

Com millorar els nostres vídeos domèstics



Laureà Ferré Menasanch *

Resum: El llenguatge audiovisual s'ha convertit en un mitjà de comunicació molt important avui en dia, a l'abast de tothom. Coneixem la seva gramàtica?

Paraules clau: llenguatge audiovisual, curtmetratges, la càmera, tècniques cinematogràfiques.

Palabras clave: lenguaje audiovisual, cortometrajes, la cámara, técnicas cinematográficas.

Key words: visual language, shorts, the camera, film techniques.

Mots clés: langage audiovisuel, court métrage, caméra, techniques cinématographiques.

És un tret diferencial de la nostra espècie la capacitat de transmetre les nostres idees i sentiments, mitjançant el llenguatge. L'evolució del llenguatge va de la mà de la dels homes: llenguatge gestual, oral, escrit i darrerament audiovisual. Aquest últim ha sofert una espectacular evolució en els últims anys, lligada als enormes avenços tecnològics.

De ser un llenguatge minoritari en les nostres comunicacions diàries on inicialment érem només receptors (cinema, televisió), avui en dia hem passat a ser també nosaltres emissors, editant els nostres vídeos domèstics de celebracions familiars, vacances, successos importants en les nostres vides, que després compartim amb familiars i amics.

L'objectiu d'aquest article és fer-vos adonar d'algunes característiques d'aquest nou llenguatge, aprendre una mica la seva gramàtica, per tal que arribeu a poder valorar alguns aspectes en les filmacions que veieu (cinema, televisió) i alhora oferir-vos petits trucs per poder millorar les vostres produccions.

El llenguatge audiovisual constitueix un llenguatge d'expressió complex on participen diversos codis. Està format bàsicament pel codi visual i pel codi sonor.

En aquest article, ens centrarem sobretot en la part visual i només en alguns dels seus aspectes tècnics. Quedaran per tant fora d'aquest article, altres parts no menys importants com l'àudio, el contingut o guió, il·luminació, continuïtat, edició o muntatge... Us animem a reconèixer algun dels recursos que us explicarem a continuació a la propera pel·lícula que veieu al cinema o a la televisió!



Fotografia : Josep PC

* Enginyer en electrònica i professor de l'Institut de l'Ebre.

El llenguatge audiovisual: inicis i evolució



Fotografia : Josep PC

El llenguatge audiovisual amb imatges mòbils s'ha anat configurant en la pràctica cinematogràfica, i s'ha perfeccionat especialment en la creació de relats de ficció (pel·lícules, curtmetratges).

Si bé la televisió i el cinema han treballat altres gèneres (com els reportatges, els informatius, els anuncis publicitaris) que requereixen d'una aplicació diferent del llenguatge visual és, sense cap dubte, en la ficció dramàtica on el llenguatge ha desenvolupat més el seu enorme potencial narratiu i expressiu avui en dia.

El llenguatge cinematogràfic sorgeix de l'esforç per elaborar missatges audiovisuals utilitzant els mitjans tècnics de captació i reproducció existents.

Aquests mitjans tècnics han anat variant al llarg del temps: l'aparició del cine sonor, les imatges en color, els moviments de càmera, els aparells tècnics com els ordinadors per poder confeccionar i modificar les imatges originals...

Tots aquests avenços tècnics han conformat una veritable "revolució" del llenguatge audiovisual, que ha fet apropar el món del cinema al món real. A més a més, han propiciat que aquestes eines (càmeres, ordinadors, programari per editar vídeos) estiguin a l'abast de cada cop més gent, tant per format com per preu.

El llenguatge visual és un llenguatge viu que s'amplia i s'enriqueix dia a dia amb noves aportacions. L'única condició és l'adequació al significat informatiu i expressiu de la situació representada. Significat que naturalment ha de poder ser descodificat automàticament per l'espectador/receptor.

La tècnica, per tant, proporciona eines al llenguatge audiovisual per donar a les imatges la màxima naturalitat possible, i el llenguatge es posa al servei de la tècnica, amagant les limitacions i aprofitant els seus avantatges per produir efectes que l'ull no podria arribar a percebre.

Una de les normes bàsiques que ha de respectar el llenguatge audiovisual és que ha de mantenir la consciència de naturalitat en l'espectador (malgrat oferir-nos imatges del tot fantàstiques!).

La càmera: les seves mancances i virtuts

La càmera capta les imatges per procediments tecnològics similars als mecanismes fisiològics de l'ull humà. Malgrat els avanços tècnics en la captació d'imatges, cal ressaltar que aquesta captació és inferior a la resposta de l'ull humà.

