

Estudi tècnic sobre la creació d'un vídeo de Downhill Skate

Jan Nogueras Cuatrecasas

Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2022-23



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

Estudi tècnic sobre la creació d'un vídeo de downhill skate

Memòria Treball Aplicat

Jan Nogueras

TUTOR/A: Roger Reig

CURS 2022-23



Resum

Aquest treball de fi de grau pretén estudiar les diferents tècniques que giren al voltant de la realització d'un vídeo de *downhill skate*. Per assolir-ho es realitza una recerca per entendre el context d'aquest esport, així com els conceptes tècnics relacionats amb la filmació d'esports de velocitat, s'entrevista a diversos creadors de contingut i s'analitzen referents. D'altra banda, es duu a terme un seguit de proves de càmera per analitzar resultats i extreure'n conclusions sobre com afrontar, tècnicament, cada tipologia de presa o situació.

Resumen

Este trabajo de fin de grado pretende estudiar las diferentes técnicas que giran alrededor de la realización de un vídeo de *downhill skate*. Para lograrlo se realiza una investigación para entender el contexto de este deporte, así como los conceptos técnicos relacionados con la filmación de deportes de velocidad, se entrevista a varios creadores de contenido y se analizan referentes. Por otro lado, se lleva a cabo un conjunto de pruebas de cámara para analizar resultados i extraer conclusiones sobre cómo afrontar, técnicamente, cada tipología de toma o situación.

Abstact

This end-of-degree project aims to study the different techniques around the making of a downhill skate video. To do so, there's an investigation to understand the context of this sport, as well as the technical concepts related to speed sports filmmaking, interviews of several content creators and an analysis of referents. On the other side, a number of camera tests is carried out in order to study results and draw conclusions about how to confront, technically, each typology of take or situation.

Índex

1. Introducció	1
2. Marc Contextual	3
2.1. Què és el <i>downhill skate</i> ?	3
2.2. Història del <i>downhill skate</i>	3
2.3. Els vídeos de <i>downhill skate</i>	4
2.3.1. Característiques generals	4
2.3.2. Els primers vídeos	5
2.3.3. Vídeos actuals	6
2.4. Diferents Formats	7
2.4.1. <i>Road Trip</i>	7
2.4.2. <i>Video part</i>	7
2.4.2. <i>Raw run</i>	8
2.4.3. Competicions televisades	8
2.5. Tècniques de gravació característiques del <i>downhill skate</i>	8
2.5.1. <i>Follow Car</i>	8
2.5.2. Càmera en mà	9
2.5.1. GoPro:	12

2.6. Muntatge en vídeos esportius	12
2.6.1. Muntatge Mètric.....	12
2.7. La qüestió dels patrocinadors	13
3. Marc Conceptual	14
3.1. L'apreciació de la velocitat i el moviment	14
3.1.2. <i>Motion blur</i>	14
3.2. <i>Slow motion</i>	16
3.3. El gran angular i l'ull de peix	17
3.4. Distàncies focals llargues	17
3.5. El so	18
4. Anàlisi de referents.....	20
4.1. Referència per les tècniques de percepció del moviment.....	20
4.1.1. Alex Ameen	20
4.2. Referència per la utilització de recursos de muntatge en un sentit humorístic i experimental	23
4.2.1. KABOB kabob.....	23
4.3. Referent per l'estètica.....	25
4.3.1. Red dirt Motion.....	25
4.4. Referent pel muntatge.....	26
4.4.1. Tom Flinchbaugh	26
4.5. Referent per la documentació de <i>road trips</i>	29

4.5.1. Perropro.....	29
5. Definició d'objectius i l'abast	31
5.1. Objectiu principal	31
5.2. Objectiu secundari	31
5.3. Abast.....	31
6. Metodologia	33
6.1. Preproducció.....	33
6.1.2. Entrevistes.....	33
6.1.3. Referents	34
6.1.4. Proves de càmera	35
6.1.5. Disseny estètic	37
6.1.6. Localitzacions	39
6.1.7. Construcció d'un <i>handle</i> adaptat	40
6.2. Producció.....	44
6.2.2. Procediments de seguretat i logística.....	45
6.3. Postproducció	45
7. Anàlisi de resultats	46
7.1. Preses Externes	46
7.1.1. Càmeres lentes	46

7.1.2. Preses properes d'acció	50
7.2. Preses <i>onboard</i>	52
7.2.2. <i>Follow Car</i>	52
7.2.3. Càmera en mà	59
8. Conclusions	61
8.1. Preses externes.....	61
8.2. <i>Raw Runs</i>	62
8.3. Càmera en mà	63
8.4. De cara al producte aplicat	63
9. Referències	65
10. Filmografia	69
11. Estudi de Viabilitat.....	71
11.1. Planificació	71
11.2. Viabilitat Tècnica	73
11.3. Viabilitat econòmica.....	74
11.3.1. Pressupost	74
12. Aspectes legals	75
13. Annexos.....	76
13.1. Annex 1. Entrevistes de preproducció	76
13.1.1. Entrevista a Esperanza Navarro	76
13.1.2. Entrevista a Joan Sanso.....	77

13.1.3. Entrevista a Oscar Rodríguez.....	80
13.1.4. Entrevista a Marc Escoda.....	81
13.1.5. Segona entrevista Oscar Rodríguez	86
13.1.6. Entrevista Edoardo Barbi.....	88
13.2. Taula pla de rodatge	91

Índex de figures

Fig. 3.1. Taula <i>shutter speed</i> - <i>frame rate</i>	16
Fig. 3.1. Comparació distàncies focals.....	18
Fig. 4.3. Fotograma 1 Sho Stopper Valhalla Part.....	21
Fig. 4.4. Fotograma 2 Sho Stopper Valhalla Part.....	22
Fig. 4.5. Fotograma Bad Decisions Alex Best of: 2016.....	23
Fig. 4.6. Fotograma Downhill Skateboarding EXPOSED.....	24
Fig. 4.7 Fotograma Recollections.....	25
Fig. 4.8. Fotograma Hindsight	27
Fig. 4.6. Fotograma Cole Trotta (Prism Skate Co, 2021)	28
Fig. 4.7. Fotograma de A Dominican Adventure (Perropro, 2015)	29
Fig. 6.1. Fotograma de Owen Fox (Prism Skate Co, 2022)	38
Fig. 6.2. Fotograma Costal Toti (Bear Trucks, 2015)	38
Fig. 6.3. Fotograma Recollections.....	39
Fig. 6.5. Mapa carretera de Bacon (Google, 2023)	40
Fig. 6.6. Parts de l'estructura(Elaboració pròpia 2023)	41
Fig. 6.7. Adaptació del <i>handle</i> al material de càmera	41
Fig. 6.8. Adaptar el guant i el <i>puck</i>	42
Fig. 6.9. Ús de la pistola de calor	43
Fig. 6.10. Fixar la càmera.....	43

Fig. 7.1. Prova amb focal llarga	47
Fig. 7.2. Proves d'obturador.....	48
Fig. 7.3. Proves d'obturador.....	49
Fig. 7.4. Proves d'obturador.....	49
Fig. 7.5. comparació 50 i 10 mm APS-C	51
Fig. 7.6. Prova <i>follow car</i> , òptica 14 mm APS-C.....	52
Fig. 7.7. Prova <i>follow car</i> , òptica 10 mm APS-C.....	53
Fig. 7.8. Prova <i>followcar</i> , 8 mm <i>fish eye</i> APS-C	54
Fig. 7.9. Prova <i>followcar</i> , obturador 1/100	55
Fig. 7.10. Prova <i>followcar</i> , obturador 1/50	56
Fig. 7.11. Prova <i>follow car</i> , obturador 1/40	56
Fig. 7.12. Prova <i>follow car</i> , 50 fps	57
Fig. 7.13. <i>Frame</i> resultat de la prova amb la càmera propera al terra.....	58
Fig. 7.15. Prova càmera en mà	59
Fig. 7.16. Prova càmera en mà, obturador 1/50	60
Fig. 7.17. Prova càmera en mà, obturador 1/200	60

Índex de taules

Taula 11.1. Diagrama de Gantt del projecte (Elaboració pròpia 2023) 73

Taula 11.2 Taula de pressupost 74

Annex

Taula 13.1. Pla de rodatge (Elaboració Pròpia 2023) 91

1.Introducció

La rellevància dels esports extrems en l'actualitat resulta ser un tema interessant per reflexionar. Quin sentit té situar-se voluntàriament en situacions de perill per diversió?

Segons Huertas Ruiz (2013), Michel Maffesoli nega que la vida sigui un escenari de permanència basat en el sentit comú, és inestable, fet que ha portat a les persones a no buscar generar nous valors ni difondre ideologies, sinó viure totes aquelles experiències que els ajudin a sentir un lligam amb el món en el qual habiten, incloent-hi aquelles que conscientment impliquin violència o perill.

Així doncs, sembla que la situació de "confort" en què es troba l'espècie humana en l'edat contemporània l'allunya de la seva condició com a animals i necessita trobar-se en situacions de perill per sentir-se viva, per recordar que una vegada la vida no era fàcil de mantenir.

D'aquesta manera, l'ésser humà opta per aconseguir al cervell amb dosis d'adrenalina fins que pràcticament es converteix en una addicció; i el que encara és més interessant, en una forma rendible de viure. De fet, l'agència Liberty Media (s.f.) declara que un esport extrem com ho és la Fórmula 1 ha mogut al voltant de 1.380 milions de dòlars en la temporada del 2021. Per tant, l'afició al risc no és una pràctica marginal, sinó una emoció present en la cultura actual.

Maffesoli i Gumbrecht afirmen que la clau de l'afició als esports extrems com espectacle i com a sistema de valors recau en la seva capacitat de generar emocions als espectadors. Ja sigui pel visionat d'un esport o altre el públic s'identifica amb un sistema de valors referents a l'esforç, tècnica o valentia dels esportistes. El visionament d'esports els hi ofereixen quelcom a sentir i un protagonista amb qui identificar-se, serveixen de referent per a milions de persones (Huertas Ruiz, 2013).

Per altra banda, els esports extrems deuen el seu èxit, en part, als mitjans de comunicació. Parla Moragas (1994) d'un "matrimoni d'interessos" entre ambdós factors i afirma que "els mitjans de comunicació no només difonen els valors i els usos socials de l'esport, sinó que els

transformen, implicant a milions de persones que mai han practicat ni practicaran esport: els espectadors i sobretot els telespectadors” (p.1).

Per tant, és necessària la funció d'un intermediari que dugui l'espectacularitat i l'emoció d'aquests esports als ulls dels espectadors televisius. Malgrat tot, els exemples més rellevants d'esports extrems amb un gran públic acostumen a ser la Moto GP i la Formula 1, però hi ha d'altres menys coneguts que també són filmats i apreciats per un públic inferior. Tot i això, a la televisió hi costa veure imatges d'aquests esports minoritaris.

Però segons Martín-Guart et al. (2017) “l'augment del visionat de contingut en línia ha provocat una creixent fragmentació de les audiències repartint-les en diferents plataformes” (p.3). Aquesta oportunitat ha fet possible la visualització d'aquests esports més minoritaris. Fet que ha animat als creadors de contingut a inventar per la seva banda i sota les seves possibilitats econòmiques la manera de filmar i ensenyar al món l'espectacularitat i emoció d'aquestes activitats. Les tècniques de gravació, l'apreciació del moviment, l'estil de muntatge i el contingut a mostrar per captar l'essència d'un esport extrem són els punts clau de la teoria que es vol investigar i plasmar en aquest treball.

La base temàtica sobre la qual es treballarà girarà al voltant de la realització d'un vídeo de *downhill skateboarding*, un esport extrem que es descriu al detall en el següent apartat, però que en poques paraules, consisteix a baixar a gran velocitat sobre un *skate* per carreteres asfaltades. Es poden diferenciar diversos estils de vídeo i diversos creadors amb metodologies, procediments i tècniques diferents per realitzar l'audiovisual d'aquest esport. Malgrat això, es tracta d'una teoria que no està escrita ni existeixen unes bases sobre les que referenciar-se acadèmicament. Els coneixements es transmeten a partir del boca a boca entre els creadors, i les tècniques es desenvolupen a partir de l'experimentació. Així, doncs, és necessari dur a terme un recull d'informació on s'hi plasmin un conjunt de metodologies i procediments explicant detalladament el perquè del seu ús. Deixar-ne constància a partir d'entrevistes, anàlisis de referents i proves de càmera és l'objectiu principal d'aquest treball, així com la posterior posada en pràctica duent a terme la realització d'un vídeo d'aquest esport. Redactar les metodologies i deixar constància dels resultats farà que altres n'apreguin més fàcilment i puguin arribar més lluny tot ampliant aquesta àrea de coneixement. A més, el *downhill skateboarding* és encara un esport molt minoritari i poc conegut. La producció d'audiovisuals que plasmin les vivències d'aquest esport pot ser de gran ajuda pel creixement d'aquest.

2. Marc Contextual

2.1. Què és el *downhill skate*?

Drew Lyon (2021) defineix el *downhill skateboarding*, també conegut com a *downhill longboarding*, com un esport extrem que consisteix a baixar a gran velocitat per carreteres asfaltades, fent derrapar les rodes per entrar a les corbes i per frenar. Esperanza Navarro (comunicació personal, 02/12/2022) afegeix que, a diferència dels *skateboards* usuals que es veuen a les ciutats, en el *downhill skate* s'utilitzen taules especialitzades amb eixos de precisió i rodes de gran diàmetre per tal d'arribar a altes velocitats (les transcripcions completes de les entrevistes es presenten a l'annex 1).

2.2. Història del *downhill skate*

Segons explica Kurt Hurley (2010), la cultura del *skateboarding* comença a agafar força als anys setanta entre els surfistes de Califòrnia. Això no vol dir que aquest fos el seu origen, però sí que és un dels punts clau on la pràctica d'aquest esport arrela en la societat. La variació del *downhill skate* apareix també en aquella època, de fet, Navarro (02/12/2022) explica que en aquella època no es considerava una disciplina diferent i es realitzava amb el mateix material que la resta de pràctiques. Tot i això, els primers canvis cap a una especialització en el sentit del *downhill* no tarden en arribar.

Va ser a finals dels anys setanta i principis dels vuitanta quan el *downhill* es va popularitzar amb l'arribada de les *drop deck longboards*, que permetien al patinador un menor centre de gravetat i, per tant, més estabilitat en guanyar velocitat, (Drew Lion, 2021). No obstant, Navarro (02/12/2022) afegeix que en aquella època també van sorgir alguns avenços a Brasil, quan els patinadors van començar a construir-se taules molt llargues, tot fent ús de pales per remar en lloc d'utilitzar el peu.

Les carreres i campionats de *downhill skate* no estaven al nivell que estan ara. Segons Navarro (02/12/2022), les competicions consistien en una baixada de curta durada on tots els patinadors corrien a la vegada i guanyava el primer que travesses la meta o aconseguís mantenir-se en peu.

Seguidament, Hurley (2010) remarca que ja a la dècada dels noranta començaven a sorgir les primeres carreres amb un sentit més professional, organitzades per la FIGR (*Federation of International Gravity Races*). L'aparició de competicions amb un sentit que apuntava a quelcom més professional va cridar l'atenció de constructors americans com Madrid Skateboards o Sector 9, que començarien a dissenyar taules específiques per *downhill* i les seves diferents modalitats.

Conclou Navarro (02/12/2022) que a partir d'aquestes primeres competicions l'esport s'ha anat professionalitzant progressivament: els materials han evolucionat, les tècniques s'han desenvolupat, el nombre de carreres ha crescut i s'ha globalitzat. Creu, a més, que amb l'arribada d'Internet i gràcies als vídeos que la gent de la comunitat ha anat fent, ha pogut créixer fins avui dia.

2.3. Els vídeos de *downhill skate*

2.3.1. Característiques generals

Seguint en la mateixa línia, Grossman (2008) ho reitera dient que si no fos per l'accessibilitat que les xarxes socials han atorgat als diferents usuaris, les competicions no haguessin aconseguit els patrocinis necessaris per dur-se a terme. El qual es relaciona amb el que explica Martín-Guart et al. (2017) sobre que “l'augment del visionat de contingut en línia ha provocat una creixent fragmentació de les audiències repartint-les en diferents plataformes” (p.3). Aquesta oportunitat ha afavorit a que puguin aparèixer creadors de contingut de *downhill skate*, i ha resultat en un punt de trobada per als patinadors d'arreu del món, tot generant referents i referències sobre com practicar aquest esport.

Pel que fa al contingut mencionat, Joan Sanso (comunicació personal, 6/12/2022) explica que existeixen diferents tipologies de vídeo de *downhill skate* segons la seva temàtica. Sanso (6/12/2022) diferencia entre vídeo d'esdeveniment, vídeo personal i història d'un viatge o d'una carretera concreta. Afirmar també que el muntatge se subordina a la música escollida seguint l'estructura de la cançó i el seu ritme, el qual es pot conèixer vulgarment com a muntatge videoclip. Tot i que autors com Lopez Roman (2014) ho catalogarien més bé com una funció estructural de la música. Tanmateix, hi ha ocasions on el vídeo pren una narrativa pròpia i va més enllà de mostrar imatges sense context. En aquests casos la música treballa com un element

d'acompanyament i, per tant, té una funció decorativa (Lopez Roman, 2014). Aquest fet se sol donar en vídeos de llarga durada que expliquen viatges o experiències viscudes.

Sobre l'àmbit estètic i els plans més recurrents, Sanso (6/12/2022) no dubta en què la imatge més característica d'un vídeo de *downhill skate* actual és la presa *follow car*, que consisteix en una presa de seguiment al *rider* des del capó d'un cotxe. A nivell de resultat i segons algunes descripcions, aquesta s'assimilaria a un *tràveling*: “quan la càmera està sobre un suport mòbil que es pot desplaçar. Segons això, els moviments poden ser molt variats” (Bacario i Guzmán, 2013, p.52). No obstant, segons Sanso (6/12/2022) aquest tipus de presa pot acompanyar-se de plans més típics a la resta del món audiovisual, com el pla de situació (pla general) o plans de presentació més tancats (pla sencer, pla mitjà, primer pla). Aquests estan destinats a filmar personatges o ambients, el qual segons exposa Morante (2009) a partir de la teoria d'Arnheim, es relacionaria amb una recreació espacial a partir d'una reproducció imitativa de l'ambient.

Però és de gran importància entendre quin sentit hi ha al darrere d'aquestes característiques i com han evolucionat fins al que es mostra avui en dia.

2.3.2. Els primers vídeos

Explica Sanso (6/12/2022) que el principal canvi entre els primers vídeos de *downhill skate* i els actuals és l'objectiu del producte, el que volen explicar. Segons diu, els vídeos d'abans no donen tant de valor a la tècnica dels patinadors, sinó en explicar l'experiència i les vivències que giren al voltant de l'esport. I afirma, que per tal d'aconseguir aquestes sensacions cal fixar-se en el fet que les tècniques de gravació i muntatge fan un ús recurrent de plans recurs que mostren l'ambientació o contextualitzen amb imatges alienes a l'activitat principal. Combinant-ho amb tot el contrari, es divideix una mateixa acció del patinador en diferents plans. Tot i que aquesta no és una tendència antiquada, en l'actualitat no resulta tant útil per mostrar la tècnica del patinador.

Grossman (2008) fa referència a aquesta tendència de buscar l'apreciació de la tècnica de l'esportista amb un exemple d'un esport proper com el *Snow Board*. Proposa el cas d'estar filmant una acció complexa amb molts trucs conjunts en un pla general. Es podria pensar que

seria interessant tallar a un pla més tancat a la meitat del truc. En aquest cas el canvi de pla tindria sentit, però l'autor expressa que l'audiència més entesa ho percebria com a diferents preses, quan la gràcia de l'acció és poder-la visualitzar de forma total. D'aquesta manera suggereix que si es vol alternar l'angle o el pla, no es talli la presa a la meitat del truc, sinó que es mostri una sencera i després l'altra més tancada. Així es manté la totalitat del truc unificat en una sola presa, que serveix de testimoni.

