

creació d'una  
*videodansa*



Treball de recerca  
"Creació d'una videodansa"

# *Creació d'una videodansa*

de Silvia de Riba Mayoral

Tutoritzat per Ana Garcia Paredes i Edgar Baró, alumne del CTIM

Gener del 2010

*M'*agradaria dedicar aquest treball a la meva família, que m'ha recolzat en tot, m'ha donat el suport que necessitava i ha estat amb mi tant en els moments bons com en els dolents. En concret a la meva mare, que ho ha donat tot per mi, però sobretot pel suport moral. Al meu pare, per pintar totes les habitacions que li he demanat. Al meu germà, per fer petites aportacions essencials. Als meus avis, per la càmera que m'han regalat, i al meu cosí, per deixar-me utilitzar el seu ordinador, el qual m'ha salvat la vida. Sense ells no hauria sigut possible.

També vull dedicar aquest treball a l'Ana, la meva tutora, perquè m'ha deixat la llibertat que necessitava per poder treure el millor de mi en aquest projecte. Gràcies per creure en mi.

A les meves professores de dansa, que m'han ajudat a créixer com a persona. Especialment a la Glòria, que en aquest projecte s'ha emocionat amb mi i m'ha ajudat a la creació de la coreografia.

A la Susana, que ha fet tot l'esforç possible perquè els vídeos poguessin sortir a la llum.

Al Guillem, el meu músic, que ha fet una feina increïble amb la cançó.

Al CITM i especialment a l'Edgar, el meu cotutor, que m'ha ajudat en l'àmbit tècnic del projecte, el qual anteriorment desconeixia.

I finalment als meus amics, en concret el Sergi, per escoltar-me en cada un dels dubtes que he tingut i animar-me a seguir endavant.

*"M*ovement never lies. It is a barometer telling the state of the soul's weather to all who can read it."

Martha Graham (ballarina i coreògrafa)

*"L*a recompensa es troba a l'esforç i no en el resultat. Un esforç total és una victòria completa."

Anònim

# Índex

1. Punt de partida	4
2. La videodansa	6
2.1 Introducció a la videodansa	6
2.2 Eternitzar la dansa	7
2.3 Una mica d'història i autors principals	8
3. Els passos per crear una producció audiovisual	12
3.1 Pas inicial: Buscar el personal necessari	12
3.1.1 Equip de direcció	12
3.1.2 Equip de producció	13
3.1.3 Equip de fotografia	13
3.1.4 Equip artístic	14
3.2 Primer pas: fer una preproducció del projecte	16
3.2.1 Documents a realitzar en la preproducció.	16
3.3 Segon pas: realitzar la producció i el rodatge	18
3.4.1 Els plans	18
3.4 Tercer pas: fer la postproducció	21
4. Punt i a part	22
5. Bibliografia	23
5.1 Planes web consultades	23
5.2 Llibres consultats	

## *Annex:*

1. Diari d'una videodansa
2. Dvd "Creació d'una videodansa"

## 1. Punt de partida

Els inicis sempre són difícils. Arrencar quelcom de zero, sense saber ben bé cap on has d'anar i com ho has de fer, és difícil perquè has de fer sorgir quelcom del no res, has d'inventar, crear. Has de posar en marxa les teves neurones perquè tot surti bé. Si, és cert... els inicis són difícils.

Però els inicis tenen alguna cosa molt màgica, quelcom dins teu que et fa somniar i imaginar, que fa que l'inici es converteixi en una cosa en procés. És el que farà que es dugui a terme tot un projecte amb empena i dedicació, una cosa anomenada *il·lusió*.

No obstant això, a vegades també ens podem trobar en una situació en la qual és més difícil d'arrencar un projecte... És el cas del treball de recerca.

Segon de batxillerat, adolescència: una època en què els dubtes formen part del dia a dia. Una època en què es comença a entrar al món dels adults i t'adones que constantment, a la vida, s'ha d'escollir.

I el cas del treball de recerca no és per menys.

No és senzill. Sabem que haurem d'estar més de mig any realitzant el projecte i que per tant, haurem de triar un tema que ens agradi molt. Del que triem, haurem de saber quin tipus de treball volem fer, saber cap on desenvolupar-lo, buscar informació, redactar-ho tot i així anar fent...

És molta feina, és dur.. però comptem amb la il·lusió, la il·lusió de buscar, d'imaginar, d'emocionar. La il·lusió de saber coses noves, de crear, de gaudir. La il·lusió de fer un treball sobre el que més ens agrada.

I a mi, el que més m'agrada, sense cap dubte, és la dansa i el món audiovisual. Què millor que fusionar aquestes dues disciplines artístiques?

D'aquí neix la videodansa, el tema del meu treball de recerca.

N'havia sentit a parlar anteriorment, però no m'hi vaig interessar fins fa ben poc. És quelcom nou, nascut recentment, i el millor de tot: un art que deixa pas a tot tipus d'experimentació. M'atreu perquè conté l'essència de la dansa, el moviment, i el fica dins del format digital. M'atreu perquè pots explicar una història i que no quedi en va, sinó que visqui en el temps gràcies a les possibilitats que ens dona el món audiovisual.

El fet que esculli aquest tema, doncs, és perquè penso que en puc treure molt profit i que a part d'aprofundir-hi, puc gaudir realitzant-lo, ja que engloba dues de les meves passions.

La meua idea és fer un treball en el qual realitzi la meua pròpia videodansa, amb un treball previ d'investigació sobre tot aquest món. Vull dividir el treball en tres parts:

- **La part teòrica o tècnica**, en la qual inclouré tota la informació sobre la història i definició de la videodansa. A més, hi introduiré els passos necessaris que s'han de realitzar per fer una producció audiovisual.

Aquesta part, per tant, tindrà com a principal objectiu ser una font d'informació per poder realitzar la part pràctica, la qual serà la que tindrà més importància en aquest treball.

- **La part "testimoni"**, basada en la creació d'un diari. Aquesta part tindrà com a objectiu bàsic deixar per escrit tot el procés d'elaboració del meu treball de recerca. Per tant, podrà reflectir totes les vivències relacionades amb el treball durant el període d'un any.

