
Introducció al vídeo

PID_00236706

Aniol Marín Atarés

Temps mínim de dedicació recomanat: 1 hora





Els textos i imatges publicats en aquesta obra estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-los, distribuir-los i transmetre'ls públicament sempre que en citeu l'autor i la font (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.ca>

Índex

1. Què és el vídeo.....	5
2. L'estudi del vídeo.....	7
3. Diferències entre els vídeos domèstics i les produccions professionals.....	10

1. Què és el vídeo

El vídeo és un concepte que, intuïtivament, tots coneixem prou bé. És molt present en el nostre dia a dia. Estem envoltats de pantalles on en podem veure: a la televisió, a l'ordinador, al telèfon, fins i tot als plafons publicitaris. Però encara que pugui semblar banal, abans de començar a estudiar-lo hem de tenir clar de què es tracta. No tenim problemes per a reconèixer-ne la majoria de les formes que adopta, però què és exactament el vídeo? Es podria considerar que els videojocs són vídeos? I un espectacle d'ombres xineses? I una presentació de diapositives?

Considerem que és vídeo qualsevol reproducció d'imatges en moviment en una pantalla, basades en la successió de fotogrames i molt sovint acompanyades d'àudio. El vídeo és en essència una experiència audiovisual.



Espectacle d'ombres xineses vist des de darrere. Font: Nevit Dilmen - Treball propi, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3775267>

Segons aquesta definició, dels tres exemples anteriors només un es podria considerar vídeo. Les ombres xineses no s'hi considerarien perquè, tot i que també generen imatges en moviment en una pantalla, utilitzen tècniques molt diferents per a generar-les. La presentació de diapositives, al seu torn, pot ser tècnicament idèntica al vídeo, però conté imatges estàtiques. Els videojocs, tot i que tenen certes peculiaritats, sí que es consideren una forma de vídeo.

El vídeo, en el sentit més estricte de la paraula, consisteix en un medi de comunicació *electrònic* que neix el 1925 amb les primeres proves de televisió mecànica. Definit així, es diferencia del cinema, que en el seu format original es basa en solucions òptiques. De totes maneres la diferència és tan subtil que ja des dels seus inicis el vídeo i el cinema s'han anat creuant i la divisió resulta molt poc pràctica. Amb el temps, a més, els dos medis s'han anat acostant cada cop més; la immensa majoria de llargmetratges estrenats a partir de 2010, per exemple, s'han produït en suports exclusivament informàtics, des del rodatge fins a la reproducció en projectors digitals a les sales de cinema.

D'aquesta manera, doncs, queda clar que el vídeo és quelcom que es presenta de formes molt variades. Quan parlem de vídeo ens referim per exemple a velles gravacions domèstiques en VHS, de telenotícies, de clips publicats a les xarxes socials, de pel·lícules IMAX en 3D, de bàners de publicitat animats, de sèries de televisió, de clips breus de *Periscope* o clips efímers d'*Snapchat*, de

curtmetratges, de programes d'aprenentatge de YouTube i un llarguíssim etcètera. Sense oblidar que aquesta definició no exclou la possibilitat d'interactuar amb el clip vídeo, com es pot produir en les experiències d'hipervídeo o fins i tot als videojocs.

Avui dia el vídeo és omnipresent i està en plena fase d'expansió. Mai abans no havíem estat tant envoltats de vídeo. Tot i que en els seus orígens només s'ho podia permetre una minoria privilegiada, amb el pas de les dècades els costos dels dispositius, tant els de gravació com els de reproducció, s'han anat reduint. L'augment exponencial de la potència dels ordinadors personals i de l'ample de banda d'internet també han tingut un paper important en la democratització del vídeo. Des de la dècada de 1980 és accessible per a una gran majoria de la població occidental. Per acabar, en els últims anys, aquesta tendència creixent s'ha incrementat dràsticament amb l'arribada dels *smartphones*. És un fet: avui dia tothom pot fer vídeo.

