

Nocions bàsiques del llenguatge audiovisual

Antoni Marín Amatller

PID_00156659



Universitat Oberta
de Catalunya

www.uoc.edu



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

Índex

| | |
|--|----|
| 1. La noció de <i>pla</i> | 5 |
| 1.1. La presa i el pla | 5 |
| 1.2. El pla segons la durada temporal | 7 |
| 1.3. El pla segons l'aproximació a la realitat | 8 |
| 1.4. La planificació en els inicis del cinema | 10 |
| 2. Tipologies de plans | 13 |
| 2.1. Plans descriptius | 14 |
| 2.2. Plans narratius | 15 |
| 2.3. Plans expressius | 16 |
| 2.4. El pla seqüència | 17 |
| 3. Composició del pla | 19 |
| 3.1. Caos i ordre | 19 |
| 3.2. La composició | 19 |
| 3.3. Simplificar | 21 |
| 3.4. Elements de la composició | 22 |
| 3.5. La llei dels terços | 23 |
| 3.6. Vectors | 24 |
| 3.7. L'aire | 25 |
| 3.8. Moviments | 27 |
| 3.9. Els paisatges i l'horitzó | 28 |
| 4. La planificació en funció dels angles | 30 |
| 4.1. Angles possibles segons l'angle horitzontal | 30 |
| 4.2. Angles possibles segons l'altura de la càmera | 32 |
| 5. Estaticitat i dinamisme dels plans | 34 |
| 5.1. La posició de filmació | 34 |
| 5.2. Plans estàtics i dinàmics | 35 |
| 5.3. Dinamisme de la càmera i estil de realització | 36 |
| 6. Moviments de càmera | 39 |
| 6.1. Panoràmica | 39 |
| 6.2. Tràveling | 39 |
| 6.3. <i>Zoom</i> | 40 |
| 6.4. El <i>zoom</i> i el tràveling | 41 |
| 6.5. Control del moviment al llarg de l'eix de profunditat | 42 |
| 7. L'espai del pla | 43 |
| 7.1. Camp i fora de camp | 43 |
| 7.2. Processos perceptius | 45 |

| | |
|---|----|
| 7.3. Sobre la profunditat del pla | 46 |
| 7.4. La construcció de la profunditat del pla | 47 |
| 7.5. Profunditat i perspectiva | 47 |

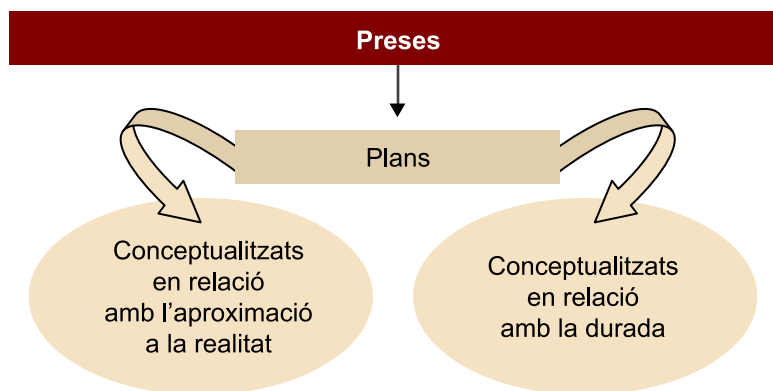
1. La noció de *pla*

El pla és la unitat de treball en la realització d'un vídeo. En editar es munten plans, algunes vegades amb efectes de transició entre uns i altres, altres vegades sense efectes. És el que es coneix com a *edició per tall* i és la transició que domina, per exemple, a les pel·lícules de cinema.

El pla és una unitat de treball, però la seva concepció es pot definir des de dues perspectives diferents. Per una banda, des de la perspectiva espacial, i des d'aquest punt el pla es defineix en funció de l'aproximació de la càmera a la realitat que capta. D'altra banda, des de la perspectiva temporal, el pla es pot entendre segons la durada.