2.3.3. Vídeos actuals

Oscar Rodríguez (comunicació personal, 6/12/2022) va viure aquest canvi d'interès en els vídeos de *downhill*, i posa com a exemple el vídeo de *Second Nature* (2012) de Sector 9, on s'hi mostren uns patinadors baixant amb vestit i corbata per carretera. Ell diu enrecordar-se de quant li va agradar aquell vídeo, però mai ha recordat qui eren aquells patinadors. En canvi, segons afirma, ara la temàtica principal de la majoria de vídeos de *downhill skate* posa com valor principal al protagonista i les seves habilitats. Aquesta evolució a centrar-se en la tècnica és extrapolable a altres esports propers com el *street skate*, on segons Grossman (2008) els *skaters* de vídeos i revistes importants passen setmanes o mesos gravant *video parts* personals per als seus patrocinadors.

Una altra de les qüestions que assenyala Sanso (6/12/2022) és que, a causa d'aquesta tendència a voler-se centrar en la tècnica dels patinadors, els vídeos d'aquest esport s'han convertit en un contingut més de nínxol que sols pren valor per a les persones que formen part de la pràctica.

Una altra manera de centrar-se en la tècnica del patinador és l'anteriorment mencionat *follow car*. Marc Escoda (comunicació personal, 28/12/2022) observa que una de les raons principals del seu èxit és la comoditat: la tècnica del patinador, la velocitat a la que va i diversos minuts de vídeo, tot en una sola presa de seguiment. D'altra banda, segons diu, existeixen altres raons que van més enllà del resultat estètic. Assenyala que es tracta d'un esport minoritari on en la majoria de casos no existeixen equips de producció, sinó que el contingut s'aconsegueix amb la participació dels mateixos patinadors. Així doncs, el *follow car* és una forma d'obtenir un molt bon material sense perdre massa temps. I encara apunta una última raó molt important per a aquest èxit: el *downhill skate* és un esport il·legal en la majoria de països. Per aquest motiu normalment no es posseeix el temps i la tranquil·litat per posar-se a filmar plans recurs o filmar diverses vegades la mateixa corba per fragmentar l'acció en diferents plans.

Vist això i resumint, es poden classificar dos grans tipus de vídeos. Per un costat un contingut més de nínxol on predominen imatges de *follow car* o GoPro, amb un muntatge que busca l'espectacularitat, que s'aprecii la tècnica del patinador i que no fa ús de plans recurs que acompanyin l'acció. Per altra banda, estan els vídeos que poden agradar a un públic més ampli, que fan ús d'imatges recurs i tenen un fil narratiu que a part de mostrar l'activitat principal genera diverses sensacions i més dinamisme.

2.4. Diferents Formats

Tot i la diferenciació explicada segons els objectius dels vídeos, la divisió no és una línia clara i alguns formats s'integren dintre d'altres. Ara bé, es poden destacar certes temàtiques principals a les quals cada creador aplica el seu estil personal.

2.4.1. Road Trip

Un dels factors més atractius d'aquest esport és l'obligació a moure's i viatjar a la recerca d'escenaris i reptes. Les competicions internacionals, la cerca de noves carreteres i les ganes de conèixer altres comunitats de patinadors són segons 40Sk8 (2017) algunes de les raons principals que menciona el realitzador Borja Allue. De fet, 40Sk8 li dedica un article a Allue observant els seus inicis sent un dels primers realitzadors d'aquest gènere de vídeo. És així com es genera una gran comunitat i es mitifiquen carreteres on s'organitzen competicions i trobades mundials. Quasi per inèrcia ha sigut una de les temàtiques més explotades en el *downhill skate*.

Grossman (2008) també hi dedica un capítol, afirmant que aquesta és una forma molt comuna de captar esports extrems. Així com els vídeos de trucs estan totalment centrats en l'acció, els vídeos de viatges parlen sobre les vivències que acompanyen als esportistes.

2.4.2. Video part

Una de les categories que destaca Sanso (6/12/2022) és el vídeo de personatge, que en l'argot popular es coneix com a *video part*. Consisteix en mostrar l'estil, el nivell i la tècnica d'un

patinador. Tal com ha mencionat Grossman (2008), en un esport com el *street skate* els patinadors professionals passen setmanes rodant els seus millors trucs i combinacions d'aquests per plasmar-ho en *video parts* per als seus patrocinadors.

2.4.2. Raw run

El *raw run* és “una baixada sense cap edició, directa de la càmera a YouTube. La música és opcional” (LongboardGuide, 2015). Segons Sansó (6/12/2022) és tracta del tipus de vídeo més de nínxol del que es pot parlar, ja que no té edició i és, com indica el seu nom, una gravació en cru del que va passar. Això es dona gràcies a les virtuts del pla seqüència, que segons Vieguer (2012) es tracta d'un recurs que manté la temporalitat dels esdeveniments per atorgar més realisme al conjunt d'elements i personatges que intervenen en l'acció. El *raw run*, com diu Escoda (28/12/2022), és la manera més ràpida i eficaç de generar un testimoni visual d'haver complert un repte amb un resultat el més detallat possible.

2.4.3. Competicions televisades

Fins al moment la quantitat de competicions que han sigut televisades és baixa i segons Edoardo Barbi (comunicació personal, 07/04/2023), poc exitosa. Malgrat això, afirma que té sentit plantejar-les i que col·laboren a donar un pas endavant per aquest esport. Segons diu, seria adequat educar al públic per mitjà d'una retransmissió més completa que expliqui bé com funciona aquest esport. En casos com el Futbol o la MotoGP, no sols es mostren imatges del mateix esport, sinó que també s'expliquen factors que hi giren al voltant. Un exemple que critica Barbi (07/04/2023) és el Barcelona World Roller Games 2019, on, segons diu, els comentaristes no tenien coneixements sobre l'esport i els participants. Des del punt de vista d'un públic que no és expert, és difícil poder arribar a aprendre alguna cosa o assabentar-se del que està passant.

2.5. Tècniques de gravació característiques del *downhill skate*

2.5.1. Follow Car

La presa *follow car* ja ha sigut descrita breument en apartats anteriors, però cal posar-hi especial atenció. D'entrada, consisteix a col·locar una càmera al capó d'un cotxe per aconseguir una presa de seguiment al patinador, però, quins són els avantatges d'aquesta tècnica? Segons Escoda (28/12/2022) un gran avantatge és la possibilitat que ofereix de gravar amb un bon

suport tenint la càmera ben assegurada. Com a conseqüència, les possibilitats augmenten, ja que no existeix la preocupació del pes de la càmera o de l'objectiu. I, quant al resultat visual, Escoda (28/12/2022) també destaca que és un tipus de presa en què s'aprecia molt bé la tècnica del patinador i la sensació de moviment, a banda que manté una bona estabilitat. Malgrat tot, també apunta a l'inconvenient que la presa *follow car* és tan estàtica que sols ofereix un únic punt de vista del patinador.

A més a més, cal tenir en compte que gravar amb un cotxe seguint a un patinador a gran velocitat a una distància d'un metre no és gens fàcil, requereix una bona tècnica de conducció i un cotxe amb unes bones prestacions. Escoda (28/12/2022) recorda la seva experiència com a *follow car* a la carretera de Pasul Vulcan a Romania, potser la carretera més complicada i perillosa del campionat mundial amb una velocitat punta de 120 kmh. Explica que va haver de fer-se amb un cotxe que pogués seguir als patinadors en aquelles condicions, per la qual cosa no podia ser un cotxe qualsevol. El més preocupant era que pogués aguantar els canvis de rasant mentre girava a aquelles velocitats, de manera que el cotxe havia de tenir una suspensió més dura que els de sèrie. També, una de les consideracions que destaca és que qui grava ha d'adaptar la conducció en certa manera si vol aconseguir un bon resultat, amb la gran dificultat de mantenir una distància constant amb el patinador, sobretot en corbes.

2.5.2. Càmera en mà

Parlant de formes de gravar, Grossman (2008) fa referència a la popularment coneguda com a *followcam*, que consisteix en una presa de seguiment al patinador. En una producció amb pressupost, aquest tipus de preses es durien a terme a partir de grues, raïls o sistemes de *steadycam* professionals. Tot i això, les produccions d'aquests esports en concret no solen tenir un suport econòmic elevat, de manera que aquest tipus de preses s'efectua a partir d'un patinador que amb la càmera a la mà grava al subjecte principal.

Les preses *followcam*, diu, és recomanable que es filmin a prop del patinador. En part per què l'operador s'estarà movent sobre un *skate* i la presa pot quedar molt tremolosa si s'utilitzen angulacions tancades, de forma que es treballa amb grans angulars o ull de peix. I segonament,

per què l'objectiu d'aquest tipus de presa és mostrar moviment i tal com afirma, una presa molt propera al patinador exagerarà aquesta sensació (Grossman, 2008).

Encara que el que Grossman (2008) recull és des d'una experiència més propera al *street skate*, en el cas del *downhill skate* la teoria es força similar: l'operador utilitza la taula per baixar a gran velocitat filmant a la resta de patinadors. Però, en aquest cas la dificultat i la tècnica necessària per aconseguir-ho és digna d'objecte d'estudi. Oscar Rodríguez (comunicació personal, 08/04/2023) coincideix amb Grossman afirmant que és necessari que les preses s'efectuïn des d'una posició propera al subjecte, és més complicat i perillós però s'aconsegueix un millor resultat. En aquest sentit, afegeix que aproximant la càmera a terra, es genera una sensació de més acceleració i velocitat amb un pla contrapicat, el qual fa que el subjecte quedi més grandiloqüent. Des d'una posició més elevada, s'obtenen unes sensacions més calmades, atorgant més importància a l'entorn i al patinador dins d'aquest. Normalment, segons diu, és preferible moure's al voltant del subjecte i aconseguir diferents angles perquè el vídeo (si es vol plantejar com a *raw run*) no es faci avorrit. Malgrat això, si s'està buscant una presa concreta per a un muntatge sí que se solen mantenir plans més llargs.

A partir de l'experiència d'Escoda (28/12/2022), la dificultat o el perill d'aquesta tècnica és que s'ha d'adaptar la manera de patinar de qui grava al fet que tindrà una mà ocupada en tot moment. Rodríguez (08/04/2023) afirma que el pes de la càmera farà que el centre de gravetat de l'operador canviï, el que es traduirà en el fet que les sensacions sobre la taula seran diferents de les que tindria en situacions corrents.

Explica Escoda (28/12/2022) que els suports més usats solen ser el *scorpion* o el volant. Segons Rodríguez (08/04/2023), operar amb càmeres grans és complicat i el suport que s'utilitzi és de gran importància. És necessari un suport que permeti mobilitat i estabilitat. Segons afirmen, tant Rodríguez (08/04/2023) com Escoda (28/12/2022) han optat per fabricar-se el seu propi suport. En aquest cas explica Rodríguez (08/04/2023) que es tractaria d'una espècie de gàbia feta amb tubs de PVC, la qual té una estructura principal en forma de marc que protegeix l'objectiu per la part frontal, de la que hi neix una segona estructura en forma de *handle* (similar al que tindria un *scorpion*) que envolta la càmera per la part posterior. Què s'aconsegueix amb aquest sistema? Rodríguez (08/04/2023) diferencia dues funcions principals. Una és protegir la càmera, ja que si aquesta cau, aquest tipus d'estructura evitarà que cap angle ni de l'objectiu ni del cos fregui amb el terra. L'altra raó és que ofereix diversos punts de subjecció per a les mans

del patinador, inclús es pot subjectar amb una mà buscant un punt d'equilibri. A l'hora de parlar del material i la configuració de càmera adequada per aquest tipus de presa, Rodríguez (08/04/2023) menciona la necessitat d'utilitzar objectius amb un angle de visió elevat. Per què? Explica que el 8 mm permet abastar més acció, gravar un *raw run* amb la càmera a la mà és molt complicat, centrar-se en un personatge concret sense haver practicat la presa és difícil. Amb angulacions més grans però, un té molt més marge d'error.

A diferència d'altres creadors de contingut, Rodríguez (08/04/2023) treballa a 25 fps, però amb obturacions més altes del que seria habitual amb el fi d'aconseguir menys *motion blur*, prioritzant que el *frame* es vegi més nítid i mantenint la sensació de moviment. També explica que sempre ha treballat amb diafragmes molt tancats per obtenir més profunditat de camp. Segons diu, aquesta manera de treballar es deu al fet que considera aquest tipus de tècnica com un apropament a la fotografia de paisatge més que al vídeo, els plans que busca els pensa com a fotografies on es vegi el patinador dins l'entorn. Es tracta d'un clar exemple de la varietat de metodologies que existeixen i que són dignes d'estudiar i tenir en compte.



Fig. 2.1. Fotografia càmera en ma
(Oscar Rodríguez, 2019)

2.5.1. GoPro:

Es tracta d'una càmera de mida reduïda que ofereix una gran versatilitat de muntatge i resistència, el qual és òptim per ser utilitzada en esports extrems. Per això, segons Bédard i Philippe (2015) "les càmeres GoPro s'han convertit ràpidament en una part important de la cultura mediàtica actual" (p.1). Gràcies a les seves característiques tant físiques com tècniques es permet el seu ús en qualsevol ambientació i des de punts de vista molt diversos i originals. Tanmateix, "el mode d'utilització més usual és el punt de vista subjectiu, a partir de la col·locació de la càmera en el casc d'un mateix" (Bédard i Philippe, 2015, p.1).

A nivell tècnic les càmeres GoPro contenen un objectiu ull de peix que permet un angle de visió de 170° i la capacitat de filmar a 240 *frames* per segon. Com a resultat d'utilitzar un sensor de tan petites dimensions aconsegueixen mantenir una gran profunditat de camp, fins al punt que tots els elements de la imatge estan enfocats (Bédard i Philippe, 2015).

2.6. Muntatge en vídeos esportius

Grossman (2008) dedica unes línies a l'edició, i defensa que als vídeos d'esports d'acció els sol mancar un fil narratiu, per això, s'aplica una estructura musical que articula el muntatge. En aquest cas es podria classificar com una funció estructural de la música (Lopez Roman, 2014). Aquest recurs arriba fins al punt de quadrar els moviments del patinador amb els *beats* de la música, generant més impacte en l'actuació. A més, subordinar el muntatge a la melodia genera fàcilment un ritme visual, ja que, aquest està establert, de manera que els talls es visualitzen de forma més harmònica (Grossman, 2008).

2.6.1. Muntatge Mètric

Aquesta estructura sense narració, sovint aconsegueix captar l'atenció de l'espectador amb un tipus d'articulació que es relaciona amb el muntatge mètric. Aquest, segons Eisenstein (1977), té en compte la longitud dels talls i els coordina, mantenint la mateixa duració en cada un, com si es tractés d'un compàs musical. Reduint la proporció dels talls es genera tensió i es dinamitza el ritme. En aquest sentit, segons diu, no és el contingut sinó l'estructura la que dictamina on comença i on acaba un tall (Eisenstein, 1977). Aquesta dinàmica funciona molt bé en vídeos esportius. On es busca generar tensió per mitjà del muntatge, amb un ritme que sol ser accelerat per captar l'atenció de l'espectador.

2.7. La qüestió dels patrocinadors

Segons Barbi (07/04/2023) els principals patrocinadors d'aquest esport són Loaded, Powell, Madrid i Rayne. Però afirma que hi ha hagut cicles on segons la moda del moment hi ha marques que prenen la davantera gràcies als *riders* que tenen a l'equip. Malgrat això, diu que solen ser les més petites o locals les que patrocinen competicions i esdeveniments. Aquestes necessiten revitalitzar l'esport per sobreviure, les marques més sòlides, en canvi, s'ho poden estalviar. Afirma que hi ha hagut marques que han crescut i s'han fet fortes gràcies al seu equip de patinadors. Com funciona aquesta relació entre la marca i els seus *riders*? L'ideal, segons diu, seria que totes les marques fessin un contracte amb un sou als seus representants. Per desgràcia, nega que l'economia actual d'aquest esport s'ho pugui permetre i el patrocini es limita a aportacions de material i ajudes econòmiques per a competicions i projectes. Què es demana a canvi? Segons explica, els vídeos centrats en el producte han desaparegut, ara s'utilitzen vídeos del *rider* per atorgar valor a un producte. De manera que es demana que els representants de la marca siguin constants a les xarxes. Es tracta però d'un contingut molt més superficial. A les marques els hi interessa ara un tipus de *media* que va en la línia del que la societat vol, necessiten guanyar seguidors per a ser més conegudes i tenir més visibilitat.

3. Marc Conceptual

3.1. L'apreciació de la velocitat i el moviment

En la filmació d'un esport que es caracteritza per la velocitat és clau entendre com configurar la càmera per tal que s'aprecii el moviment de la manera més convenient en cada cas. Hi ha diferents alternatives pel que fa a la configuració de càmera i una gran quantitat de factors que poden afectar el resultat.

3.1.2. *Motion blur*

Segons Gong et al. (2017), “el *motion blur* és quelcom omnipresent en la fotografia, especialment si s'utilitzen dispositius mòbils com càmeres *onboard*” (p.1). Aquest pot estar creat bé pel moviment de la càmera o bé pel moviment intern dels objectes en el pla durant l'exposició (Gong et al. 2017).

Frame Rate:

Un dels paràmetres fonamentals que defineixen la fluïdesa del moviment en un vídeo és el *frame rate* o fotogrames per segon.

El *frame rate* és la freqüència de registre o reproducció d'imatges o *frames*. És el nombre d'imatges per segon que tindrà la nostra seqüència de vídeo. Cal recordar que un vídeo no és altra cosa que una successió d'imatges estàtiques denominades fotogrames o *frames*, que al reproduir-se a una velocitat determinada, general la il·lusió del moviment. (López Aliaga. 2020, p.14).

Tot i que en cinema es treballa a un estàndard de 24 fps en vídeo es poden trobar dos estàndards diferents segons el sistema europeu, (PAL) 25 fps, o l'americà, (NTSC) 30 fps (López Aliaga, 2020).

El sentit que aquests estàndards es trobin entre els 24 i 30 fps és deu a què "l'ull humà sols és capaç d'interpretar seqüències de 25 fotogrames com a una cosa continua" (García, 2018).

Velocitat d'obturació:

L'altre paràmetre que afecta el *motion blur* és la velocitat d'obturació:

(...) el temps que l'iris de la càmera està obert i el sensor està exposat a la llum. Una velocitat d'obturació més lenta exposa el sensor a la llum durant un període de temps més llarg, aconseguint que els objectes es desenfoquin més que si s'utilitzés una de més ràpida. En canvi, una velocitat d'obturació molt alta, pot exposar tan ràpidament que inclús els objectes que estan en moviment no es veuen desenfocats. La quantitat de desenfocament marca la diferència de com es percep el moviment. (Vegas, 2022).

Antigament, es mesurava l'obturador en graus, ja que es tractava d'una peça mecànica circular que permetia/evitava el pas de la llum al sensor. Les càmeres actuals ho mesuren en fraccions de segon (López Aliaga, 2020).

Llei dels 180°:

El *frame rate* i el *shutter speed* estan íntimament relacionats i, segons el número de fotogrames per segon que es vagi a utilitzar, s'haurà de configurar una determinada velocitat d'obturació. Com a norma general, la fórmula que s'empra per calcular l'obturador segons el *frame rate* utilitzat és la següent; $1/2x$, on substituïm la X pel *frame rate* que estem utilitzant. (López Aliaga, 2020, p.16).

