

RAFEL
ARNAL RODRIGO

COS, ESPAI I TEMPS

PRACTIQUEM LA VIDEODANSA

**I SI APRELEM A FER
CINEMA DES DE
L'EXPLORACIÓ AMB EL
MOVIMENT I L'ESPAI?**

La videodansa ens permet fer cinema a l'aula des d'una vessant experimental, perquè reaprenem a jugar amb els tres elements bàsics - cos, espai, temps - des de la nova mirada de la càmera, aplicant paràmetres rítmics, plàstics i físics a l'obra audiovisual de manera col·laborativa i transdisciplinar



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

TOTS
A UNA
VEU



ABPA: APRENTATGE BASAT EN PROJECTES ARTÍSTICS



"Cos, espai i temps: practiquem la videodansa"

Elaborat per Rafel Arnal per al CEFIRE Artísticoexpressiu

Subdirecció General de Formació del Professorat. Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport

Baix llicència Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

arnal_raf@gva.es

ÍNDEX

1. QUE ÉS LA VIDEODANSA?

Definició / Aplicacions de la videodansa / La videodansa a l'aula

2. PRACTIQUEM LA VIDEODANSA

La continuïtat del moviment a través dels plans

3. 3,2,1...ACCIÓ!

4. ANNEXOS

Nocions audiovisuals bàsiques / Stories d'Instagram. Funcions bàsiques

5. BIBLIOGRAFIA



Fotograma de "Bop"(2017), videodansa dirigida per Ania Catherine

QUE ÉS LA VIDEODANSA?

DEFINICIÓ

Encara que hi han diverses maneres de nomenar aquest gènere audiovisual que fluctua entre la dansa i el muntatge audiovisual, direm que es tracta d'un material de dansa enregistrat en format video que es munta seguint una lògica audiovisual que no segueix la linealitat pròpia de l'obra coreogràfica per a escena, i on es poden utilitzar diferents espais, espais abstractes, efectes audiovisuals i transformació de la velocitat, i un muntatge creatiu (Payri, 2015).



Fotograma de "Through the supermarket in five easy pieces"(2017), videodansa dirigida per Anna Maria Joakimsdottir-Hutri

La videodansa també és un excel·lent punt de trobada per a l'exploració i la col·laboració entre les arts, gènere específic de la realització de pel·lícules en la què una coreògrafa, una creadora / artista visual i una compositora / dissenyadora de so col·laboren cap a un treball creatiu on el moviment, el gest, la musicalitat, el temps i l'espai són totes per igual fonts principals del "story board", que pot ser de narrativa tradicional o abstracta: en aquest sentit tothom qui participa ho fa des de l'intercanvi mutu i equilibrat de conceptes i idees sense una preponderància de les unes sobre les altres.

La dramaturgia de la localització així com l'ús cinètic innovador i experimental de la càmera tenen un paper molt important en el procés de creació de la videodansa.

APLICACIONS DE LA VIDEODANSA

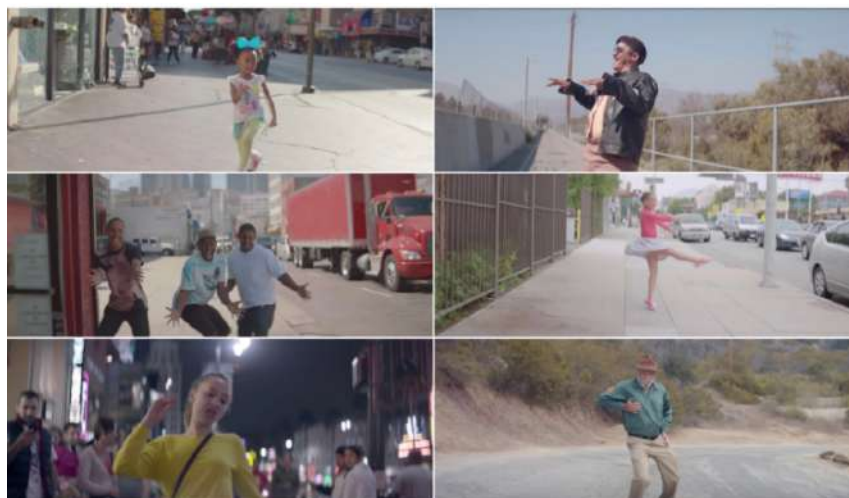
La videodansa és actualment un gènere propi dintre les múltiples aplicacions de l'audiovisual en la cultura i l'art contemporani, però també és un recurs recurrent i innovador dintre les propostes que provenen de la cultura musical i cinematogràfica, a través dels videoclips i les pel·lícules narratives convencionals.

Així doncs, distingirem tres aplicacions que es donen a la videodansa:

- L'artística: el cinedansa, coreocinema o videodansa com un producte audiovisual amb caràcter de gènere, que actualment triomfa en contextos de producció cinematogràfica convencionals, així com també en plataformes televisives i de streaming pel que fa als videoclips musicals.



Fotograma de "Shoe Horn/Office"(2018),videodansa d'Ingrid Nachstern amb la Night Star Dance Company, que ha estat guanyadora de Los Angeles Movie Award 2019 com a millor film experimental



Fotogrames de "Happy" (2013) dirigit per We Are From LA per a Pharrell Williams, i que conforma un resum en format videoclip del projecte de 24hoursofhappy.com, on multitud de ballarins anònims i famosos ballen 24 hores seguides la cançó en diferents localitzacions

- La promocional/publicitària: la videodansa visibilitza productes comercials de forma més atractiva, i a més a més fa més "artística" o avantguardista la publicitat que l'empra en els seus anuncis comercials. Com a exemple la peça "Lil Buck at Fondation Louis Vuitton"(2016), de Andrew Margetson, que segueix el ballarí breakdancer de Memphis Lil Buck per dins dels espais de la Fondation Louis Vuitton de Paris. Es tracta d'una videodansa feta a propòsit per promocionar l'exposició "Icons Of Modern Art: The Shchukin Collection" que es va inaugurar eixe mateix any al museu d'art de la Fundació.