Per exemple la càmera no respon amb la rapidesa i eficàcia de l'ull als canvis o situacions crítiques d'il·luminació.

La càmera té limitacions per mantenir enfocats simultàniament objectes distants entre si, mentre que l'ull passa d'un a l'altre sense problemes.

Una altra mancança és que la càmera enquadra un espai molt limitat mentre que l'ull té un angle de visió molt superior. L'ull explora la imatge i processa la informació instantàniament, seleccionant en cada instant el punt d'atenció: sols es té consciència dels punts d'interès. Per contra, quan la càmera busca una imatge, l'exploració es fa evident.

En la visió directa el punt d'atenció varia contínuament, mentre que les imatges obtingudes per la càmera obliguen a centrar l'atenció en ella tal i com es presenten.

La càmera no presenta la realitat, sinó una part de la realitat. No presenta les imatges perquè l'ull explori i seleccioni el que és significatiu. Tot el que es presenta ja ha estat seleccionat per una altra persona i es converteix en significatiu.

L'enquadrament i la planificació

Tots els mitjans d'expressió visual tenen en comú l'existència de l'enquadrament. A diferència de la visió real en la que no existeixen demarcacions.

En el procés de gravació d'imatge en cine o vídeo es comença necessàriament per un enquadrament que emmarca el subjecte o el motiu en un pla determinat.

El valor de l'enquadrament ens el dona el grau d'apropament.

La planificació consisteix a seleccionar la part de la realitat que volem gravar, és a dir, l'espai escènic (personatges, objectes paisatges) que captarà l'objectiu de la càmera des que s'inicia la filmació fins que es deté el pla.



Fotografia : Josep PC

La graduació entre la càmera i el subjecte filmat pot ser il·limitat. En la pràctica els podríem classificar en sis categories.



Gran pla general (GPG): Mostra un gran escenari, un gran paisatge o una multitud. La natura o entorn prenen més importància que la persona. Valor descriptiu.



Pla general (PG): Mostra un escenari ampli en el qual s'incorpora la persona. La figura humana ocupa entre una tercera i una quarta part de l'enquadrament. Valor descriptiu.



Pla de conjunt (PC): Abraça un petit grup de persones. Interessa l'acció i la situació dels personatges. Pot tenir valor narratiu o descriptiu, i ocasionalment, valor dramàtic.

Pla sencer (PS): Els límits inferior i superior de la pantalla coincideixen amb el cap i els peus d'un o dos personatges. Interessa sobretot l'acció. En conseqüència, té fonamentalment un valor narratiu, però comença a potenciar ja el valor expressiu o dramàtic.



Pla americà o tres quarts (PA): Els límits inferior i superior de la pantalla coincideixen amb el cap i els genolls de la persona. S'anomena *americà* perquè s'utilitzava fonamentalment en el western per oferir dos elements clau: el rostre i el revòlver. Interessa sobretot el rostre i les mans. Valor narratiu i dramàtic.



Pla mitjà (PM): Presenta la persona tallada per la cintura, és a dir, de mig cos en amunt. Interessa la reacció del personatge davant d'una situació. Valor expressiu i dramàtic, amb un cert de narratiu.

Primer pla (PP): Presenta el rostre sencer de la persona o bé el rostre i l'espatlla. En marginar altres elements secundaris, perd tot valor narratiu o descriptiu. Interessa sobretot l'exploració de la interioritat del personatge. En conseqüència, té fonamentalment un valor expressiu, psicològic i dramàtic.

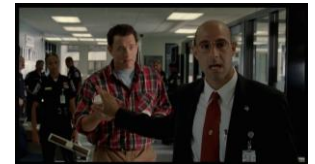


Primeríssim pla (PPP): Mostra una part del rostre o del cos de la persona. És una accentuació del primer pla. En conseqüència, en potencia el valor i extrema la capacitat de xoc en l'espectador.

Pla detall (PD): Mostra un objecte o una part d'un objecte. Normalment s'incorpora com a pla d'inserció dins d'una narració. Segons el context, pot tenir un valor descriptiu, narratiu, simbòlic o dramàtic.

La utilització de la càmera implica una selecció de l'espai enquadrat i suposa deixar part de la realitat fora de l'enquadrament. Per tant el que es veu en l'espai enquadrat es diu que està *en camp* i el que queda fora de la visió de la càmera es diu que està *fora de camp* o *espai en off*.