Es tracta de quelcom que d'alguna manera coneixem molt bé. Tots nosaltres ja som de generacions que han nascut envoltades de films i de clips. N'hem après el llenguatge al mateix temps que apreníem l'idioma matern, hem crescut juntament amb les seves millores tècniques, en sabem jutjar fàcilment la qualitat i, molt probablement, n'hem creat diversos nosaltres mateixos en algun moment de les nostres vides. Potser alguns de nosaltres ja n'hem gravat més d'un avui mateix, o bé ho farem d'aquí a poques hores.

I, tot i així, encara que sembli que ja ho coneixem tot, a l'hora de crear bons vídeos hem de tenir en compte una gran quantitat de factors, que si controlem bé poden marcar una diferència qualitativa molt important. No en va hi ha estudis universitaris sencers dedicats en exclusiva al vídeo i al cinema. Crear vídeo és a l'abast de tothom, però controlar-ne tots els aspectes requereix coneixements, molta pràctica i moltíssima persistència. Nosaltres, doncs, en aquesta assignatura farem una simple introducció al món del vídeo.

2. L'estudi del vídeo

El vídeo es pot estudiar des de molts punts de vista. Per exemple, podríem estudiar quins són els aspectes psicològics i sociològics que fan que un vídeo es faci viral en una xarxa social. També podríem aprofundir en les codificacions estàndard de la difusió televisiva, o analitzar quins impactes ha tingut sobre la nostra manera de pensar i d'interactuar amb el món. Si bé tots aquests punts de vista poden ser fascinants, sobrepassen amb escreix l'ànim introductor de l'assignatura. Així, doncs, ens centrarem en uns pocs aspectes que ens ajudin a entendre'l de manera global i a produir-ne amb actitud professional.

Des d'un punt de vista pràctic, classificarem les dimensions del seu estudi per mitjà dels criteris següents:

a) Llenguatge audiovisual

El vídeo és una invenció humana, que no existia fa poc més de cent anys i que ha permès una nova forma de comunicació, obrint un nou món audiovisual. Encara que un clip tingui finalitats purament documentals, no ens presenta mai directament la realitat. És un graó més que s'interposa entre nosaltres i la llum que ens arriba dels objectes; és per tant, en el millor dels casos, una *representació* d'aquesta realitat, i, com a creadors, ens obre la porta a modificar la forma amb la qual la percebem, o fins i tot a mostrar-nos realitats inexistents, creades al domini de la imaginació.

És quelcom que ens envolta i que, per tant, aprenem a desxifrar des de petits, però tot i això utilitza un llenguatge particular que cal aprendre. En la nostra societat ens és gairebé impossible no aprendre implícitament aquest llenguatge, però, com a creadors de vídeo, cal que tinguem en compte que conceptes com el pla, el ràcord o el ritme audiovisual no són innats. Conèixer-los bé ens permetrà crear vídeos de més qualitat, per la qual cosa és un aspecte fonamental que anirem treballant al llarg del curs.

b) Procés de creació del vídeo

La creació de vídeos segueix un procés concret, fins i tot en la seva forma més simple: gravar, transmetre i reproduir. En la majoria dels casos, però, el procés és molt més llarg, i inclou tant la manipulació de les imatges com l'emmagatzematge en algun tipus de forma i suport. En les produccions més grans podem distingir tres fases:

- La fase de preparació o **preproducció**, que inclou, entre d'altres, la planificació, la creació d'un guió i la preparació de tots els recursos necessaris per a generar les imatges.
- La fase de rodatge, gravació o **producció**, que consisteix en la captació de les imatges. En aquesta fase cal tenir en compte totes les variables que afectaran el material enregistrat (enquadrament, fotografia, duració, il·luminació, exposició...).
- La fase de **postproducció**, on es modifica el material obtingut durant el rodatge. Inclou, entre d'altres, el muntatge o edició, la composició digital, l'edició sonora o la correcció de color. Al final d'aquesta tercera fase, la versió final del clip o pel·lícula ja està preparada per a publicar-se o distribuir-se per mitjà d'un o diversos canals, que tenen les seves característiques pròpies.