Vegas (2022) sosté que per una banda, el vídeo a 60 fps aporta un aspecte completament natural del moviment. Segons diu, és el que s'acostuma a utilitzar en televisió i és el que sembla més natural als ulls d'hom, ja que utilitza una gran quantitat de fps. Tot i això, segons Escoda (28/12/2022) aquest resultat no interessa en aquest cas. Diu, que per accentuar la velocitat es necessita que s'apreciï de forma més exagerada el desenfocament del moviment.

Afirma Vegas (2022) que, a diferència de l'exemple anterior, en cinema es roda a 24 fps en lloc de 60, el que ofereix un moviment una mica menys fluid. Per altra banda, es treballaria amb una obturació d'1/48 (Vegas, 2022). Aquesta relació de paràmetres és, per a Escoda (28/12/2022) el punt de partida amb el qual treballar la sensació de velocitat.

3.2. *Slow motion*

Els paràmetres l'obturador i el *frame rate*, ja mencionats en l'apartat anterior, també s'apliquen de cara a la utilització d'aquesta tècnica. El *slow motion* és també una eina a tenir en compte de cara a la realització de vídeos esportius. Captar el detall dels moviments de forma fluida atorga valor al vídeo i contrasta amb la sensació de velocitat que poden atorgar les preses *follow car* o càmera en mà. En què consisteix aquesta tècnica?

Va ser l'any 1904 quan El fisc i amant del cinema August Musger patenta el primer sistema relacionat amb el *slow motion* (García, 2018).

Aquest efecte s'obté al gravar una escena amb un número de fotogrames per segon (velocitat de quadre) superior a la velocitat de projecció, d'aquesta manera, l'escena es reproduïx a la mateixa velocitat que una escena normal fa la sensació de desenvolupar-se més lentament perquè durant la gravació el registre va ser molt més ràpid. (García, 2018).

For The Cinematic Look	
Standard	Shutter Speed
23.986	48
24	48
25	50
30	60
Slow Mo <small>(to be reverted to 24fps)</small>	
60	120
100	200
120	240
200	400

Fig. 3.1. Taula *shutter speed - frame rate*

(McGregor, 2023)

Com es pot veure a la figura 3.1 un factor a tenir en compte, segons la llei dels 180° es que a l'utilitzar un major *frame rate* s'ha d'adaptar també el *shutter speed*, reduint el seu temps, i per tant perdent exposició.

3.3. El gran angular i l'ull de peix

Tal com esmenta Grossman (2008), contenir una referència estàtica en el pla pot fer que s'accentui la velocitat del patinador que se segueix mentre es grava. Aquesta afirmació es relaciona amb el que comenta Sanso (6/12/2022) sobre les diferències entre filmar un *follow car* en una carretera envoltada de camps o en una en mig del bosc. La sensació de velocitat serà major en aquella presa que contingui elements estàtics de referència als marges del pla, pel que és necessària una òptica amb un angle de visió prou gran per poder enquadrar aquestes referències.

Les òptiques gran angular i ull de peix es caracteritzen per oferir una visió hemisfèrica que es plasma en un pla 2D i inevitablement es genera una distorsió. Aquesta distorsió no afecta la nitidesa, però sí que provoca un efecte antinatural si l'angulació és molt exagerada (Bettonvil, 2005).

El fet d'abastar tant espai escenogràfic ocasiona que les imatges contindran molts elements tant propers com llunyans i serà difícil facilitar un centre d'interès (Guy, 2012). El qual és un inconvenient, ja que el patinador també es veurà més petit dins del conjunt d'elements. Caldrà, segons afirma Escoda (28/12/2022), filmar-lo des de ben a prop en tot moment, per la qual cosa augmenta la perillositat i la necessitat d'una gran experiència per part del conductor o patinador de seguiment.

3.4. Distàncies focals llargues

Segons Braulio (2017b), els objectius amb distàncies focals llargues cobreixen angles de visió molt reduïts. Fan propers els objectes llunyans. Però, quins efectes tenen en el tractament fotogràfic de la imatge? Segons explica, "el teleobjectiu crea l'efecte de comprimir l'espai, la profunditat es redueix, el que fa que tot sembli més pla" (Braulio, 2017b).

A més, diu que "al contrari del que pugui aparentar, un teleobjectiu pot semblar que ens apropa a una persona, per exemple, ja que podem centrar-nos en aquesta, però la forma de mostrar-nos-la es des d'un punt de vista llunyà" (Braulio, 2017b).



Fig. 3.1. Comparació distàncies focals

(Elaboració pròpia, 2023)

3.5. El so

Segons Chion (1993), una imatge pot contenir internament elements que es mouen i elements estàtics. En canvi, el so, inevitablement conté un desplaçament constant per mínim que aquest sigui, resultant d'un moviment o d'un trajecte. Segons diu, la informació sonora s'integra més fàcil, ràpid i nítidament en la memòria, donat que la imatge és més difícil de processar pel cervell. En aquest cas interpreta simultàniament l'espai i el temps, mentre que el so, per la seva part, se centra en un sol objecte i segueix la seva temporalitat. Per tant, Chion (1993) afirma que "davant d'un primer contacte amb un missatge audiovisual la vista és, doncs, més hàbil espacialment l'oïda temporalment" (p.18).

Chion (1993) posa l'exemple de les pel·lícules de kung-fu, en les quals els moviments agressius dels lluitadors s'acompanyen d'accentuacions sonores ràpides com xiulets, crits, xocs... D'aquesta manera el so actua sobre la imatge puntuant i destacant trajectes visuals concrets.

Aquesta característica es podria relacionar pràcticament amb un "efecte il·lusori que denota un moviment ràpid en la imatge que en realitat no hi és" (Chion, 1993, p.18).

4. Anàlisi de referents

4.1. Referència per les tècniques de percepció del moviment

4.1.1. Alex Ameen

ValhallaLongboards és una marca de taules estatunidenca fundada per Alex Ameen l'any 2013. Durant els anys 2014-2017 van aconseguir generar un gran públic amb els seus vídeos de marca.

En aquell moment el seu estil era quelcom revolucionari. S'ha de considerar que es venia d'una època on els vídeos de *downhill skate* buscaven unes sensacions que tenien a veure amb l'experiència, i que sovint es relacionaven amb un ambient despreocupat o tranquil·litzador, utilitzant plans recursos i fragmentant l'acció. No obstant això, Alex Ameen busca tot el contrari, vol mostrar la part perillosa d'aquest esport. Es tracta d'un moment (anys 2015-2016), on en categories com el *street skateboarding* hi comença a arrelar un estil de patinatge i de vestimenta que apunta a quelcom més agressiu o brut, comença a tenir presència el concepte *thrasher*. Aquesta idea prové de Thrasher Magazine, on s'hi mostra contingut relacionat amb el món del *skateboarding* i les seves novetats. Thrasher Magazine també es va convertir en un famós canal de YouTube on es poden trobar vídeos de *skaters* d'arreu del món. Així doncs, el contingut d'Alex Ameen es relaciona amb aquesta tendència a mostrar una cara més agressiva o perillosa d'aquests esports, el qual va ser una novetat. Els vídeos d'Ameen es caracteritzen per la presa *follow car*, ja que conformen el 90% de les imatges dels seus vídeos. Tal com s'ha mencionat, Ameen busca una sensació trepidant en els seus vídeos. Com ho aconsegueix?

A l'hora d'analitzar el seu estil de forma tècnica, Escoda (28, 12, 2022) considera que va ser un dels primers a preocupar-se per la percepció de la velocitat en la imatge. Va començar a utilitzar gran angulars per filmar en *follow car*. No obstant, tal com afirma Escoda (28, 12, 2022) la posició de la càmera també afecta al resultat final. Una de les qüestions més destacables sobre la tècnica d'Alex Ameen és justament aquesta. Sol posar la càmera molt baixa en el capó del cotxe i molt avançada intentant que la meitat inferior del pla sigui asfalt i per sobre quedi el patinador i el paisatge. Però la cerca de la percepció de la velocitat no es queda només en la configuració de la càmera, sinó que hi ha elements de postproducció que també poden afectar. Explica Escoda (28, 12, 2022) que una altre de les aportacions que va fer Alex Ameen va ser la

implementació d'una lleugera correcció de lents en postproducció. Què genera aquesta correcció? El que fa aquesta eina és bàsicament corregint la distorció que crea el *fish eye* en els elements dels marges. El que genera que sobretot en les cantonades la ràtio de velocitat a la qual es mouen els objectes sigui exponencial. Cosa que l'ull de peix ja genera de per si, però la correcció de lents ho accentua (visualitzar fig 4.1).



Fig. 4.3. Fotograma 1 Sho Stopper Valhalla Part

(ValhallaLongboards, 2016)

Pel que fa al contingut, cal fixar-se que Ameen sol gravar en carreteres perilloses i de gran dificultat pel patinador. Una de les eines més característiques per captar l'atenció de l'espectador són les caigudes i els moments de gran perill, els quals solen abundar en els seus vídeos (visualitzar figura 4.2).



Fig. 4.4. Fotograma 2 Sho Stopper Valhalla Part

(ValhallaLongboards, 2016)

A més, sol acompanyar la imatge amb un tipus de música que acompanya i accentua aquestes sensacions. Tanmateix, en alguns dels vídeos més radicals quant a estil s'hi pot veure una aproximació a sensacions més surrealistes o conceptuals que van més enllà de la mostra d'imatges de l'esport. Alguns exemplars són *The Black Dolphin (2016)* i alguns capítols de *Kings of the Mood (2016)*. Les temàtiques que sol abordar Ameen en els seus vídeos són variades. En el canal de ValhallaLongboards s'hi poden veure diversos vídeos que giren al voltant d'un producte de la mateixa marca, com *Master Blaster in Mecca (2016)*, fent un paper publicitari però que no té un format diferenciat a altres vídeos del canal, ja que manté el seu llenguatge i estil característic. També s'hi poden veure continguts més documentals de llarga duració, com el ja mencionat *Kings of the mood (2016)*, que mostra imatges de diferents patinadors d'arreu del món en diversos episodis que es divideixen segons país o regió.

No obstant, Ameen també ha generat contingut fora de ValhallaLongboards quan ha sigut contractat per marques com BearTrucks o SHelmets i comunicadors com SkateSlate o SkateHouseMedia, en els que ha produït vídeos de competicions, de personatge i d'altres categories.



Fig. 4.5. Fotograma Bad Decisions Alex Best of: 2016

(SkateSlate, 2016)

La seva relació amb les proves de càmera i el producte final te a veure amb les preses *follow car* i el posicionament de la càmera propera a l'asfalt.

4.2. Referència per la utilització de recursos de muntatge en un sentit humorístic i experimental

4.2.1. KABOB kabob

KABOB kabob és un canal de YouTube propietat de Kavon Zamanian. En l'àmbit temàtic la característica principal dels seus vídeos és el tractament de l'humor a partir de caigudes, moments perillosos i un estil d'edició i muntatge molt característic. La seva obra més representativa és la sèrie de vídeos *Downhill Skateboarding EXPOSED (2016)*, on a partir de tot el material aconseguit amb les GoPro que ell i els seus companys incorporen als seus cascos mentre patinen, du a terme un recull dels moments més trepidants, perillosos, però també humorístics i anecdòtics de les diferents jornades.

Per tant, es pot intuir que es tracta d'un procés creatiu que no posseeix una preproducció prèvia al rodatge, sinó que té més a veure amb captar l'atzar del moment i l'essència de les sessions de patinatge d'un grup d'amics.



Fig. 4.6. Fotograma Downhill Skateboarding EXPOSED

(KABOB kabob, 2016)

A nivell tècnic, Zamanian no es preocupa per la qualitat de la imatge, sinó tot el contrari. La decisió d'utilitzar la GoPro com a eina de gravació principal es relaciona amb poder captar l'atzar del moment des d'un punt de vista subjectiu dels personatges sense interferir en l'acció d'aquests. No obstant això, la producció no mostra la seva faceta més original i característica, sinó la postproducció.

L'essència dels vídeos de KABOB kabob es troba en el seu estil de muntatge i tractament de la imatge. Tal com s'ha mencionat, no es preocupa per la qualitat d'aquest aspecte, pel que fa ús de tots els elements expressius bàsics possibles per aconseguir explicar, de manera humorística, les diferents situacions que ell i els seus companys es troben quan surten a patinar. El zoom digital, l'alteració de la velocitat de la imatge (de forma exagerada), la música anempàtica, els plans descontextualitzats, els grafismes en la imatge i l'alteració dels nivells sonors per emfatitzar frases són alguns dels seus recursos de muntatge més recurrents.

L'estil de KABOB es té en compte per entendre el context i les tipologies de vídeos que s'han posat de moda al llarg dels anys. Malgrat això, no es tindrà en compte aquest estil de cara a les proves de càmera i el producte final.

4.3. Referent per l'estètica

4.3.1. Red dirt Motion

Aquest canal, també producte de Kavon Zamanian, es podria considerar l'antítesi de KABOB kabob. Destaca per una presentació molt cuidada que, a partir de la música i un muntatge que intenta passar desapercebut genera una harmonia que es plasma en vídeos de llarga durada.

La seva obra més representativa és *Recolections (2017)*, en la qual mostra un recull de diferents gravacions *follow car* d'arreu del món i amb diferents patinadors. Com s'ha comentat, el seu estil d'edició busca cuidar la forma i trobar en el *downhill skate* certa harmonia i tranquil·litat amb ajuda de la música i el muntatge.



Fig. 4.7 Fotograma *Recolections*

(Red dirt Motion, 2017)

No obstant, també podem trobar vídeos com *CHUBERNAUT (2015)* amb un contingut que busca l'acció i la sensació de velocitat que recorda més als vídeos d'Alex Ameen.

Un altre dels títols importants a destacar és *CORE (2016)*, sobre el conegut patinador Lars Troutwine, s'hi pot apreciar un ús més divers de plans. A banda de mostrar la tècnica del patinador a partir de la presa *follow car*, el muntatge s'enriqueix amb l'ús de plans recurs de l'ambientació i algunes preses panoràmiques del patinador des de l'exterior de la corba les quals ajuden a crear dinamisme.

Tècnicament es pot apreciar que, tot i que utilitza objectius gran angular, no busca accentuar de forma exagerada la sensació de velocitat, acostant la càmera a terra, filmant a curta distància del patinador o efectuant una correcció de lents en postproducció, sinó que opta per aconseguir una presa que es vegi prou ràpida, però que també s'hi apreciï l'entorn i la resta de components que formen la imatge, com el paisatge o la il·luminació. Per aquesta raó posiciona la càmera en un punt superior al cas d'Ameen així, com la distància amb el patinador es major.

Es pretén provar la seva manera de rodar *follow cars* així com el seu posterior ús en muntatge de cara a les proves de càmera i el producte fina. Ja que contrasta amb el tipus de presa més agressiva a la que s'acostuma a aferrar Alex Ameen.

4.4. Referent pel muntatge

4.4.1. Tom Flinchbaugh

Tom Flinchbaugh és segurament el productor que compta amb més pressupost d'entre tots els referents que s'han mencionat. El seu nom ha crescut a partir de produccions finançades per marques americanes com Prism Skate Co, Blood Orange o Caliber Truck Co.

Els seus vídeos es caracteritzen per disposar d'una gran qualitat tècnica i de producció. Les seves preses *follow car* destaquen per l'estabilitat i un resultat visual molt treballat que en la majoria de casos no premia l'espectacularitat, sinó l'estètica i l'harmonia en la imatge. En els vídeos de Flinchbaugh s'hi poden apreciar plans i moviments de càmera recurrents en el món audiovisual: panoràmiques de seguiment horitzontal, plans generals d'una corba o plans sencers de personatge... Tot i això, també es poden apreciar plans molt singulars amb angulacions

aberrants o forçades. Un exemple seria el pla des de la finestra de l'autobús en el vídeo *Hindsight* (2019) al canal de Prism Skate Co (visualitzar figura 4.8).



Fig. 4.8. Fotograma Hindsight

(Prism Skate Co, 2019)

No obstant això, és en la postproducció on destaca més el seu estil. L'ús de preses descontextualitzades i a càmera lenta per generar una introducció amb l'ajuda de grafismes és un dels seus recursos més repetitius. També, utilitza filtres per generar una textura analògica o efectes de cremades de cel·luloide per realitzar transicions.

En parlar del seu estil de muntatge es pot apreciar com, de la mateixa manera que ho fan la major part dels referents, a partir d'un muntatge rítmic fent servir l'estructura i el compàs de la cançó per generar més impacte en el moviment del patinador. També cal destacar l'ús reiterat de càmeres lentes, les quals no empra per apreciar millor la tècnica del patinador, sinó per accentuar certs moviments o generar un lligam visual amb la música. D'altra banda, també usa el recurs de fragmentar una mateixa acció en diversos punts de vista de manera que genera més dinamisme.

Com ha mencionat Grossman (2008), fragmentar un truc en diversos plans no és recomanable de cara a un públic expert, ja que prefereixen apreciar la totalitat del truc. Si més no, cal tenir en compte que els vídeos de Flinchbaugh solen anar destinats a marques que volen vendre el seu producte de manera que els interessa captar l'atenció del públic tant expert com inexpert. Tanmateix, Flinchbaugh també ha produït *videoparts* on l'essència d'aquestes és plasmar la qualitat tècnica de patinatge del subjecte. Es poden veure exemples d'èxit com les *videoparts* de Cole Trotta (2021) i Owen Fox (2022) on mantenint la fragmentació de l'acció i l'ús de plans recurs respecta, quan és necessari, la resolució d'un truc complet sense talls ni canvis de pla que permetin visualitzar-lo per complet. I inclús documenta fites personals de forma detallada, com superar les 70 mph en el cas del ja mencionat vídeo Owen Fox (2022).



Fig. 4.6. Fotograma Cole Trotta (Prism Skate Co, 2021)

La tipologia de plans externs a l'acció que Flinchbaugh utilitza d'una forma més estètica i cinemàtica, amb càmeres lentes i plans molt treballats es vol tenir en compte de cara al producte final i les proves de càmera.

4.5. Referent per la documentació de *road trips*

4.5.1. Perropro

Perropro és conegut pels seus vídeos temàtica *road trip*. Els títols més representatius d'aquest creador són *España Extraña* (2014), *A portuguese adventure full length* (2015) o *Longboarding China Documentary* (2015) entre d'altres. Perropro fa ús de diversos recursos expressius per explicar les seves aventures arreu del món. Un dels recursos més visibles és l'ús d'un muntatge rítmic amb una gran riquesa quant a varietat de plans. L'ús de plans recurs que mostren de manera més amplia l'escenari i seqüències on es poden apreciar les vivències dels patinadors fora de l'activitat principal (patinar), narren de manera visual el transcurs dels viatges (visualitzar figura 4.7). A part, en alguns casos com *Espanña Extraña* (2014) o *Longboarding China Documentary* (2015) utilitza recursos verbals com la veu en off per part d'ell i dels personatges.



Fig. 4.7. Fotograma de A Dominican Adventure (Perropro, 2015)

És important tenir en compte en relació amb el que deia Grossman (2008) sobre els *road trips* que en els vídeos de Perropro es busca traslladar la pràctica del *downhill skate* a les vivències d'una aventura, barrejant l'apreciació de la tècnica dels patinadors amb les vivències d'aquests en el nou escenari encara per descobrir. Per tant, no intenta omplir els seus vídeos de preses espectaculars i de gran nivell tècnic per a un públic de nínxol, sinó que intenta captar l'emoció que hi ha al darrere d'aquests tipus d'experiències.