Aquest espai no vist per l'espectador permet als directors utilitzar un potencial narratiu d'extraordinari valor, perquè pot projectar fantasies. Per exemple, en les pel·lícules de terror, l'assassí que està fora de camp s'aproxima a la víctima situada en camp. El fora de camp o espai en off posa de relleu un gran poder subjectiu i permet completar sensacions sense necessitat de fer òbvies les imatges.



L'angulació

Per observar una persona que parla a una altra des d'un lloc elevat s'utilitza un angle contrapicat, de baix a dalt, i per adoptar el punt de vista de la persona que l'observa, s'utilitza l'angle picat, de dalt a baix. Amb aquesta tècnica s'informa sobre la situació en l'espai físic de cada personatge.

L'angle és també portador de significats expressius. L'angle contrapicat magnifica el subjecte i l'angle picat el redueix.



El moviment

En els començaments de la cinematografia la càmera estava immòbil i es limitava únicament a captar els successos que desfilaven davant d'ella. La història del llenguatge cinematogràfic està íntimament lligada a l'alliberació de la càmera pel moviment. La càmera pot convertir-se en un ull privilegiat: l'espectador en cada moment pot veure l'acció des del punt de vista més indicat.

Malgrat que la càmera ha sigut i és un objecte mòbil va costar força temps perquè els operadors s'adonessin dels avantatges dels moviments que podia adquirir la càmera en l'espai. Aquesta primitiva immobilitat va provocar que els primers films foren extremadament rígids i a més es sumava la pràctica inexistència de muntatges, que es limitava a la unió additiva dels diferents fragments de pel·lícula filmada.

El primer pas va consistir en canviar l'emplaçament de la càmera, aconseguint així nous punts de vista de l'escena. Podríem dir que el que s'aconseguia és una suma de tomes encara estàtiques. Amb la evolució de la tecnologia, que permetia guanyar estabilitat mentre es movia la càmera, és va aconseguir el segon pas: integrar els moviments de la càmera a l'escena.

En qualsevol cas, el moviment de la càmera no formava part de les principals preocupacions dels primers cineastes. Els decorats, la il·luminació, els moviments i la disposició dels actors, la composició interna dels plans ocupaven encara majoritàriament la seva atenció.



Fotografia : Josep PC

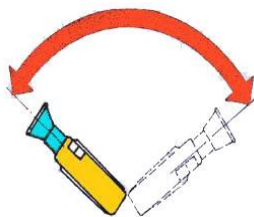
Amb el moviment de la càmera la toma ja no és pot descriure únicament mitjançant el pla d'enquadrament que visualitza inicialment, doncs aquest varia amb el procés. El realitzador ha de descriure la toma en la seva totalitat, indicant el enquadrament inicial, el moviment que ha d'efectuar i l'enquadrament final.

Malgrat que la càmera es quedi en posició fixa sense efectuar cap moviment, el pla d'enquadrament pot variar si els personatges s'apropen o s'allunyen.

Per aconseguir que els nostres vídeos domèstics millorin (per exemple gravació del festival infantil de l'escola) és aconsellable, sempre que sigui possible, variar la situació de la càmera i no abusar del zoom. El moviment dona agilitat i fa distrets

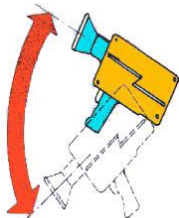
Tipus de moviments

El gir o panoràmica: és una rotació o gir de la càmera sobre l'eix. La càmera ha d'estar subjecta damunt d'un trípod o damunt de l'espatlla de l'operador, sense variar l'eix de gir. Segons la trajectòria, la panoràmica pot ser vertical o horitzontal. La panoràmica horitzontal equival a un gir de cap d'un sentit a l'altre.



El gir s'ha d'efectuar amb una velocitat lenta a partir d'un enquadrament fix i acabar també en un altre enquadrament fix.

En les panoràmiques no interessa realitzar girs superiors a 150 graus ni realitzar panoràmiques en diferents direccions de gir; normalment, la direcció de gir més adient és d'esquerra a dreta, ja que coincideix amb el sentit de l'escriptura. La velocitat s'ha d'ajustar a les possibilitats de la lectura de l'ull i és més efectiu si en el gir és acompanyat pel moviment d'un personatge en l'enquadrament de la càmera. La realització de panoràmiques pot ocasionar problemes de manteniment de focus o de contrallums.



Passada ràpida: és una panoràmica molt ràpida que no dona temps per observar amb precisió les imatges que es visualitzen. Són línies de fuga que apareixen davant la càmera. S'utilitzen sobretot per realitzar transicions de mareig, records, intercanvi de mirades o per mostrar accions paral·leles.