- **La part pràctica**, la qual serà la més important, ja que em dedicaré a crear una videodansa. Aquesta relatarà una història en la qual tothom es pugui sentir identificat i serà una manera d'aplicar tots els coneixements que he adquirit durant la realització de la part tècnica. Dins d'aquest apartat trobarem també diversos documents realitzats durant la preproducció.

Per tant, l'objectiu del meu treball serà veure tot el procés que he de fer per crear una videodansa. Des de la part més personal i anímica, el diari, que relatarà el procés personal de creació que he hagut de fer, fins a la part més tècnica i teòrica, en la qual es narrarà el procés d'elaboració d'un projecte audiovisual.

Per posar en pràctica la part escrita, crearé una videodansa. És en aquesta part on obriré tot un procés de creació amb l'objectiu d'aprendre tot el possible entorn de la videodansa, especialment totes aquelles coses que mai s'expliquen ni en els llibres ni en els documentals, allò que només pot experimentar qui ho viu... qui ho crea.

## 2. La videodansa

### 2.1 Introducció a la videodansa

La videodansa es pot definir com la fusió entre la dansa i el videoart, dues disciplines artístiques que, unides, tenen com a objectiu l'experimentació i la recerca del diàleg del cos, l'espai, el temps i el moviment des de la perspectiva del llenguatge audiovisual.

La videodansa compta amb tot el que ofereix el format de vídeo digital, sumat a totes les possibilitats de creació expressiva que ens concedeix la dansa. La cohesió d'aquestes dues disciplines, doncs, confecciona una nova manera de reflexionar sobre el moviment del cos i parlar d'històries que s'expliquen sense paraules.

Són coreografies fetes per a la càmera i l'espectador, mantenint-se fora de l'espai escènic prototípic. És per això que el coreògraf ha de ser-ho tant a nivell físic com intel·lectual; l'autor de la coreografia ha de crear-la tenint en compte la perspectiva i la visió de la càmera, amb la finalitat que el guió coreogràfic estigui en una forma, temps i espai determinats. Això és el que farà que la producció audiovisual pugui ser definida purament com a videodansa i no com una coreografia gravada i editada sense utilitzar tot allò que ens ofereix el multimèdia.

En aquesta disciplina la càmera forma part de la coreografia, s'introdueix en el moviment dels cossos i vibra amb ells, fent així uns moviments determinats que permeten crear una coreografia paral·lela. Gràcies a això podem observar la respiració, el moviment de, per exemple, el múscul, o el ritme dels ballarins; petits detalls que des de l'escenari no es poden percebre i que tot i així, formen part del treball de ballarins i coreògrafs.

"La dansa és moviment en el temps i en l'espai. Quan hi ha una càmera entremig és quan apareix la videodansa (...) La càmera permet veure els cossos des de diferents angles; permet fer diferents plans, etc. i no només afecta l'espai sinó també el temps: el ritme de la càmera i el ritme de la dansa poden actuar molt diferent de com succeeix en un escenari."

És així com defineix aquest nou gènere un dels màxims representants de la dansa contemporània i de la videodansa, Merce Cunningham, mort al juliol d'aquest darrer any.

## 2.2 Eternitzar la dansa

Sempre s'ha dit que la dansa, un dels elements que fan possible aquest nou gènere artístic, es pot definir com l'art més efímer: es basa en un procés de creació, una sèrie d'assajos, una pluja d'idees, coreografies i històries en moviment que es donen a llum quan les representen els ballarins.

Però aquest moment de representació, quan tot l'esforç es converteix en una obra artística, només existeix durant els instants en què s'executa i, per tant, el moment en què s'estableix la relació entre ballarí i públic, la relació entre obra d'art i espectador només dura uns breus instants.

La videodansa, doncs, sorgeix com a solució de la fugacitat de la dansa. Aquest art ens ofereix eternitzar el moviment, que deixa així la particularitat d'ésser efímer.

Douglas Rosenberg, artista, director de cinema i iniciador del concepte videodansa, ho defineix d'aquesta manera:

"La videodansa és la construcció literal d'una coreografia que només viu quan està encarnada en un film, un vídeo o en les tecnologies digitals."

El concepte de la dansa introduït en el vídeo aporta una característica que el videoart, per exemple, no pot assolir.

El cos en moviment com a protagonista fa que aquest tipus de producció audiovisual tingui elements que la distingeixen i la fan especial. L'energia, les tensions, les formes, les seqüències de moviment i les transicions ens permeten reflexionar sobre el cos en moviment. Aquesta reflexió s'incrementa amb l'ajuda de les tècniques de vídeo, que aporten ritme i detalls, matisos i colors que abans de l'existència de la videodansa eren impensables d'assolir en una coreografia. A més a més, el vídeo contribueix que es produeixi una connexió del públic amb l'obra i es faci molt més atractiva a la mirada dels espectadors.

Així ho determina Jacques Menet, el secretari general del Grand Prix International Video Danse:

"La videodansa és un nou art que estableix una aliança entre la dansa i la tècnica audiovisual, un camí de recerca en termes audiovisuals, una autèntica obra artística per a la imatge l'escenari de la qual és la pantalla, així com les noves *on line* i *off line*, en una conjunció entre la creació i la memòria."