En aquesta assignatura veurem diferents aspectes i eines de treball importants durant aquest procés de creació. En particular, aprofundirem en els aspectes que cal tenir més en compte en produccions petites, per tal d'aconseguir crear clips amb la màxima qualitat possible a partir dels recursos dels quals disposarem habitualment.

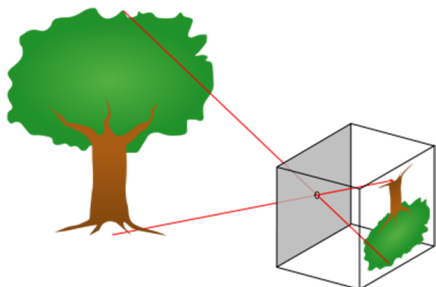
c) Naturalesa tècnica del vídeo

Tot i que el percebem com una imatge contínua, en moviment perfecte, el vídeo és sempre un flux d'informació discontinu. Aquest flux consisteix en un seguit d'imatges estàtiques (fotogrames) que se succeeixen en el temps a una velocitat prou ràpida per a crear la il·lusió de moviment. Al seu torn, els fotogrames contenen una quantitat d'informació discreta, que es presenta en forma d'unitats (píxels). És precisament per aquest fet que, tècnicament, som capaços de crear, emmagatzemar i reproduir el vídeo. Històricament s'han anat succeint diversos mètodes per a aconseguir-ho; en aquesta assignatura veurem les bases dels mètodes digitals, que són els que s'utilitzen actualment, i que són necessaris per a generar-lo, emmagatzemar-lo, distribuir-lo i reproduir-lo.

d) Dispositius de gravació

Deixant de banda les tècniques d'animació, el vídeo es genera normalment captant la llum d'una escena, i es fa gràcies a dispositius de gravació especialitzats, anomenats càmeres (paraula que deriva del llatí *camera obscura*). Ja sigui una simple *webcam* o una càmera de rang professional, tots els dispositius de gravació comparteixen el mateix mecanisme: l'ús d'un petit forat que deixa passar els rajos de llum i de lents que ajuden a enfocar-los. Aquesta llum es capta després gràcies a materials fotosensibles, i es transforma en quelcom que pot ser processat i emmagatzemat. Tot i que el principi de funcionament és simple, els detalls i les possibilitats dels dispositius són immensos.

Hi ha una varietat important de càmeres, cadascuna amb característiques específiques. En aquesta assignatura treballarem amb certa profunditat les característiques dels tres dispositius més comuns actualment en el món de la producció: les càmeres dels dispositius mòbils, les *camcorders* (càmeres digitals d'altres prestacions) i les càmeres rèflex digitals amb prestacions de vídeo (HD/SLR).



Representació del funcionament d'una càmera estenoipeica. Font:DrBob (original); a: User: Pbroks13 (redraw) - <http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Pinhole-camera.png>, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4099853>

e) Evolució de les gravacions audiovisuals

Una de les millors maneres de generar bones obres és coneixent quines han sigut les grans creacions que les han precedit. El vídeo no n'és l'excepció, i conèixer-ne mínimament la història ens ajudarà a fer millors clips.