Fotograma de "Lil Buck at Fondation Louis Vuitton"(2016), de Andrew Margetson

- L'educativa: a través de projectes escolars i acadèmics que inclouen la pedagogia de la dansa i del cinema, i on la videodansa suposa una pràctica accessible (tothom pot ballar, i actualment tothom també té un dispositiu amb càmera de qualitat més que acceptable), fàcil (amb nous software i aplicacions cada volta més senzilles per editar video, o per aplicar efectes de post producció) i enriquidora (pel seu caràcter transdisciplinar).



Fotogrames de 4 videodanses diferents fets per estudiants de diferents edats amb la coreografia de "Rosas danst Rosas", d'Anne Teresa de Keersmaeker

LA VIDEODANSA A L'AULA



Fotograma de "Sink or Swim"(2014), de Michiel Vaanhold

La videodansa te múltiples aplicacions a l'aula. És una ferramenta ben útil per a la investigació de les imatges i dels gestos tant per al professorat com per a l'alumnat.

Gènere híbrid que busca desenvolupar una nova sintaxi entre la dansa i el llenguatge audiovisual, actualment es troba en un moment clau de desenvolupament dins de l'àmbit artístic contemporani.

És una eina versàtil que ens permet explicar el cinema a través de la dansa i a l'inrevés. Pot ser una evolució natural en qualsevol procés de treball de moviment que practiquem amb l'alumnat, ja siga perquè volem enregistrar-ho en vídeo (per documentar la feina) o més interessant encara, perquè volem traslladar la coreografia a la pantalla de manera creativa i pretenem concebre un resultat que vaja més enllà d'ambdós disciplines.

UNA NOVA NARRATIVA

La videodansa ens presenta un llenguatge propi, lligat inevitablement al llenguatge cinematogràfic però diferent en molts aspectes: com la dansa escènica, és una altra forma de contar històries, més abstracta si escau, que origina una visualitat i una narrativa pròpies, amb més potencial expressiu donat que el moviment no necessita de les paraules per transmetre emocions, sentiments, idees...

EL JOC AMB EL TEMPS

L'alteració del temps, el ritme o la mateixa dinàmica dels moviments són tan sols alguns dels aspectes sorprenents que la videodansa permet modificar en la fase de post producció del material gravat. Si el ritme audiovisual és fonamental en l'estructura interna de qualsevol narració fílmica convencional, a la videodansa ho és encara molt més pel seu caràcter tendent a l'abstracció. Les possibilitats tècniques del video en eixe sentit són pràcticament infinites: el moviment filmat pot alentir-se o accelerar-se; tallar-se a meitat, repetir-se en bucle, reproduir-se al revés (rebobinatge), etc...

LA MÀGIA DEL CINEMA: ELS EFECTES ESPECIALS

L'aplicació d'efectes especials als projectes de videodansa amplifica les possibilitats expressives de les obres. Amb les eines de post producció actuals, podem fer-ho pràcticament tot: multiplicar un personatge que balla fins a constituir un exercit d'homes (com a l'exemple de la videodansa d'Otxoteko), fer que ballen els objectes d'una casa o directament crear figures antropomòrfiques que ballen mitjançant software 3D (com veiem amb l'exemple de Randy Cano).



Fotograma de "Video-coreografia N° 1 - Fragmento para instalación de vídeo" (2017), de Mikel Otxoteko



Fotograma de "Dance Party" (2017), de Randy Cano

PRACTIQUEM LA VIDEODANSA



Com procedir a l'hora de rodar una videodansa?

Treballem primer la dansa i després planifiquem allò que enregistrarem en vídeo, o a l'inrevés? O potser hem de fer les dues coses alhora?

En aquesta càpsula aprendrem a traslladar la coreografia al llenguatge cinematogràfic tot i respectant la composició original dels moviments, i sense traïr la seua coherència.

La coreografia és a la videodansa allò que el guió és a una pel·lícula convencional, i tal i com ocorre amb el sentit de les paraules, frases o estrofes contingudes dins una escena, necessita estructurar-se mitjançant plans i seqüències que respecten la unitat narrativa dels moviments que conformen eixa composició coreogràfica.

Quan volem mostrar un personatge o un objecte movent-se al llarg de més d'un pla, hem de saber el·laborar bé la continuïtat de l'acció, del gest o de la direcció per no trencar la il·lusió de la seqüència ni la credibilitat de la narració. Per això, necessitem comprendre i seguir les lleis i conceptes de la continuïtat en el cinema.

SI VOLS SABER-NE
MÉS AL VOLTANT DE
LA CONTINUÏTAT EN
CINEMA



Així doncs, un dels exercicis que més ens ajudaran a comprendre i a construir el relat audiovisual és el de la continuïtat del moviment a través dels plans, perquè ens fa entendre immediatament el salt d'un pla a l'altre a través del cos, ens resulta coherent i natural a la nostra percepció, i és l'exercici més idoni per introduir-nos en la pràctica de la videodansa.



LA CONTINUÏTAT DE MOVIMENT A TRAVÉS DELS PLANS

En aquesta càpsula, us volem proposar un exercici de continuïtat de moviment que puga ajudar-vos a entendre el punt on es troben la càmera i la dansa, i que us siga útil per comprovar com funciona el llenguatge del cinema.

Anem a prendre com a referència l'obra "Globe Trot" (2013), de Mitchell Rose, on trobem un munt de persones que fan la mateixa coreografia a diferents escenaris de tot el món, i el director Mitchell Rose realitza un brillant exercici de continuïtat amb l'edició dels plans mitjançant un muntatge en paral·lel de les diverses captures en vídeo al llarg de les diferents localitzacions. Per veure la videodansa completa, feu click al següent enllaç:



"GLOBE TROT" (2013),
DE MITCHELL ROSE. 