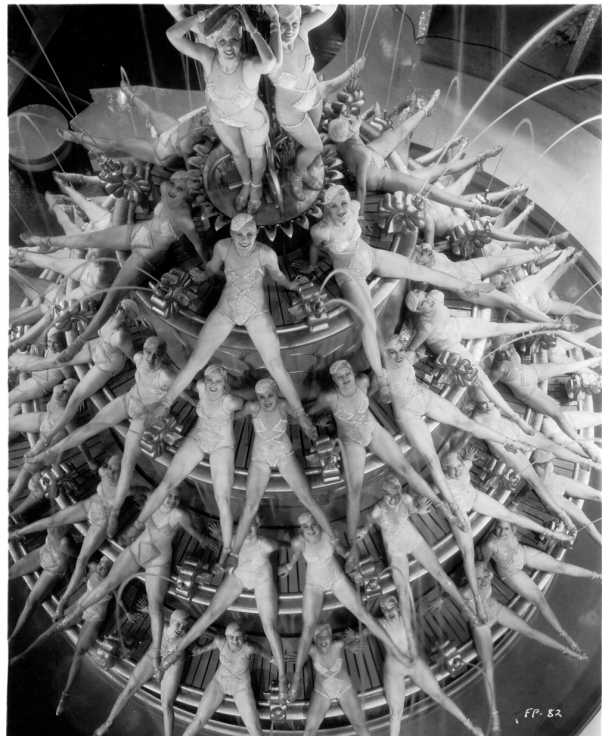
Per tant, la videodansa ens permet eternitzar una coreografia i, a partir d'això, ens concedeix l'oportunitat de conèixer llocs i artistes que molt probablement, físicament, no podríem arribar a conèixer, i compartir obres innovadores de diferents llocs del món.

### 2.3 Una mica d'història i autors principals

La unió entre la càmera i la dansa comença a principi del segle XIX amb l'aparició del cinema. No obstant això, la denominació *videodansa* no s'utilitza fins, aproximadament, uns setanta anys més tard. S'uneixen, com ja hem comentat anteriorment, perquè comparteixen els tres elements bàsics de cada disciplina: l'espai, el temps i el moviment.

Els primers films que podem trobar en què la dansa s'incorpora a la càmera es remunten a les pel·lícules clàssiques de Hollywood. Fred Astaire s'encarrega de portar a terme la realització dels primers musicals i intenta que la forma de planificació i posició de la càmera transmeti, amb la màxima eficiència, la coreografia que s'està gravant. A poc a poc, aquest desig de transmetre la coreografia amb la màxima fidelitat desapareix i es comença a utilitzar els recursos expressius del cinema per millorar la creativitat de l'escena.

És en aquest punt que la càmera ja no és un espectador qualsevol, sinó que es converteix en un element que establirà una relació amb la dansa que s'està realitzant. Això és el que farà que es creï una coreografia paral·lela, complementària, en què la càmera i el ballarí són aliats. Aquest tipus de cinema, però, quedarà apartat de tot el que es considera convencional i es dedicarà a investigar, sense gaire audiència, les relacions entre cos, espai i càmera, en què la posició i els moviments són tan importants com la mateixa dansa.



Escena de la pel·lícula *Footlight Parade* (1933) de Busby Berkeley.

Dins d'aquest camp d'experimentació, durant la primera meitat del segle XX, podem ressaltar les obres d'autors com Busby

Berkeley o Shirley Clarke. D'aquest últim podem destacar la pel·lícula *Dance in sun*, que ja al 1953 s'encamina cap a aquesta direcció, així com l'obra de Berkeley, del 1933, anomenada *Footlight Parade*.

Ambdós films tenen la característica que la càmera ja no es dedica a ser una còpia de la coreografia original, sinó que intenta trobar la fusió més artística entre el suport electrònic i la dansa.

Amb els anys es comença a sentir el terme *vídeo de creació*, també anomenat *videoart*, que atraurà tant a músics, com coreògrafs, ballarins, pintors i realitzadors audiovisuals considerats artistes avantguardistes en cada un dels seus camps. Aquesta unió d'artistes afavorirà la innovació de recursos expressius fins al punt de crear nous estils. És el cas de la videodansa.

Aquesta denominació apareix al principi dels anys setanta, quan la dansa contemporània acaba de néixer i s'obre portes a qualsevol experimentació. El fet que sigui tan receptiva a totes les novetats fa que ajudi a fer brotar una nova manera de crear produccions audiovisuals. De fet, l'aparició de la videodansa revolucionarà els artistes que es dediquen a la dansa i al món audiovisual, ja que les seves característiques fan que sigui un art obert a un ampli ventall de possibilitats innovadores a l'hora de la creació. Seguidament en trobem enumerats els principals trets característics:

- Es pot alterar l'espai escènic, així com introduir decorats ficticis i electrònics.
  
- Hi ha una separació entre decorat i ballarins que trenca amb la frontalitat de la representació i visualització de la imatge. Aquesta separació és deguda també a la innovadora aplicació de la tècnica del *croma*, introduïda per Paik i definida per Fargier com "la infiltració d'una imatge dins d'una altra a través de les tècniques audiovisuals".
  
- A través dels equips de postproducció es pot fragmentar l'espai i els cossos com ho fan Danborn i Perillo a *Visual Shuffle* (1986) o Mary Lucier, el qual fracciona el cos del ballarí i l'utilitza com si fos un paisatge a *if i could fly i would fly* (1987).
  
- Hi ha la possibilitat de manipular el temps durant el muntatge i l'edició, com ho fan Charles Atlas i Karole Armitage el 1984 amb *Parafango*.

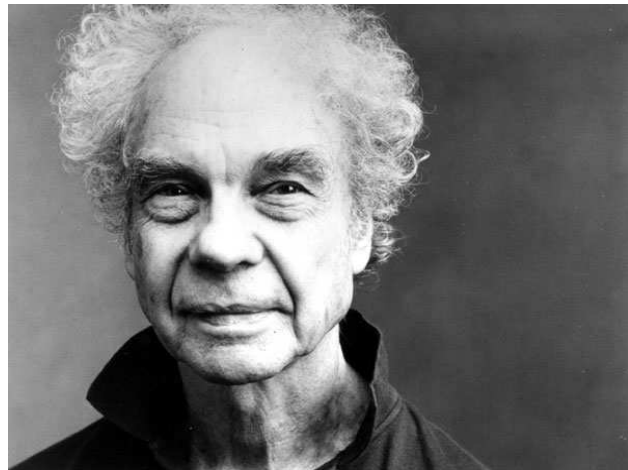
Entre altres, aquestes característiques són les que fan que la dansa experimental surti dels límits i es treballi d'una manera fora de la prototípica que s'havia realitzat fins llavors. Aquest tret fa que sigui més atractiva i que a poc a poc agafi reconeixement entre els professionals dels àmbits que abasta la videodansa.