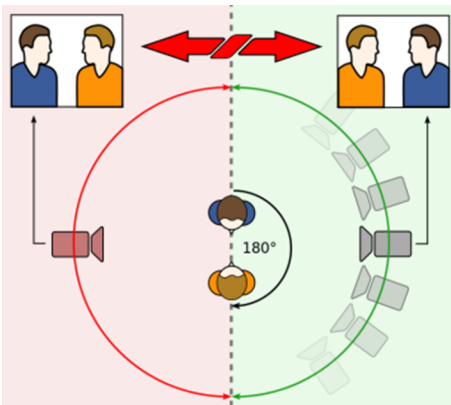
Les primeres projeccions públiques d'imatges en moviment daten de 1895, any en el qual els germans Lumière van presentar el seu cinematògraf en una petita societat parisenca. Irònicament, consideraven que es tractava d'una invenció sense futur. Un segle i escaig més tard, en canvi, el vídeo s'ha transformat completament i, com ja hem comentat, és molt present en la nostra vida diària. Des de la primera pel·lícula fins a les produccions actuals, el cinema i el vídeo han experimentat molts canvis i han transformat, al seu torn, altres arts i la nostra manera de veure i d'interactuar amb el món. Actualment, encara som en ple procés de transformació. És important, doncs, que coneguem tant les obres mestres del passat com les tendències actuals.

A part de presentar breument l'evolució que ha experimentat al llarg de la seva història, veurem també quin és el present del vídeo i quin s'espera que sigui el seu futur més immediat, per tal d'entendre'n millor les possibilitats.

3. Diferències entre els vídeos domèstics i les produccions professionals

Com hem dit, el vídeo utilitza un llenguatge convencional que cal aprendre d'alguna manera. Encara que no hi haguem pensat mai la major part de nosaltres sap, en un cert grau, que quan es grava una escena, hi ha coses que funcionaran i d'altres que no. Per exemple, sabem que, en general, hem de subjectar la càmera amb la base paral·lela a terra, ja que si la inclinem excessivament o fins i tot la capgirem crearem confusió en els espectadors (cosa que, per cert, no és tan difícil de trobar des de l'aparició dels *smartphones*).

Algunes convencions del llenguatge audiovisual, però, són menys evidents. La regla dels 180°, per exemple, descriu els angles de visió que percebem com a lògics a l'hora de mostrar una conversa en més d'un pla.



Descripció visual de la regla dels 180. Els canvis d'angle permesos entre plans no haurien de traspasar mai la línia imaginària entre un personatge i l'altre, sense ultrapassar els 180 permesos. Font:CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=336627>

Conèixer tant el que se sol fer en les grans produccions com el que no és un bon punt de partida per a entendre què diferencia els clips domèstics dels professionals. Especialment perquè ens és molt més fàcil detectar els errors que els encerts. Sovint ens podem trobar que, després d'haver dedicat un gran esforç a crear un clip, ens arribin comentaris sobre el que hem fet malament en comptes de felicitacions pel que hem fet bé. Alguns aspectes són inevitables: si se'ns acaben les hores de rodatge o el pressupost haurem de posar fi al clip com bonament puguem. D'altres, però són molt fàcils de solucionar.

Així doncs, per introduir-nos en el món de la producció del vídeo començarem per la part més simple: entendre què és el que *no* hem de fer quan fem vídeo. Pel que fa a aquesta assignatura, ens fixarem principalment en les característiques següents dels clips domèstics que, en general, cal procurar evitar:

- **La imatge tremola en excés.** Filmar amb una càmera a mà alçada comporta un cert tremolor en la imatge. Les imatges molt mogudes acaben mare-

jant l'espectador. Quan no és un efecte desitjat, cal evitar-lo parant atenció a mantenir estable la càmera. Com que un mínim de tremolor és sempre inevitable, per aconseguir imatges més estables se solen utilitzar trípodes, suports d'espatlla, *steadicams* i altres ginys pensats per a reduir el tremolor. Algunes càmeres incorporen també estabilitzadors mecànics de la imatge, i fins i tot és habitual que hi hagi algun sistema d'estabilització digital. Una imatge estable, però, està principalment a les mans de l'operador de càmera.