En els inicis del cinema, la càmera captava la realitat de manera contínua. El cinema era un hereu novell del teatre i, per exemple, en les escenes dels germans Lumière dels obrers sortint de la fàbrica o del tren entrant a l'estació, la filmació presentava una única aproximació a la realitat i es feia en temps real. No va ser fins a un moment posterior que la càmera va començar a planificar, és a dir a aproximar-se en diversos graus als motius i a trencar la continuïtat de l'acció mitjançant el muntatge.

Els plans, d'una banda, es construeixen a partir de les preses del rodatge. Per l'altra, constitueixen els elements a partir dels quals es construeix un muntatge. A continuació es comparen les nocions de *presa* i *pla*.



1.1. La presa i el pla

La presa es defineix com el conjunt d'imatges que es grava de manera ininterrompuda amb la càmera. És el conjunt de tots els fotogrames que queden entre el moment en què es prem el botó d'enregistrament per a iniciar

l'enregistrament (REC) i l'instant en què es torna a prémer per a aturar-la. Les preses que es graven d'una acció o una situació són el material en brut a partir del qual s'elaborarà posteriorment la producció audiovisual.

ENG

En televisió, es denomina *equip ENG* (*electronic news gathering* o captació electrònica de notícies) els grups constituïts per un periodista, una càmera i potser per un operador de so. També es poden trobar configuracions formades per una càmera i un realitzador. És possible que aquest disposi d'un monitor connectat a la càmera per a visualitzar el que es va gravant. Al monitor la imatge és contínua; és a dir, tant si la càmera enregistra com si no, la imatge que es visualitza al monitor no té interrupcions. El càmera acostuma a indicar verbalment quan comença l'enregistrament. També és possible que se sobreimprimeixin a la pantalla les funcions de REC o STOP.

Amb els models actuals de càmeres que disposen de visor en color, el monitor adjunt pot ser prescindible. No obstant això, depèn sempre del nivell de qualitat que es requereixi en el projecte. Si bé el monitor presenta una fiabilitat molt superior als visors de les càmeres, aquests són molt pràctics i en moltes situacions permeten prescindir del monitor extern.

En una producció professional, una presa es repeteix tantes vegades com sigui necessari fins que es considera satisfactòria. El realitzador està atent a la imatge del monitor i valida l'actuació del càmera. En general, les preses dolentes es repeteixen fins que s'aconsegueix un material òptim. També es prenen imatges de recurs (plans de detall, preses des d'angles complementaris, plans generals o de situació, etc.) per a disposar de prou material per a solucionar imprevistos durant el muntatge. Disposar d'un repertori suficient d'imatges és un recurs excel·lent per a resoldre problemes que puguin aparèixer durant l'edició. Les necessitats que s'hauran de resoldre poden anar des d'errors en la continuïtat de l'acció fins a la necessitat de disposar de material suficient per a cobrir el temps d'una veu en *off*.



Posteriorment, durant la fase d'edició, del material de les preses se seleccionaran, únicament, els fragments necessaris per al muntatge final. Aquestes seleccions seran els plans del clip final. Vist des d'aquesta òptica, es pot dir que les preses són plans en potència; són un material en brut que, una vegada s'hagi seleccionat, originarà els plans del programa final.