Un altre recurs tècnic que ajuda a ambientar l'espectador en l'escenari és l'ús d'un estil musical adequat a la situació geogràfica on es troben, per exemple, es pot apreciar en la introducció de *A portuguese adventure full length (2015)*, uns acords de guitarra espanyola que ambienten a l'espectador a Lisboa.

Igual que en el cas de KABOB, a Perropró se'l menciona per contextualitzar amb els diferents estils i maneres de fer dels diferents creadors. Malgrat això, aquest treball busca un estudi tècnic enfocat en la filmació de l'acció de patinar. Tot i que la majoria dels vídeos contenen també una part més vivencial, aquesta no es tindrà en compte de cara a les proves de càmera i el producte final.

5. Definició d'objectius i l'abast

L'audiovisual del *downhill skate* ha evolucionat durant els darrers anys, les tècniques i la qualitat dels resultats han millorat. Malgrat això, es tracta d'un esport encara molt minoritari, cada creador de contingut té la seva pròpia metodologia i, per tant, no existeixen uns fonaments teòrics generalitzats.

5.1. Objectiu principal

L'objectiu principal d'aquest treball és la construcció d'una base teòrica sobre la realització de vídeos de *downhill skate*. A partir d'entrevistes a diferents creadors i la realització de proves de càmera es redacta una memòria examinant i explicant detalladament el funcionament i resultats de cada mètode posat en pràctica i el perquè del seu èxit o fracàs.

Per culminar aquest objectiu es realitza un últim apartat on es plasmen les conclusions extretes del total de les proves i la informació obtinguda.

5.2. Objectiu secundari

L'objectiu secundari d'aquest treball és dur a la pràctica la teoria apresada, tot realitzant un producte audiovisual. Aquest tracta de captar la diversitat de tècniques estudiades a les proves de càmera per concloure amb el procés de realització. D'aquesta manera, amb la construcció d'una base teòrica i la posterior posada en pràctica, es complirien els dos objectius principals d'aquest treball.

5.3. Abast

Aquest treball inclou, pel que fa a la preproducció, un estudi teòric sobre les bases de la realització de vídeos de *downhill skate*. Aquest compta amb l'anàlisi de diferents referents, un estudi de caràcter teòric dels paràmetres i objectius de càmera que poden ser d'interès en aquest tipus de producte i la posterior realització de proves visuals. Quant a la producció, es pretén posar en pràctica la teoria elaborada en la preproducció, aconseguint generar un producte que

mostri la varietat de tècniques que es poden utilitzar en la realització de vídeos de *downhill skate*. Finalment, en la postproducció del treball es duu a terme tant el muntatge com l'etalonatge. Tanmateix, aquest projecte no abasta la difusió del resultat.

6. Metodologia

Tal com s'ha mencionat en l'anterior apartat, aquest treball compta amb dos objectius principals. El primer consisteix a generar una teoria a partir de la qual assentar unes bases per a poder treballar en el segon objectiu, que es podria considerar una preproducció. Tanmateix, en tractar-se d'un esport molt minoritari, no és possible trobar informació precisa sobre les diferents tècniques de filmació i els paràmetres de càmera a utilitzar per a aconseguir segons quin resultat. Per aquesta raó, es recorre a entrevistar i analitzar diferents creadors de contingut per entendre i redactar una teoria sobre aquests conceptes. Cal considerar també que aquesta falta de bases tècniques és el que dona sentit a aquest primer propòsit i a la totalitat d'aquest treball.

6.1. Preproducció

6.1.2. Entrevistes

Per les raons que s'han mencionat, les entrevistes constitueixen una part important del contingut teòric i de la preproducció d'aquest treball. A continuació s'exposen els diferents referents a entrevistar i les raons per les quals se'ls ha escollit.

En primer lloc, Esperanza Navarro (propietària de KainaSkateshop). L'objectiu d'entrevistar a Navarro gira al voltant del coneixement històric d'aquest esport. Navarro és propietària de KainaSkatechop, que conté un petit museu històric sobre el *downhill skate*. És per aquesta darrera dada que es considera una persona amb prou coneixement per poder complementar la falta de documentació històrica sobre aquest esport i informar-se sobre un context previ.

En segon lloc, Joan Sanso (fotògraf i *filmmaker* oficial de la federació catalana de patinatge), el qual és considerat una persona experimentada en la producció de vídeos de *downhill skate*. Ha treballat per *Long Island* produint vídeos d'estil *road trip* i ara treballa per la FCP produint vídeos de les diferents competicions que s'organitzen. Els temes pels quals Sanso interessa com a font d'aquest treball és tant pels coneixements tècnics sobre la producció d'aquests com sobre l'evolució de la realització de vídeos d'aquest esport.

En tercer lloc, Oscar Rodríguez (realitzador de vídeos per marques), que des de fa sis anys treballa com a *content creator* per marques com *AtopicSupplies* o *KainaSkateshop*. Per aquesta raó se'l pot considerar una persona entesa en les tendències actuals sobre realització de vídeos de *downhill skate*.

En quart lloc, Marc Escoda (productor de vídeos per *Longobard Mediterranea*), que és una persona de valor per aquest treball pels seus coneixements sobre tècniques de càmera quant a la percepció de la velocitat i l'experiència en diverses tècniques de gravació com el *follow car* o la càmera en mà. Ha pogut participar en gravacions a les carreteres més complicades del campionat mundial com a conductor.

En cinquè lloc, Edoardo Barbi (copropietari de Mambo Gloves i team manager de Luca Longobards i Urethane Burners). El seu testimoni pot aportar el punt de vista de les marques i empreses que participen en aquest mercat. Què els interessa quant al que es mostra en els vídeos dels seus patinadors? Com funciona un patrocini?

El mètode que se segueix per tal d'extreure la informació dels entrevistats no busca una dinàmica de preguntes concretes amb respostes concretes, sinó que s'exposen temes, diferents per a cada entrevistat, i aquest reflexiona sobre la seva experiència en relació. A partir de les reflexions dels entrevistats sorgeixen preguntes més concretes, de vegades prèviament pensades, sobre qüestions tècniques que van a buscar el detall. Malgrat això, en entrevistes amb perfils molt similars com Marc Escoda i Joan Sanso, se'ls hi proposa el mateix tema o pregunta per tal de comparar les diferents experiències o metodologies de treball que puguin tenir.

En algunes ocasions se li presenta a l'entrevistat un vídeo a analitzar per tal de fer fluir les idees i que el vídeo pugui servir de base per les reflexions. Per exemple, a l'hora de parlar de l'evolució dels vídeos de *downhill skate* se li mostren a Joan Sanso tres vídeos d'èpoques diferents per tal que es pugui basar en ells a l'hora d'explicar aquesta evolució d'una forma més clara i visual.

6.1.3. Referents

A banda de les entrevistes, també és de vital importància repassar i analitzar els principals referents d'aquest corrent per entendre què s'ha fet i quines són les tendències actuals. Per això, s'ha fet una tria dels principals creadors a tenir en compte. Els criteris d'elecció dels referents busquen aconseguir una bona varietat d'estils i analitzar a cada creador per allò que més el

diferència dels altres, així com intentar buscar un referent per cada fase o tema relacionat amb el treball (muntatge, tècnica, estètica, temàtica, llenguatge, etc). Existeixen creadors que són reconeguts per qüestions de caràcter més tècnic, d'altres per l'estil de producció, d'altres per la temàtica que gira al voltant dels seus vídeos... A partir de la visualització de diverses obres d'un autor es pot acabar trobant un valor estilístic que el fa singular, cal identificar quines eines utilitza per plasmar aquest estil.

Quant a les tècniques de filmació i la percepció de la velocitat, Alex Ameen és un dels grans referents a tenir en compte per ser pioner en l'ús d'objectius gran angular i expert en la pràctica del *follow car*. En canvi, a l'hora de parlar del muntatge es tindria més en consideració exemples com Tom Flinchbaugh per aconseguir unes sensacions concretes a partir del muntatge i la música o Kabob per un ús més creatiu i experimental. Quant al tractament estètic, s'ha de tenir en consideració obres com *Recolections* (2017) de Red Dirt Motion o el mateix Tom Flinchbaugh per obres com *Owen Fox* (2022). Per últim, també seria pertinent destacar certs autors com Perropro, expert en la temàtica del *road trip* amb obres tan importants per la comunitat com *EspañaExtraña* (2014).

6.1.4. Proves de càmera

Aquest apartat és potser el més important de tot el treball, ja que és aquí on es compleix el primer objectiu del treball. A partir de la informació extreta de les entrevistes i dels referents es duen a terme diverses proves de càmera estudiant tres tècniques diferents.

Follow Car

Es vol entendre quines variacions, pel que fa a la percepció de la velocitat, ofereix cada òptica. Per a això, es fan tres proves en la mateixa carretera per, posteriorment, comparar *fames*. Les focals que s'estudien són un 14 mm, un 10 mm i un 8 mm, tots APS-C. A banda de la percepció del moviment també es vol valorar si existeix algun punt fort que pugui facilitar la feina del conductor en la filmació. Es pretén extreure conclusions tant de les solucions tècniques com estètiques que pot oferir l'obturador i el *frame rate*. Igual que en el cas anterior es comproven els resultats de tres velocitats diferents a 25 fps (1/40, 1/50, 1/100) i una a 50 fps a 1/100. Per

últim, és pertinent comprovar almenys dues posicions de la càmera en el capó, ja que, com s'ha pogut veure en l'apartat de referents, la posició de la càmera més alta o més baixa aporta unes sensacions diferents. Les proves anteriors es realitzen amb la càmera central alta, que és un sistema més comú i estandarditzat. Però també es fan proves amb un 8 mm des d'un punt de vista més proper a terra.

Preses Externes

En el cas de les preses externes a l'acció, s'estudien les decisions que s'han de prendre quant a fps i velocitat d'obturació, dividint el capítol segons ocasions de càmera lenta, plans propers o panoràmiques. Cal destacar que, a diferència de les preses *follow car*, les preses estàtiques posseeixen ja una teoria molt estudiada i estandarditzada però dedicada a altres tipologies de realització. Tot i això, s'aplica a la filmació d'aquest esport sense saber del tot quins problemes es trobaran i com se solucionaran. La documentació escrita d'aquest procés de problema/solució és d'interès. D'altra banda, també es dona peu a l'experimentació. A més, de la mateixa manera que en el cas de les preses *follow car*, es comprova i es reflexiona sobre quines són les òptiques més indicades en cada situació, així com la metodologia d'enfocament òptima, sobretot en el cas de càmeres lentes amb focals llargues.

D'aquesta manera, les preses externes es realitzen en carreteres i situacions diverses. Per què? Com ja s'ha mencionat, la teoria referent a les tècniques que es volen estudiar en aquest capítol ja existeix i aquestes proves pretenen aplicar aquesta teoria a la filmació del *downhill skate*. La idea és exposar els problemes que es troben i quins paràmetres s'han d'adaptar. Per aquesta raó, s'ha preferit sortir a experimentar i a prendre nota de forma més "improvitzada", tot i que amb una certa referència d'on es vol arribar (visualitzar apartat de disseny estètic a continuació).

Càmera en mà

Aquesta tècnica és poc utilitzada actualment; tot i això, els entrevistats com Escoda (28/12/2022) i Rodríguez (08/04/2023) expliquen la seva experiència amb relació a suports, òptiques, obturador i moviments en la pista. Per això, es dedica un últim apartat analitzant els resultats i les sensacions després de fer ús de la seva metodologia. Cal dir que per arribar a aconseguir uns resultats professionals amb aquesta tècnica cal molta experiència, ja que és complicada i perillosa. Els resultats que s'exposen es plantegen des d'una experiència

prematura. Malgrat això, gràcies a les entrevistes el treball es nodreix també d'un punt de vista més experimentat.

6.1.5. Disseny estètic

En aquest punt ja es poden tenir en consideració certes qüestions referents a la temàtica, tipologia de plans, tècniques de gravació i format en relació amb el vídeo que es vol realitzar en aquest treball. Tal com s'ha mencionat en l'apartat teòric existeixen dues grans tendències en la creació de vídeos de *downhill skate*. Per una banda, existeix el vídeo de nínxol, que premia l'apreciació de la tècnica del patinador per sobre de qualsevol altre caràcter estètic. En aquest cas la tècnica de gravació més recurrent seria la *follow car*. D'altra banda, hi ha un altre corrent de vídeos que treballen més l'estètica general de l'obra i no donen tant protagonisme al patinador. En aquest cas, el muntatge s'enriqueix amb diferents tipologies de plans i tècniques de gravació, així com imatges recurs que ajuden a contextualitzar i a recrear l'ambientació on es troba el patinador, el que ajuda a generar una atmosfera concreta.

Es pretén realitzar un vídeo que pugui barrejar ambdues tendències, és a dir, respectar l'apreciació de la tècnica del patinador sense deixar de poder enriquir l'estètica del vídeo amb una gran varietat de plans i tècniques de gravació. Així doncs, es duran a terme preses *follow car* i es combinaran amb preses estàtiques de diferents punts del circuit.

Seguint l'estil de Tom Flinchbaugh, aconseguir imatges amb un gran valor estètic, amb plans de conjunt a càmera lenta amb distàncies focals molt grans, on el grup de patinadors es vegi compactat en un espai molt reduït (visualitzar figura 6.1).



Fig. 6.1. Fotograma de Owen Fox (Prism Skate Co, 2022)

Es valorarà l'ús de preses *follow car*, i s'estudiaran diferents estils en les proves de càmera per entendre quin encaixa de la millor manera en aquesta ocasió.

D'una banda es pren l'exemple d'Alex Ameen, fent ús d'objectius gran angular i col·locant la càmera en posicions properes al terra, omplint la part inferior del pla amb asfalt i la part superior amb cel i paisatge (visualitzar figura 6.2).



Fig. 6.2. Fotograma Costal Toti (Bear Trucks, 2015)

D'altra banda també s'estudia l'estil de Kavon Zamanian que posiciona la càmera en un punt més elevat, apreciament el paisatge i com el patinador es mou dins d'aquest.



Fig. 6.3. Fotograma Recollections

(Red dirt Motion, 2017)

6.1.6. Localitzacions

Cal mencionar que la pràctica del *downhill skate* no es pot desenvolupar en qualsevol carretera. Les característiques bàsiques que ha de tenir una carretera per ser considerada "patinable" es relacionen amb el trànsit, l'estat de l'asfalt, la quantitat de corbes i la seva tipologia, la inclinació i el nivell de dificultat.

La localització escollida de cara a la realització del producte final, és la Carretera Begues – Subestació Begues, que se situa a pocs quilòmetres del municipi de Begues, a la comarca del Garraf. La seva elecció es deu a les seves característiques estètiques quant al paratge i forma de la carretera. També es considera adequada perquè la cara de la muntanya on està situada s'orienta al sud-oest, de manera que queda il·luminada fins a les últimes hores de llum. D'altra banda aquesta carretera finalitza a un camí sense sortida i a una central elèctrica, de manera que, pràcticament, mai puja ningú.

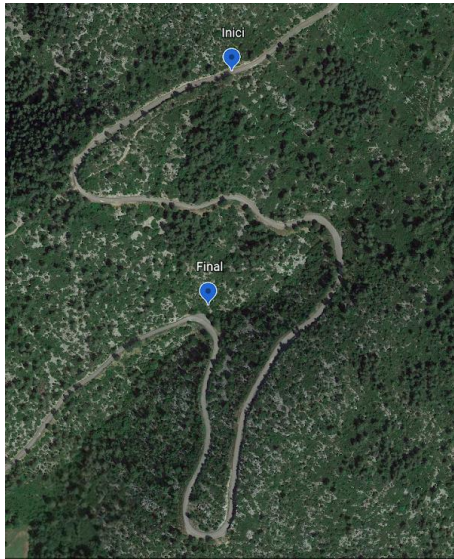


Fig. 6.5. Mapa carretera de Bacon (Google, 2023)

6.1.7. Construcció d'un *handle* adaptat

En aquesta ocasió seguint les indicacions de Rodríguez (08/04/2023) i Escoda (28/12/2022) s'ha construït un *handle* adaptat a aquest esport i fet a mida per a la Sony A7III i el Samyang 8 mm. Tal com ha comentat Rodríguez (08/04/2023), són dos els avantatges que aporta aquest invent. Un és que s'adapta molt bé a les necessitats del *skater*/ operador, donat que té diversos punts per sostenir la càmera. L'altre factor és que, en estar fet a mida, cap punt de la càmera ni l'òptica arriben a tocar a terra en cas d'accident. Com s'ha construït?



Fig. 6.6. Parts de l'estructura(Elaboració pròpia 2023)

En aquesta ocasió s'han utilitzat un conjunt de 9 tubs de PVC, 4 de 12 cm, els frontals horitzontals, 3 de 15,5 cm que són els verticals i 2 de 14,5 que serien els transversals. Per a unir les diferents parts s'han utilitzat 5 interseccions de 90° amb doble entrada i dues amb triple entrada en forma de T. Cal recordar que aquestes mesures s'adapten al material de gravació que s'ha utilitzat en aquesta ocasió.



Fig. 6.7. Adaptació del *handle* al material de càmera

(Elaboració pròpia 2023)

Per aquest motiu, durant el procés es va prendre com a referència l'equip per mesurar totes les distàncies correctament. Però no solament per les distàncies respecte a l'equip, sinó perquè un ull de peix té un angle de visió tan gran que pot arribar a enquadrar el *handle*. També pot passar que, per voler evitar els marges, l'objectiu no estigui prou amagat dins d'aquests, pel que es perd seguretat. En definitiva, es prioritza la protecció de l'òptica, pel que s'accepta que una petita part dels marges del *handle* sigui visible.

També cal considerar que s'ha de deixar un espai extra en els tubs verticals perquè hi pugui caber la mà del patinador amb el guant i el *puck* (visualitzar figura 6.8.).



Fig. 6.8. Adaptar el guant i el *puck*

(Elaboració pròpia 2023)

Per ennganxar les diferents parts és important llimar les puntes dels tubs per tal de que la cola de PVC treballi millor. Una vegada construïda l'estructura s'ha adaptat a les necessitats de l'operador escalfant i doblegant els tubs horitzontals amb una pistola de calor (visualitzar figura 6.9.).

També és recomanable aplanar la superfície on anirà col·locada la càmera perquè aquesta encaixi d'una forma més còmoda.



Fig. 6.9. Ús de la pistola de calor

(Elaboració pròpia 2023)

Per fixar la càmera s'han utilitzat dos cargols d'un quart, aprofitant les possibilitats ofereix el *cage* de Smallring (visualitzar figura 6.10.).



Fig. 6.10. Fixar la càmera

(Elaboració pròpia 2023)

6.2. Producció

El material de rodatge que s'utilitza per a la realització dels objectius consta d'una càmera principal amb la qual es realitzen les preses *follow car*, càmera en mà i els plans estàtics. S'ha optat per la utilització de la Sony A7III per les seves bones prestacions, però sobretot per la seva reduïda dimensió (127 x 96 x 74 mm) i pes (650 g). S'han tingut en consideració aquests factors pensant en les preses de càmera en mà, ja que, com s'ha detallat al marc teòric, és important tenir en compte el pes i la mida de la càmera quan es treballa a gran velocitat sobre un *skate*. També, es preveu una càmera secundària de cara al rodatge del producte final. Igual que en el cas anterior, per raons que tenen a veure amb el pes i les dimensions s'opta per la Sony A6500 que s'utilitza de forma alterna a la principal. Quant a les òptiques, es fa ús d'un Sony E 55-210 mm F4,5-6,3 OSS (APS-C) per a les preses externes a càmera lenta. Per a les ocasions de càmera en mà i *follow car* s'utilitzen dos gran angulars; un Sony E 10-18 mm F4 OSS (APS-C) i un Samyang 8 mm f/3,5 *fish eye* (APS-C). Per què s'utilitzen objectius APS-C tenint la Sony A7III un sensor *full frame*? Aquesta decisió no va més lluny d'un avantatge econòmic. Com ha dit Rodríguez (08/04/2023), les caigudes són inevitables, tard o d'hora succeirà una, en algunes ocasions el material de gravació surt il·lès i en altres no tant. Però aquest no és l'únic problema: quan s'utilitza una càmera patinant o en el capó d'un cotxe s'ha de tenir en compte que l'objectiu estarà exposat directament a pols, pedres, vent, mosquits i cops, i en el cas del *fish eye* no se li poden aplicar filtres i encara que es pogués, l'objectiu no estaria fora de perill. L'òptica que es faci servir per *follow cams* i *follow cars* acabarà ratllada inevitablement i en un període relativament curt de temps és possible que s'hagi de canviar. En ser un objectiu APS-C més econòmic que un *full frame*, no és mala idea optar per aquesta opció.