Un dels professionals que comencen a investigar i a experimentar en l'inici d'aquest gènere és Nam June Paik, que ja al 1973 utilitza els recursos explicats, i és pioner en aquest àmbit tan poc desenvolupat en l'època.

Una obra realitzada per aquest autor és l'anomenada *Global groove*, la qual destaca per la innovació que fa quant a l'abstracció de l'espai escènic típic de la dansa per introduir-la en l'àmbit electrònic. Ja a l'inici de la producció podem veure un exemple clar del seu afany progressista: els peus dels dos ballarins dansen suspesos en el aire. Per tant, es pot considerar un model dels recursos que la videodansa ens permet realitzar, com que la gravetat no estigui present o que els cossos es desplacin en absència de decorat, pel cel. Les principals característiques de les primeres produccions de Paik són:

- La introducció de vibracions de colors mitjançant efectes i l'ajuda del *croma*.
- La intervenció dels moviments, com per exemple del cap, peus o mans, que adquireixen tanta importància en la videodansa com els decorats o la coreografia.
- El fet de poder modificar l'escala dels cossos o de l'escenografia.
- El fet que les imatges tinguin un ritme que complementi la coreografia principal.

Al 1978 aquest artista es posa en col·laboració amb Merce Cunningham, un famós ballarí de dansa contemporània, per crear una videodansa de caràcter experimental. Té com a nom *Merce by Merce by Paik* i parteix d'una seqüència d'una videodansa de Charles Atlas (autor que ja ha treballat anteriorment amb Cunningham) anomenada *Blue studio*, en què al ballarí se li ha creat un doble digital.



Merce cunnigham

De Cunningham podem dir que és un dels màxims representants de la videodansa i de la dansa contemporània. Aquest ballarí és un exemple clar de la unió entre artistes videogràfics i ballarins o coreògrafs. En els seus inicis, Cunningham col·laborarà amb el videoartista Charles Atlas i posteriorment amb Nam June Paik i Elliot Coplan.

Aquest ballarí i coreògraf es converteix en un artista de gran reconeixement, tant en l'àmbit de la videodansa com en el de la dansa en si.

Goldberg el compara amb la música de Cage, un col·laborador del mateix ballarí, ja que aquest va trobar la música en els sons quotidians, tal com Cunningham va fer dansa dels moviments del dia a dia. Podem dir, per tant, que aquest ballarí està obert a noves formes d'expressió i les ganes d'experimentació fan que treballi majoritàriament la improvisació, així com la indeterminació de moviments i estructures, trencant amb tot el que es considerava convencional. Aquesta actitud davant del treball fa que el reconegut artista s'instal·li dins d'aquest món de la videodansa.

Quasi totes les seves obres es basen en la recerca de noves formes d'expressió, i fins i tot n'hi ha algunes en què la coreografia no la fan els ballarins sinó les mateixes imatges.

Deixant de banda aquest autor, podem dir que tant la música com la dansa són dos gèneres que la televisió ha rebut sense cap mena de problemes; de fet, moltes obres experimentals de dansa han estat produïdes i emeses per televisions de diversos països.

L'emissió de la videodansa per televisió ha fet que progressivament aquest nou concepte hagi començat a tenir nom entre les disciplines artístiques en fase d'experimentació. També han sorgit diversos festivals i concursos sobre aquest camp tan poc experimentat i a partir de subvencions s'ha començat a realitzar amb més constància la videodansa.

Aquesta nova disciplina atreu tant a ballarins i coreògrafs, com a artistes que es dediquen al videoart. Majoritàriament es deu al fet que sigui un gènere en constant evolució, sense límits ni pautes. De fet, la videodansa encara no s'ha establert com una disciplina institucionalitzada i això és el que fa que la seva creació sigui diversa i innovadora en cada una de les seves produccions.

### **3. Els passos per realitzar una producció audiovisual**

Per realitzar qualsevol projecte audiovisual, incloent la videodansa, és necessari que es dugui a terme un procés format per diverses etapes, que normalment són tres: la preproducció, en què es desenvolupa la idea i l'argument; la producció, que és la fase en què es realitza el rodatge, i finalment la postproducció, que és quan es fa el muntatge, la sonorització i finalment la comercialització. Seguidament s'especifiquen:

#### **3.1 Pas inicial: buscar el personal necessari**

És recomanable comptar amb una sèrie de personal a l'hora de realitzar producció audiovisual. Cadascuna de les persones que realitzen el projecte duen a terme una funció diferent perquè la producció es realitzi sense dificultats. No obstant això, s'ha d'aclarir que no és totalment necessari comptar amb cada un dels equips explicats a continuació; de fet, el nombre de persones col·laboradores dependrà de la grandària del projecte. Els equips de producció principals són:

##### **3.1.1. L'equip de direcció**

L'equip de direcció esta format bàsicament pel director, l'ajudant de direcció i el guionista. Aquest equip és l'encarregat de prendre decisions sobretot d'interès industrial o comercial. Per tant, com a tasca principal, duen a terme la coordinació del treball. Els dos professionals clau estan descrits a continuació.

- Director. S'encarrega de dirigir i coordinar les produccions amb el departament creatiu. Cotitza als proveïdors, busca la màxima qualitat de les produccions i assisteix a la preproducció, la producció i la postproducció del projecte que s'està realitzant, i es responsabilitza del personal. El director participa en la revisió del guió i fa els canvis necessaris. També és la persona que fa la selecció d'actors i escull els assistents i operadors de càmera. De fet, sempre hi ha d'haver una aprovació del director en totes les decisions que van relacionades amb el personal, localitzacions, horaris i components visuals.

Podríem dir que el director és l'autor de la producció i el que expressa la seva manera de copsar el món i la seva part més artística.