El primer element que genera continuïtat en aquest cas és el propi moviment del personatge (o la seua posició, en el cas de l'absència de moviment), donat que les localitzacions en espais exteriors van variant a cada canvi de pla, i la dificultat d'enllaçar un pla amb l'altre es troba en el seguiment exhaustiu del punt exacte on es troba el / la ballari/-ina, i de l'acció que marca el seu cos a través dels gestos, la direcció, el sentit i la intensitat dels moviments.



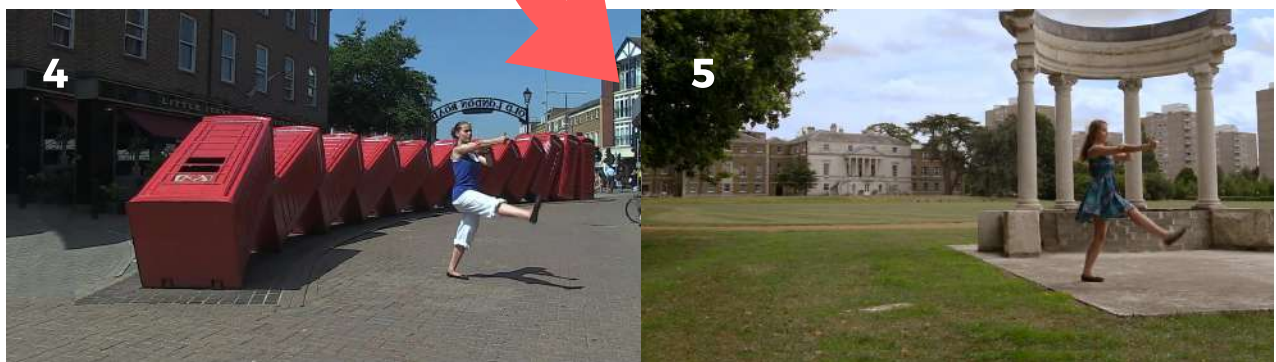
Els primers segons de la videodansa resulten molt il·lustratius per entendre el que estem assenyalant.

A la imatge de l'esquerra, trobem 8 plans, amb 8 personatges i localitzacions diferents, però en tots els plans trobem el següent:

- la mateixa postura dels personatges (en peu, braços descansen al llarg del cos) en tots els plans.
- el mateix disseny de pla (general) en tots els plans, amb el personatge més o menys centrats (amb lleugera tendència cap a la dreta del pla)
- el mateix enquadrament de pla (frontal) en tots els plans

En aquest cas de immobilitat resulta molt senzill realitzar una continuïtat, però quan els personatges es mouen, hem d'extremar al màxim el canvi d'un pla a l'altre donat que els dos plans han d'acoblar a la perfecció si volem mantenir la il·lusió de la seqüència.

Per exemplificar açò, hem extret a l'atzar un moment de canvi de pla amb moviment entre dos localitzacions i dos personatges diferents, i hem analitzat fotograma a fotograma quan i com es produeix aquest canvi de pla.



El salt d'un pla a l'altre es du a terme als fotogrames 4 i 5. Si observem atentament, trobarem que es repeteix el mateix procediment que hem observat als plans immòbils que obren la videodansa:

- la mateixa postura dels personatges en ambdós plans (igual direcció, igual acció amb igual posició de les extremitats del cos)
- el mateix disseny de pla (general) en ambdós plans.
- el mateix enquadrament de pla (frontal) en ambdós plans.

La dificultat de la continuïtat del moviment a través dels plans en aquest tipus d'exercici rau en que s'ha de mantenir el mateix gest dels personatges, així com el mateix pla i enquadrament, per que tot funcione a la perfecció. Tan sols podem fer el salt de pla quan es compleix la similitud moviment-pla-enquadrament entre els dos plans.

Aquest recurs genera una coherència de moviment i espacial dels diferents plans que hi juguen, i dota d'unitat a la proposta encara que es canvie en multitud d'ocasions la localització.

3,2,1...ACCIÓ!

RODEM LA CONTINUÏTAT DE MOVIMENT A TRAVÉS DELS PLANS (PAS A PAS)

PRIMERA PART PLANIFICAR

01

- Decideix el rol que vols tenir a la gravació: dirigint o ballant/actuant? Tal i com se'ns deia al programa de TV La Bola de Cristal "sólo no puedes, con amigos, sí!", així que demana col·laboració: el cinema és treball en equip!

02

- Selecciona una seqüència de moviments que vulgues gravar en vídeo. Potser un seguit d'accions quotidianes que ocorren consecutivament una darrere de l'altra, o si prefereixes gravar moviments més específicament dancístics, una coreografia que continga diferents moments d'intensitat, canvis de direcció o desplaçaments per l'espai.
- Una volta seleccionada, defineix si vols que siga enregistrada per una mateixa persona a diferents localitzacions o que siguen diferents persones les que realitzen la coreografia en indrets diversos. Tant en el primer com en el segon cas, es MOLT IMPORTANT que la coreografia siga repetida en tots els casos per igual, per tal de garantir la continuïtat.

03

- Tria una música que acompanye el moviment. En molts casos, la música determina la coreografia o les accions de moviment, Pots seleccionar un munt de propostes de música lliures de drets d'autor a continuació:

Biblioteca d'àudio YOUTUBE 

JAMENDO 

FreeAudioLibrary SOUNDCLOUD 

04

- Una volta estudiada la seqüència de moviments, has de decidir el pla i l'enquadrament, que repetiràs en totes les gravacions. Recorda que per tal de que funcione la continuïtat en aquest exercici, has de mantenir el mateix pla i l'enquadrament en tots els casos que graves, ja siga amb el mateix personatge o amb diferents personatges.

Si es pot escriure, o pensar, es pot filmar.

Si puede escribirse, o pensarse, puede filmarse.

If it can be written, or thought, it can be filmed.

