'hora de la gravació.

A més a més, he pogut observar que s'utilitza molt la gravació en color blanc i negre. Crec que aquest efecte ajuda a donar un aspecte més plàstic.

En referència als entorns, solen ser llocs a l'aire lliure i entorns naturals. També s'utilitzen molt els estudis amb un únic fondo del mateix color. Tot i que he vist més videodances gravades en un estudi, crec que l'opció de gravar a entorns naturals dóna més llibertat al moment de triar les localitzacions.

En general, aquestes són les característiques principals que es poden destacar de les videodances que he analitzat. Però crear una videodansa implica experimentar i saber jugar amb tots els factors que poden influir-la, com per exemple: els moviments de càmera, les localitzacions, els efectes de color de la imatge i els moviments visuals de la coreografia.

Tot i que aquests siguin els principals trets, sempre hi ha excepcions i per suposat no totes les videodanses són iguals. Hi ha alguns autors que també busquen l'originalitat i el canvi. Per això, es considera que la videodansa és un audiovisual molt lliure que no té perquè seguir sempre les mateixes pautes durant la seva gravació.



### **Objectius**

La intenció principal d'aquest treball de recerca és aprofundir els coneixements de la videodansa ja que és una disciplina que poca gent coneix i crec que és molt interessant i innovadora. A més a més, té una finalitat d'entretenir a través d'un art tal com és la dansa i això agrada a la gent. També em va cridar molt

l'atenció la relació entre vídeo i dansa i la unió d'aquests dos llenguatges. La videodansa permet crear lliurement i poder experimentar amb moviments, llums, sons, ritmes i altres factors més tècnics com la càmera. Per tant, això fa que hi hagi més creativitat tan en els moviments com a la imatge del vídeo. Per totes aquestes raons, vaig triar aquest tema pel meu treball de recerca.

El meu treball es basarà en una part teòrica on intentaré descobrir tots els passos necessaris per crear una videodansa. En aquesta part teòrica, també m'agradaria que alguna persona que entengui sobre audiovisuals pogués ajudar-me i aconsellar-me ja que, hauré d'investigar sobre aquest tema per arribar a conèixer tots els passos que es fan per crear una videodansa.

D'aquesta manera, aquesta part teòrica m'ajudarà, finalment, a crear i gravar una videodansa que es promocionarà mitjançant un pòster publicitari que dissenyaria jo mateixa. A més a més, també faré un muntatge del making off perquè es pugui veure com s'ha anat creant aquesta videodansa.

## **HISTÒRIA DE LA VIDEODANSA**

### **Com va començar?**

Entre els finals del segle XIX i els principis del segle XX va haver-hi els primers contactes entre la dansa i la gravació audiovisual. Però no va ser fins la dècada

dels 60 i 70 que aquest contacte es va denominar videodansa. La videodansa es va iniciar a Nova York, on les noves tecnologies estaven més desenvolupades en aquell moment.

Com ja he dit, el primer contacte entre la dansa i una càmera de vídeo va ser entre el segle XIX i XX. Una de les artistes que va crear aquest primer contacte va ser Loïe Fuller, una ballarina i artista americana. Va crear uns efectes audiovisuals amb una ballarina que s'anava movent i canviava el color del seu vestit. Aquest audiovisual el va anomenar "Danse Serpentine" (Dansa de la Serp). Aquesta producció no la podem anomenar videodansa perquè en aquella època encara no utilitzaven aquest terme.

Les primeres videodances es van incorporar a pel·lícules. Més endavant, ja es van crear videodances que només consistien en la producció d'audiovisuals d'alguns minuts. Tot i que hi ha moltes pel·lícules que contenen escenes de ball, el terme videodansa com a gravació audiovisual s'ha de mantenir separat de la videodansa introduïda al cinema perquè no s'utilitza el mateix sistema per crear-la i gravar-la.

### **Personatges importants dins de la Videodansa**

De tots els creadors que s'han dedicat a aquesta disciplina, m'agradaria destacar a dos grans creadors de la videodansa. Són els següents:

**MERCE CUNNINGHAM**

Una de les persones més reconegudes en el món de la videodansa, ja que és una de les pioneres en aquesta disciplina, és el ballarí i coreògraf Merce Cunningham ([Centralia](#), [Estat de Washington](#), [16 d'abril de 1919](#) - [26 de juliol del 2009](#), [Nova York](#)).

A la dècada dels 50 va ser quan es va donar més a conèixer a causa de la fundació de la seva pròpia companyia de dansa. En aquell temps ja va crear més de 200 coreografies per la seva companyia.

Al 1990 va començar a interessar-se per la tecnologia audiovisual i es va adonar que podia crear grans coreografies a través de la videodansa. En aquell moment, va ser quan va començar a gravar les seves primeres videodances. Es caracteritzava per la seva innovació i imaginació al crear els audiovisuals i els moviments dels ballarins. Sempre cercava noves maneres d'expressió a través dels ballarins i noves imatges que impactessin al seu públic.