Pel que fa a suports, es té previst usar un trípode de càmera Manfrotto beefree, un estabilitzador fet a mà seguint les indicacions dels entrevistats Marc Escoda i Òscar Rodríguez, i un trípode de ventosa Delkin Fat Gecko per a les preses *follow car*. Per qüestions de logística el cotxe que s'usa per a les proves de càmera és un Seat Mii, mentre que per al producte final es preveu un Seat Ibiza.

Quant al personal de l'equip de càmera es preveu la presència de quatre persones, dues dedicades a les preses externes, un ajudant i el conductor de les preses *follow car*.

6.2.2. Procediments de seguretat i logística

Per a la realització tant de les proves de càmera com del producte final, les carreteres han estat controlades mitjançant comunicació en directe per ràdio entre els patinadors, el conductor i la figura del *spotter*. Què és un *spotter*? Es tracta de la persona encarregada de controlar el trànsit de la carretera i advertir als patinadors del que es poden trobar. Aquest surt amb un cotxe alguns segons abans del patinador i es comunica amb ell en tot moment. En cas que el *spotter* visualitzi un vehicle, adverteix al patinador i aquest s'atura.

6.3. Postproducció

Per la postproducció d'aquest projecte s'ha fet ús del *software* Davinci Resolve tant pel muntatge com l'etalonatge. S'inicia la fase de muntatge prenent una decisió respecte a la música a utilitzar, ja que, com menciona Sanso (6/12/2022) els talls se solen subordinar al ritme de la melodia. De fet, prèviament al rodatge ja es té una idea de l'estil musical que es pretén usar i inclús algunes candidates. Paral·lelament, es du a terme una destria i ordenació dels plans en diferents carpetes segons tipologia de presa. Una vegada escollida la cançó es procedeix a l'elaboració d'una estructura a partir d'aquesta; no sempre surt a la primera, el prova i error és un bon recurs. Establert el muntatge es procedeix a l'etalonatge que, en aquest cas, no ha anat gaire més lluny que la igualació del *look* de les dues càmeres.

7. Anàlisi de resultats

A continuació s'exposen i s'analitzen detalladament els resultats de les proves de càmera. Aquestes es realitzen prèviament al rodatge del producte final i s'inicien amb les preses *follow car*, que són les més originals d'aquest esport i les que s'han preparat de forma més meticulosa. Posteriorment, s'han dut a terme les preses externes a l'acció i per últim les càmera en mà. Malgrat això, aquestes no s'han redactat de forma cronològica, sinó seguint un ordre de més bàsic a més complex.

Per tal d'analitzar els resultats, s'exposen fotogrames, s'explica com s'han realitzat i s'analitzen estètica i tècnicament de forma denotativa. En altres ocasions també s'exposen dos *frames* rodats amb paràmetres o posicions diferents de càmera i es comparen. Fins aquest punt tota explicació pretén ser el més objectiva possible i és en les conclusions on es reflexiona sobre els interessos tècnics i estètics que es poden assolir en cada cas.

7.1. Preses Externes

7.1.1. Càmeres lentes

Pel que fa als objectius, en aquest cas s'ha realitzat aquesta prova tenint en compte la importància de què els subjectes ocupessin gran part del pla seguint la referència estètica de Flinchbaugh. Per això s'ha utilitzat focals llargues, d'entre 70 i 210 mm APS-C. Què aporten aquesta tipologia d'objectius?

Tal com afirma Braulio (2017), una focal llarga redueix les distàncies entre objectes, és a dir, s'aixafen. Com es pot veure en la figura 7.1, els patinadors es veuen encavalcats entre ells i amb el fons, el que va en la línia de l'estètica que es vol aconseguir. Les distàncies focals grans

generen menys profunditat de camp, que fa que els patinadors se separin del fons. Al mateix moment, però, dificulta l'enfocament.



Fig. 7.1. Prova amb focal llarga

(Elaboració pròpia 2023)

Quant a paràmetres de càmera, en primer lloc, cal parlar dels fps. Si es vol ralentitzar un vídeo, és a dir, fer passar més lentament els fotogrames que conté, s'haurà d'entendre la següent lògica.

Si en una situació corrent se sol rodar a 24 o 25 imatges per segon, aquest vídeo funcionarà correctament a la velocitat original de gravació (100%). Malgrat això, si es ralentitza el transcurs de fotogrames al 50% de la velocitat original, aquestes 25 imatges s'hauran de repartir en 2 segons en lloc d'un, de manera que el vídeo es reproduirà a 12,5 fps i no es veurà una imatge fluida, ja que el *frame rate* no serà prou alt i la persistència retinal no farà el seu efecte. Així doncs, per aconseguir càmeres lentes fluides s'ha d'augmentar aquest paràmetre en relació al percentatge de ralentització que s'aplicarà. En aquesta ocasió s'ha rodat a 100 fps, per tant, s'aplicarà un 25% de ralentització de manera que el vídeo es reproduirà a 25 fps i a càmera lenta.

Tal com s'ha mencionat en el marc teòric, segons la llei dels 180° en una situació on estem rodant a 100 fps s'hauria de configurar un *shutter speed* d'1/200. No obstant, al realitzar les proves s'ha comprovat que en algunes ocasions els patinadors es veuen revirats (visualitzar figura 7.2).



Fig. 7.2. Proves d'obturador

(Elaboració pròpia 2023)

S'ha de tenir en compte que la llei dels 180° és un estàndard per situacions més recurrents, com el caminar d'una persona, per exemple, o el moviment de les seves mans en gesticular. En canvi, el cas que s'està estudiant és diferent, ja que es tracta d'un cos que es mou a 80 km/h i que en ocasions travessa un quadre estàtic d'esquerra a dreta. En aquest tipus de situacions el *motion blur* no afecta una petita part del seu cos sinó que l'actant sencer està revirat. Cal mencionar, però, que aquest resultat sí que pot interessar en altres situacions fora de les càmeres lentes. De la mateixa manera que es faria amb una fotografia estàtica, en reduir el temps d'obturació a 1/400 se soluciona aquest problema (visualitzar figura 7.3).



Fig. 7.3. Proves d'obturador

(Elaboració pròpia, 2023)

No obstant, si la càmera efectua un moviment panoràmic de seguiment al *rider*, no cal reduir l'obturador a 1/400, donat que, en efectuar un seguiment del patinador, aquest es veu nítid mentre que el fons és el que es veu revirat. En la figura 7.4. s'hi pot apreciar una panoràmica de seguiment rodada a 100 fps i a 1/200.



Fig. 7.4. Proves d'obturador

(Elaboració pròpia 2023)

Un factor que pot donar complicacions és l'enfocament. Enfocar objectes que s'estan movent a gran velocitat és complicat, tot i això, tal com s'ha mencionat, les càmeres lentes funcionen com una fotografia, el qual facilita la feina. Si a l'hora de decidir l'enquadrament se sap exactament quin serà el punt concret de la carretera on es ralentitzarà el moviment dels personatges, es pot clavar l'enfocament en aquell punt. A més, aquest mètode també té el seu resultat estètic, ja que el moment on es realitzi, el primer patinador es veurà enfocat, però a mesura que vagin avançant aquest es desenfocarà per a deixar que el que va darrera s'enfoqui en el seu lloc. També cal tenir en compte que, amb un número F més alt s'obté més profunditat de camp i serà més difícil fallar en aquest sentit, ja que s'aconseguiran àrees més grans enfocades.

7.1.2. Preses properes d'acció

Aquesta tipologia de preses, a diferència de les càmeres lentes, tenen un caràcter més momentani i atorguen acció al vídeo.

En tractar-se de preses molt properes als patinadors, s'han fet proves amb objectius amb distàncies focals curtes, d'entre 10 i 18 mm APS-C. D'aquesta manera es pot enquadrar al patinador sencrer tot i estar tan a prop. D'altra banda, en aquest cas la percepció de les distàncies és totalment contrària a l'efecte que donen els objectius amb focals més llargues, sembla que les distàncies siguin més grans, el que es tradueix en que sembla que el patinador s'acosti/ s'allunyi més ràpid. Però també s'ha practicat amb un 50 mm des de punts propers als patinadors. No s'aconsegueix la sensació d'apropament que s'aconsegueix amb 10 mm, ni existeix un *motion blur* tan gran, però també té els seus punts forts (visualitzar figura 7.5).



Fig. 7.5. comparació 50 i 10 mm APS-C

(Elaboració pròpia 2023)

Tal com s'ha mencionat, en aquest cas es busca l'acció. Per això, quant a, paràmetres de càmera s'han realitzat proves treballant a 25 fps, 1/50, seguint la llei dels 180°. No obstant, també es pot treballar amb temps d'obturació més curts, com 1/100, si es vol menys *motion blur*. Com es pot veure en la part dreta de la figura 7.5 els patinadors es veuen revirats de cos sencer, però ara sí que pot interessar aquest resultat, ja que no es busca una imatge estàtica on s'hi apreciïn detalls.

7.2. Preses onboard

7.2.2. Follow Car



Fig. 7.6. Prova *follow car*, òptica 14 mm APS-C

(Elaboració pròpia, 2023)

Pel que fa als objectius, tant Sanso (6/12/2022) com Escoda (28/12/2022) afirmen que per la gravació de preses *follow car* és important rodar amb òptiques angulars, ja que són les referències dels marges de la carretera les que accentuen la sensació de moviment. En aquesta ocasió s'han fet proves amb tres focals diferents.

El fotograma que mostra la figura 7.6 ha estat realitzat amb un objectiu 14 mm APS-C a 25 fps i a un obturador d'1/50. Com es pot apreciar, manté els marges de la carretera i aconsegueix un espai amb desenfocament de moviment prou gran.

En el segon cas, s'ha fet una prova amb els mateixos paràmetres que l'anterior, però amb una focal de 10 mm APS-C.



Fig. 7.7. Prova *follow car*, òptica 10 mm APS-C

(Elaboració pròpia, 2023)

Tal com es pot apreciar en la figura 7.7 l'efecte túnel és més "exagerat", el desenfocament del moviment ocupa un espai més gran en el marge del fotograma i la llunyania dels elements que hi ha al fons genera la sensació que s'estan avançant més metres. El resultat és una major sensació de velocitat.

La següent prova s'ha fet amb un 8 mm *fish eye* APS-C, el qual s'aproximaria més al tipus d'òptiques que utilitza Alex Ameen. No obstant, la posició de la càmera en el capó és encara elevada.



Fig. 7.8. Prova *followcar*, 8 mm *fish eye* APS-C

(Elaboració pròpia, 2023)

Es pot comprovar que genera una deformació, tant en el subjecte com en l'entorn i, a més, requereix d'aconseguir una presa constantment propera al patinador (visualitzar figura 7.8).

Quant a paràmetres de càmera, Tal com s'ha mencionat en l'apartat referent al *motion blur*, l'obturador i el *frame rate* tenen un efecte directe sobre el desenfocament del moviment. Per això, s'han fet diverses proves per entendre quines relacions poden ser d'interès, sigui per estètica o per conveniència tècnica en cada situació.

Les figures 7.6, 7.7 i 7.8 s'han rodat a 25 fps, 1/50, que segons Vegas (2022), s'aproximaria a l'estàndard en cinema (24 fps, 1/48) i, per Escoda (28/12/2022), seria la relació adequada per l'efecte de moviment que s'està buscant. Tal com es pot apreciar en les imatges, aquestes mantenen al patinador en un estat més o menys nítid i, permeten que els marges perdin nitidesa. Però estèticament, sempre interessarà aquesta relació? Què passa si la carretera conté sots i la càmera vibra? Tant per estètica com per conveniència, poden ser d'utilitat altres

relacions que donin un efecte diferent a la imatge. La figura 7.9 és un fotograma rodat a un obturador de 1/100.



Fig. 7.9. Prova *followcar*, obturador 1/100

(Elaboració pròpia, 2023)

Estèticament es pot comprovar que s'aprecien molts més detalls, tant en l'entorn, com en el personatge i l'asfalt. Els detallismes del paviment són un punt important a tenir en compte per generar sensació de velocitat. Les esquerdes, forats i imperfeccions de la carretera són referències que, de la mateixa manera que ho fan els costats de la carretera, travessen el pla des del centre a gran velocitat. Però també té el seu punt fort quant a l'estabilitat. Quan la càmera està estable i l'únic moviment que s'efectua és un moviment frontal provocat pel vehicle on està subjectada, el *motion blur* funciona de forma correcta. No obstant, les vibracions del vehicle es transmeten i generen inestabilitat, fent que la càmera, per poc que sigui, oscil·li també d'esquerra a dreta.



Fig. 7.10. Prova *followcar*, obturador 1/50

(Elaboració pròpia, 2023)

Els fotogrames rodats a un obturador d'1/50 són d'interès pel tractament que generen als elements del costat de la carretera. Tot i això, també afecten el patinador fent que aquest mai arribi a estar del tot nítid si la càmera vibra (visualitzar figura 7.10). Cal mencionar que, en reproduir-se el vídeo, la superposició d'imatges fa que l'ull no ho acabi d'apreciar. Però aquest problema s'exagera quan les carreteres tenen un paviment més imperfecte, i pot arribar a ser molest. Tal com s'ha pogut comprovar en la figura 7.9 reduint el temps d'obturador se soluciona aquest problema.



Fig. 7.11. Prova *follow car*, obturador 1/40

(Elaboració pròpia, 2023)

També s'ha optat per fer proves per sota d' $1/50$. La figura 7.11 és un fotograma rodat a $1/40$. Tal com es pot apreciar es perd tota mena de detallisme en els elements. El paviment sembla una superfície llisa i el patinador es troba revirat en tot moment.

Les imatges que s'han mostrat s'han rodat a 25 fps, ja que els entrevistats ho han definit com a estàndard. No obstant això, s'ha fet una prova rodant a 50 fps amb un obturador d' $1/100$ (visualitzar figura 7.12).



Fig. 7.12. Prova *follow car*, 50 fps

(Elaboració pròpia, 2023)

En l'àmbit visual és perd *motion blur* i es guanya nitidesa, però en reproduir el vídeo sí que existeix una fluïdesa del moviment que no es troba en els 25 fps i que fa que es percebi més lenta la velocitat del patinador.

Per acabar amb l'apartat de *follow car* cal parlar de la posició de la càmera en el capó. Tal com s'ha mostrat en l'apartat de referents, els diferents creadors també aconsegueixen la seva pròpia estètica posicionant la càmera en diversos punts del capó. Per exemple, Alex Ameen obté unes sensacions més trepidants acostant la càmera a terra i

aconseguint un angle més contrapicat. En canvi, Kavon Zamanian manté la càmera en un punt més elevat per apreciar l'entorn.



Fig. 7.13. *Frame* resultat de la prova amb la càmera propera al terra

(Elaboració pròpia, 2023)

En el cas de la figura 7.13 es mostra el resultat d'una prova buscant l'estil d'Alex Ameen. S'utilitza el 8 mm *fish eye* APS-C, s'avança la càmera, s'aproxima a terra i es col·loca a la part dreta del capó. Es pot comprovar que el desenfocament de moviment i l'efecte túnel s'exageren, i en tractar-se d'un pla contrapicat el patinador es veu en una posició més grandiloqüent. A més en col·locar la càmera a la part dreta del capó les referències dels marges de la carretera guanyen molta presència i aporten sensació d'acceleració. El fet que la càmera estigui més endavant facilita la proximitat amb el patinador i no es genera tanta deformació ni amb el patinador ni amb l'entorn. Tot i que també s'han fet proves amb el 10 mm aquestes no es mencionen, ja que els resultats són molt similars al 8 mm, però amb un pla més tancat.

7.2.3. Càmera en mà

Tal com ha mencionat Rodríguez (08/04/2023) operar amb una càmera mentre es patina és de gran dificultat, un s'ha de preocupar d'aconseguir el pla mentre baixa a gran velocitat sobre una taula. La decisió que es prengui a l'hora d'escollir l'objectiu pot facilitar molt la feina. En aquest cas s'han fet proves amb un 8 mm *fish eye* APS-C, seguint la seva recomanació. En aquesta decisió hi ha tres factors que faciliten la feina de l'operador.

El primer és l'angle de visió. Tal com ha comentat Rodríguez (08/04/2023), el fet de tenir un angle de visió tan gran ajuda a enquadrar els patinadors. Tal com es pot apreciar en la figura 7.15, tot i estar operant a poc menys d'un metre del patinador (es pot apreciar l'ombra de l'operador en la part inferior de la imatge), a aquest se l'enquadra sencer. Un clar desavantatge és que, a la mínima que el patinador s'allunya de la càmera es reduirà la seva mida de forma excessiva.



Fig. 7.15. Prova càmera en mà

(Elaboració pròpia, 2023)

Com menciona Grossman (2008), un dels problemes d'operar sobre un *skate* és que es té poca estabilitat i el vídeo pot resultar tremolós. Utilitzar angles molt oberts ajudarà al fet que la imatge resulti molt més estable que amb angles tancats.



Fig. 7.16. Prova càmera en mà, obturador 1/50

(Elaboració pròpia, 2023)

Rodríguez (08/04/2023) explica que utilitza velocitats d'obturació menors a 1/50 per aconseguir més nitidesa a la imatge. Aquesta prova ja s'ha fet en l'apartat referent al *follow car*; així i tot, s'ha realitzat de nou. El resultat és, tal com diu Rodríguez (08/04/2023), una major nitidesa en el *frame* però s'ha pogut comprovar un altre avantatge. Les preses càmera en mà son molt inestables, els moviments de l'operador i els canvis de mà desestabilitzen el pla, fent que el patinador es vegi revirat, cosa que accentua el problema. Amb menor temps d'obturació el patinador es veu més nítid i el problema se soluciona en certa manera.



Fig. 7.17. Prova càmera en mà, obturador 1/200

(Elaboració pròpia, 2023)

8. Conclusions

Les diferents tècniques estudiades ajuden a mostrar aquest esport des de diferents punts de vista atorgant diverses sensacions. No existeix una única manera de fer, segons el *look* que es vulgui aconseguir s'utilitzen unes o altres tècniques i aquestes es treballen amb diferents paràmetres.

8.1. Preses externes

Les preses externes poden tenir diverses funcions segons s'hagin executat. N'hi ha de més contemplatives, com les càmeres lentes, i d'altres més dinàmiques. La qüestió és que, depenent del tractament que se li vulgui donar a un pla en edició, aquest s'haurà de rodar tenint en compte certs paràmetres de càmera.