Stanley Kubrick

05

- Prepara tot allò relatiu a les necessitats derivades del rodatge: localització, escenografia o vestuari. Millor rodar amb llum natural! A banda, cal decidir quin tipus de càmera vas a emprar per gravar. En aquesta càpsula, et compartirem recursos per rodar amb el teu telèfon mitjançant apps o les Stories que hi hà contingudes a algunes aplicacions.

06

- Cal pensar el software amb el que treballaràs l'edició de les gravacions, sobretot si fas ús d'una càmera de vídeo. En eixe sentit, et donarem alguns programes de codi lliure per editar. Ara bé, com que els dispositius actuals (telèfons, taules digitals) tenen una excel·lent i robusta tecnologia audiovisual, et recomanem fer l'edició a través directament de les apps o dels Stories, i així t'evitaràs aprendre qualsevol software específic per editar els teus vídeos.

SEGONA PART

GRAVAR

01

- Mantin el pla i l'enquadrament fixats des del principi, i fes diverses captures d'un mateix moment per assegurar que ho has enregistrat bé.

02

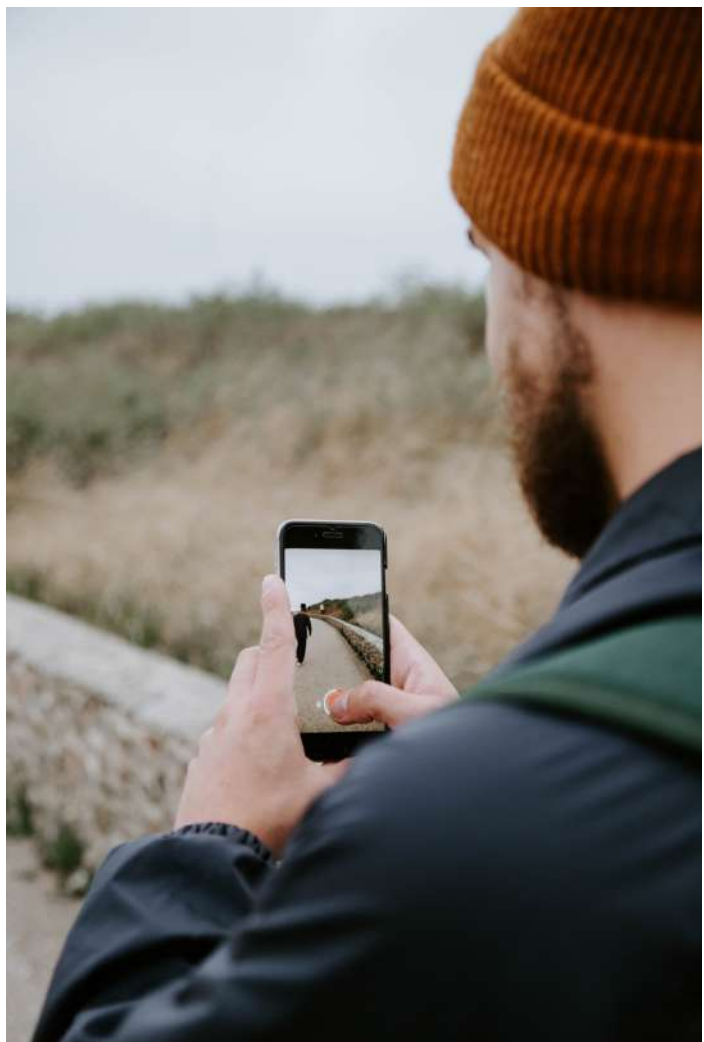
- Assegura't que tens la bateria de la càmera plena, o els dispositius carregats al 100%, i si és possible dus-te'n al rodatge bateries extra o els cables respectius per carregar a la llum el telèfon o la taula tàctil.

03

- Si la coreografia o les accions que heu triat necessiten de la música, recorda de dur un reproductor i uns altaveus a la localització de rodatge.

04

- Si sou un equip, cal que us repartiu la feina, i assigneu un company que coordine la logística, assegure els recursos materials, i controle i solucione els imprevists.



ALGUNS CONSELLS
PER GRAVAR AMB EL
TEU TELÈFON MÒVIL



TERCERA PART EDITAR

EDITORS DE VÍDEO EN LINUX

OPENSOT 

SHOTCUT 

CINELERRA 

PITIVI 

KDENLIVE 



Actualment Openshot funciona millor en Linux i Mac, ShotCut en Windows i Mac, i Kdenlive en Linux; però això pot canviar segons vagen apareixent noves actualitzacions.

APPS PER GRAVAR I EDITAR VÍDEO

FILMIC PRO 

VIDEO TOOLBOX 

POWERDIRECTOR 

PICPAC 

PREMIERE CLIP 



Una de les ferramentes més dinàmiques i amb més possibilitats d'interacció amb l'alumnat és la dels Stories en apps com Snapchat, Instagram o Facebook. Es tracta d'una funció de contingut efímer dintre d'aquestes apps (també conegut com espai Live) en la que es comparteixen fotos i vídeos durant tan sols 24 hores, atorgant el dinamisme, l'actualitat i el compromís (engagement) imprescindible en tota xarxa social.

Aquesta ferramenta comparteix en temps real contingut de manera més orgànica, i les Històries (Stories) van més enllà de les opcions de filtres comuns, inclouent-hi opcions de text, dibuix, calcomanies i altres funcions per a fomentar la creativitat.

Allò interessant dels Stories, pel que fa a la videodansa, és que permeten generar en temps real uns resultats increïbles mitjançant l'edició automàtica de plans - amb la qual cosa aprenem mentre practiquem tot allò referent a la narrativa audiovisual - i ens obliga a millorar a partir del visionat immediat del material que hem gravat.

D'altra banda, ens estalvia moltíssims passos des de la gravació fins a la difusió del film, donat que tot ho pots fer des de la mateixa app (gravar, editar, postproduir i difondre), amb un procediment molt fàcil i intuïtiu i una capacitat immillorable per arribar a la gent de manera immediata i fluida.