Sincronia de la presa i l'acció

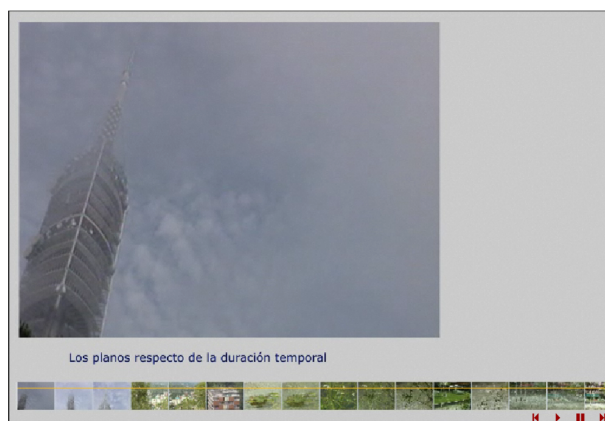
La presa és sincrònica amb l'acció; l'una i l'altra tenen la mateixa durada en temps real. Com a detall anecdòtic, es pot comentar que no totes les preses acaben gravades ni són susceptibles de convertir-se posteriorment en plans. El càmera o el realitzador poden experimentar preses complexes sense gravar-les. Es tracta de preses que es visualitzen al monitor per a experimentar els moviments de càmera que s'hauran de fer o per a assajar els desplaçaments o les accions dels actors. També en emissions en directe pot haver-hi preses que no es graven.

1.2. El pla segons la durada temporal

Una primera definició de *pla* està relacionada amb la dimensió temporal. El pla és la unitat bàsica del llenguatge audiovisual i, des del punt de vista de la durada, es considera com el conjunt de fotogrames que se seleccionen de cada presa per a formar part del muntatge final.

En fer un guió, el guionista indica les seqüències. La durada que tindrà cada seqüència en el muntatge final es calcula a partir de la veu en *off*, dels diàlegs i dels possibles silencis que es vulguin incloure en el vídeo final. En funció d'aquest temps es calcula el nombre mínim de preses que s'han de captar. No obstant això, el temps variarà segons l'estil de cada clip.

En un clip tipus noticiari és normal considerar una durada mitjana del pla d'uns tres segons. En un film per a la pantalla de cinema és possible que els plans durin més, ja que, per exemple, un gran pla general a la gran pantalla té bastant més interès que en una de petita. El director o el realitzador calculen els plans que necessiten per a cobrir les seqüències del guió i, per tant, saben les preses que hauran de captar durant un rodatge.



En l'estil d'una realització es remenen diversos conceptes, com ara la riquesa i la varietat dels enquadraments, la combinació de plans generals, mitjans i primers plans, el nombre de plans que es capten d'una mateixa acció des de diferents angles, els plans de detall, etc. El repertori de plans exigeix creativitat i professionalitat per part de qui capta les imatges.

També cal tenir en compte la continuïtat tant de l'acció com de la resta d'elements que generen la percepció d'unicitat de la seqüència (temperatura de color, il·luminació, vestuari, etc.). Que una acció presa en pla mitjà quadri amb la mateixa acció repetida en un pla més curt és un exemple de continuïtat d'acció.

Plans de 3 segons

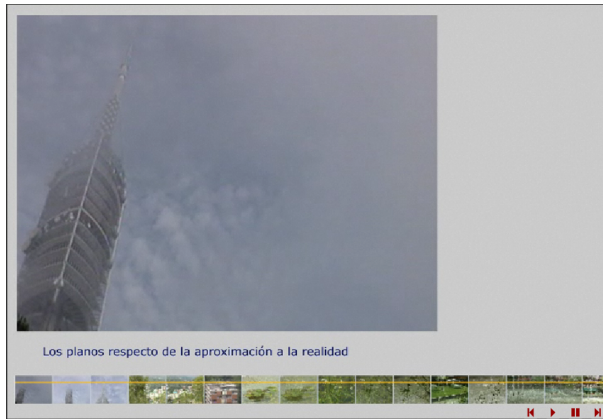
Respecte de la durada, els tres segons constitueixen un bon referent quan es treballa en vídeo. Així, partint de les dimensions reduïdes de la pantalla del televisor, es recomana prioritzar els plans pròxims i de curta durada abans que els generals que durin molt temps. Mentre que en cinema és possible recrear-se amb l'observació d'un gran pla general d'un paisatge, per exemple, a la pantalla televisiva aquest mateix pla resulta monòton.