- Guionista. És el creador del guió de la producció audiovisual. El guió està dividit en dues parts: el guió literari i el guió tècnic. El primer es basa en descripcions d'imatges, d'efectes de so o diàleg. El segon, en canvi, tracta d'indicacions tècniques, com ara el moviment de càmeres o el tipus de pla per facilitar el treball de l'equip de fotografia.

Un guionista pot ser ajudat per coguionistes (especialitzats a escriure diàlegs).

### **3.1.2 Equip de producció**

L'equip de producció és el que s'encarrega de totes les tasques administratives, així com els permisos, els pagaments o els contractes. Tot i que en la realització d'un projecte audiovisual intervenen molts equips i especialistes, el de producció és un dels més importants. L'equip de producció du a terme un treball molt ampli i divers i és necessari que algun dels components de l'equip no tingui cap responsabilitat concreta assignada perquè pugui fer-se càrrec de les necessitats que sorgeixin espontàniament.

Els components que formen l'equip són:

- Cap de producció. És la persona que s'encarrega de fer el pressupost, contractar els caps dels departaments necessaris per a la producció. També s'encarrega de decidir la localització del rodatge i la data d'inici.
- Assistent de producció. S'encarrega dels diferents àmbits administratius i fa el seguiment dels que porten a terme la producció. És l'encarregat, també, de la coordinació de les gravacions i de la qualitat tècnica de les produccions.

Aquest equip també és el responsable de posar-se en contacte amb els proveïdors, ja que per a la producció es requereixen materials i serveis, que proporcionaran empreses especialitzades.

### **3.1.3 Equip de fotografia**

L'equip de fotografia té com a objectiu principal portar a terme la captació d'imatges tal com el director ha dissenyat els enquadraments, els moviments de càmera i la il·luminació.

Per realitzar una bona captació de les imatges és necessari que l'equip estigui format per diversos membres. A continuació es detallen les funcions de cada un.

- El director de fotografia és el màxim responsable de l'equip i el que manté el lligam amb l'operador de la càmera i el director. Aquest s'encarrega de la creació artística de les imatges, és a dir, de la part visual de la producció. El seu objectiu és intentar mantenir una concordança amb la temàtica del guió quan dissenya la il·luminació, el color, l'enquadrament, l'ambient, la composició, la textura del vídeo, etc. Tanmateix, estarà guiat pels acaraments i les exigències de la història, però sobretot pel director.
- L'operador de càmera és el responsable de manejar la càmera de filmar i, per tant, és la persona que enregistra les imatges segons el guió tècnic. A través d'ell el director pot detectar qualsevol anomalia de la imatge, com un cable mal posat o una llum inadequada. Està sota la supervisió del director de fotografia i moltes vegades s'ajuda amb un auxiliar de càmera.
- L'encarregat del focus de la càmera. Aquest membre és necessari ja que mentre el càmera està pendent dels moviments i els enquadraments, ell s'encarrega de mantenir en tot moment el focus de les persones o dels paisatges segons les indicacions establertes. Aquest professional, doncs, és el primer ajudant del càmera. Ha de mesurar la distància entre la lent de la càmera i l'actor i ha de marcar les diferents posicions de l'acció per mantenir el focus. D'ell depèn que els punts d'interès de la imatge estiguin perfectament enfocats i que es pugui veure amb claredat allò que el director vol ressaltar.
- Els il·luminadors són les persones que s'encarreguen de proporcionar la il·luminació que s'ha decidit anteriorment.

### **3.1.4 Equip artístic**

Aquest equip du a terme tot el que està relacionat amb la creació dels espais segons les idees que el director vol transmetre a la pel·lícula. També és l'equip encarregat de la caracterització dels actors segons el personatge que representen. L'equip artístic està format majoritàriament per decoradors, que s'encarreguen de dissenyar i construir els decorats que s'ha decidit. Tanmateix, també formen part d'aquest equip els atrezzistes, encarregats de decidir els objectes que acompanyaran el decorat; els dissenyadors del vestuari, que dissenyen els vestits dels personatges, i finalment els encarregats del maquillatge i la perruqueria.

L'agrupació d'aquests professionals fa que tot el que està relacionat amb la decoració es porti a terme de manera correcta, sempre sota la supervisió del director artístic. Els diferents artistes estan descrits a continuació:

- El director artístic participa en el desenvolupament gràfic i conceptual de la producció. Per tant, dissenya el material gràfic, supervisa i dirigeix els il·lustradors, els dissenyadors i els encarregats del muntatge. Ha de ser molt creatiu i ha de tenir molta capacitat per treballar sota pressió.
- Els decoradors. Tot i que de tant en tant s'utilitzin espais ja existents, moltes vegades és necessari dissenyar decorats a mida per adaptar-se a la història. Aquestes persones seran les encarregades de dissenyar i muntar els espais interiors, que tenen una gran importància per situar-se històricament o geogràficament. Per tant, els decoradors hauran de documentar-se sobre les característiques de l'època i mostrar concordança amb l'estil de la pel·lícula.
- Els dissenyadors del vestuari són les persones encarregades de dissenyar i confeccionar el vestuari. La seva feina és important, ja que el vestuari del personatge ajuda a definir el caràcter, la situació social o l'època en què es situa la història. Per tant aquests duran a terme la confecció dels vestuaris segons la personalitat del personatge, seguint sempre una relació amb la resta de l'equip artístic per assolir l'harmonia entre decorats, vestuari i estètica.
- Els maquilladors i perruquers. Ambdós equips de professionals es dedicaran a portar a terme la configuració del personatge. Els maquilladors són els que faran que s'exagerin els trets característics dels personatges. A vegades, fins i tot, el maquillatge ajudarà a representar ferides o deformar rostres. Quant als perruquers, la seva feina serà definir el pentinat del personatge d'acord amb la vestimenta i el maquillatge.