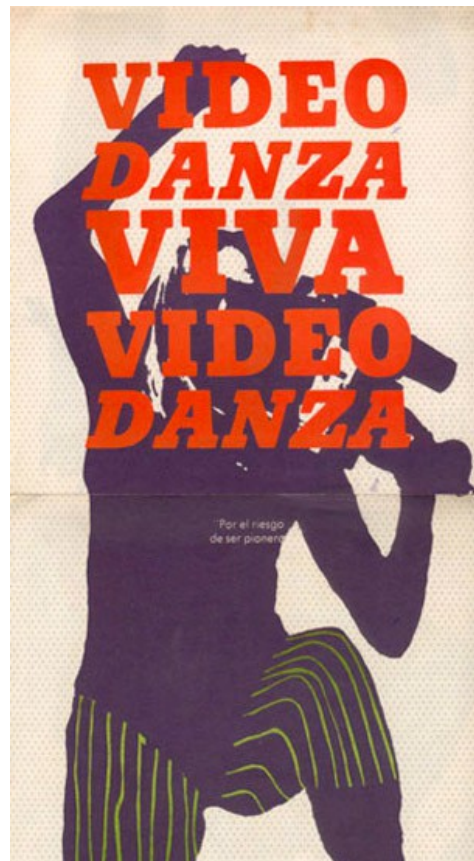


*Merce Cunningham*



## POLA WEISS

Una de les pioneres de la videodansa va ser la mexicana Pola Weiss (Mèxic, 3 de maig del 1947 - 6 de maig de 1990). Al 1979 va fer el pas a l'èxit. Va fer un dels seus primers viatges més importants a Itàlia per mostrar la seva videodansa anomenada "Viva Videodanza". En aquesta videodansa ella gravava amb una càmera sobre l'espatlla mentre ballava davant d'un públic. Aquesta creació va ser la que la va donar a conèixer arreu del món i li va donar fama. Durant els altres anys va seguir creant noves videodances i no només això, sinó que també es va dedicar al videoart.



Cartell de "Viva Videodanza"

Weiss, va presentar els seus treballs arreu d'Europa i del món. Però va arribar un moment de depressió per a ella quan va perdre el seu pare. En aquesta depressió i moment de tristesa extrema també van influir altres factors com per exemple el seu aïllament quan la van fer fora d'un programa on ella era la cofundadora. Aquest declivi la va portar a suïcidar-se amb només 43 anys.



*Pola Weiss amb una càmera a l'espatlla*

## **Dansa contemporània**

Tot i que la videodansa nasqués gràcies a la creació de les càmeres de vídeo; la dansa ja existia des de feia molts anys. Moltes videodanses tan antigues com actuals són gravades amb ballarins de dansa contemporània. Per això, podríem dir que la dansa contemporània també va influir a la creació de la videodansa.

La dansa contemporània apareix a finals del segle XIX a través del ballet. Els ballarins tenien la necessitat d'expressar sentiments i/o emocions a través de la dansa, i el ballet això no ho permetia. És en aquest moment, en el segle XX, quan es perd l'ideal de bellesa de l'art i apareix la dansa contemporània.

Paral·lelament, apareix el moviment avantguardista artístic que volia trencar amb l'ideal de bellesa i es caracteritzava per la asimetria, les formes no lineals i la perspectiva.

Els nous plantejaments de la dansa contemporània permetien que els ballarins fessin tot tipus de moviments i formes amb el seu cos. En canvi, amb el ballet havien de tenir una postura ben col·locada buscant la perfecció dels moviments.

A més a més, el vestuari també hi té molt a veure. Al ballet tots van amb unes sabates especials que se'ls hi diu "puntes" ja que permeten als ballarins caminar de puntetes. També porten uns vestits compostos per tutús i mallots. En canvi, a la dansa contemporània cada ballarí pot anar vestit com vulgui. No hi ha cap vestuari marcat. Respecte les sabates, normalment es balla descalç. Tot i així, si la superfície del terra no es prou llisa o segura, s'utilitzen unes sabatilles especials per ballar còmodament que no tenen punta, com les de ballet.

A mitjans del segle XX, quan la Segona Guerra Mundial va finalitzar, la dansa contemporània va passar a dir-se dansa moderna. Tot i així, avui en dia es segueixen utilitzant els dos termes i s'entén que els dos noms són el mateix tipus de dansa.

Com ja he dit abans, la dansa contemporània s'allunya molt del què és el ballet. És una dansa que permet més llibertat de moviments i expressió. Per això, es diu que a la dansa contemporània tot si val. Qualsevol ballarí o ballarina pot inventar-se tots els moviments possibles que li surtin fruit d'alguna improvisació. També es poden afegir salts i moviments pel terra a una coreografia. Per tant, la originalitat, la improvisació, l'expressió del cos i la cara i la innovació seran valors molt importants i rellevants de la dansa contemporània.

Els ballarins nord-americans van ser els que van donar a conèixer aquest tipus de dansa i els que la van potenciar més.

Un dels noms que més destacant són Loïe Fuller i Merce Cunningham; dos ballarins que també van influir a la història de la videodansa com ja he explicat anteriorment.

A Espanya, a causa del franquisme, la dansa contemporània no va ser reconeguda fins la dècada del 70 tot i que tingués algun antecedent abans de la guerra civil. Tot i així, cap ballarí espanyol de dansa contemporània és molt reconegut mundialment. Però algun dels representants de dansa contemporània actual és Víctor Ullate a causa que va ser el primer director de la Companyia Nacional de Dansa d'Espanya.

## **Videoart**

Juntament amb la videodansa, el videoart és una altre branca que crea nous audiovisuals i experimenta amb tots els moviments, efectes i temes dels vídeos. Tot i així, en aquest gènere, no és necessari que aparegui representada una coreografia, com en la videodansa.

El videoart és un moviment artístic que neix als Estats Units a la dècada dels 60 i 70. Es considera que els seus pioners són Wolf Vostell i Nam June Paik, alemany i coreà respectivament. Encara que els dos fundadors del videoart no fossin d'Estats Units, es diu que la disciplina va néixer allà perquè les primeres exposicions conegudes van ser en aquest país i van ser d'aquests dos artistes.

El videoart té unes característiques especials i per això un audiovisual d'aquest tipus no pot ser considerat com una pel·lícula. Normalment, no tenen tanta durada com una producció cinematogràfica. A més a més, un videoart no és necessari que contingui actors i guions. És una creació més lliure i per suposat, més econòmica; ja que no cal tantes infraestructures com en una pel·lícula.