La novetat més interessant pel que fa als continguts generats és que ja podem descarregar-nos els Stories que ens interesse guardar, i això suposa que estem davant un editor de vídeos que no te res a envejar als softwares clàssics d'edició.

**VOLS APRENDRE
A UTILITZAR
L'STORIES?**



**A CONTINUACIÓ, EN
ANNEXOS, T'HEM
COMPARTIT UN
TUTORIAL DE
PRIMERS PASSOS**

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES I AUDIOVISUALS

Payri, B. (2015). Figuras de la coarticulación música-imagen en la video-danza. *SituArte*. 10(19):36-44. <http://hdl.handle.net/10251/65135>

Martínez López, Carolina. (2016). Explorando la prehistoria de la videodanza a través de "A Study in Choreography for Camera", de Maya Deren, y "Dance in the Sun", de Shirley Clarke. En: *La investigación en danza en España 2016*, De Mahali Ediciones (Stella Cometa, S.L.), Madrid, España. <https://goo.gl/5G3vGx>

Arias Gijón, N. (2017). Videodanza : revisión histórica y estado de la cuestión. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla. <http://hdl.handle.net/11441/62829>

.....

Joakimsdottir-Hutri, Anna Maria (Direcció) & Saivosalmi-Katinas, Maria Sofia & Katinas, Andrius (Coreografia) (2017). *Through the supermarket in five easy pieces*, [Videodansa]. Finlandia. 9m. <https://vimeo.com/251468623>

Nachstern, Ingrid (Direcció) (2017). *Shoe Horn/Office*. [Videodansa] Irlanda. 55s (teaser). <https://vimeo.com/250477152>

Dupaquier, Pierre & Durou, Clément (Direcció) (2013). *Happy* [Videoclip]. EEUU, 4m06s. <https://www.youtube.com/watch?v=y6Sxv-sUYtM>

Margetson, Andrew (Direcció) & Buck, Lil (Coreografia) (2016). *Lil Buck at Fondation Louis Vuitton* [Videodansa]. França / Regne Unit. 3m57s. <https://www.youtube.com/watch?v=fsnerlIGhZY>

Vaanhold, Michiel (Direcció) & Toivonen, Jaakko (Coreografia) (2014). *Sink or Swim* [Videodansa]. Països Baixos. 8m51s. <https://vimeo.com/157278160>

Mikel Otxoteko (Direcció) (2017). *Video-coreografía N° 1 - Fragmento para instalación de vídeo*. [Videodansa]. España. 10.m. <https://vimeo.com/184656077>

Cano, Randy (Direcció) (2017). *Dance Party*. [Animació 3D]. EEUU. 16s (teaser). <https://www.youtube.com/watch?v=xKXX3fi8pcA>

Rose, Mitchell (Direcció) & Miller, Bebe (Coreografia) (2013). *Globe Trot (50 filmmakers, 23 countries, 1 dance)*. [Videodansa]. EEUU. 4m34s. <https://www.youtube.com/watch?v=uXgYKU9F-0A>

4 videodanses diferents fets amb la coreografia de "Rosas danst Rosas", d'Anne Teresa de Keersmaeker:

<https://www.youtube.com/watch?v=jNcuAeeFYb4>

<https://www.youtube.com/watch?v=72wPDacOfQI>

<https://www.youtube.com/watch?v=12uoPnsC1xs>

<https://www.youtube.com/watch?v=NY7Zs4gaBfM>

BIBLIOGRAFIA

Blanco García, Nacho (2007) La filmación compositiva del movimiento corporal. Tesina de Grau, Universitat Politècnica de València, dir. Gema Hoyas. Recuperat de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/12490/TesisMaster_NachoBlanco.pdf?sequence=1

Pla, Enric & Torrent, Katia (2012): "El lenguaje cinematográfico: espacio y tiempo" en El cine como recurso didáctico (Arxiu PDF). Recuperat de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/pdf/Modulo_1_Lenguaje.pdf

Baccaro, Adrián. & Guzman, Sergio. (2013): El cine y sus lenguajes. Metodología para la formación. Quito-Ecuador: SIGNIS ALC. Recuperat de http://signisalc.org/2017/userfiles/ckeditor/manual_el_cine_y_sus_lenguajes.pdf

RECURSOS AUDIOVISUALS

Numeridanse TV. La plateforme multimédia de la danse (en francés): <https://www.numeridanse.tv/>

Blog del Centre International de Vidéo Danse de Bourgogne (en francés): <https://screendancestudies.wordpress.com/>

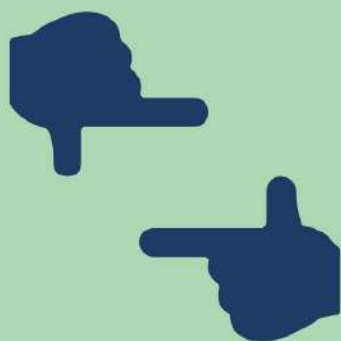
UbuWeb (en anglés): <http://www.ubu.com/>

ANNEXOS

NOCIONS AUDIOVISUALS BÀSIQUES

EL PLA CINEMATogràFIC

Tipus de plans

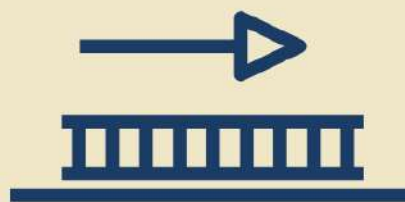


L'ANGLE D'ENQUADRAMENT

Tipus d'angles

CÀMERA EN MOVIMENT

El tràveling i la panoràmica



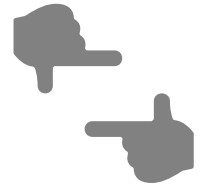
MOVIMENTS ÒPTICS

El zoom

EL PLA CINEMATogrÀFIC: TIPUS DE PLANS



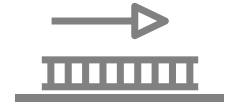
L'ANGLE D'ENQUADRAMENT: TIPUS D'ANGLES



Si vols ampliar aquesta informació tècnica, et recomanem consultar el següent material:

["El lenguaje cinematográfico: espacio y tiempo"](#), en *El cine como recurso didáctico* (PLa, E. & Torrent, K. 2012)
(Cal fer click per obrir el PDF)

CÀMERA EN MOVIMENT



El tràveling s'empra quan vols que la càmera s'endinse o allunye dins una escena, i també quan vols seguir o allunyar-te d'un personatge. Tècnicament es puja la càmera a un trípode sobre rodes que avança a través d'un seguit de vies (Dolly), de manera que suavitza el moviment de la càmera i la imatge no tremola pel desplaçament.