## 3.2 Segon pas: la preproducció

La preproducció és una de les etapes bàsiques en el procés de portar a terme un projecte audiovisual. És en aquesta etapa quan s'organitzen totes les activitats prèvies al rodatge i es realitza l'organització del treball que cada equip durà a terme durant la realització de l'obra artística. Les principals activitats són: la recerca de les localitzacions, l'elaboració del guió tècnic, guió literari, *story board* i *story line*, la formació dels diferents equips, el pla de rodatge i el pressupost. Per tant, podem definir l'etapa de preproducció com una etapa bàsicament organitzativa per poder realitzar el projecte sense entrebancs. Durant la preproducció les peces clau són:

- El cap de producció. En aquesta etapa és la persona que s'encarrega de fer el pressupost provisional, contractar el personal necessari per a cada un dels equips que es necessiten per a la producció i postproducció. També serà l'encarregat de prendre decisions com ara la localització o la data del rodatge.

- El director. En aquesta etapa s'encarrega de revisar el guió i de fer-hi els canvis necessaris. A més, fa la selecció d'actors i decideix qui seran els seus assistents i càmeres.

El procés de preproducció normalment acaba amb una reunió final dels components dels equips que han participat en la preproducció, així com els productors i el guionista. En aquesta reunió es fa una lectura completa del guió i se'n revisa detalladament cada escena. És el moment, també, en què s'analitza cada element de la producció per no trobar cap obstacle a l'hora de realitzar el projecte.

### 3.2.1 Documents a realitzar en la preproducció

Durant la preproducció s'han d'elaborar diversos documents per tal que un cop comenci la producció, i per tant el rodatge, tot estigui enllestit i no sorgeixin imprevistos. Serveix també per tenir una visió global del que serà el projecte i s'ha de tenir en compte que no són uns documents definitius sinó que són una part de la realització que ens servirà de suport a l'hora del rodatge i la postproducció.

- Story line. El podem definir com la breu explicació del que serà la història que volem portar a terme. L'*story line* conté només allò que és essencial per al desenvolupament de la història i podríem dir que n'és la síntesi. L'*story line* té com a finalitat ser la base del projecte que es

desenvoluparà, encara que durant l'evolució de la realització del projecte pugui patir algun tipus de canvi.

- Sinopsi. És una visió general del que serà l'obra. Hi trobarem els aspectes més rellevants de la producció audiovisual, com ara el desenvolupament de l'acció representada o el caràcter dels diferents personatges.

A la sinopsi trobarem el concepte (resum del contingut de l'obra) i la intenció principal del projecte. També hi trobarem la història detallada en tres parts: el plantejament, el nus i el desenllaç.

- Story board (també anomenat *guió gràfic*). És el document que s'utilitza per planificar el rodatge. S'hi descriuen les ambientacions, la composició, els punts de vista o els plans que s'han de fer servir.

L'*story board* està compost per un conjunt d'il·lustracions en forma de vinyeta que ens ajuden a entendre la història que volem explicar. També s'hi especifica on volem les situacions de càmera, la il·luminació o les posicions a escena dels personatge. Per tant, aquest document és imprescindible ja que serà el que ens permetrà visualitzar mitjançant imatges la posada en escena i ens servirà com a planificació prèvia de la filmació, ja que, a part d'imatges, també s'hi inclouen alguns detalls tècnics per poder descriure millor el que volem que s'emeti.

- Guió literari. Consisteix en la presentació narrativa i ordenada de les accions i els diàlegs sense indicacions tècniques. Aquest guió és el que s'encarrega de definir i desenvolupar amb la màxima fidelitat tots els personatges, accions i decorats, tenint en compte que sempre ha d'estar estructurat en seqüències. L'encarregat del guió literari és el guionista, però també hi intervé el director. La seva feina és desenvolupar una informació amb un lèxic senzill i formal, però a la vegada directe, descriptiu i visual. El guió literari pot ser equivalent a l'*story line* i a la sinopsi.

- Guió tècnic. És l'estudi i l'anàlisi de l'obra amb el màxim rigor possible, incloent així les indicacions de caràcter tècnic. Hi ha d'estar descrit, principalment, cada número de seqüència, els plans numerats segons la cronologia de la narració, les especificacions de cada pla, la descripció del que succeeix dins del pla i la descripció del so. Per tant, el guió tècnic ens ofereix les indicacions necessàries per poder realitzar l'obra amb la màxima perfecció i per poder portar a terme el desenvolupament del rodatge sense dificultats.

No obstant això, l'ordre de gravació indicat al guió tècnic pot ser diferent de l'ordre cronològic dels plans. Normalment, el guió tècnic es dividirà en la part del so (playback,

muda, etc..) i en la part de la imatge (enquadraments, tipus de plans...) i normalment serà escrit pel director del projecte.

Tanmateix, també podem trobar que alguns guions tècnics estan descrits dins de l'*story board*.

Cada un d'aquests documents pot patir alguna alteració durant el projecte, perquè, com ja s'ha dit abans, són només una referència per al rodatge.

### 3.3 Tercer pas: realitzar la producció i el rodatge

La producció és la fase del desenvolupament del projecte en què es filma el contingut de la història. Aquesta fase s'iniciarà amb la comprovació de l'eficàcia dels documents de planificació que s'han realitzat a la fase anterior. A continuació es recopila i es registra tot el material necessari per al projecte, és a dir: vídeos, fotografies, el so o la música. El màxim responsable d'aquesta fase és el director o realitzador.

#### 3.4.1 Els plans

La unitat mínima i bàsica d'una producció audiovisual són els plans, ja que qualsevol producció es basa en la successió de plans. N'hi ha de diversos tipus i es diferencien pel seu enquadrament, que és el que determina el centre d'atenció de l'espectador i per tant, el que li provoca una seqüència d'emocions.