Podríem dir que la videodansa es va crear a partir del videoart. Tot i així, tots els gèneres que han aparegut arrel del videoart, tenen diferències amb el videoart en si. Cada gènere té les seves pròpies característiques i per això s'han anat creant noves categories que han quedat classificades en diferents categories d'audiovisuals. Com per exemple, el sistema de producció no és el mateix. Una altra característica que es pot diferenciar és que no tots els videoarts tenen el mateix període de durada.

Per últim, un dels trets més característics del videoart és la experimentació que permet. És una disciplina on es tracta d'agafar una càmera i provar qualsevol moviment amb la càmera. Per tant, també és molt creatiu i imaginatiu perquè cadascú pot crear a partir de la idea que ell/a vulgui.



*Una mostra de videoart*

## **PROJECTE**

### **PERSONAL NECESSARI PER CREAR UN AUDIOVISUAL**

Per realitzar un audiovisual es necessita un grup de persones el qual farà possible la creació d'aquest. Una videodansa no té un personal únic, sinó que al ser un audiovisual, el personal necessari és el mateix que s'utilitzaria per fer qualsevol altre tipus d'audiovisual. Tot i així, no totes les persones que es poden arribar a necessitar per un audiovisual són imprescindibles per gravar una videodansa. El creador i/o director de la videodansa pot triar quin personal és el que es necessitarà a partir de la idea que té sobre la seva obra. Per tant, podríem dir que crear una videodansa ens permet experimentar amb l'audiovisual i d'aquesta manera, tenir la llibertat d'escollir el que volem fer, com ho volem fer i amb el personal que ho volem fer, a diferència d'altres projectes audiovisuals que no tenen la mateixa llibertat creativa.

En el meu cas, no necessitaré tot el personal necessari que sol intervenir en el desenvolupament d'un projecte audiovisual. Jo adaptaré el nombre de persones i el tipus de personal que vull. D'aquesta manera, descriuré només el personal que jo necessitaré durant la gravació del meu projecte.



## **Equip de direcció**

Des de l'equip de direcció es dirigeix tot el projecte i decideix cada activitat que es realitzarà. És un dels equips més importants, juntament amb l'equip de producció, ja que la direcció d'un audiovisual coordina tots els altres equips. A més a més, aquest equip és el que ha de comprovar que tots els procediments del projecte estan sortint com s'ha previst. D'aquesta manera, poden evitar qualsevol inconvenient que faci enrederir la gravació i la producció de l'audiovisual.

- Director: aquesta persona és l'encarregada de coordinar i dirigir totes les activitats que es duen a terme durant la creació de la videodansa. Per suposat, el director està present a la preproducció, producció i postproducció; les tres etapes imprescindibles per crear un audiovisual. El director és la persona que escull tot el personal que es vol per dur a terme aquestes tres etapes nombrades anteriorment. Per tirar endavant una decisió sempre hi ha d'haver l'aprovació del director. Per tant, és la persona que està al capdavant de tota la creació de l'audiovisual.

- Guionista: aquesta persona és l'encarregada d'escriure i crear els guions de l'audiovisual. És important que el guionista tingui clara la idea o tema sobre el que ha d'escriure perquè s'ha de situar en el context de l'audiovisual. D'aquesta manera, aconsegueix descriure tal i com serà la gravació.

## **Equip de producció i edició**

Per a la producció i l'edició es necessita personal que s'encarregui d'organitzar i coordinar una mica tots els altres equips, com per exemple el de direcció. Tot i així, les persones que treballen en aquest sector tenen tasques molt diferents i concretes. Normalment, en un audiovisual, es necessiten moltes persones d'aquest equip. Tot i així, la meua producció és a nivell menor i més limitada, només necessito certes persones d'aquest equip que facin un treball concret i específic. Aquest seria el personal necessari per la meua videodansa:

- Director de producció: el director de producció és el que aprova tot el que manen des de l'equip de direcció, com per exemple els guions. Aquest és el que fa tirar endavant tot el projecte ja que és el que es comunica amb tots els altres departaments. Per tant, ha de saber el que s'està treballant a cada equip. Així, sempre té una visió general del projecte i pot saber el que s'ha de corregir si és necessari.

- Cap de localitzacions: els llocs de gravació són molt importants en un audiovisual. Per això, hi ha un encarregat de buscar i associar un espai per a cada escena de la gravació. Els escenaris on es gravarà són molt importants ja que seran la primera imatge dels espectadors, per això es necessita un especialista amb imaginació que s'ocupi de trobar els llocs més adients per a cada seqüència.

- Editor de vídeos: aquesta persona serà la que s'ocuparà de realitzar el muntatge final amb totes les seqüències de la videodansa ja gravades. Aquesta edició, normalment, es fa amb un programa adequat que pot crear diferents tipus d'efectes i transicions amb les imatges.

## **Equip de fotografia**

És un equip molt especial i molt concret. Simplement, s'ocupa de captar en imatges el que el director vol que es vegi a l'audiovisual: tots els punts de vista de la càmera, els posats en escena, la il·luminació de l'escenari, etc.

- Director de fotografia: aquesta persona és la que determina com es veurà la producció audiovisual, però sempre sota les ordres del director. Determina com es veuran els aspectes visuals de l'audiovisual com per exemple la il·luminació o l'enquadrament. Aquesta és la persona que estarà darrere de la càmera de vídeo.