Tràveling: és un moviment de la càmera en l'espai tridimensional que consisteix en un desplaçament de la càmera horitzontal o vertical respecte l'eix del trípod que el suporta. Aquest desplaçament permet l'apropament al motiu o l'allunyament del mateix o realitzar acompanyaments dels personatges de manera que no varia el pla d'enquadrament. Aquest moviment es pot realitzar col·locant la càmera damunt d'unes vies per poder fer el desplaçament o mitjançant la utilització d'una grua.

La composició

La composició ve definida per les proporcions i distribució dels elements a dins del pla. Hi ha un seguit de lleis o normes generalitzades, que ajuden a millorar l'efecte final de les tomes.

Una de les lleis més conegudes és la dels **dos terços**. Consisteix a distribuir la pantalla en tres parts iguals, tant en sentit vertical com horitzontal. Els subjectes principals s'haurien de col·locar en aquestes línies. Es millor fer composicions asimètriques que composicions en elements disposats de formes simètriques. Els formes simètriques poden resultar monòtones. Les asimètriques, en canvi poden ser eficaces per crear tensió.

En cas dels personatges, una regla senzilla és col·locar-los de manera que els seus ulls queden a l'alçada d'una de les interseccions d'aquestes línies i la direcció de la mirada cap a la part contrària que queda lliure. Aquesta disposició dona una sensació de profunditat i de dinamisme.

Per a la composició de la imatge, pel que fa objectes o paisatges, també tindrem en compte les línies. En aquest cas, cal evitar les línies horitzontals i verticals. Si les fem inclinades, guanyarem en dinamisme i profunditat.

En les fotografies que acompanyen aquest text, cedides per Josep Piñol Curto, podeu observar l'aplicació d'algunes d'aquestes lleis de composició a la fotografia artística.

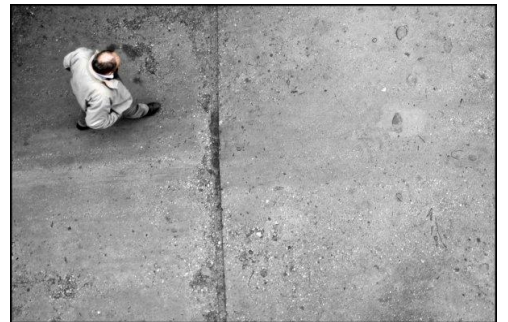
Podeu reconèixer les línies, les tècniques per aconseguir profunditat i la observació de la llei dels dos terços?