Els plans bàsics són:

- El pla detall (abreujat, PD) es caracteritza perquè és un pla molt proper en el qual la càmera ens mostra algun detall d'una persona, animal o objecte. Aquest pla realça la presència d'alguna cosa que podria passar desapercebuda per a l'espectador (ja que normalment és quelcom de mesura reduïda), però que és essencial per entendre la continuació de la producció.
- El primer pla (abreujat, PP) té com a característica que emmarca el rostre del personatge i part de les espatlles. Pot ser de dos tipus:
  - S'anomena *primer pla curt* quan emmarca només el rostre del personatge.
  - S'anomena *primer pla llarg* quan mostra una gran proporció de les espatlles. Aquest pla ens serveix per mostrar els estats d'ànim i les reaccions dels personatges durant el transcurs d'alguna acció. També ens ajuda a entendre la psicologia del personatge i ens el fa més pròxim.
- El pla mitjà (abreujat, PM) està enquadrat per sobre de la cintura. Gràcies a aquest pla podem rebre informació sobre el personatge, com per exemple el seu estil de vestir. No obstant això, aquest pla treu protagonisme al personatge i dona pas a la visualització de més elements que intervenen en la seqüència.
- El pla americà (abreujat, PA) es caracteritza perquè enquadra l'actor des del cap fins, aproximadament, els genolls. S'anomena d'aquesta manera perquè en la seva

època es va utilitzar molt en els *westerns*. Aquest pla permetia emmarcar el pistoler de tal manera que les pistoleres, lligades a la cintura, eren visibles. Aquest pla també dóna joc per incloure diversos personatges i mostrar més detalls de l'entorn on se situa l'actor.

- El pla general (abreujat, PG). En aquest pla els personatges són enquadrats de tal manera que apareix tot el cos i el seu entorn. Podem trobar dos tipus de pla general segons l'amplitud del que s'enquadri: el *pla general curt* i el *pla general llarg*, que s'utilitza per mostrar paisatges o, per exemple, escenes de baralles. Aquest últim té com a objectiu principal mostrar una imatge global en què el personatge no pren importància. També pot ser un recurs per mostrar, per exemple, la soledat d'un personatge.

- L'espai off. Podem trobar, a més a més dels plans fonamentals, la utilització de la tècnica de l'espai *off*. Es pot definir com aquell espai que no apareix a la pantalla però que a partir de mirades, sons, etc. els espectadors poden deduir que existeix.

### 3.4. Quart pas: fer la postproducció

La postproducció comença un cop finalitzat el rodatge. En aquesta fase és quan es planteja el muntatge de les imatges i els sons.

El primer que s'ha de fer és una selecció del material enregistrat, és a dir, el so i el vídeo. Aquest material s'editarà tal com ha estat especificat a la preproducció (especialment en documents com el guió literari, el guió tècnic i/o *story board*). Es crearan els efectes de vídeo i àudio corresponents i també es faran els retocs de color per obtenir finalment el resultat desitjat.

Per tant, les fases d'aquest últim pas són:

- El muntatge, el qual es realitza un cop ha estat filmat el projecte. És la fase en què es posa en ordre la filmació segons el guió de la pel·lícula i s'uneix per tal que es pugui veure una continuïtat i un sentit a la història.

El muntatge requereix diverses etapes:

1. La selecció de les preses que funcionen millor de cada pla.
2. L'elecció de la durada de la presa, que influirà en el ritme de la pel·lícula.
3. La selecció de l'ordre de les seqüències i els plans, ordenats segons els criteris del director.

- La sonorització es realitza un cop la banda d'imatges ja està muntada. En aquesta etapa s'ajunta la banda sonora composta per veus, sorolls i música (segons ho requereixi el projecte).

## 4. Punt final

Són tan difícils els finals!

Aprendre a acomiadar-se, desprendre's de quelcom, dir adéu a una etapa, a alguna persona, a un treball...

És difícil perquè és la fi d'alguna cosa, i ja se sap que quan quelcom s'acaba no només aquella cosa se'n va. Marxa la il·lusió de l'inici, marxen les vivències que només sobreviuen amb les espurnes dels records. Se'n va l'emoció, les idees, les ganes de menjar-se el món.

Ens costa acomiadar-nos perquè ens hem acostumat a viure amb allò i sabem que a l'hora de la seva partida, alguna part de nosaltres també marxarà.

Si, és cert, els finals són difícils.

Però aquelles coses bones que ens deixen tots els finals són els records, la memòria d'allò viscut, d'allò que en més o menys mesura ha fet que cadascú sigui tal com és.

I amb cada final, amb cada acomiadament, ens anem fent una mica més grans. Aprenem dels errors per no repetir-los i mirem enrere per veure allò que hem fet bé.

Perquè en realitat, els finals són sempre l'inici de quelcom nou i això és gràcies al fet que amb cada final podem reflexionar sobre allò viscut i d'aquesta reflexió treure'n una conclusió que ens farà donar un pas endavant com a persones.

Amb el treball de recerca no és diferent.

Arriba un dia en què t'adones que estàs arribant al final, que tot allò que et semblava una feina ja està fet i que ara només queden els últims detalls.

Mires enrere i veus que tot un any treballant ha valgut la pena, que has après, que has gaudit com mai ho havies fet en un treball i que has donat el millor de tu.

I tanmateix, et pares a pensar i veus que cadascuna de totes aquestes coses no serien possibles si no haguessis complert l'objectiu del treball.

I el meu objectiu, després de molts mesos de feina, l'he pogut assolir.

Em vaig proposar, ja gairebé fa un any, saber quin és el procés que cal seguir per crear una videodansa, tant a nivell personal com tècnic.

Per això, el primer que vaig fer és buscar tot el que significava el terme videodansa. Va ser en aquesta recerca quan em vaig adonar que aquesta disciplina és un art tan jove que encara no s'hi ha establert pautes, sinó més aviat al contrari: cadascú pot desenvolupar la

seva idea i no s'ha de basar en cap regla; només ha de mantenir-se fidel a dos conceptes, els únics essencials en aquest art: el moviment i el llenguatge audiovisual.

Va ser en aquell moment quan vaig veure que amb aquest treball podria experimentar tant com volgués, que podria provar, buscar dins meu, i intentar exprémer-me al màxim per treure tot allò que mai he sabut expressar amb paraules. Des d'aleshores, la ment no va deixar de funcionar mai.

Vaig anar avançant la part tècnica i abans que s'acabés l'estiu ja l'havia finalitzat. Aquesta part va ser la que em va ajudar a saber, punt per punt, quin era el camí que havia de recórrer per aconseguir un bon resultat.