- Fotògraf: en un audiovisual, a vegades, es troba que hi ha algun fotògraf el qual capta imatges sobre com s'ha anat gravant aquest audiovisual. D'aquesta manera, quan un cop s'ha finalitzat el projecte, es pot observar com es va anar creant l'audiovisual i què es feia exactament durant la gravació de les escenes.

## Equip artístic

L'equip artístic és el que es cuida, bàsicament, de l'estètica que tindrà l'audiovisual. Aquest personal, normalment, el formen un persones amb tasques bastant diferents. Tot i així, tenen un final comú, que és el de decorar, dissenyar i crear un ambient adequat per a l'audiovisual. Les persones que necessitaré per la meva videodansa són les següents:

- Director artístic: és la persona responsable de dur a terme totes les tasques del personal de l'equip artístic. Supervisa que tot el treball que fa el seu equip sigui correcte. Com que és la persona que aprova tots els decorats i tots els posat amb escena, es considera que ha de ser una persona molt creativa i amb molta imaginació per ser original i que creï l'ambient perfecte per la gravació.

- Dissenyador de vestuaris: aquesta persona confecciona el vestuari de tots els actors o personatges que intervenen a la gravació. Adapta el vestuari a la temàtica de l'audiovisual. Així s'ambienta millor l'audiovisual. Encara que molts cops, el vestuari sigui confeccionat i creat expressament per un audiovisual en concret; el vestuari també es pot comprar i no ha de ser obligatòriament fet a mida.

- Maquilladors i perruquers: aquets dos equips canvien l'aspecte dels personatges perquè després en el vídeo es vegin els seus trets característics

més marcats. Els maquilladors s'ocupen del rostre dels personatges i en canvi, els perruquers, s'encarreguen dels pentinats.

### **Cos de ballarins**

Està clar que en un audiovisual, normalment, no es necessita un cos de ballarins a no ser que sigui un cas especial. Tot i així, en una videodansa, el cos de ballarins és imprescindible perquè simplement, ells són els protagonistes i els actors d'aquest tipus d'audiovisuals.

- Ballarins: aquest equip es troba normalment, només en una videodansa. Ells són els encarregats de realitzar els moviments de la coreografia marcada. Són els actors de l'audiovisual; per tant, són els que es troben davant de la càmera, i a més a més de ballar, també han d'actuar representant expressions del cos i de la cara.

- Coreògraf: darrere dels moviments que fan els ballarins, hi ha una coreografia creada pel coreògraf. És la persona que crea i uneix moviments per acabar creant una coreografia lligada amb la música que ell/a mateix/a escull. És un treball que necessita molta imaginació i originalitat.

## **Personal necessari de la meva videodansa**

A la meva videodansa, tan la directora com la guionista seré jo mateixa perquè vull dur a la pràctica les meves pròpies idees. També vull saber el què és dirigir una producció audiovisual i crear els meus propis guions. D'aquesta manera, aconseguiré que la meva imaginació i les meves creacions es portin davant de la càmera.

L'equip de producció i edició també el portaré jo mateixa. Però sempre intentaré buscar l'ajuda de persones properes a mi que em puguin aconsellar, com per exemple per escollir les localitzacions del rodatge o que em puguin ajudar a editar el vídeo i fer tot el muntatge.

Per la meva videodansa utilitzaré diferents directors de fotografia ja que, no sempre una mateixa persona pot estar darrere la càmera per gravar tot el projecte a causa del temps que comporta. Tot i així, demanaré ajuda a persones del meu cercle familiar i a gent que està dins del món de la dansa. La meva fotògrafa serà una familiar meva que li agrada molt la fotografia i s'hi dedica en el seu temps lliure.

L'equip artístic estarà integrat per totes les persones que estan als altres equips perquè és un equip amb tasques que tothom pot assolir. Em fixaré i donaré

importància a les opinions de tots els seus components per així donar l'ambient, la decoració i l'aspecte que vull per la meva videodansa.

Finalment, en el cos de ballarins hi ha dos components: els ballarins i el coreògraf. Jo vull crear i ballar la meva coreografia. Per tant, seré jo la ballarina i coreògrafa del projecte. Tot i així, també demanaré opinió sobre la coreografia a professionals de la dansa. M'interessa molt la seva opinió per donar les formes definitives a la meva coreografia ja que ells es dediquen a això i saben reconèixer els defectes que es poden millorar.



*Gravació d'una videodansa*



## **PREPRODUCCIÓ**

### **Preproducció d'un audiovisual**

Aquesta es podria dir que és la fase més important de totes perquè és on decideix tal i com serà la gravació. S'organitzen tots els equips per decidir les característiques del projecte. Per això, en aquesta etapa del projecte s'escullen les persones, els materials i els medis que es necessitaran en cada moment de la gravació.

Abans de decidir què es farà en cada moment de la gravació de la meua videodansa, s'han de descriure i explicar certs aspectes tècnics que són imprescindibles per poder dur a terme la gravació del projecte. Són documents o tècniques que s'apliquen a l'hora de gravar. Els diferents aspectes tècnics que podem necessitar són:

- Guions: Els guions són els documents on el guionista descriu tal i com serà l'audiovisual. Es poden elaborar diferents tipus de guions; però per la meua videodansa només utilitzaré el guió literari i el guió tècnic. En el guió literari es decideix quines imatges apareixeran i/o els entorns on es gravarà. També es decideix si hi haurà diàleg entre els personatges de l'audiovisual. Aquest guió explica breument les escenes i les seqüències que es veuran a la videodansa. En canvi, en el guió tècnic ja es descriuen els punts més tècnics de la gravació;

com per exemple els plans de càmera. A més a més, en aquest apartat de guions, a vegades també s'afegeix un pla de rodatge per assignar l'ordre en el qual es gravaran les seqüències ja que, el fet de canviar de localitzacions, l'audiovisual potser no es grava en l'ordre en que surt finalment després del muntatge.