1.3. El pla segons l'aproximació a la realitat

A banda de ser unitats temporals, els plans es defineixen també a partir de paràmetres relacionats amb la manera de captar una escena, com l'enquadrament, l'angle de la càmera o el grau d'aproximació a la realitat. Així, un pla pot incloure des d'un paisatge extens fins a un detall minúscul. Si bé en els dos casos es parla de pla, en cadascun d'ells varia notablement l'escala amb la qual es representen els motius a la pantalla.

El grau d'aproximació de la càmera a la realitat defineix la tipologia dels plans. La figura humana es pren com a referència per a definir aquesta categorització; així doncs, de manera molt genèrica, es poden preveure les tres situacions següents:

- 1) La figura humana cap completament en un pla. En aquest cas, és evident que més enllà de la persona enquadrada es mostrarà una àrea més o menys extensa del paisatge o de l'entorn en el qual es troba la figura.
- 2) La figura humana no cap completament en el pla i queda tallada aproximadament en un interval que pot anar dels genolls i fins al cap, o bé des del pit i fins al cap.
- 3) La càmera es pot aproximar més i mostrar només el cap de la persona o un detall d'aquesta.



Les tres maneres d'aproximar-se a la realitat, prenent la figura humana com a referència, determinen una categorització genèrica dels plans. En clara correspondència amb elles, apareixen diferents tipus de plans, que són els plans generals, els plans mitjans, els primers plans i els plans de detall.

1) Plans generals. La figura humana s'hi representa totalment. Tenen un valor descriptiu, presenten el lloc on es desenvolupa l'acció i situen un entorn i l'espai de l'acció.

2) Plans mitjans. Són els que inclouen la figura humana de manera parcial. Tenen valor narratiu. S'utilitzen principalment per a mostrar les accions dels personatges.

3) Primers plans. Corresponen a un nivell més en l'aproximació de la càmera al personatge. S'hi representa únicament el rostre. Aporten un alt valor expressiu o dramàtic i són els idonis per a mostrar sentiments o actituds, i també per a visualitzar la interpretació de l'actor.

4) Plans de detall. Es tracta d'una categoria que, en part, està relacionada amb l'anterior. Quan la càmera presenta l'aproximació d'un primer pla però no enquadra el rostre sinó altres detalls, llavors es parla de *plans de detall*. També poden representar objectes inanimats. És habitual usar indistintament les dues denominacions en parlar dels enquadraments i referir-se, per exemple, a un pla de detall o a un primer pla de les mans.

Altres maneres de definir els plans

A banda d'aquest grau d'aproximació de la càmera a la realitat, hi ha altres paràmetres que caracteritzen els plans. Així, per a definir la direccionalitat de la càmera respecte del subjecte es parla de *pla frontal*, *lateral*, *posterior* o *en escorç*. O bé, partint de l'altura a la qual se situa la càmera, es parla de *pla amb angulació normal*, *en picat* o *en contrapicat*.

No obstant això, aquestes classificacions, si bé són també definitòries del tipus de pla, se subordinen jeràrquicament a la primera descripció plantejada. Així, per exemple, un pla mitjà pot ser frontal i en contrapicat, o un pla general es pot prendre en picat. La direccionalitat i l'angulació es consideren característiques supeditades a la definició de la tipologia de pla a partir de l'aproximació a la realitat.

Una altra classificació possible diferencia entre plans objectius i subjectius. Mentre que els primers pressuposen que la càmera pot mostrar tant l'entorn com els personatges, en els segons es pressuposa que la càmera mostra el que veu un personatge. Els plans subjectius

se solen utilitzar incrustats en seqüències de plans objectius. Es tracta amb freqüència de plans inestables, amb balanceig i deliberadament poc estables per tal d'imitar el caminar o el desplaçament d'un personatge.