- **La càmera fa moviments dubitatius.** Sovint, en produccions domèstiques, la càmera es mou de manera erràtica; inicia moviments cap a la dreta o l'esquerra que no acaben, s'atura bruscament, canvia de direcció i fins i tot de sentit, torna cap enrere bruscament... Tal com passa amb el tremolor, aquests moviments erràtics no aporten cap informació i no fan més que cansar l'espectador, que espera que la càmera el guiï a l'escena. La persona que grava amb la càmera, doncs, ha d'aprendre a planificar els seus moviments i ha d'evitar, sempre que sigui possible, la improvisació sobre la marxa.
- **Es fa un ús excessiu del zoom.** Especialment quan s'utilitzen càmeres compactes, en un intent de crear dinamisme, molts vídeos domèstics utilitzen el zoom endavant i endarrere per afegir interès al clip. En general, el zoom s'hauria d'utilitzar només entre presa i presa, per ajustar l'enquadrament del pla següent. En la majoria de vídeos on s'utilitza, un zoom no aporta informació nova; només mostra en un temps excessiu el mateix que es podria mostrar en un parell de plans fixos consecutius. Hi ha certs clips, com els videoclips musicals, on un zoom inesperat pot resultar interessant, però fins i tot en molts videoclips de baix pressupost s'abusa d'aquest recurs fins a la sacietat, cosa que converteix l'ús del zoom en un clixé.
- **Hi ha escombrades sobtades de càmera d'un costat a l'altre, sense solució de continuïtat.** Aquesta és una característica que, de fet, imita el que fa la visió humana. L'ull està acostumat a moure's ràpidament d'una part a una altra de les escenes, ja sigui només amb el moviment dels ulls o bé amb l'ajuda del cap. Però tot i que a vegades és inevitable haver de gravar així, quan es mou la càmera ràpidament l'espectador perd la referència espacial, i per tant només es crea confusió. Quan es pot planificar, és sempre preferible utilitzar el muntatge per canviar instantàniament l'angle de la imatge, ja sigui utilitzant el metratge d'una segona càmera o gravant els plans consecutivament. Encara que pugui semblar més agressiu, l'espectador està tan acostumat a les successions de plans que sovint ni para atenció al canvi.
- **Els punts de vista són massa generals i distants.** Això normalment es deu al fet que qui grava intenta no perdre's cap detall del que està passant. La importància d'aquest punt, lògicament, depèn en gran mesura de si el

clip es veurà en una pantalla d'alta definició o en una petita pantalla de telèfon mòbil. A la primera, un gran pla general que mostri trenta segons de paisatge pot resultar interessant i meravellós, ja que permet apreciar els detalls. Però, a la segona, el mateix escenari permet observar amb prou feines unes quantes formes relativament grans, per la qual cosa si és gaire llarg resultarà insuportable. Podem pensar que captant les escenes en la seva totalitat aconseguim captar tot allò que és important, però els resultats que s'aconsegueixen en general no destaquen pel seu interès. Aprendre a captar imatges amb el grau d'aproximació òptim és important en l'aprenentatge del llenguatge audiovisual.