Les càmeres lentes són la tipologia de presa més contemplativa, funcionen molt bé per atorgar al vídeo un caràcter més fotogràfic i detallista, quant a la mostra de les posicions i moviments dels personatges. També es tracta d'un bon recurs de muntatge per lligar el vídeo a la música. S'ha pogut comprovar que si es vol obtenir una imatge amb nitidesa en els patinadors, extraordinàriament, el *shutter peed* ha de ser lleugerament superior al que teòricament s'utilitza. En el cas de treballar a 100 fps s'ha establert que fins a 1/400 s'aconseguiria un bon resultat. Cal destacar que en els casos on és més importat aquest punt són plans estàtics on el patinador travessa el quadre de costat a costat. Per contra, una presa panoràmica de seguiment funcionaria correctament a 100 fps amb un obturador d'1/200, que és el que teòricament s'ha d'usar. A més, també s'ha provat que en aquesta ocasió es treu més profit al detallisme de les càmeres lentes si aquestes s'efectuen amb focals llargues, ja que assoleixen un resultat més estètic, a banda de mantenir als patinadors més grans i compactats en el pla.

En el cas d'una presa externa més propera i que no pretén utilitzar-se com a càmera lenta, no es va gaire més lluny que el que la teoria estableix. El resultat que interessa es troba als 25 fps amb un obturador d'1/50 i usant òptiques angulars per a poder enquadrar als patinadors quan aquests estan a prop, generant un efecte de més profunditat en l'espai de manera que aquests s'apropen i s'allunyen més de pressa.

8.2. Raw Runs

Després de les diferents proves estudiades s'ha pogut provar que es pot jugar amb l'obturador depenent de l'estètica que es vulgui aconseguir. Per a un major *motion blur* en l'asfalt i les referències laterals de l'entorn, una velocitat d'1/40 a 25 fps pot ser adient, encara que té els seus riscos, ja que amb la vibració de la càmera es pot revirar el patinador. Un punt entremig, que seria el més recurrent i lògic segons la teoria, seria treballar a 1/50 a 25 fps. El resultat és un menor *motion blur* que la prova anterior però, així i tot, correcte. El mateix inconvenient que en el cas anterior es pot aplicar en aquesta ocasió tot i que en grau més baix. Per tal d'evitar-ho es podria treballar a 1/100 encara a 25 fps. A part d'un resultat que soluciona qüestions tècniques, aquest últim cas també pot interessar quant a l'estètica. Resulta una menor quantitat de desenfoc de moviment, de manera que les imperfeccions de la carretera es detallen i s'aprecien referències que creuen el pla, generant també sensació de moviment.

Pel que fa al tipus de distància focal, s'han pogut fer tres proves des del centre del capó del cotxe. Amb el 14 mm APS-C es genera un pla més tancat, que perd referències als laterals i es percep menor velocitat. Un avantatge és que no cal anar tan a prop del patinador, però també s'ha de vigilar perquè és molt fàcil que surti del pla si aquest s'aixeca. Aquesta focal tindria sentit utilitzar-la en una carretera estreta, ja que els marges estan prou a prop per a generar una àrea prou gran de *motion blur* i, d'altra banda, en una carretera estreta sol ser molt més complicat seguir al patinador, perquè aquest és més àgil que el cotxe a les corbes. Amb un angle més tancat és més fàcil mantenir al patinador en el quadre sense anar tan a prop.

El 10 mm APS-C és una opció idònia si les condicions són favorables al cotxe. Amb un pla més obert es genera una àrea més llarga de *motion blur* i es poden apreciar més les referències dels laterals de la carretera. A diferència del 10 mm, la prova que s'ha dut a terme amb el 8 mm *fish eye* APS-C no dona tants bons resultats en aquesta posició del capó. Genera una distorsió en l'entorn i el patinador, cosa que no interessa en aquest cas i, a més, suposa complicacions, ja que s'ha de seguir al patinador des de molt a prop. Per contra, des d'un punt de vista més proper a terra i amb la càmera al lateral del capó, sí que aconseguix un resultat més profitós. Així doncs, per a obtenir un pla on es vegi al patinador moure's dins la plenitud de la carretera i on s'hi apreciï el paisatge, es recomanaria col·locar la càmera alta i centrada al capó. En canvi, en col·locar-la més pròxima a terra es guanya en sensació de velocitat i el patinador es troba en un pla contrapicat, que li dona protagonisme i resta importància a l'entorn.

També s'han fet proves a 50 fps. La fluïdesa del moviment fa que el vídeo es vegi ralentitzat i resta sensació de velocitat, no es considera d'interès, al menys en aquesta ocasió.

8.3. Càmera en mà

Les preses de càmera en mà atorguen un tipus de perspectiva que s'introdueix en l'acció. Es tracta d'un tipus de presa amb un caràcter més documental, ja que no és una presa tan preparada i estudiada com les càmeres lentes que s'han mencionat. Al contrari d'aquestes, les preses càmera en mà donen peu a la improvisació, l'operador començarà la baixada amb un grup de patinadors, però el que passarà durant l'acció i on estarà la càmera en cada punt del circuit és poc previsible.

En aquesta ocasió s'han hagut de fer proves més limitades, ja que el *cage* construït està adaptat a un equip de gravació concret. Malgrat això, seguint les indicacions de Rodríguez (08/04/2023), s'ha pogut practicar amb aquest suport. S'ha fet ús del 8 mm APS-C tal com ell recomana. Els avantatges giren al voltant de l'estabilitat del pla, la facilitat per enquadrar al patinador i el fet de poder operar a poca distància d'aquest. L'inconvenient és que, per poc que l'operador s'allunya del *rider*, aquest es veu molt petit en el pla. D'altra banda, s'han fet proves amb dues velocitats d'obturació diferents. En primer lloc a 1/50, on s'aconsegueix un resultat estètic amb molt *motion blur* i que és òptim, tot i que el patinador es pot veure revirat amb el tremolor de la càmera. En segon lloc, per solucionar aquest problema s'han fet proves a 1/200, on es guanya nitidesa però es perd sensació de moviment.

8.4. De cara al producte aplicat

Després de l'aprenentatge de les proves de càmera i les conclusions extretes cal preparar-se i prendre decisions pensant en les condicions del producte final. La carretera de Begues – Subestació Begues és estreta i amb revolts enllaçats. Es pretén realitzar preses externes amb distàncies focals llargues a 100 fps des de punts llunyans als patinadors, on se'ls pugui veure acostar-se o allunyar-se en un pla on s'enquadra la continuïtat dels revolts enllaçats. Gràcies a l'efecte que generen les focals llargues, l'espai i els patinadors es veuen comprimits i s'aconsegueix una estètica més fotogràfica. A més, segons la posició de la càmera respecte al

moviment dels patinadors, s'opta per rodar a 1/400 per a evitar que els patinadors es vegin revirats. Des dels interiors de les corbes es roda amb un 10-18 mm APS-C, muntat a la càmera secundària. Es pretén assolir un tipus de presa que trenqui amb el detallisme de les càmeres lentes. Per això, es roda a 1/50, 25 fps.

En el cas de les *follow car* s'opta per rodar des del centre del capó amb certa altura, ja que es prefereix enquadrar els patinadors i l'entorn. Amb la càmera més baixa s'aconsegueix una sensació més trepidant, però en aquest cas, són les preses dels interiors de les corbes les que compleixen aquesta funció.

Tal com s'ha mencionat, la carretera de Begues – Subestació Begues és d'interès, en part, per l'estètica de l'entorn i la forma de la carretera, però a més, en ser estreta, a les preses *follow car* fàcilment s'aconsegueix una bona sensació de moviment, ja que els marges estan a prop. Tenint en compte aquestes característiques s'opta per posicionar la càmera alta i centrada al capó. Es preveu treballar a 1/60, ja que la carretera no té un paviment del tot llis però es vol mantenir un bon desenfocament de moviment. A causa de les dimensions i la dificultat per conduir en aquesta carretera es tindria en compte l'ús del 14 mm APS-C. No obstant, l'ocasió permet realitzar baixades de pràctica per poder treballar amb el 10 mm APS-C.

Tal com s'ha mencionat, les preses càmera en mà requereixen d'un operador amb molta pràctica. Donades les circumstàncies, per falta d'experiència, no es tindran en compte aquestes de cara a la realització del producte final.

9. Referències

Baccaro, A. L., & Guzmán, S. (2013). *El cine y sus lenguajes*.

Bettonvil, Felix. "Fisheye lenses." *WGN, Journal of the International Meteor Organization* 33 (2005): 9-14. https://articles.adsabs.harvard.edu/cgi-bin/nph-iarticle_query?2005JIMO...33....9B&defaultprint=YES&filetype=.pdf

Bédard, P. (2015). Disembodied perspective: third-person images in GoPro videos.

Alphaville: Journal of Film and Screen Media, (9), 1-15.

<https://cora.ucc.ie/bitstream/handle/10468/5907/ArticleBedard%20issue%209.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Braulio. (2017b, octubre 17). *¿Sabes qué efecto tiene la distancia focal en tus fotografías?*

the imagen. https://www.theimagen.com/sabes-que-efecto-tiene-la-distancia-focal-en-tus-fotografia/#Efectos_de_un_teleobjetivo

Chion, M., Gorbman, C., & Murch, W. (1993). *Audiovision*. Paidós.

https://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/lecturayescritura2/wp-content/uploads/sites/97/2020/04/Chion_Michel_La_audiovision_Introduccion_a_un_analisis_conjunto_de_la_imagen_y_el_sonido.pdf

De Moragas, M. (1994). *Deporte y medios de comunicación. Sinergias crecientes*. Telos, 38, 58-62. http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_32/nr_464/a_6270/6270.pdf

De Moragas, M. (2007). *Comunicación y deporte en la era digital*.

https://ddd.uab.cat/pub/worpaper/2007/hdl_2072_5021/WP107_spa.pdf

Eisenstein, S. (2014). *Film form: Essays in film theory*. HMH.

https://monoskop.org/images/7/7c/Eisenstein_Sergei_Film_Form_Essays_in_Film_Theory_1977.pdf

García, É. (2018). *Slow motion: el arte de observar el mundo en calma. Xataka.*

<https://www.xataka.com/fotografia-y-video/slow-motion-el-arte-de-observar-el-mundo-en-calma>

Gong, D., Yang, J., Liu, L., Zhang, Y., Reid, I., Shen, C., ... & Shi, Q. (2017). From motion blur to motion flow: A deep learning solution for removing heterogeneous motion blur. In *Proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition* (pp. 2319-2328).

https://openaccess.thecvf.com/content_cvpr_2017/papers/Gong_From_Motion_Blur_CVPR_2017_paper.pdf

Guy, NK. (2012). *The Lens: A Practical Guide for the Creative Photographer*. Rocky Nook.

Grossman, T.(2008). *Shooting Action Sports*. Elsevier.

Google. (s.f.). [Carretera Begues – Subestació Begues]. Recuperat el 6 de gener de 2023 de <https://earth.google.com/web/@41.34890856,1.90884091,481.97090819a,1807.27701849d,35y,322.582656h,0t,0r>

Filmacions, rodatges, sessions fotogràfiques o similars a la xarxa viària interurbana. (s. f.). Servei Català de Trànsit. <https://transit.gencat.cat/ca/gestions/filmacions/>

Hurley, Kurt. (2010) The Dreges Longboards. *Concret Wave*. 9, 10-16

KABOB kabob. (s. f.). YouTube. <https://www.youtube.com/@KABOBkabob>

López Aliaga, G. (2020). *Introducción práctica a la edición de vídeo con Adobe Premiere CC 2020*. Universidad Miguel Hernández de Elche.

<https://innovacionumh.es/editorial/INTRODUCCION%20PRACTICA%20A%20LA%20EDICION%20DE%20VIDEO%20CON%20ADOBE%20PREMIERE%20CC%202020%2020-01-2020.pdf>

López Román, A. (2014). Análisis musivisual: *una aproximación al estudio de la música cinematográfica*. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Filosofia-Alopezr/Lopez_Roman_Alejandro_p_187_386.pdf

Lyon, Drew. (2021). *Downhill Skateboarding and Other Extreme Skateboarding - Natural Thrills*

LongboardGuide.com. (2015). *Longboard Terms Dictionary, RawRun.*

https://www.longboardingguide.com/official-longboarding-dictionary/?dir=8&name_directory_startswith=R

Liberty Media. (s.f.). *Financial Information.*

<https://www.libertymedia.com/investors/financial-information/financial-results>

Morales Morante, L. F. (2009). Teorías del montaje: contribución y vigencia en la construcción del espacio y tiempo cinematográfico. *Question, 1.*

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/33300/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

McGregor, L. (2023). Shutter Speed and Shutter Angle Explained. *Lewis McGregor.*

<https://indietips.com/shutter-speed-and-shutter-angle-explained/>

Martín-Guart, R., Lopez-Gonzalez, H., & Fernández-Cavia, J. (2017). El deporte como antídoto contra la fragmentación de audiencias: Un estudio exploratorio de los programas más vistos de la televisión en España (1989-2016). *Revista Latina de Comunicación Social*, (72), 1027-1039. <https://www.redalyc.org/pdf/819/81952828056.pdf>

PRISM SKATE CO. (s. f.). YouTube. <https://www.youtube.com/@prismskateco3682/videos>

perropro. (s. f.). YouTube. <https://www.youtube.com/@perroprod>

Ruiz, J. D. H. (2013). Deportes Extremos en el Discurso Mediático de las Sociedades Contemporáneas. *Lúdica Pedagógica*, 2(18).

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/2173/2077>

Red Dirt Motion. (s. f.). YouTube.

<https://www.youtube.com/c/RedDirtMotionKZ?app=desktop>

Riding Adventures se va a Cuba. (2017, 4 octubre). 40sk8 | Longboard & Old

School. <https://40sk8.com/riding-adventures-la-cara-mas-aventurera-y-solidaria-del-longboard/>

Skate[Slate]. (s. f.). YouTube. <https://www.youtube.com/@Skateslate>

Skate House Media. (s. f.). YouTube. <https://www.youtube.com/@SkateHouseMedia>

S1 Helmets / Downhill Division. (s. f.). YouTube. <https://www.youtube.com/@s1downhill>

Vieguer, M. (2012) El plano secuencia. <https://core.ac.uk/download/pdf/61699663.pdf>

ValhallaLongboards.(s. f.).YouTube.<https://www.youtube.com/@ValhallaLongboards/featured>

What Is Motion Blur and Why Do Filmmakers Use It? (s. f.).

<https://www.vegascreativesoftware.com/ca/video-effects/what-is-when-to-use-motion-blur/>

10. Filmografía

Adrex.com. (2016, 26 septiembre). *Kozakov Challenge 2016*. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=-OpVjD0zP_E

Arbor Collective. (2017, 21 diciembre). *Arbor Skateboards :: Passing through the Pyrenees with Axel Serrat*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YludjmHOcZA>

Sector9Media. (2011, 16 marzo). *Sector 9: Second Nature (Full Film)*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=1nmpNXOMZyQ>

perropro. (2014, 16 octubre). *#EspañaExtraña Longboard Adventure* [Vídeo]. YouTube.

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

PRISM SKATE CO. (2021, 13 agosto). *Prism Skate Co. - Cole Trotta* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=tgKLYatei1k>

PRISM SKATE CO. (2022, 6 julio). *Prism Skate Co. - Owen Fox* [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=VJ_pxhuhLR0

Red Dirt Motion. (2017, 12 diciembre). *Recollections / Red Dirt Motion* [Vídeo]. YouTube.

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

KABOB kabob. (2016, 21 junio). *Downhill Skateboarding EXPOSED* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=tWbRNz4d52E>

ValhallaLongboards. (2016, 12 octubre). *Sho Stopper Valhalla Part Copy 02_1.mp4* [Vídeo].

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=1uXL_d5V9VA

Skate[Slate]. (2017, 16 enero). *Bad Decisions Alex Best of: 2016 – Skate[Slate].TV* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9jNFRviMkxo>

Red Dirt Motion. (2015, 27 diciembre). *CHUBBERNAUT / Brian Cortright* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0e9uAlcifAw>

Red Dirt Motion. (2016, 16 noviembre). *CORE / Lars Troutwine* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=XI9B-3Hv7hA>

PRISM SKATE CO. (2019, 27 septiembre). *Prism Skate Co. - Hindsight* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=r1XJNyTzWmQ>

perropro. (2015, 15 junio). *Longboarding - A portuguese adventure full length* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MiSQTYs4HKo>

perropro. (2015a, mayo 14). *Longboard China Documentary* [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=t664_RtLU0w

perropro. (2015c, diciembre 7). *A Dominican Adventure - BONUS FOOTAGE* [Vídeo].

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=jQm7_wSvWZk

Bear Trucks. (2015, 23 octubre). *Coastal Toti* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=x8X5pYaL72Y>

11. Estudi de Viabilitat

11.1. Planificació

Aquest treball s'inicia amb la resolució d'un problema. El *downhill skate* és encara un esport molt minoritari, de manera que hi manca informació acadèmica sobre el tema. La poca que hi ha és superficial i de poca qualitat. Per aquesta raó és necessari realitzar un recull d'informació a través d'Esperanza Navarro, que aporta un context històric, i Joan Sanso, Marc Escoda i Òscar Rodríguez, que donen una visió més tècnica enfocada en la realització de vídeos. A banda de les entrevistes, es fa una cerca a través d'antigues revistes que puguin afegir també algun tipus de documentació històrica. Navarro és propietària de Kaina Skateshop, botiga la qual conté un petit museu tematitzat en aquest esport i un gran recull de revistes que ha pogut acumular des dels anys noranta. Així doncs, s'aprofita l'ocasió per extreure informació per aplicar al marc contextual. De cara al marc conceptual, és possible documentar-se a través d'Internet, ja que els conceptes que es volen exposar no s'allunyen d'una teoria més o menys bàsica de fotografia, videografia o muntatge.

A continuació, es du a terme un anàlisi de referents amb dos objectius. Un és donar context de la varietat d'autors i estils que existeixen. És important entendre que no tothom té els mateixos mètodes i cal repassar-los. L'altre objectiu és extreure idees o veure quines tècniques són d'interès per estudiar en les proves de càmera i per tenir en compte la seva aplicació de cara al producte final. De manera que es realitza un petit apartat on s'exposa el disseny estètic que es vol dur a terme a partir dels referents. Amb aquesta proposta de disseny estètic i tenint en compte quines són les tècniques de gravació que és volent estudiar, es comença també a pensar en el material que es necessitarà per assolir els objectius.