Un aspecte que cal destacar aquí és que, si bé aquesta classificació és estàtica i vàlida per a la categorització dels plans, moltes vegades són dinàmics i és perfectament possible que un enquadrament inicial variï durant la presa a causa dels moviments dels motius que es filmen o de la mobilitat de la càmera. Un personatge que va caminant cap a la càmera pot iniciar el recorregut en pla general i finalitzar-lo en primer pla. O bé, la càmera, tot desplaçant-se per un entorn, pot enquadrar des d'un pla de detall fins a un pla general.

Les proporcions de mida dels motius respecte de l'enquadrament varien en la realització dinàmica, la qual cosa es converteix en un recurs expressiu molt potent. Això és potser especialment important en la realització televisiva, en la qual la força que el pla general pot tenir en el cinema es perd a la reduïda pantalla de televisió. Aquí, la mobilitat de la càmera, juntament amb el predomini de plans curts, pot ajudar a destacar el motiu del fons.

1.4. La planificació en els inicis del cinema

Partint de la definició de pla que es basa en l'aproximació a la realitat, es consideren tres grans categories en les quals es poden agrupar els tipus de plans, que són el pla narratiu, el pla descriptiu i el pla expressiu.

En els inicis, el cinema era molt semblant al teatre pel que feia a la planificació. Els primers films eren fills directes d'una concepció més pròpia del teatre filmat des de la perspectiva de l'espectador que del cinema tal com el coneixem actualment. Les escenes es captaven en pla general i amb la càmera fixa. L'únic moviment que existia pràcticament en el pla era el dels actors que deambulaven, actuaven i es movien dins de l'espai enquadrat per la càmera.

No obstant això, molt aviat es va veure que estava naixent un llenguatge nou. Així, el film inicial dels germans Lumière, *Arribada d'un tren a l'estació de Ciotat*, si bé està filmat en un pla general estàtic, passa de mostrar tot el tren a captar-ne només un fragment a conseqüència del moviment del comboi. El pla passa de mostrar tot el motiu (definició del pla general) a mostrar-ne només una part (la qual cosa l'aproxima al pla de detall).

Prismàtics al teatre i plans?

Els espectadors de teatre tenien un costum que ja portava implícita una certa idea de pla. Per a observar amb detall la cara dels actors, el públic utilitzava prismàtics i havia desenvolupat un cert hàbit de contemplar la totalitat d'una escena o bé una part significativa d'aquesta; encara avui, als teatres d'òpera, és fàcil veure espectadors amb prismàtics.

En els inicis del cinema només es concebia el pla general. No es preveia la possibilitat de tallar la imatge dels personatges ni la seva magnificació mitjançant el primer pla. Però en qüestió de pocs anys es va establir una semàntica visual que combinava plans extensos que mostraven l'escenari de l'acció amb altres de més centrats en l'individu que posaven l'èmfasi en les accions i que arribaven a apropar-se molt al rostre per a mostrar en detall expressions dels actors. El pas de la visualització de l'escena en pla general a la fragmentació de l'espai va constituir un pas decisiu en la construcció del llenguatge audiovisual.

De mostrar una acció dramàtica en un únic pla que contenia perfectament plantejament, el nus i el desenllaç en una sola seqüència es va passar a la fragmentació del motiu i a la recerca de les potencialitats expressives de diferents aproximacions a la realitat. Va ser un primer progrés en el llenguatge audiovisual l'actualitat i la conveniència del qual encara és present en l'actualitat.

L'escola de Brighton, Porter i Griffith són tres noms propis en l'evolució de la planificació.

- L'escola de Brighton utilitzava el primer pla (PP) per a ampliar detalls que en pla general (PG) escapaven a l'atenció de l'espectador.
 - <http://www.youtube.com/watch?v=T2DRwaEvzyY>
 - http://www.virtualmuseum.info/collections/cHome_mediaandfilm.asp
- Porter també utilitzava el primer pla (PP). En un inici, es pretenia únicament destacar detalls i magnificar per a mostrar una aproximació que reclamés l'atenció de l'espectador. No existia el component afegit de la càrrega expressiva. El primer pla del bandit disparant al públic a *Assalt i robaria a un tren* (1903) n'és una mostra.