- **La col·locació dels motius o els subjectes de la filmació és sempre al centre de la pantalla.** És habitual que els aficionats apuntin la càmera centrant la imatge cap allò que volen filmar i premin el *rec*, sense jugar amb el pes visual dels diferents elements de la imatge. Situar sempre el focus d'atenció al centre de la pantalla dóna poc joc i acaba restant interès al clip. Per contra, quan es distribueixen els elements de l'escena captada adequadament (com per exemple aplicant la llei dels terços) s'aconsegueixen uns resultats molt més impredecibles, dinàmics i, per tant, interessants.
- **Els plans i/o escenes són excessivament llargs.** Moltes vegades l'acció es capta en temps real. D'aquesta manera, la realitat i l'enregistrament tenen la mateixa durada. Els temps narratius, però, són subjectius: si no es modifiquen, les escenes són sovint excessivament llargues i avorriren l'espectador. Pel que fa al guió, també és important fer un bon esforç i estalviar fins i tot plans o accions que són prescindibles, com per exemple un pla de detall del rellotge que el protagonista mira per comprovar que fa tard, o tot el camí que fa el repartidor de pizza des que li obren el portal d'entrada a un bloc de pisos fins que truca al timbre de l'apartament de l'àtic. Són accions evidents, que estem acostumats a sobreentendre i que, en general, no aporten informació nova a l'espectador, però que alenteixen el clip. Algunes vegades, en canvi, és necessari filmar en temps real: una conferència o un espectacle poden exigir que es captin en la seva totalitat, ja que és important sentir o veure tot l'acte. Però en la majoria de les filmacions això no és així. És preferible sintetitzar i captar l'atenció que no pas mostrar-ho tot i arriscar-se a crear un clip avorrit.
- **S'utilitzen diferents imatges amb aparences no uniformes.** Quan les tasques de gravació són llargues i poc planificades és habitual que diferents escenes presentin diferents característiques: temperatura de color divergent, il·luminacions diverses i, especialment amb l'ús del telèfon mòbil, ràtios de pantalla completament diferents, com pot passar quan s'intercala un fragment gravat verticalment entre altres plans gravats horitzontalment. A vegades, l'error s'introdueix durant la postproducció, quan s'utilitzen clips d'origen divers, i no es para atenció a unificar-ne l'aspecte. Tot i que a vegades és inevitable, en una bona producció cal planificar aquests de-

talls per minimitzar-ne l'impacte i, si no s'hi pot fer més, almenys intentar solucionar-los durant la fase de muntatge.

- **L'ús dels paràmetres automàtics crea ajustos evidents sobre el metratge.** Quan les condicions d'enfocament o de llum canvien sobtadament és habitual que les càmeres en mode automàtic intentin ajustar-se a les noves condicions, la qual cosa crea desenfocaments momentanis o imatges que s'enfosqueixen o aclareixen sobtadament. Hi ha diverses maneres d'evitar aquests errors, en general controlant els paràmetres manualment, intentant preveure i evitar aquests canvis, o bé repetint la presa diverses vegades fins que s'aconsegueix exactament el que es busca. De la mateixa manera que si un actor s'equivoca cal tornar a gravar, cal comprovar immediatament després d'haver captat una presa que no hi ha hagut problemes tècnics.
- **Hi ha un abús sistemàtic de transicions, filtres, música i efectes especials.** Normalment els programes d'edició i fins i tot els dispositius de gravació ofereixen una gran quantitat de formes de modificar els clips. Hi ha filtres que modifiquen el color o l'aspecte de la imatge, una gran varietat de transicions gràfiques, i en alguns casos petits trucatges automatitzats i músiques molt intenses. Aquests recursos solen ser molt interessants si s'apliquen en la mesura justa, però en clips domèstics se n'abusa àmpliament en un intent de fer-los més interessant del que són. És preferible planificar i realitzar els clips sense tenir en compte aquests recursos, i incorporar-los a la fase d'edició només si el seu ús està justificat.

Val a dir que no sempre es poden considerar errors el que hem comentat. A vegades es poden utilitzar aquestes característiques premeditadament, ja sigui per donar una estètica peculiar al clip (com podria ser l'ús sistemàtic del tremolor en el llargmetratge *The Blair Witch Project*) o simplement com a recurs expressiu utilitzat en la mesura justa, com pot ser el cas del *Dolly Zoom*.

El Dolly Zoom és una tècnica utilitzada per primera vegada a *Vertigo* (1960) per Alfred Hitchcock, que combina el zoom amb un moviment sincronitzat de càmera per tal de canviar la profunditat de la perspectiva sense que l'objecte principal canviï de posició respecte a l'espectador. El seu ús pot crear una sensació de mareig molt distintiva. Altres exemples de pel·lícules on s'utilitza magistralment el Dolly Zoom són *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1980), *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982) o *The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring* (Peter Jackson, 2001).