- Plans de càmera: els plans de càmera són essencials per una gravació ja que aquesta tracta de anar posant plans un darrere l'altre per crear tot el vídeo. Hi ha molts tipus de plans i es diferencien pel seu enquadrament. He fet una selecció de plans i he escollit els que són més comuns i més bàsics perquè crec que seran els que més necessitaré. Alguns dels plans que jo utilitzaré són els següents:

- Gran pla general: solen ser plans on només es mostren paisatges i no s'hi estableix cap relació amb els personatges. Per tant, no hi apareixen. Normalment, s'utilitzen als principis dels audiovisuals.
- Pla molt general: pla ampli on apareix un subjecte que es pot reconèixer. S'utilitza per moviments ràpids d'aquest subjecte i pot servir com a pla de situació.
- Pla general (PG): s'utilitza per començar noves escenes i és per situar a l'espectador. En aquest pla es pot distingir al subjecte enquadrat i situat en l'escena.

- Pla mitjà (PM): hi ha dos tipus de pla mitjà; el pla mitjà llarg i el pla mitjà curt. El pla mitjà llarg es talla el subjecte per la cintura. En canvi, en el pla mitjà curt es talla pel pit.
- Primer pla ampli (PPA): es tracta d'enfocar al subjecte pel pit i aquest mira a la càmera. Per tant, està centrat en l'enquadrat.
- Primer pla (PP): es tracta d'un pla on només es veu el subjecte i no té gaire de moviment. Se sol veure la cara i el contorn de les espatlles. També es poden utilitzar primer plans a objectes inanimats.
- Primeríssim primer pla (PPP): és un pla on només es destaca una característica del rostre del subjecte.

- Punts de vista: el punt de vista es tracta de com l'espectador veu l'audiovisual.

Bàsicament, hi ha dos punts de vista:

- Objectiu (tercera persona): els espectadors contemplen l'audiovisual de manera que veuen el personatge i les accions que duu a terme.
- Subjectiva (primera persona): els espectadors veuen com el personatge viu les seves experiències. Per tant, veuen l'audiovisual des dels ulls del personatge.

- Angulacions: l'angulació és molt important perquè a partir del tipus de pla que s'utilitza, es decideix des de l'angle que es gravarà. És a dir, l'angle seria el lloc

concret on es situaria la càmera per donar l'efecte que es vol. Hi ha diferents angulacions:

- Picat: la càmera està situada per sobre la mirada del personatge. Això indica inferioritat del personatge.
- Contrapicat: la càmera està situada per sota de la mirada del personatge. Això indica superioritat del personatge.
- “Cenital”: la càmera està situada just al damunt del personatge.
- “Nadir”: la càmera està situada just per sota del personatge.
- Normal: es tracta, simplement, d'enfocar al centre i al davant.
- “Aberrante”: es tracta d'anar variant l'angle de l'eix de la càmera.
- Contraplà: és com el pla normal però la càmera se situa darrere del personatge.

- Moviments de càmera: els moviments de càmera serveixen per poder acompanyar a un personatge o objecte que es va movent durant la gravació. El punt de partida dels moviments són marcats pels plans, els punts de vista i l'angulació. Gràcies als moviments de càmera, es poden descriure espais o accions. N'hi ha de diferents tipus:

- Panoràmica: es tracta d'agafar un eix vertical i/o horitzontal i no moure la càmera d'aquell punt per poder gravar una zona ampla.
- Travelling: aquest moviment permet canviar el punt de vista constantment. Hi ha diferents tipus de travelling:

- Avant: la càmera va endavant.
- Retro: la càmera va endarrere i es pot utilitzar per marcar un distanciament amb el personatge.
- Lateral: la càmera va cap algun costat i serveix per acompanyar als personatges.
- Circular: la càmera dóna una volta sencera sobre si mateixa. Aquest moviment pot crear un efecte d'estrès.
- Grua: combina el travelling amb la panoràmica. D'aquesta manera s'aconsegueix gravar espais amplis tot seguint els moviments del personatge.

## **Preproducció de la meva videodansa**

Abans de començar a escriure sobre la meva videodansa s'han de fer altres passos per poder realitzar-la correctament.

Principalment, s'ha de conèixer bé com es creen videodances. Per això, abans de començar tot el treball, vaig fer un anàlisi de videodances ja explicat anteriorment. Tenint aquest punt de partida, ja és més fàcil començar a escriure un guió perquè gràcies al haver observat detalladament altres videodances, les idees per a la meva es fan més clares.

Tot i que el meu projecte de la videodansa sigui precís i ja se sàpiga què passarà en cada seqüència, s'ha de triar un títol. Principalment, he decidit que el títol ha de donar a comprendre als espectadors el que es vol transmetre amb la videodansa. Per això, crec que ha de ser un títol amb una llengua estrangera i internacional que tothom pugui entendre mínimament. Per tant, crec que l'anglès és la llengua adequada pel tipus de títol que jo vull. Seguidament, vull un títol breu i amb paraules que defineixin la dansa com un estil de vida; com si la dansa fos tot el camí a recórrer durant la vida. He anat provant paraules i finalment, he trobat un títol ideal que quadra amb totes les meves idees. La meva videodansa es dirà: "Danceway".

Seguidament, el següent pas de la preproducció per la meva videodansa és escriure els guions. Farem servir el guió literari, el guió tècnic i el pla de rodatge.

### Guió literari

Escena 1, introducció:

Es veu un entorn natural amb el mar de fons. Seguidament, com una ballarina va corrent per espais de muntanya i finalment arriba a una fàbrica abandonada. Durant tota l'escena, a la ballarina només se la veu de genolls en avall.