Fotografia : Josep PC



Fotografia : Josep PC

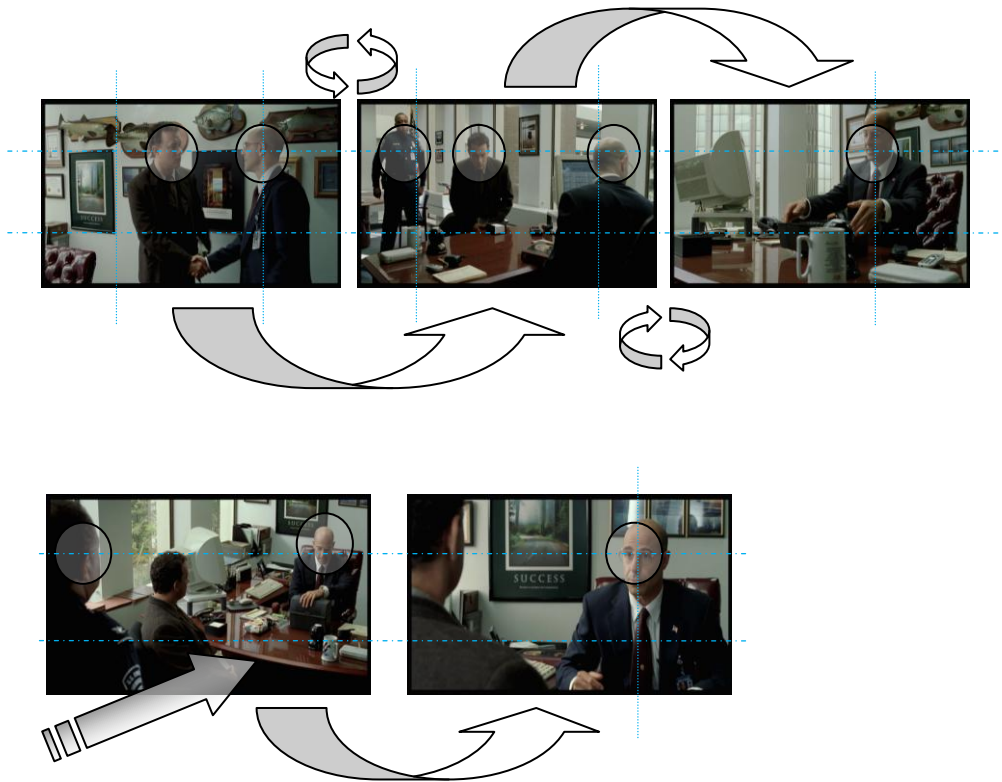


Fotografia : Josep PC

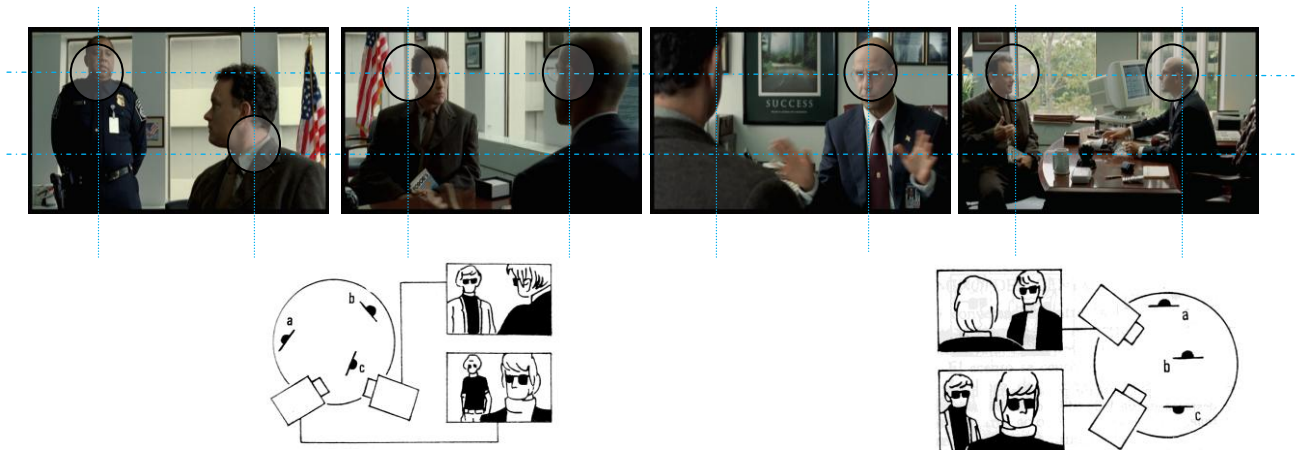


Fotografia : Josep PC

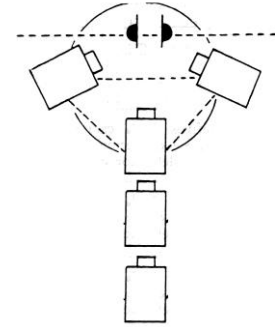
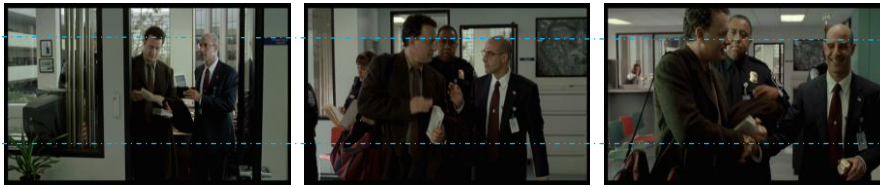
Plànols amb tràveling



Diàleg entre tres



Plànols amb tràveling



BIBLIOGRAFIA

- Arijon, Daniel (1997): *Gramática del lenguaje audiovisual*. Escuela de cine y vídeo. San Sebastián.
- Evans Russel (2003): *Cinematografía práctica con vídeo digital*. Escuela de cine y vídeo. San Sebastián.
- Eisenstein, Sergei (1989): *Teoría y técnica cinematográficas*. Rialp. Madrid.
- Fernández Díez, F.; Martínez Abadía, J. (1999): *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós. Barcelona.
- Martín, Marcel (1996): *El lenguaje del cine*. Gedisa. Barcelona.
- Sánchez-Biosca, Vicente (1996): *El montaje cinematográfico*, Paidós. Barcelona.
- Truffaut, François (1993): *El cine según Hitchcock*, Alianza. Madrid.