És el mètode idoni per fer el pla seqüència, on la càmera no deixa de rodar durant un temps determinat desplaçant l'eix de l'aparell a través de l'escena.

El tràveling també es pot fer a mà alçada, donant-li un sentit més veraç i natural.





Una panoràmica és quan moum horitzontalment la càmera (d'esquerra a dreta o a l'inrevés) amb la càmera sobre un trespeus o trípod des d'una posició fixa, sense desplaçament.



També trobem la panoràmica vertical (Tilt), quan la càmera es mou de dalt a baix o a l'inrevés.



L'escombrada (barrido) genera una transició ràpida que no permet veure nitidament les imatges i per tant atrau l'espectador produint una relació dinàmica entre la imatge precedent i la següent.

MOVIMENTS ÒPTICS



El zoom és el recurs que mou el punt de vista apropant-lo o allunyant-lo tot ajustant l'òptica de la càmera. Quan fas un zoom a un objecte o subjecte, increments el seu significat.

STORIES D'INSTAGRAM: FUNCIONS BÀSIQUES

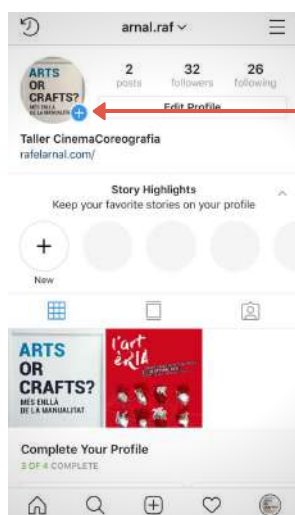
COM AGREGAR STORIES AL NOSTRE INSTAGRAM

Podem afegir talls de video al nostre Stories (Històries) d'Instagram de dues maneres:

- EN "DIRECTE", a través de l'accés a la càmera del telèfon des de l'Instagram, i pujant els videos immediatament després de gravar-los.
- EN "DIFERIT", fent una importació de videos que guardem al nostre arxiu del telèfon, i pujant-los un a un per construir Stories

Si ho volem fer en "directe", tenim dues formes d'accedir per començar a gravar les nostres Stories a Instagram:

EN "DIRECTE"



OPCIÓ 1

Vas a la pàgina del teu perfil i fas clic en la icona "+" de la foto de perfil



OPCIÓ 2

Vas al teu feed principal (feed principal: són les primeres nou fotos que veus en obrir la teva Instagram) i fas clic en la icona de la càmera que trobaràs a la part superior esquerra.

EN "DIRECTE"

A continuació accediràs a la càmera del teu telèfon, i obtindràs un menú a la part inferior com el que veus a la següent imatge



Per començar a gravar una story (història) d'Instagram, prem sobre el botó blanc assenyalat al menú inferior de la pantalla. Has de mantenir el dit prement de forma continuada sobre el botó si vols que s'enregistre el video.



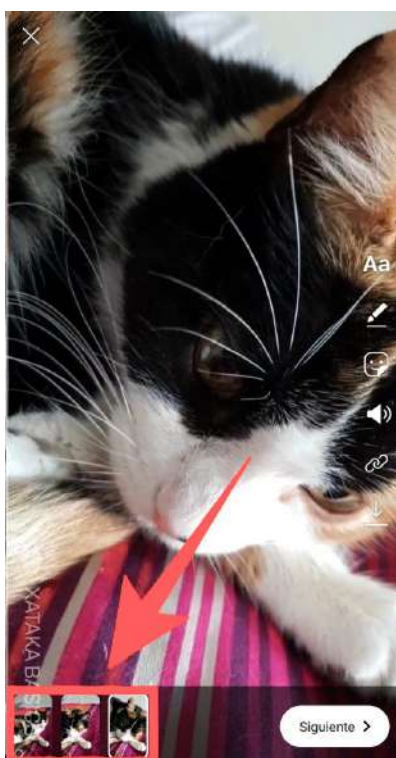
L'aplicació grava un màxim de 15 segons ininterrompudament, i ho indica a través d'un compte enrere en forma de línia roja que encercla gràficament el botó blanc. A partir dels 15 segons, comença automàticament un nou tall de video.

EN "DIRECTE"

Enfoca el que vulgues gravar i mantingues la pressió sobre el botó de gravar vídeo per a capturar el moment que vulgues en la Story. Com ja hem indicat, el botó per defecte s'anirà emplenant segons vagen passant els 15 segons de temps estàndard que tenen les històries.



Com veus a la imatge, l'aplicació saltarà automàticament a un segon vídeo continuat quan et passes dels 15 segons que dura el primer. D'aquesta manera, tu pots continuar gravant i Instagram divideix el vídeo automàticament perquè tu només hages de preocupar-te d'estar atent al que graves.



Quan acabes l'enregistrament, Instagram et mostrarà tots els fragments del vídeo que has gravat, i podràs editar cadascun d'ells de forma individual afegint-los els seus propis filtres i efectes. Quan ho tingues tot llest, simplement prem en "Siguiente" i acaba el procés de publicació.