Escena 2, fàbrica:

L'escena comença amb una imatge dels peus en punta. La imatge va ascendint fins mostrar tot el cos de la ballarina. En aquest moment ja comença la coreografia vista de diferents plans, angulacions i punts de vista.

Escena 3, muntanya:

La primera imatge mostra tot el cos d'esquena de la ballarina. Consecutivament, hi ha una seqüència d'imatges de la continuació de la coreografia també vista de diferents plans, angulacions i punts de vista.

Escena 4, platja:

Es veu com una mà conté sorra dins del seu puny i la sorra va caient lentament al terra i el puny es va obrint. Darrerament, la coreografia es torna a reprendre.

Escena 5, fabrica:

La gravació es torna a reprendre a la fàbrica i la primera imatge és un salt de la ballarina en carpa frontal. La coreografia segueix fins arribar a la seva fi on es torna a veure la primera imatge de l'escena 2: els peus de la ballarina en punta.



## Guió tècnic

Escena	Temps	Plans - Punts de vista -		
		Angulacions - Moviments de càmera	Accions	Localització
1	00.13	Gran pla general – Objectiu – Normal –	Paisatge on es veig el mar i la muntanya	Dalt del turó de Mata
	00.27	Travelling lateral PM llarg – Objectiu – Normal – Travelling lateral	Ballarina corrent per la muntanya	Cinc sèries
	00.55	PM llarg – Objectiu – Normal – Panoràmica	Ballarina ha arribat a la fàbrica i es dirigeix caminant a	
	01.01	PM llarg – Objectiu – Normal – Panoràmica	una paret Ballarina es dirigeix caminant a la	Fàbrica abandonada
	01.07	PM llarg – Objectiu – Normal – Panoràmica Pla molt general –	Peus en punta	(Cinc sèries)
2	01.10	Objectiu – Normal – Panoràmica Pla molt general –	Coreografia	
	01.38	objectiu – Contraplà – Travelling circular		

3	01.53	PG – Objectiu – Normal – Panoràmica	La ballarina aixeca i baixa els braços lentament		
	02.02	PG – Subjectiu – Normal – Panoràmica	Ballarina va corrents amb la càmera a les seves mans	Muntanya (Mirador Urbanització Can Quirze)	
	02.05	Objectiu – “Nadir” – Panoràmica	Coreografia		
	02.29	PPP – Objectiu – “Cenital” – Panoràmica PP – Objectiu –	Ballarina fa alguns girs sobre si mateixa		
	02.33	Contrapicat – Travelling retro	Sorra va caient del puny de la ballarina		
	4	02.42	PG – Objectiu – Normal – Panoràmica PM curt – Objectiu –	Coreografia Ballarina	Platja (Mataró)
		03.00	Normal – Travelling avant	d’esquenes a la càmera i quieta La ballarina realitza	
		03.08	PG – Objectiu – Normal – Panoràmica	un salt de carpa	Fàbrica
	5	03.10	PG – Objectiu – Normal – Panoràmica	frontal Coreografia	abandonada (Cinc sènies)
		03.50	PM llarg – Objectiu – Normal – Panoràmica	Peus en punta	
	Dia	Hora	Localització	Acció	Actors

Diumenge 13 d'octubre	9.00	Turó de mata	Gravació del paisatge	
	9.30	Cinc sènies	Ballarina corrents Representació	
	10.30	Fàbrica abandonada (Cinc sènies)	de la coreografia de la part inicial i final Representació	Ballarina
	12.30	Muntanya (Mirador Urbanització Can Quirze)	de la coreografia de la muntanya Representació	
19.30	Platja (Mataró)	de la coreografia de la platja		
<u>Pla de rodatge</u>				

Finalment, l'últim pas d'aquesta fase abans de realitzar la producció és escollir el vestuari i el pentinat que la ballarina portarà.

La primera idea pel vestuari era un vestit blanc o negre o una camisa blanca llarga. Després de buscar el prototip de vestuari ideal, vam trobar un vestit que ens va agradar i vam decidir que seria aquell el que la ballarina portaria.

Seguidament, la idea pel pentinat era un pentinat amb cabell deixat anar però que no molestes a la ballarina mentre ballava. Per tant, un pentinat que agafés el serrell i els cabells de davant de tot i els cabells de darrere quedessin deixats anar.

Els resultats van ser els següents:



*Vestuari*



*Pentinat*

## **PRODUCCIÓ**

### **Producció d'un audiovisual**

En aquesta fase es posa en pràctica tot el que s'ha dictaminat a la fase anterior. Primerament, es comproven tots els documents de la planificació que s'ha organitzat a la preproducció. Després ja es poden ajuntar tots els equips per dur a terme la gravació. És important que es segueixi la planificació perquè això garanteix un bon seguiment durant la producció de l'audiovisual. La persona que coordina i organitza aquesta fase és el/la director/a.



**Producció de la**      *Producció de "Danceway"*      **meva videodansa**

A la meva videodansa he seguit tots els passos de la planificació. Tot i així, durant la producció, ens vam trobar amb certs inconvenients.

Principalment, vaig demanar opinió sobre la meva coreografia a una persona que es dedica a la dansa i es professional. Em va dir que la idea estava molt bé i que la coreografia era correcte, però que havia de ser més fluida; els moviments havien d'estar més lligats i no podia parar de ballar en cap moment. I així ho vaig intentar i vaig corregir el què em va dir.

Seguidament, les escenes que s'havien de gravar a la fàbrica abandonada, ens vam trobar que ens havíem de col·locar a contrallum per poder gravar l'escena. Per suposat, no podíem efectuar la gravació amb aquestes condicions. Per això, vam haver de canviar una mica la ubicació d'aquests plans.