- Griffith va fer un altre pas i va incorporar l'expressió dramàtica als primers plans (PP) dels personatges. Va utilitzar les aproximacions de la càmera amb finalitats dramàtiques. A *El naixement d'una nació* i a *Intolerància*, el primer pla (PP) adquireix una semàntica que encara perdura en l'actualitat.



El llenguatge audiovisual i les seves convencions s'han integrat plenament en la cultura actual. El cinema, la televisió, els còmics, les sèries d'animació i actualment els continguts audiovisuals del Web comparteixen aquests codis comunicatius. La fragmentació de l'espai que es du a terme quan s'enquadra i el grau d'aproximació de la càmera a la realitat origina la planificació.

2. Tipologies de plans

Entesa com el grau d'aproximació a la realitat, la planificació presenta una dimensió espacial clara, però també es pot contemplar des d'una òptica temporal. Els plans que s'incorporen en una producció poden durar més temps o menys. No hi ha una regla única; l'estil i la intencionalitat del realitzador, el tipus de producte, el públic objectiu, el suport de projecció o de visualització i el contingut mateix dels plans són factors que poden determinar diverses durades dels plans. El ritme de la producció es genera a partir dels temps dels plans i del tipus de moviment intern que presenten.

El realitzador ha de ser conscient a tota hora de la durada del pla i trobar el temps just per a cada producte. En vídeo, el temps serà el mínim necessari per a permetre la lectura dels plans sense provocar avorriment en l'espectador. Un ritme excessivament lent pot resultar soporífer. En cinema, una producció lenta pot resultar més reeixida que en televisió a causa de la diferent sensació d'immersió que provoca el cinema en l'espectador. Però, és clar, també un film de ritme frenètic pot resultar idoni per a una sala de cinema.



El temps idoni per a la lectura d'un pla en pantalla no és una cosa fixa i universal. Depèn de diferents factors, que van des del ritme del pla fins a la presència de més elements significatius o menys. L'editor o el muntador són els que duen a terme el clip final. Aquesta fase de la producció tindrà més possibilitats d'èxit o menys segons la manera en què s'hagi dut a terme la realització. Si es disposa de prou plans, o si els que es tenen són els apropiats, la tasca del muntador és molt més agraïda i viable que si el repertori d'origen és pobre.

En la fase de muntatge no és possible pensar en un pla com un element autònom. La seqüència en la qual s'integren els plans acaba conformant un ritme i una cadència. La complexitat dels continguts que es mostren, els moviments dels motius o els de la càmera, el desenvolupament de l'acció, la durada

dels diàlegs i la relació d'un pla amb la resta dels que integren una seqüència són elements que determinen la possible durada de les unitats. La realització i l'edició no són fases independents d'una producció. Al contrari, les dues estan intrínsecament enllaçades i interconnectades. Aquí es torna a veure la importància d'un bon guió, ja que és el document que permet enllaçar i coordinar els diferents moments del projecte.

2.1. Plans descriptius

Els plans descriptius són els que situen el lloc de l'acció, l'escenari i l'àmbit en el qual es mostraran imatges. Mostren l'entorn, situen i descriuen.

El pla descriptiu comprèn l'aproximació al personatge que va des de la situació en la qual queda immers en un paisatge o en l'entorn fins a la situació en la qual la figura queda encaixada en els límits del quadre. Els plans que millor compleixen aquesta funció són els plans generals, en els quals la figura humana es representa en la seva totalitat.