Posteriorment, a l'entrega de l'avantprojecte, es realitza una entrevista a Edorado Barbi per completar un petit apartat referent a com funciona en tracte entre patrocinadors, patinadors i creadors de contingut, ja que també és un procés que mou diners i projectes. Es fa una segona entrevista a Rodríguez centrada en la seva experiència operant sobre un *skate*. Aquest entrevista anima a investigar també en aquest sentit i es realitza la construcció

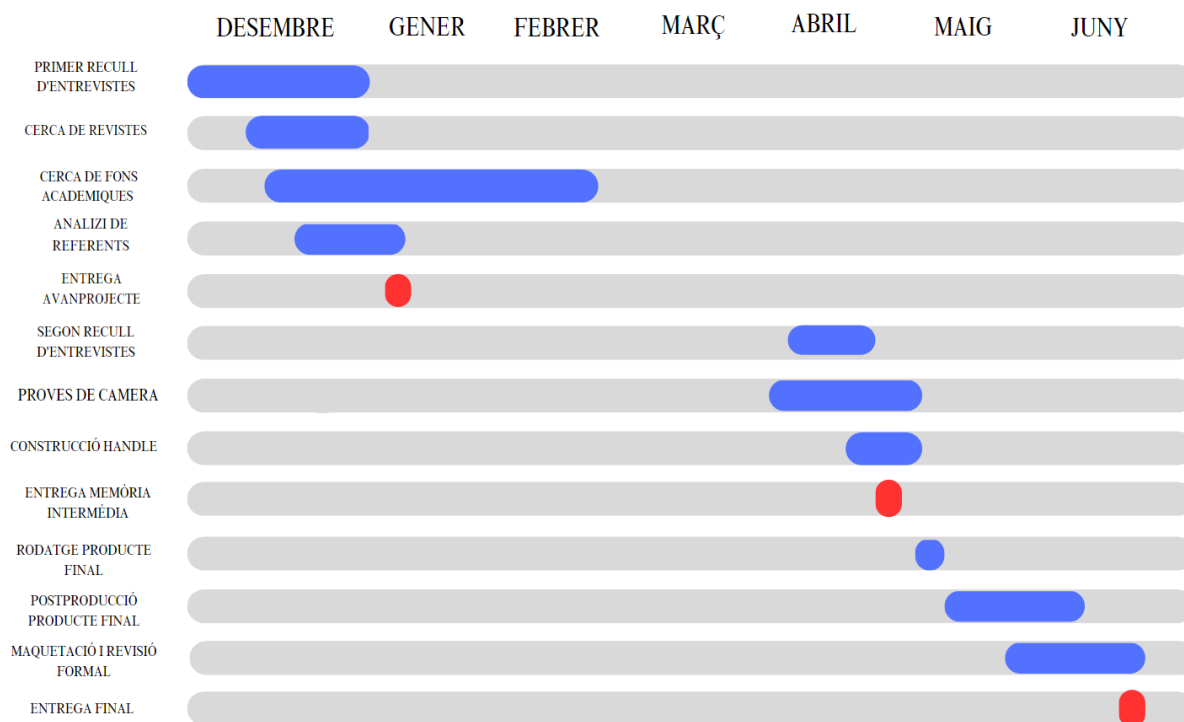
d'un *handle* adaptat, seguint les seves indicacions. A més, també s'inicien les proves de càmera centrades en el *follow car* la tècnica més original d'aquest esport i a la que se li aplica més interès, ja que es porten a cap de forma molt meticulosa. Amb el mateix patinador, a la mateixa carretera i el mateix dia es fan un total de 15 baixades. La resta de proves es fan posteriorment i de forma menys meticulosa, perquè no és necessari. A partir de les anotacions redactades en la metodologia, sobre quines tècniques es volen estudiar i què es vol saber de cada una d'elles, es duen a terme diferents pràctiques en diverses situacions durant un *road trip* als Pirineus. Com s'ha mencionat en la metodologia, l'interès d'aquesta part és aplicar la teoria bàsica a aquestes situacions i esbrinar quins detalls s'han d'ajustar per aconseguir el resultat desitjat.

Per últim, una vegada construït el *handle*, es procedeix a posar-lo en pràctica. Al principi es practica amb una GoPro en el seu interior, per poder entendre com adaptar els moviments al fet de tenir la mà ocupada. Després d'un parell de sessions, es procedeix a operar amb la Sony A7III i a experimentar amb l'obturador. És una tècnica molt arriscada i encara queda molta pràctica.

Entregada la memòria intermèdia i amb les correccions del tutor, es redacten els resultats de les proves realitzades i es procedeix a rodar el producte final. Una part important de les preses estan ja molt estudiades i inclús practicades en les proves de càmera. D'altres, en canvi, es van pensar *insitu*. Per a la realització es conta amb la presència de quatre patinadors, que duen a terme diverses baixades. Cada baixada equival a una presa de manera que és crucial saber quina serà la següent posició de la càmera per canviar-la i preparar el pla ràpidament. Per tal de guanyar temps, s'utilitzen dues càmeres. La Sony A7III muntada amb un 55-210 mm APS-C, per a fer càmeres lentes i la Sony A6500 amb un 10-18 mm APS-C, per a fer preses més properes en els interiors de les corbes. Després de 10 baixades es fan tres preses *follow car*. En aquest cas es col·loca l'A7III amb el 10 mm APS-C al capó del cotxe amb el trípod de ventoses.

11.2. Viabilitat Tècnica

Per a la realització d'aquest vídeo i de les proves s'ha fet ús dels següents materials. Quant a càmeres, s'ha utilitzat com a principal la Sony A7III comprada, i una A6500 deixada d'un company que també col·labora en la filmació. Tant el teleobjectiu 55-210 mm com el gran angular 10-18 mm APS-C els ha aportat el mateix company que la càmera secundària. Tant el Samyang 8 mm APS-C com el tríode de càmera i de ventosa són comprats. Per tal de realitzar les preses *follow car* a les proves de càmera s'ha usat un Seat Mii propietat de l'autor del treball i per al producte final un Seat Ibiza propietat de l'operador. Els patinadors que hi apareixen han decidit participar-hi voluntàriament.



Taula 11.1. Diagrama de Gannt del projecte (Elaboració pròpia 2023)

11.3. Viabilitat econòmica

11.3.1. Pressupost

Material utilitzat	PREU(€)
Material de Càmera	
Sony A7III	1.500
Sony A6500	1.039
SAMYANG 8 mm f/3.5 UMC CS II fisheye lens	349
Sony E 10-18 mm F4 OSS	679
Sony E 55-210 mm F4,5-6,3 OSS	556
Delkin Fat Gecko	135
Tripode manfiroto, beefree	139
Bateria Sony NP-FZ100	82
Bateria Sony NP-FW50	52
SanDisk SDXC- 128GB (x2)	54
2,5 m de tub de PVC	27
Cola de PVC	6
Cargol 1/4 5mm	2,50
Cage Sony A7III Smalring	70
Total:	5.182,5
Seta Ibiza	13.000
Transport + <i>Follow car</i>	25
Dietes	20
Total:	13.045
Total material de càmera i altres:	18.227,5

Taula 11.2 Taula de pressupost

(Elaboració pròpia, 2023)

12. Aspectes legals

En l'hipotètic cas que es volguessin demanar permisos per a dur a terme aquest tipus de filmacions s'haurien de tenir en compte els següents aspectes:

Les filmacions, rodatges, sessions fotogràfiques o similars a la xarxa viària interurbana estan subjectes a autorització administrativa prèvia del Servei Català de Trànsit ja que afecten les condicions ordinàries de circulació en les vies interurbanes o aquelles amb incidència superior a la zona urbana o suposen uns canvis determinats en la configuració dels vehicles en filmació. Per tot això, es distingeixen dues modalitats d'autoritzacions:

Autoritzacions per a filmacions que requereixen un ús excepcional de la via, sigui per raó del propis vehicles adaptats a filmacions o de les necessitats de la producció sobre la carretera (cal tallar la circulació).

Autoritzacions de rodatge per a vehicles amb càmeres adossades amb sistemes de fixació adients o homologats, i que no requereixen un ús excepcional de la via, per les dimensions de les càmeres i per complir les normes de circulació. Aquestes autoritzacions s'emeten per impedir la utilització de vehicles modificats o reformats per a filmacions sense tallar el trànsit habitual (gentcat, s.f.).

13. Annexos

13.1. Annex 1. Entrevistes de preproducció

13.1.1. Entrevista a Esperanza Navarro

Aquesta entrevista s'ha dut a terme en la data 02/12/2022 a la botiga Kaina Skateshop a Barcelona, propietat de l'entrevistada.

- Com definiries la pràctica del *downhill skate*?

Es tracta d'un esport de risc el qual, a partir d'una taula, uns eixos i unes rodes pots practicar el descens per carreteres asfaltades.

- Com comença el *downhill skate*?

Els primers patinadors que van començar a practicar *downhill* van aparèixer a finals dels anys seixanta a Estats Units, sobretot. Però també es va desenvolupar molt a Brasil, on ells mateixos es construïen taules de grans dimensions i en lloc de remar amb el peu remaven amb pales. L'origen podria ser un d'aquests dos. Tot i que els californians van ser els primers a documentar-ho, hi ha gent que assegura que va néixer a Brasil.

- Creus que ha sorgit a partir del *street skate*?

No, va créixer paral·lelament i en un principi no hi havia diferenciació. A Califòrnia se'n van començar a fer les primeres carreres en les quals baixaven tots a la vegada per un carrer inclinat. A partir d'això va haver-hi patinadors que van començar a modificar el seu material. En aquell moment neixen marques com Madrid, que en un principi sols feien taules de *street* i després van començar a fixar-se en el *downhill*.

- Com ha anat evolucionant fins al que hi ha avui dia?

Sens dubte ara és molt més professional, no em refereixo al fet que hi hagi gent que s'hi dediqui plenament i s'hi pugui guanyar la vida, tat de bo! Però hi ha més carreres, més premis, la gent es prepara físicament, etc. I com a resultat, si veiem els vídeos de fa quinze anys, podem veure que la manera de baixar no té res a veure amb com ho feu ara. Al principi s'utilitzaven cascs de parapent *fullface*, ja que no existien cascs especialitzats com els que hi ha ara.

- A nivell tècnic com creus que ha evolucionat?

El material ha evolucionat molt sobretot en l'àmbit de les rodes, ara es fan servir formes d'uretà molt més complexes i específiques per cada modalitat o asfalt. Per exemple, les que són d'una marca brasilera pensada pel tipus d'asfalt que tenen a Brasil, que és més rugós. En canvi, l'uretà de marques americanes com Venom és molt més fi. Quant a taules, els americans van ser els primers a començar a fer taules amb *drop* per baixar el centre de gravetat, a partir d'aquí han començat a reduir-se els tamanys de les taules.

Ara l'estil de patinatge ha canviat molt gràcies als vídeos que la comunitat ha anat publicant a Internet, ja que la gent ha pogut aprendre de referents.

- Creus que el *longboard* encara pot evolucionar més?

Sí, ara mateix la tendència és usar taules petites amb eixos estrets i rodes molt grans. Tanmateix, això no vol dir que d'aquí a dos anys aparegui una nova tendència que d'un dia per l'altre ho torni a canviar tot. Igual que han aparegut complements com el *torke* o el pes sota les taules seguiran apareixent nous conceptes. Per tant, per mi és un esport que encara continua evolucionant. En canvi, esports com el *skate* s'han quedat més estancats.

13.1.2. Entrevista a Joan Sanso

Aquesta entrevista s'ha dut a terme en la data 6/12/2022, al lloc de residència de l'entrevistat. Sanso és fotògraf i *filmmaker* oficial de la federació catalana de patinatge.

- Quina és la teva experiència en relació al món audiovisual i el *downhill skate*?

Jo vaig començar els estudis amb un grau mitjà de fotografia analògica, després vaig fer un grau superior de cinematografia i per últim un màster de fotografia a l'Escac. Porto treballant en el món audiovisual en l'apartat de llum des del 2019.

Però quant a vídeos de *downhill skate*, va ser l'any 2018 amb el meu primer contracte com a *filmmaker* per Long Island, tot i que abans ja feia alguns petits treballs de documentació fotogràfica per Long Shcool.

- Quines són les característiques principals d'un vídeo de *downhill skate* en tant que a tipologia de plans, tipus de muntatge, temàtica...?

Estem parlant principalment de vídeos que es consumeixen en plataformes com YouTube o Instagram majoritàriament. La clàssica construcció és: presentació de personatge amb un petit muntatge amb plans del patinador i de l'espai, i a continuació comença l'acció; però la veritat és que ara mateix la majoria del contingut consisteix en tomes *follow car*.

D'altra banda, també podem parlar de diferents temàtiques com vídeo d'esdeveniment, vídeo personal, vídeo d'un viatge o d'una baixada... El que també s'ha de tenir en compte és que no s'hi mouen molts diners, de manera que gairebé ningú paga perquè se li compongui la música per un vídeo. Més aviat sol ser al revés, s'intenten quadrar els moments àlgids del vídeo amb els *drops* de la cançó. El meu professor d'edició solia anomenar a aquest tipus de muntatges com a muntatge videoclip, ja que tot el muntatge està relacionat amb la música. Ara mateix tot el contingut d'Instagram funciona així.

- Quina tipologia de plans són els més recurrents?

El principal és la presa *follow car*, la qual pot ser acompanyada per altres tipologies de plans més recurrents en la resta del món audiovisual -pla de situació o pla general-, després se sol passar a plans de presentació, que solen ser més tancats i s'enfoquen a personatges o ambients. Per contra, tot el que són Instagram *reels* van directament al punt àlgid del vídeo. Tot a canviat a partir del punt on és el patinador l'essència del vídeo i no el vídeo en si. A aquesta tendència han col·laborat molt les xarxes socials; abans es pretenia més plasmar l'experiència de patinar i tot el que l'envolta. A més, l'objectiu dels vídeos d'abans era vendre't l'esport, i ara, en canvi, s'ha convertit en la mateixa tendència a què van derivar els vídeos de *street skate* als anys noranta. És a dir, es fan vídeos menys treballats per compartir amb la gent que forma part del sector.

-Anàlisi video Passing through the Pyrenees with Axel Serrat (2017)

Aquest seria el clàssic vídeo amb presentació d'espai, a partir de preses fixes i plans generals on es pretén construir un *mood* utilitzant plans recurs del paisatge i l'ambient. Aquest tipus de vídeos, d'alguna manera, conviden a sortir a patinar. S'ha de tenir en compte que aquestes tècniques de muntatge no estan antiquades, simplement són estils diferents del que es porta ara;

aquest vídeo sols té quatre anys. Aquí també cal destacar que aquest és un molt bon recurs per generar ritme i dinamisme per tal que l'espectador no s'avorreixi. Pràcticament tot és càmera sobre tríode, tot i que alterna contínuament amb plans recurs de presentació d'espai, plans panoràmics de seguiment i fragmenta l'acció en diferents plans per crear dinamisme. De qualsevol manera, això es pot trobar tant en aquest esport com en d'altres.

-Que opines del *raw run*?

El *raw run* és el vídeo de nínxol. Una persona que no està introduïda en el *downhill skate* no gaudiria d'un *raw run*, en canvi, els vídeos amb construccions com els que hem parlat anteriorment sí que aconsegueixen captar l'atenció del públic inexpert. Això es pot extrapolar a vídeos de *snowboard* o de surf.

-Anàlisi vídeo *Kozácov Challenge (1017)*

Una cosa a remarcar és que la gran majoria de vídeos de *downhill skate* són produïts per una o dues persones màxim. En vídeos com aquest es pot apreciar una productora. El resultat és un contingut amb un estil més publicitari pel mateix campionat i els seus patrocinadors, pel que evidentment busca generar unes sensacions que convidin a participar-hi el pròxim any, busquen estètica. Es pot veure com cuiden el muntatge per generar tensió i que el vídeo enganxi, tot passant de *slowmotion* i tallant en sec a preses més trepidants.

- Respecte a tècniques de càmera relacionades amb la tècnica *follow car*.

Per a mi 1/50 a 25 fotogrames i, segons la situació, una ISO auto o variable. Tot amb una òptica 10 mm en APS-C. També és adequat que la càmera estigui a una distància d'un metre i mig o 2 metres. Un factor molt important a tenir en compte perquè s'aprecii la velocitat és el contingut estàtic que hi pot haver al costat de la carretera. Si filmes a una carretera austríaca amb prat a banda i banda no provocaràs la mateixa sensació de moviment que en una carretera amb bosc i arbres als costats.

13.1.3. Entrevista a Oscar Rodríguez

Aquesta entrevista s'ha efectuat en la data 6/12/2022 en el lloc de residència de Joan Sanso. Rodríguez és realitzador de vídeos per marques, i des de fa sis anys treballa com a *content creator* per AtopicSupplies o KainaSkateshop.

- Quines són les temàtiques dels vídeos actuar?

El que veig avui en dia és que es dona més importància a l'individu per davant de la resta d'aspectes que es poden mostrar de l'esport o les sensacions que et pot donar un mateix vídeo. Es tracta més d'un *show of skills*. Un exemple molt clar pot ser el vídeo de *Second Nature(2012)*, que es va popularitzar molt perquè era una curiositat del moment. Però jo no me'n recordo dels patinadors, sinó del vídeo en si. Abans la gent volia fer un vídeo, ara sols volen ser reconeguts de forma personal.

- Des del punt de vista d'un *skater* professional, que et suggereixen els vídeos com el de Kozácov Challenge?

Des del punt de vista d'una persona entesa en el tema preferiries poder apreciar de forma completa les línies dels patinadors. Però, en aquest tipus de vídeos, es busca l'estètica més que cap altra cosa, ja que et volen vendre l'experiència per tal que hi tornis l'any següent. Podem veure diversos exemples on tallen derrapades a la meitat per adaptar el muntatge a l'estructura de la música. No ho considero un vídeo de *downhill*, sinó un vídeo publicitari.

- Segons la teva experiència gravant en *steadycam*, quines són les qüestions a tenir en compte?

Una de les coses que he hagut d'aprendre és aconseguir generar estabilitat amb els moviments que faig amb la meva mà. No és fàcil patinar i gravar a la vegada, has d'aconseguir pensar en les teves línies a la carretera metres penses en la presa que vols filmar. Al principi intentava mantenir tota l'estona el mateix pla i intentar fer pocs moviments de càmera, i a poc a poc anar practicant variacions en el pla. Evidentment, a les rectes tens més temps de pensar i en les corbes es compliquen les coses.

- Quins són els objectius adequats per aquest tipus de presa?

Tenint en compte que no podràs fixar-te molt en l'enquadrament, ja que estaràs preocupat per la carretera, el millor és treballar amb un gran angular. A més, sovint filmaràs a prop de la resta

de patinadors i t'interessa poder-los enquadrar bé. Per altra banda, una altra qüestió molt important és que segurament la presa no serà molt inestable, de manera que és millor no utilitzar objectius molt tancats perquè bàsicament no es veurà res. Tot i això, també cal tenir en compte que un gran angular et generarà una distorsió òptica que facilitarà l'efecte túnel i s'apreciarà més la velocitat.

- Quant a paràmetres de càmera, què sols fer servir?

Com que ens interessa que s'aprecii el moviment busquem generar *motion blur*, de manera que solc treballar amb una obturació d'1/50 o menys si puc posar un filtre ND i a 25 fps.

13.1.4. Entrevista a Marc Escoda

Aquesta entrevista s'ha realitzat el 28/12/2022 en el lloc de residència de l'autor del treball. Escoda és productor de vídeos per Longobard Mediterranea i ha pogut participar en gravacions en les carreteres més complicades del campionat mundial com a conductor.

-Quina és la teva experiència en la filmació de vídeos de *downhill skate*?

Durant molts anys he estat gravant vídeos i patinant per *Longboard Mediterranea*, la meua especialitat són les preses *follow car* i la càmera en mà.

- Parlem de les preses *follow car*, quines són les consideracions tècniques a tenir en compte quant a paràmetres de càmera?

En una presa *follow car* s'intenta apreciar de la millor manera la velocitat del patinador a partir d'una llista de factors relacionats amb la distorsió de l'òptica i el *motion blur*, els quals, s'ha de dir, que tot i que no sé si ell va ser el primer, tots vàrem copiar d'Alex Ameen. Una de les qüestions més importants són els elements estàtics de referència als marges de la carretera. Sense objectes que passin ràpidament pels marges del pla és impossible que s'aprecii el moviment. D'aquí la importància d'utilitzar objectius gran angular. Jo he estat fent servir

òptiques 8mm. Una altra de les coses que vàrem aprendre d'Alex Ameen és la correcció de lents en postproducció. El que fa és que els arbres dels laterals deixen d'estar corbats. Fas una correcció i ja no tens la deformació del *fisheye*, llavors el centre es veu més o menys igual, però els laterals van molt més ràpid. És a les cantonades on, de cop, la ràtio de velocitat en que es veuen les coses s'accelera exponencialment. I el 8 mm ja ho fa molt, però amb això encara més. És la típica que veus quan estàs molt a prop, que la persona es deforma exageradament. Però també és molt important l'enquadrament i la posició de la càmera. L'ideal seria un pla amb càmera baixa, meitat carretera meitat patinador i paisatge, conduint molt a prop del patinador.

-Quina creus que és una distància adequada?