A més a més, per poder fer el travelling circular en una escena, també vam haver de canviar l'hora de gravació. A causa de la llum del sol, quan el càmera donava la volta entorn la ballarina, es veia la seva ombra. Per tant, vam haver d'esperar a que el sol es trobés just a sobre nostre per poder gravar aquesta escena. En la seva conseqüència, vam haver de modificar una mica el pla de rodatge de tal manera quedaria d'aquesta manera:

Dia	Hora	Localització	Acció	Actors
Diumenge 13				
d'octubre	9.00	Turó de mata	Gravació del paisatge	
	9.30	Cinc sènies	Ballarina	Ballarina

	Fàbrica	corrents Coreografia de
10.30	abandonada	la part inicial i
	(Cinc sènies) Muntanya	final Representació
12.30	(Mirador Urbanització	de la coreografia de
	Can Quirze)	la muntanya Coreografia
14.00	Fàbrica abandonada	durant el travelling
		circuclar Representació
19.30	Platja (Mataró)	de la coreografia de la platja

Respecte les altres escenes no vam tenir cap inconvenient i no vam haver de modificar cap altre aspecte de la planificació.

## **POSTPRODUCCIÓ**

Aquesta és la última fase d'un audiovisual i s'inicia quan el rodatge ha finalitzat. Es tracta d'agafar tot el material audiovisual que es té i es planteja bàsicament el muntatge del vídeo i el so. Per fer l'edició del vídeo es miren els passos que s'han marcat a la preproducció, i en el muntatge es posen tots els efectes de vídeo i so. També es mira d'editar correctament el color de la imatge perquè quedi exactament com s'ha escrit al guió tècnic i literari.

Per tant, podem distingir dos blocs dins de la postproducció: el muntatge i la sonorització.

### **El muntatge**

Aquest procés consisteix bàsicament en escollir, ordenar i unir totes les escenes gravades per poder arribar a un resultat final i aconseguir l'audiovisual que volem. De totes les escenes gravades, s'escull la millor de totes i aquesta serà la que apareixerà al vídeo final. Per tant, és un procés d'experimentació on el muntador del vídeo ha d'anar provant diferents aspectes audiovisuals com



per exemple: efectes, transicions, color de la imatge, tipus de títol i de lletra, tipus de crèdits, etc.

Tot i així, aquest muntatge es realitza mitjançant programes d'edició de vídeo que ens permeten editar i modificar totes les escenes de la manera que vulguem per aconseguir l'objectiu final. Alguns dels programes que s'utilitzen són: Windows Movie Maker, Final Cut o iMovie.

A més a més, també hi ha diferents tipus de muntatge per crear l'audiovisual.

Els tipus de muntatge són els següents:

- Per acció: també se l'anomena de moviment o continuïtat. Es tracta d'un tall que es realitza per un gest o moviment.
- Per posició en pantalla: també és anomenat muntatge direccional o per composició. És un tall que es basa en el moviment d'un pla inicial que obliga a que la visió de l'espectador es fixi en una altra posició de la pantalla.
- Formal: és una transició entre un pla i un altre pla amb forma, color, dimensió o so semblants.
- Conceptual: també se l'anomena muntatge dinàmic o d'idees. És un tipus de muntatge molt lliure on poden haver-hi canvis d'escenaris, de temps, de persones o de història o no cal que hi hagin canvis. Per això, és un muntatge sense unes normes marcades.

- Combinat: aquest combina dos o més tipus de muntatge.

### **El muntatge de la meva videodansa**

Per poder fer el muntatge vaig preferir utilitzar el programa Final Cut perquè és molt fàcil de fer-lo servir i ja tenia coneixements sobre aquest. Em va portar temps poder acabar correctament tot el muntatge, perquè requereix dedicació i fixar-se amb el mínim detall perquè quadri tot: la música ha de quadrar amb

cada moviment de la coreografia, les imatges han de quedar enquadrades com s'ha dit a la preproducció, etc.

El tipus de muntatge que vaig utilitzar va ser el combinat perquè vaig utilitzar tan el muntatge formal com el conceptual. Aquests dos tipus de muntatge em van permetre arribar al muntatge final que volia de "Danceway".

### **La sonorització**

La sonorització es basa principalment i únicament amb l'elecció d'una cançó per a la videodansa. Encara que la cançó ja s'hagi escollit a la preproducció per poder realitzar la coreografia de la videodansa, a la postproducció és quan

adquireix protagonisme perquè és quan la música és escoltada al vídeo i al muntatge s'ha de quadrar el so amb les imatges.

El so ens aporta emocions, sensacions i reaccions i per això és important l'elecció de la cançó. S'ha de saber escollir una cançó que s'adapti a les necessitats del vídeo i de les escenes en les que es vol posar algun so. El so ha d'acompanyar a les imatges que es veuen en el vídeo. Per tant, a través del so, hem de saber emocionar als espectadors i transmetre'ls els sentiments que es volen amb les imatges.



*Una partitura de música*

**La sonorització de la**

**meva**

**videodansa**

Per a la meva videodansa, volia un tipus de música: una cançó sense lletra, amb ritme i que tingués algun instrument clàssic. Trobar-la va ser difícil, però després de buscar molts cops, vaig trobar la cançó ideal: "Elements" de

Lindsey Stirling. És una cançó sense lletra, amb una base rítmica de fons i amb una melodia de violí.

A l'hora de fer el muntatge, quadrar la música amb el moviment que tocava en cada moment de la coreografia va ser difícil perquè en cada moment de la cançó hi ha un moviment establert. I si la música i la coreografia no quadren, els moviments no van a ritme i la videodansa no hauria tingut sentit. Per tant, era important que aquest pas del muntatge fos molt precís.