Dintre d'aquesta categoria es distingeixen tres tipus de plans:

- 1) Gran pla general (GPG). Mostra un gran escenari com ara un paisatge, una multitud, etc. La figura humana hi apareix llunyana, petita, massificada o diluïda en el context. Aquest, ja sigui natural o urbà, adquireix més importància que la persona.
- 2) Pla general (PG). En aquest pla la persona apareix més pròxima a la càmera que en el pla anterior. Pot ocupar entre la tercera i la quarta part de les dimensions de l'enquadrament.
- 3) Pla de conjunt (PC). El pla comprèn un grup petit de persones proper a la càmera. L'acció dels personatges comença a ser important, ja que es mostra prou propera per a poder-la observar amb claredat. Encara que té un valor bàsicament descriptiu, comença a presentar també un valor dramàtic. La persona o les persones es troben enquadrades en un espai determinat, però conserven prou marge de moviment per a desplaçar-se.



En este clip se muestran distintos tipos de planos. Coloca el *mouse* sobre los que creas que son descriptivos. Se visualizará un comentario en el espacio de la derecha de la aplicación. Si el plano mostrado cuando se el *mouse* no es descriptivo se mostrará también un comentario al respecto.

Efectivamente. Se trata de un plano general en el que las personas aparecen completas.

Tiene un valor descriptivo, sitúa a los personajes en el ambiente de la filmación.

En este caso, los planos mostrados corresponden a la introducción a un clip de vídeo sobre la bicicleta.

2.2. Plans narratius

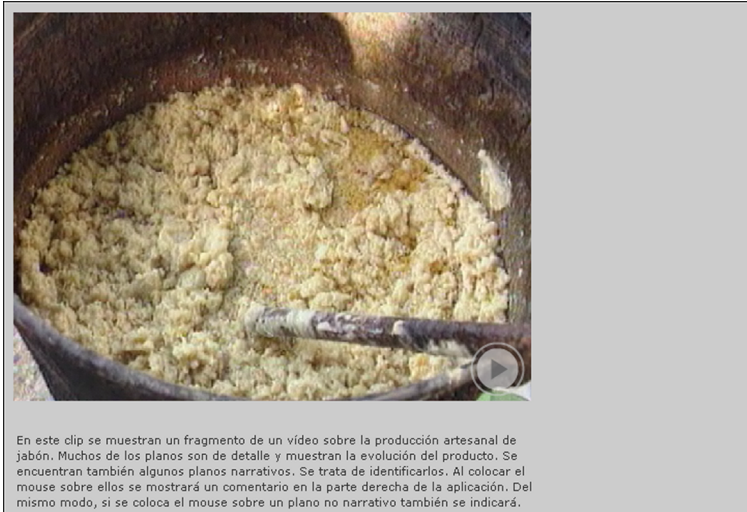
Els plans narratius tenen un format idoni per a mostrar les accions dels personatges, ja que la càmera es troba prou a prop per a fer ressaltar els seus moviments. Mentre que els plans descriptius s'utilitzen per a situar, els plans narratius s'utilitzen per a desenvolupar el fil de l'acció.

Pertanyen a aquesta categoria el pla sencer, el pla americà i els plans mitjans. Encara que bàsicament narratius, els plans mitjans poden presentar també valors descriptius o dramàtics. A continuació es descriuen breument.

1) Pla sencer (PS). És un pla similar al pla de conjunt, però ja es troba al límit de començar a tallar la figura humana. El personatge es troba encaixat entre els límits superior i inferior del quadre. És a la frontera entre els plans descriptius i els narratius. Si bé la figura hi apareix completa, el pla s'utilitza ja amb un valor narratiu.

2) Pla americà (PA). En el quadre apareixen des dels genolls fins al cap del personatge. Es tracta d'un enquadrament poc pictòric o fotogràfic i en canvi genuïnament cinematogràfic. Prové de l'exigència del *western* de mostrar simultàniament la cara del pistoler i la seva destresa a desenfundar i disparar. El pla americà representa una intersecció entre l'escenari i la visualització de l'acció. Pot mostrar les accions físiques dels personatges, però les expressions facials també hi són prou visibles.