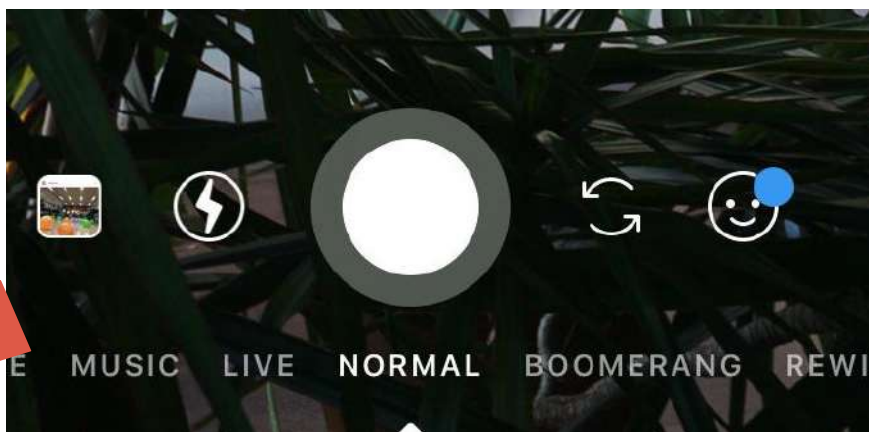
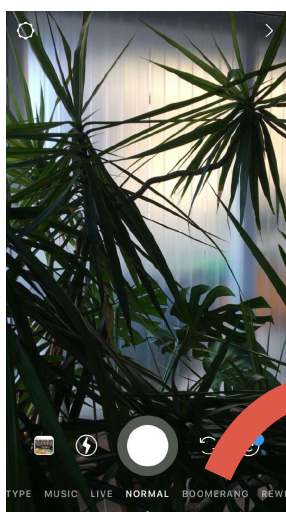
EN "DIRECTE"



I ja està, l'aplicació pujarà tots els vídeos a Stories i els mostrarà de forma contínua. D'aquesta manera, l'efecte serà molt semblant al qual tindries amb un vídeo complet i més llarg, només que estarà perfectament dividit en fragments de quinze segons.

Instagram t'ofereix diverses formes de captura de vídeo.

Quan accedeixes a la càmera, després de premer "+" o el signe de càmera, apareixen les opcions de formats a la part inferior de la pantalla. Si llisques el teu dit cap a la dreta o l'esquerra pots "aplicar" els distints formats entre els quals triar:



Vivo (live): és per a quan vols transmetre en directe.

Normal: per a prendre una foto o vídeo normal, sense cap efecte.

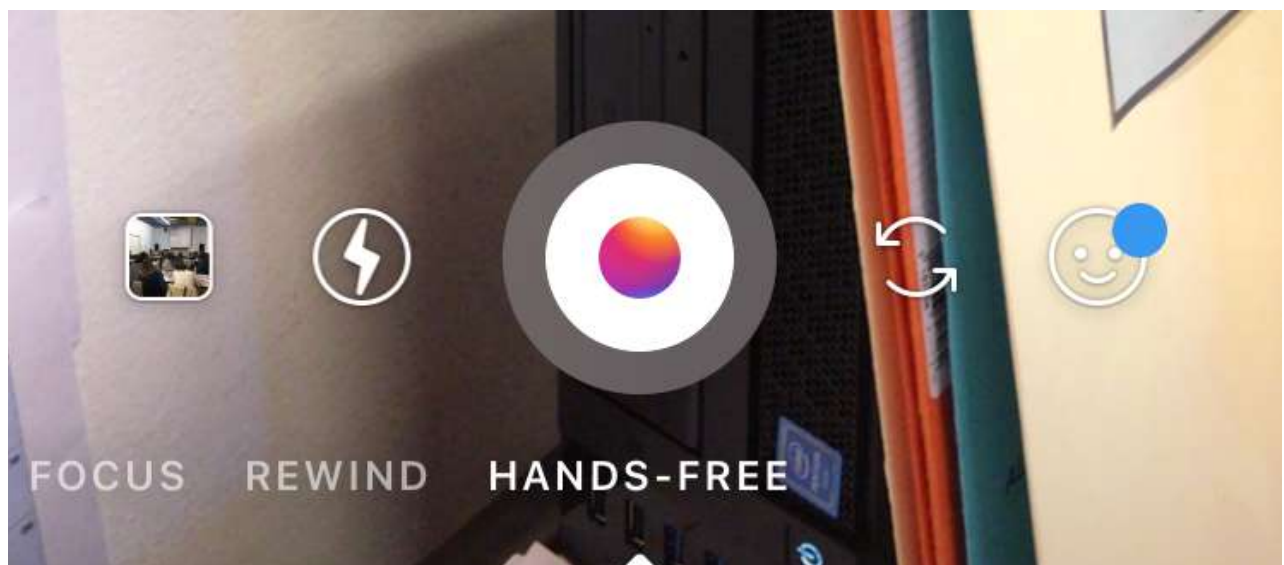
Boomerang: amb aquest format aconsegueixes fer una successió de fotos en bucle. Encara que pot semblar-se a un GIF, no és exactament igual.

Superzoom: fa un acostament automàtic - zoom- cap a la cara d'una persona. Amb això aconsegueixes donar-li certa intensitat al subjecte o objecte que graves.

Retrato (Focus): és el modus retrat de l'aplicació, quan enfoques la cara d'algú llavors es desenfoca automàticament el fons de la imatge.

Rewind: o rebobinar. Quan acabes de gravar el teu vídeo, es reproduïx a l'inrevés.

Mans lliures (Hands-free): et permet gravar vídeo sense mantenir pressionat el botó.



Amb l'opció **Mans lliures (Hands-free)** pots auto-enregistrar-te, situant el telèfon o tauleta digital a qualsevol lloc i distància respecte a tú i sobre un trespeus o tripode i dirigint l'objectiu a l'espai on vas a realitzar l'escena. Recorda enfocar el punt des d'on actuaràs per tal que la gravació resulte correcta!