*Lindsey Stirling en el videoclip d' "Elements"*

## **CONCLUSIONS**

Gràcies a aquest treball he conegut sobre la videodansa, ja que no tenia el seu coneixement. També he pogut investigar sobre tots els passos que s'han de dur a terme per poder crear una videodansa i m'ha semblat molt interessant. He

pogut veure que la videodansa és una creació audiovisual molt lliure i això permet més experimentació a les tres frases de la creació.

A més a més, també he pogut gaudir de la dansa mentre feia el treball. La part de crear i gravar la coreografia de la videodansa ha sigut la que m'ha agradat més perquè apart de que és més pràctica, la dansa és un esport que practico normalment i poder fer un treball lligat amb la dansa, també m'ha ajudat molt.

A més a més, també he trobat que la relació entre el vídeo i la dansa és molt interessant gràcies a la seva creativitat. Tot i així, no és gaire conegut actualment encara que, crec que és un tema interessant que pot agradar a tothom.

En definitiva, crec que ha sigut un treball molt productiu perquè alhora que treballava i aprenia, passava bones estones i feia el que m'agradava.

## **BIBLIOGRAFIA**

Webs:

- <http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/musica-educacion-y-tic/item/357-video-danza-y-creatividad?tmpl=component&print=1>
- <http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/teoria-del-montaje/teoria-del-montaje.pdf>
- [http://www.tucamon.es/archives/0000/1348/tallerTV\\_El\\_proceso\\_de\\_produccion\\_y\\_sus\\_elementos.pdf](http://www.tucamon.es/archives/0000/1348/tallerTV_El_proceso_de_produccion_y_sus_elementos.pdf)
- <http://www.videodanza.com>
- <http://definicion.de/danza/>
- <http://definicion.de/video/>
- <http://movimientolaredsd.ning.com/profiles/blogs/textos-de-videodanza>
- <http://www.ciudaddeladanza.com/bibliodanza/articulos-y-noticias/videodanza.html>
- <http://www.opinion.com.bo/opinion/ramona/2012/0422/suplementos.php?id=2876>
- <http://www.ciudaddeladanza.com/bibliodanza/articulos-y-noticias/breve-historia-de-la-danza.html>
- [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)
- [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
- <http://www.etcetera.com.mx/2000/399/jcv399.html>
- [http://www.videodanza.com/textos/video\\_danza\\_paulah.pdf](http://www.videodanza.com/textos/video_danza_paulah.pdf)
- <http://www.videodanza.com/textos/vd%20mexico.pdf>
- <http://www.dvpg.net>

- <http://www.ciudadadeladanza.com/bibliodanza/biografias/merce-cunningham.html>
- <http://www.videoartes.es>
- <http://www.xtec.cat/~mplanel4/imatge/guio/doc5.pdf>
- [http://www.airecomun.com/sites/all/files/imce/PUBLICACIONES/ProduccionAudiovisual\\_AndresTiscar.pdf](http://www.airecomun.com/sites/all/files/imce/PUBLICACIONES/ProduccionAudiovisual_AndresTiscar.pdf)
- <http://ficus.pntic.mec.es/~jcof0007/VideoCEP/Tema3/guion.html>
- <http://productiontv.pbworks.com/w/page/18735959/La%20Pre-producci3n>
- <http://www.iberescena.org/imagen2/file/PATA%20DE%20GALLO%20-%20GUION%20DANZA%20TEATRO.pdf>
- <http://www.slideshare.net/marcvsantonivs/ejemplo-guin-literario-y-tnico-de-espote-tv>
- <http://maravillosossonidos.blogspot.com.es/2006/04/la-sonorizacion-en-la-produccion.html>

Llibres:

- Videodanza. De la escena a la pantalla. Hayde Lachino y Nayeli Benhumea, llibre electr3nic, 2012.

## **AGRAÏMENTS**



Durant el treball, hi ha hagut moltes persones que m'han facilitat la feina i m'han ajudat. Però en primer lloc, vull donar les gràcies als meus pares perquè ells han estat cada dia ajudant-me amb el que han pogut i intentant que em sortís un treball correcte. També m'han facilitat les càmeres per poder gravar la videodansa.

En segon lloc, vull donar les gràcies a la meva tieta Imma Dorda i a l'Oriol Guàrdia perquè ells han sigut el meu equip de fotografia durant la gravació de la videodansa. L'Imma s'encarregava de fer les fotos per poder fer el making off i l'Oriol era l'encarregat de gravar totes les imatges de la videodansa.

En tercer lloc, vull donar les gràcies a en Ramon Casacuberta, estudiant d'audiovisuals al Tecnocampus. Ell ha gravat videoclips musicals d'importància de grups catalans i m'ha proporcionat informació sobre el què són els audiovisuals. També em va passar guions de videoclips perquè pogués tenir un exemplar i pogués escriure els meus guions. La seva ajuda m'ha servit de molt i gràcies a ell he pogut escriure correctament els guions de "Danceway".

En quart lloc, vull donar les gràcies a persones que també han posat de la seva part en el meu treball: la Irene Garcia i en Joan Dorda, el meu avi. Per una banda, la Irene és la directora de la meva acadèmia de dansa i va estar disposada i encantada d'ajudar-me a corregir els errors de la coreografia. Per l'altre banda, en Joan em va deixar gravar una part de la videodansa a un antic pàrquing que era propietat seva.

Finalment, i no menys important, vull donar les gràcies també al meu tutor, l'Àngel. Ell m'ha ajudat molt en tots els aspectes audiovisuals i també m'ha donat idees per la presentació dels DVD.