Amb objectius gran angular i ull de peix se sol veure al patinador molt lluny de manera que s'ha d'exagerar i s'ha de conduir a un metre o menys, si no es veurà lluny.

-Per què creus que la presa *follow car* ha tingut tant d'èxit?

Molts cops gravem en *follow car* perquè és la manera més senzilla, fàcil i ràpida de gravar. Al final és il·legal el que estem fent, llavors no vols estar tota la tarda gravant 6 plans de la mateixa corba. Sinó que vols que es vegi bé el *rider*, que es vegi com de bé patina i com va de ràpid.

-Parlem del *steadycam*.

Sí, quan estàs a un campionat i vols gravar una cosa no pots posar un cotxe al mig. Llavors el que fem és portar la càmera a sobre el *rider* que va al darrere, i tens dues opcions, portar la càmera al cap o a la mà. I com portes la càmera a la mà? Si graves amb una GoPro amb un volant, com ho feien des dels primers anys. O l'*scorpion*. Tot i que, les GoPro en aquell moment no tenien tanta qualitat, llavors utilitzàvem una DSLR típica, una Cànon amb un objectiu de 8 mm. Això permet flexibilitat, i acabes desenvolupant tècnica per a patinar amb el fi de portar càmera. Jo aprenc a patinar d'una certa manera i canvio la meua tècnica. Si he de baixar gravant necessito poder fer els *predrifts* sense grapar, perquè no puc derrapar amb la mà. Llavors, aprenc amb aquesta motivació de poder gravar.

- I hi ha alguna posició que hagis observat que canviï l'efecte?

Potser si es grava enrere és una presa molt més diferent que si graves endavant.

Bé, és una posició diferent, també fa la sensació quan estàs assegut al cotxe i mires enrere sembla que vagi més de presa. Potser és més tema d'interpretació del cervell. Però la càmera com més avall més ràpid, el terra es té més a prop i veus com es mou més de presa. El que s'entén coma *motion blur*.

- En quines situacions és més adequat utilitzar cadascuna de les tècniques segons el resultat que busques, i què demana cadascuna d'elles?

Tot el que puc dir ha sigut només des de la meva experiència. El més important sempre és que es vegi bé la tècnica del patinador i que es vegi ràpid i impressioni.

Amb una *follow car* guanyes facilitat i conveniència a l'hora de gravar i obtens un contingut molt llarg. Visualment, veus molt bé la tècnica del patinador, però la presa és semiestàtica, només es veu el *rider* i la baixada. Si la baixada és prou intensa pot tenir retenció, però com que no canvia la presa pot ser una mica més avorrit. Perquè hi hagi *engagement* s'ha de fer sentir trepidant, i sorgeix el *rush* per allò trepidant i la gent se sensibilitza. Però potser s'ha portat ja a uns límits on ja no crida tant perquè tothom s'ha acostumat.

- També entenc que guanyes estabilitat?

Sí, i també que pots posar qualsevol càmera. La pots posar més baixa o més alta i més endavant o endarrere, i aquesta distància quant a seguretat s'agraeix.

- Què tal és filmar una *raw run* a 120 km/h?

Vam haver de buscar un cotxe que fos més estable en les suspensions. Perquè igual que per gravar amb la mà has de buscar la tècnica, per gravar amb cotxe has de buscar un cotxe que aguanti la baixada. Normalment en una baixada normal qualsevol cotxe serveix, i la seguretat de la *follow cam* és que algú caient-se sempre frenarà més lent que el cotxe frenant. A mi el que em preocupava de Vulcan no era tant els frens, sinó que hi ha molt canvi de rasant i molts girs de velocitat on un cotxe normal pot desestabilitzar-se molt més fàcilment. El cotxe que teníem tenia les suspensions més dures que les de sèrie i llavors no barquejava. L'*skate* és molt prim i pot fer unes línies més rectes a les corbes, però el cotxe no ho pot fer això.

- Si baixes gravant un patinador, adaptes la conducció pensant en com se'l veurà o a com es veurà la presa, o simplement intentes seguir?

No, no, penso totalment en la presa. Sobretot és adaptar-te a la velocitat del *rider*, intentar mantenir la distància tota l'estona. És fàcil a les rectes i per sortir de corbes, però a l'àpex es complica. Quan el *rider* frena és fàcil, quan deixa de frenar es complica. El problema és quan el *rider* agafa *grip*, perquè el cotxe està amb menys avantatge de traçada perquè és més ample. El que va millor és aconseguir rotar el cotxe abans d'entrar a la corba.

- Si la càmera està massa estable es veu lent, si la càmera vibra es veu més de presa?

Clar el moviment fa sensació de velocitat, dona inestabilitat.

- Què opines de posar micro?

A mi m'agrada, s'escolten les plaques i la roda derrapant. És un soroll curiós.

- Llavors, amb la *raw run* és una presa molt estàtica, amb el *gimbal* què passa?

Hi ha més dinamisme no? Aquí entra la creativitat de cadascú. Ens hem de fixar en els referents. Una cosa que passa gravant, que a mi m'afecta molt pel pes que tinc, ets menys aerodinàmic perquè amb la càmera vas més lent.

- Pel que fa a l'objectiu i paràmetres de càmera, ho configuraries igual per *raw run* que per *gimbal*?

Sí, pràcticament.

- Quins paràmetres de càmera poden afectar a la percepció de la velocitat?

El que s'intenta sempre és que es vegi natural. El cinema ens ha explicat que estem acostumats als 24fps a un *shutter* de 180°, i, per tant, això és el que fem. No passo de 25fps. Si graves a 60fps hi ha menys *motion blur*. La regla del 180 de *shutter speed* és que si tires a 25fps l'obturador ha de ser 1/50 per tenir un *motion blur* adequat.

- Jo he vist coses com posar un filtre ND i baixar-la d'1/50.

Tu quan fas 1/50 25fps tens la meitat de temps que estàs enregistrant que no estàs agafant imatge. Però què passaria si fas 50fps en lloc de 25fps seguint amb l'1/50? Llavors tens el doble de llum, el doble d'imatge.

Pel que fa al diafragma i l'ISO, si estàs limitat per fps i obturador els altres s'adapten. Després pots posar un filtre ND, però, per exemple, si utilitzes un ull de peix costa més. Per aquest motiu vaig passar de *fisheye* a ultra angulars.

- I sobre factors externs a la càmera, de l'ambient que accentuen la velocitat?

L'amplada de la carretera i el que hi ha als costats.

- En poques paraules, què fa un gran angular per apreciar la velocitat?

El que guanyes és que els objectes del marc es moguin més ràpidament. Quan utilitzes un teleobjectiu els objectes semblen aixafar-se, en canvi, amb un gran angular tot s'allunya, el que està més a prop sembla que estigui més lluny. Però el més important és que el que va als costats es mogui més de presa, i la resta és adaptar-se a que es vegi una presa que t'agradi. Si la persona es veu massa lluny el que has de fer és apropar-te amb el cotxe, que és més perillós.

- Com consideres que s'ha de treballar amb càmeres que tenen estabilitzador intern com GoPros?

Has de ficar un mínim, però només una mica. Si li fiques massa estabilitzador es veu irreal.

- Trobo que falta molt contingut de preses estàtiques perquè ara es porta molt la *raw run*. Si mires els vídeos de l'Aleix Gallimo i, veus molts plans de recurs: fulles d'arbres, cotxes, cases, etc. I un truc fragmentat un pla detall un general i un pla mitjà... És un vídeo agradable de veure, però potser l'únic que vols és veure la línia que fa el patinador.

Clar és que qui grava en el *downhill skateboarding* són els mateixos patinadors, i el que ells volen és patinar. Ningú es posarà a gravar preses estàtiques a una sessió. Amb una *raw run* tens un vídeo de 2 minuts que pots penjar directament, i només t'has perdut una baixada. Ha sigut la conveniència. Veus al Juan Rayos, al Perropro, Greener Pastures, que són bonics, però ja no es

busca això. Ara el que es busca són *reels* de deu segons, i si el primer *frame* no t'impressiona ja no el mires. I si no hi ha Youtube per un *videoblog* de deu minuts. Però hi ha cops que potser un *recap* d'un *eurotour* et generarà menys *engagement* que un *videoblog* del que has anat a fer un dia. Al final és així com es forma la comunitat. La cosa és que, si aconsegueixes fer els vídeos de viatges encara que siguin gravats amb GoPros i dones un context amb algú parlant, dones l'oportunitat d'empatitzar més i vincular-te més amb el que està passant.

13.1.5. Segona entrevista Oscar Rodríguez

Aquesta entrevista s'ha realitzat en la data 08/04/2023 en el lloc de residència de l'autor del treball.

-Quan vas començar a utilitzar aquest tipus de tècnica vas anar directament a càmeres grans?

Bé jo al principi usava la GoPro amb el típic pal de GoPro i em gravava a mi mateix i els meus companys.

Vaig veure que en Miquel Echegaray i el Rubén Otero ho feien amb càmeres més grans.

-Com configures els paràmetres de càmera, quin objectiu uses i per què?

Gravo a 25 fps amb obturadors més alts del necessari per aconseguir molt poca *motion blur*, ja que a mi no m'agrada gaire, l'efecte amb obturadors més baixos, prefereixo que es vegi bé el *frame* i que així i tot hi hagi sensació de velocitat. Realment jo no en sabia tan simplement ho feia i vaig anar aprenent. Amb el tema del diafragma sí que realment sabia que el volia posar el número F tot l'alt possible, és a dir tot el tancat possible. Crec que tant amb follow cars com amb vídeos estil càmera en mà tu realment estàs fent fotos de paisatge. La importància del 8 mm és perquè així pots captar molta més acció, gravar un raw run amb la càmera a la mà és molt complicat, centrar-te en una cosa concreta a no ser que ho tinguis molt clar abans de tirar-te és difícil. Amb el 8 mm tens molt més marge d'error.

-Quant als suports

La Reflex en ser una càmera grossa és molt complicada de portar, no et pots permetre constant senzilles com un simple pal de GoPro, ja que es trencaria i és molt poc mòbil i a més perdries estabilitat. El Miquel Echegaray solia utilitzar un Scorpión de metall que s'havia fet ell i així és com realitzava els vídeos. En canvi, en Marc Escoda va fer-se una capsa de plàstic a mida per

la seva Sony. Es tracta d'una capsa que té un marc davant amb un handle estil Scorpion, amb això el que aconseguixes és que en cap angle ni la càmera ni l'objectiu toquin amb el terra. Aquest tipus de suport va molt bé perquè quan graves tens molts punts per agafar la càmera, inclús pots fer-ho amb una mà buscant un punt d'equilibri.

-Quina tipologia de plans busques i quins intents evitar?

Intentes agafar el rebufo de la persona i moure't al seu voltant. Es complica si vols gravar algú que va molt ràpid. El que busques és que es generin molts canvis de pla perquè el vídeo no es faci avorrit. Però, per altra banda, si busques una toma concreta per un edit fas tomes més llargues. Sol quedar molt bé quan s'està molt a prop del patinador, és molt més complicat i més perillós. Depenent de les sensacions que vulguis donar la càmera pot anar més propera el terra el que genera una sensació de més acceleració i velocitat, o més elevada que dona una sensació menys trepidant. Per a mi donar tota l'estona sensacions de gran velocitat es fa exagerat i avorrit fins al punt jo prefereixo que es vegi l'entorn i la persona dins d'aquest. Des d'un punt de vista més baix la persona que de més poderosa i més grandiloqüent, però no m'agrada, penso el mateix de cara a la filmació del Follow Cars, prefereixo que es vegi més alt i que es vegi el patinador dins de l'entorn.

-Com et mous tu patinant amb la càmera a la mà?

S'ha d'anar molt amb compte amb el pes de la càmera, ja que et canvia molt el centre de gravetat i com et mous tu a la taula, al final és acostumar-se. Algunes tomes són més complicades, per regulars gravar a l'esquerra és més difícil, però la dreta és més fàcil. Molts cops queda millor si graves algú que és del teu peu contrari que un igual. Una de les coses complicades a tenir compte són els canvis de mà el que has d'intentar és sempre apuntar la càmera a un punt concret de forma contínua i no fer canvis bruscos. Has de buscar carreteres on un se senti molt còmode, mai a un lloc nou. Les caigudes són una part pràcticament inevitable, cal intentar que la càmera llisqui i no doni cops o tirar-la a un lloc on sàpigues que no es trencarà. Una de les parts bones d'aquest tipus de gravació és que tens molta llibertat per variar la tipologia i els moviments de pla, si perds un moment a la persona que estàs gravant pots fer un moviment ràpid de canell per gravar la persona que hi ha al darrere. Una cosa que sí que és important és que si estàs gravant

a una persona et centris en ella no intentis gravar tres persones diferents en un mateix pla sinó que t'has de centrar en una. Queden bé les preses gravant a les persones des d'amunt, com un pla zenital. Un altre factor important és que a l'utilitzar objectius amb angles tan grans inevitablement també se't veu a tu, per tant, la persona que està veient el vídeo sap que tu estàs allà ets realment un integrant més del vídeo.

-Si estàs gravant enrere en l'interior d'una corba per exemple, simplement t'imagines on estarà la persona?

Quan graves has de ser molt conscient de què està passant al teu voltant, el cas és que si entres una corba i saps que hi ha algú rere teu i prop, en tenir un 8mm enfoques la càmera enrere i si la claves mínimament el més segur és que aconseguixis el quadre. És molt important tenir confiança amb la persona que estàs gravant.

13.1.6. Entrevista Edoardo Barbi

Aquesta entrevista s'ha realitzat en la data 07/04/2023 en el lloc de residència de l'autor d'aquest treball. Barbi és copropietari de Mambo Globes i *team manager* de Luca Longobards i Urethane Burners.

-¿Cuáles son los principales patrocinadores de este deporte actualmente?

Las columnas de este deporte yo diría que son Loaded Rayne Madrid i Powell, lo que he notado es que hay ciclos donde según cierta moda, hay marcas que toman la delantera por los *riders* que tienen.

-¿Cuales son las marcas que patrocinan competiciones?

La verdad es que las marcas más pequeñas o locales son las que empujan más el deporte para tener más visibilidad, ya que necesitan revitalizar el deporte. En cambio, las marcas más sólidas se lo pueden ahorrar.

- ¿En cuanto a la realización de vídeos que influencia tienen los sponsors?

Varía mucho, los sponsors más serios tienen ciertos estándares de imagen y de nivel que quieren mantener. En cambio, hay sponsors que no pueden pagar a los *riders* y los proyectos de manera que no están en la posición de pedir mucho y se contentan con lo mínimo.

-¿Como funciona un patrocinio? ¿Que piden las marcas, que les interesa? A nivel ideológico a todos nos gustaría pensar que un patrocinio está bien hecho, con un contrato, con un sueldo y con material. Obviamente con la economía del deporte actualmente esto ya no es así, la forma de patrocinar no suele ir acompañada de pagos ni contratos firmados, sino que se limita a la aportación de material. Se trata de un patrocinio más a medida con la situación de cada empresa.

-¿Que tipología de vídeos interesa a un patrocinador? Antes los vídeos contaban historias casi como pequeñas películas, hoy el contenido ha cambiado. Todo está en Instagram y con reglas muy rígidas para que se viralice, es un contenido mucho más superficial. Las marcas ahora les interesa un tipo de contenido que va en la misma línea a lo que la Sociedad quiere. Los vídeos centrados en productos han desaparecido, ahora se usan vídeos del *rider* para demostrar lo bueno que es el producto, el factor que le da valor al producto es que lo lleve el *rider*, no el producto en sí.

- ¿Se ha televisado alguna vez este deporte? ¿Tiene sentido?

Si, se ha televisado y si, yo creo que tiene sentido, es un paso adelante para el deporte. El problema, al igual que las redes sociales, hay gente que no patina y que podrá ver ese contenido, pero a que va a llevar esto?. Creo que se tiene que hacer con una idea de lo que queremos conseguir. ¿Queremos que a raíz más gente empiece a patinar? ¿Queremos más dinero con la audiencia? Que sepan que este deporte existe o que haya un desarrollo de todo esto?

Pienso que tenemos que conseguir un público educado en el tema a partir de una retransmisión seria que explique bien cómo funciona. En deportes como futbol o moto gp no solo enseñan imágenes del deporte, sino que cuentan más cosas.

Un ejemplo de una mala realización fue los Woldr roller games 2018 en Barcelona, donde los comentaristas a penas conocían los nombres de los patinadores. Desde el punto de vista de un público inexperto, no puedes llegar a enterarte de mucho en este caso, de quien es bueno,

de donde viene... Se ha televisado por espectáculo, pero el resultado no ha sido bueno, ya que no ha habido un estudio bien hecho de cómo hacerlo. De momento también hemos podido ver algunos directos en Twitch pero que han llegado solo a la gente que está involucrada en el deporte, así que de momento los resultados no tienen mucho sentido.

-¿A la hora de hacer un vídeo hasta qué punto tienes ya una idea mental de lo que quieres?

Una de las cosas que ayuda más es el tipo de música que vas a usar, siempre empezó con eso. También tener claros los spots que vas a rodar y el *riders* estos tres factores tienen que encajar. A partir de aquí hay que poner en práctica las tomas que se han pensado.

-¿Qué variedad de tomas comprendes? Qué sentido tiene cada una?
El raw run solo es algo que agrada pero cansa y no muestra nada más que la técnica del patinador. Está bien enseñar el entorno y su atmósfera. Por eso a mí me gusta añadir tomas estáticas del entorno y del *riders*. Intentando hacer planos muy particulares y escondidos de la carretera para que se pueda apreciar como es el ambiente. Suelo usar el estabilizador porque permite hacer tomas un poco más dinámicas valorando el entorno, usando gran angulares y haciendo movimientos de cámara que en conjunto con el resto de tipologías de plano queda en sintonía.

Otra cosa que hago es hacer los vídeos con cronología, es decir, de arriba a abajo de la carretera y haciendo distintos planos de una misma curva. Con esto conseguimos que el observador tenga una visión 360° del entorno y de lo que es patinar un lugar así.

13.2. Taula pla de rodatge

LOCALIZACIÓN	Begues-Subestació		
TIME	ACTION		NOTES
10:00	Convocatoria equipos		Cam 1: 55-200mm
10:00	Convocatoria patinadores		Cam 2: 10-18mm
10:20	READY TO SHOOT		
10:20	PLANO 1 Cam 1 exterior curva 1/ PLANO 1.1 Cam 2 interior curva 1		
10:30	PLANO 2 Cam 1: Recta curva 1 chicane izquierdas 1/ PLANO 2.1 Cam 2: inside chicanes mirando arriba		
10:40	PLANO 3 Cam 1: Insert shoot inside chicane 1 des de recta/ PLANO 3.1 Cam 2: Inside chicane mirando abajo		
10:50	PLANO 4 (des de chicane 2 a chicane 1)		100fps
11:00	PLANO 5 Cam 1: plano distancia larga des de curva 1 a recta final (estatico)		
11:10	PLANO 6 Cam 1: plano distancia larga des de curva 1 a recta final (panoramica de seguimiento)		
11:20	PLANO 7 Cam 1: entrada chicane tres/ PLANO 7.1 Cam 2: guardarrail chicane 3		Cam 1: 100fps
11:30	PLANO 8 Cam 1: salida chicane 3 / PLANO 8.1 Exterior chicane 3		cam 1 100fps
11:40	Planos extras si sobra tiempo		
12:00	PARON DE DESCANSO		
12:30	Preparacion coche para follow cars		
12:40	Toma 1 follow car		
12:50	Toma 2 follow car		
13:00	Toma 3 follow car		
13:10	Toma 4 follow car		
13:00	Fin rodage		

Taula 13.1. Pla de rodatge (Elaboració Pròpia 2023)