Si el que vols és fer Stories amb videos gravats prèviament amb la teua càmera, el procediment per importar-los serà el següent

EN "DIFERIT"

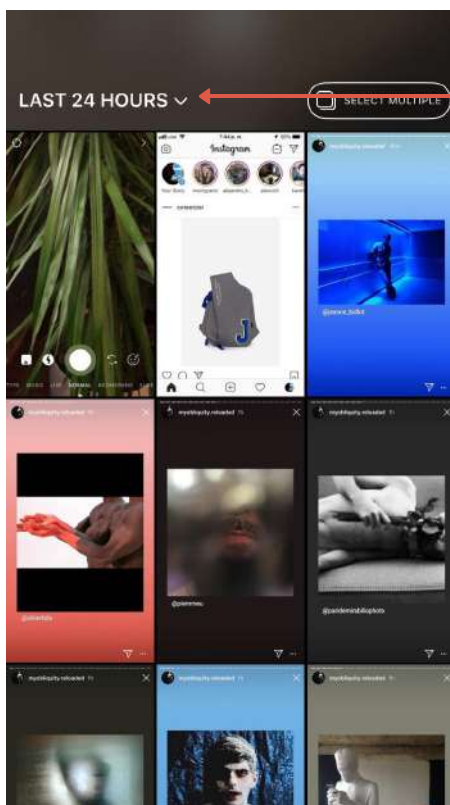


Accedim, a través de la icona de la càmera, a la pantalla dels Stories d'Instagram



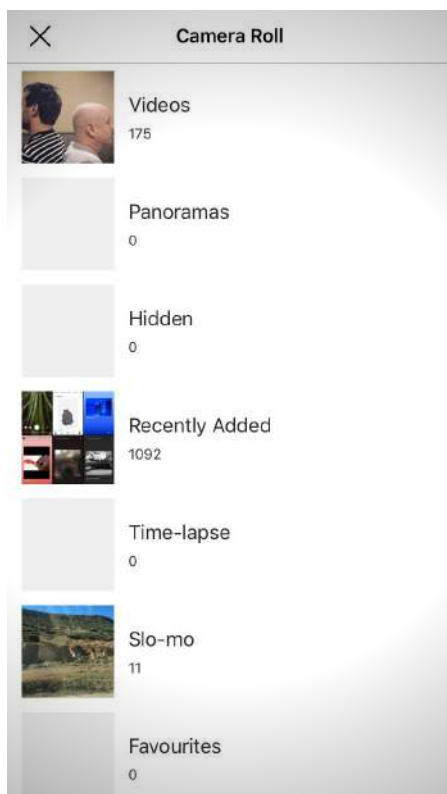
Per accedir al nostre arxiu de videos o fotos del telèfon, fem clic en el quadrat d'accés que es troba a l'esquerra del menú

EN "DIFERIT"



En accedir als nostres arxius, podem optar per seleccionar videos gravats durant les últimes 24 hores (opció per defecte) o en canvi seleccionar la icona que assenyallem (SELECT MULTIPLE) per accedir a la mediateca de videos del nostre telèfon

Una volta entrem a la nostra mediateca, cal assenyalar la carpeta des d'on agafar els videos.



Accedim a ella i seleccionem el video, o els videos (SELECT MULTIPLE)



EN "DIFERIT"



Instagram dividirà automàticament el vídeo en fragments de 15 segons. Aquests fragments els podràs editar per separat, i l'efecte una vegada es pugen serà el d'un vídeo continu (com una seqüència de plans de 15 segons)

L'última actualització d'Instagram no només permet pujar vídeos en horitzontal, sinó que també ens deixa canviar l'orientació dels continguts en tots els seus angles, i fins i tot augmentar o reduir la grandària de fotos o vídeos per a generar unes Instagram Stories totalment personalitzades al nostre gust.

COM GUARDAR ELS NOSTRES STORIES

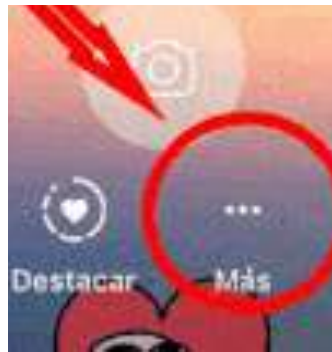
La particularitat dels Stories de Instagram és que tan sols romanen 24 hores al nostre compte i després d'aquest moment desapareixen.

Si volem guardar-los, a continuació expliquem com fer-ho:

COM GUARDAR UNA FOTO O VIDEO QUE HAS PUJAT A STORIES INSTAGRAM

Quan prens una foto o fet un vídeo des d'Instagram, i una volta el puges a Stories, t'apareix una fletxa a la cantonada inferior esquerra apuntant cap avall: fes clic en aquesta icona i així es guarda una foto o vídeo en particular.

COM GUARDAR UNA STORIES COMPLETA

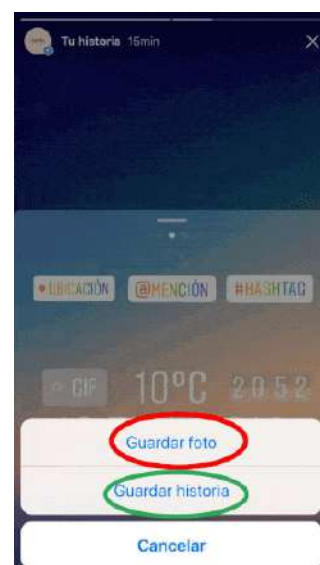


- 1 Entra al teu perfil i accedeix al teu Stories des de la "+"

Fes clic a la cantonada inferior dreta de la pantalla de 3 punts

- 2 Fes clic a "Guardar" i et dona 2 opcions: Guardar la imatge o guardar la història

- 3 Si selecciones "Guardar història" obtens les històries de les últimes 24 hores en un únic arxiu.





PRACTIQUEM LA VIDEODANSA

RAFEL ARNAL RODRIGO



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

TOTS
A UNA
veu



ABPA: APRENENTATGE BASAT EN PROJECTES ARTÍSTICS