En fer aquesta reflexió, però, no vaig tenir en compte que la realitat no és tal com la pinten els llibres i que el més segur era que em trobés molts entrebancs. I així va ser.

Al setembre vaig gravar per primer cop. Ho portava tot preparat: la coreografia, el so fet especialment per mi, els plans, el vestuari...

Ho portava tot preparat, o això era el que creia jo. I és que em vaig adonar, un cop gravat, que la llum i el moviment de la càmera no tenien bona qualitat, no expressaven el que jo volia, no transmetien tot allò que jo havia imaginat.

No obstant això, vaig passar-me diversos mesos intentant solucionar aquest problema. Vaig intentar millorar la llum i vaig escollir els trossos més adequats dels vídeos gravats per trobar el punt exacte en el qual el vídeo quedés tal com jo volia.

Finalment, vaig veure que la millor solució era repetir-ho. Però no significava que em rendís, sinó ben bé el contrari, el meu objectiu era millorar el vídeo, donar el millor de mi.

Per sobre de tot, del que em vaig adonar aquells mesos és que un treball d'aquestes dimensions es mereixia tots els esforços possibles perquè es podia acostar al màxim a la perfecció, encara que això significués no sortir o quedar-me una nit sense dormir.

Vaig descobrir que valia la pena desgastar cada una de les meves neurones per un treball com aquest, que no havia de patir sinó gaudir. Gaudir de cada una de les coses noves que aprenia, de cada cop que aconseguia quelcom després d'una certa dificultat o gaudir amb el simple fet de pensar que tot el que estava fent em serviria en un futur i que em faria més gran com a persona.

I amb aquests pensaments, molt més positiva i amb les idees molt més clares, vaig gravar un altre cop la videodansa. Però no era només fer una altra gravació: era tornar a fer les fotos per al DVD, era tornar a pintar l'habitació i era tornar a fer una nova coreografia.



I així ho vaig fer.

Un cop gravada em tocava tornar a editar. Vaig utilitzar els programes d'edició de vídeo que m'havien recomanat: l'Adobe Premiere i el Sony Vegas. Ambdós tenien certa similitud; tanmateix el que dominava més era el Sony Vegas.

Les circumstàncies, però, van fer que hagués d'acabar utilitzant l'Adobe Premiere. Necessitava editar el projecte en un ordinador amb molta més capacitat que el meu, el qual no es podia permetre processar tanta informació.

Vaig recórrer a l'ajuda d'un familiar que disposava d'un ordinador amb aquests requisits i finalment vaig poder realitzar el vídeo i el *making off* sense problemes. L'experiència de treballar amb un ordinador d'aquella potència va ser increïble, ja que vaig trigar cinc hores per fer el mateix que havia fet amb el meu ordinador en el període d'un mes. Impressionant!

De fet, tota l'experiència del treball de recerca ha sigut increïble.

En un any he passat de no saber gairebé res sobre un tema a dominar-lo com si des de sempre hagués estat amb mi.

He viscut de tot; he hagut d'aprendre a tenir paciència, a gaudir de cada cosa que em sortia bé. He hagut de pintar dues habitacions, demanar ajuda als meus pares. He hagut de reflexionar, tenir en compte cada petit detall. He hagut també d'intentar aprendre no ser tan perfeccionista, assimilar que no tot pot sortir a la primera.

I entre tantes coses, després d'un any he descobert que això no és un final, que aquest punt i a part no és un acomiadament.

Aquest punt és un punt i seguit perquè després de tot, després d'acomplir els meus objectius del treball, veure quin era el procés de producció d'una videodansa, he descobert que el més important de tot això és la quantitat de coses noves que he après. Ja no importa el resultat, ja no és important l'acceptació de la gent...

El que més valoro en aquest moment és que he après i que he gaudit. El que més m'importa és que he descobert la quantitat de portes que se m'obren amb aquest art, que això és l'inici d'un nou món i, el més important, he trobat una nova passió: la videodansa.

## 5. Bibliografia

### 5.1 Planes web consultades

Definició de la videodansa:

<http://www.videodance.org.uk/>  
<http://www.mediatecaonline.net/>  
<http://www.zemos98.org/spip.php?article107>  
<http://www.videodanza.com>  
<http://www.dvpg.net/archive/index.html>

Història de la videodansa;

[http://www.uclm.es/dep/historiadelarte/docencia/cu/Artes\\_Escenicas\\_ECTS.pdf](http://www.uclm.es/dep/historiadelarte/docencia/cu/Artes_Escenicas_ECTS.pdf)  
<http://www.tucamon.es/contenido/video-danza-creacion-tecnologica-e-interdisciplinar-y-su-aplicacion-en-espacios-escenograficos>  
<http://www.mercede.org>

Elements personals de producció:

<http://www.ucm.es/centros/cont/descargas/documento2341.pdf>

Característiques del personal de producció:

<http://www.monografias.com/trabajos63/funciones-personal-agencia-publicidad/funciones-personal-agencia-publicidad2.shtml>  
<http://www.Wikipedia.es>

Documents de la preproducció

[http://jlafulla.galeon.com/g\\_tecnico.htm](http://jlafulla.galeon.com/g_tecnico.htm)  
[http://www.geocities.com/elartedelmovimiento/pasos\\_de\\_una\\_produccion\\_audiovis2.htm](http://www.geocities.com/elartedelmovimiento/pasos_de_una_produccion_audiovis2.htm)

Preproducció

<http://www.iaa.upf.es/docencia/posgraus/ca/assignaturasdev/assignatura11.htm>

Producció:

<http://kane.uab.es/jmartinezp/ccee/arxiu/temes/05tem5p2.PDF>

### 5.2 Llibres consultats

A.A, V.V. *Nova enciclopèdia temàtica (música, cinema i musica)*, Planeta.

Rees, AL. *A History of Experimental Film and Video : From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice*, Londres, 1999

GOLDBERG Roselee. *Performance Art*, Destino, Barcelona, 1996.