3) Pla mitjà (PM). Presenta la persona de mig cos amb la figura tallada per la cintura. En la progressiva aproximació de la càmera al personatge, al llarg dels plans descrits, es potencien els valors descriptius del pla a mesura que aquest es tanca sobre la cara del personatge. En el pla mitjà conviuen encara valors narratius i expressius, ja que s'hi mostren les reaccions del personatge en la seva interacció amb l'ambient.



2.3. Plans expressius

L'aproximació de la càmera al personatge condueix a plans en els quals es representa el rostre o bé es limita l'enquadrament a una part del rostre. Es parla llavors de *primers plans*.

En els primers plans, els valors descriptius i narratius pràcticament han desaparegut i, en canvi, la potenciació dels valors dramàtics o expressius és màxima.

El primer pla és l'enquadrament ideal per a mostrar els sentiments dels personatges, com ara la felicitat, la ira, la por, etc. Els valors, en definitiva, que permeten aprofundir en la psicologia i en els conflictes dels protagonistes. Els elements aliens al rostre es marginen i la potenciació de les capacitats interpretatives dels actors i actrius és màxima.

Si bé els plans expressius tenen un valor dramàtic molt potent al cinema i als telefilms de ficció, en un altre tipus de productes, com ara els vídeos informatius, educatius o corporatius, els primers plans no solen tenir el mateix valor. Es poden utilitzar plans pròxims als personatges sense un valor introspectiu o expressiu, sinó simplement per a respondre a la finalitat bàsica de dinamitzar el muntatge.

Els plans que millor capten els plans expressius són el primer pla, el primeríssim primer pla i el pla de detall.

- 1) Primer pla (PP). S'hi poden representar les espatlles i la cara del personatge o només el rostre. Permet una aproximació introspectiva i té un valor dramàtic.

2) Primeríssim primer pla (PPP). La càmera s'aproxima més al rostre que el primer pla, amb la qual cosa es potencia fins i tot més el valor introspectiu, expressiu o dramàtic. Pot mostrar també una part del cos diferent del rostre, com ara les mans, i conservar el valor dramàtic.

3) Pla de detall (PD). Mostra un objecte o una part d'aquest. S'utilitza sovint com a pla de recurs o d'inserció durant l'edició. Pot ser que un element amb un mer valor narratiu adquireixi un valor dramàtic o un valor simbòlic. Per exemple, l'espasa làser dels cavallers Jedi té un valor narratiu; el ganivet de cuina de *Cortina esquinçada*, de Hitchcock, adquireix un valor dramàtic; l'os que es converteix en nau espacial a *2001: Odissea a l'espai*, de Kubrick, té un valor simbòlic.

En resum, els plans generals situen el lloc on es desenvolupa l'acció, els plans mitjans informen sobre els moviments o les accions i els primers plans i els plans de detall expressen el component dramàtic o contribueixen a dinamitzar el muntatge.

Si durant la fase de realització es roda un nombre de plans suficient, es facilita en gran manera l'edició; una realització pobra comporta problemes i malbaratament de temps durant el muntatge. Durant l'edició es combinen els diferents tipus de plans per a donar un ritme determinat a la producció.



Se consideran planos expresivos los que se aproximan al rostro del sujeto. En muchas producciones carecen del valor dramático que tienen en cine, por ejemplo, y se usan intercalados entre planos generales, medios y de detalle. En este ejemplo, correspondiente a una fiesta tradicional, se muestran algunos planos expresivos. Se pide colocar el *mouse* sobre el video para identificarlos.

2.4. El pla seqüència

Si bé, tal com s'ha comentat, la seqüència és habitualment una agrupació de diferents plans, hi ha el cas especial del pla seqüència. Es tracta d'una presa que es capta en continuïtat que sol presentar variacions en el punt de vista o en els tipus de pla, en els moviments que mostra o en els desplaçaments que pot dur a terme la càmera. L'acció es capta de manera contínua, però la presa pot contenir diversos tipus d'enquadrament.

En la realització clàssica, el pla seqüència correspon a la presa que es du a terme quan es grava de forma contínua amb la càmera en moviment o bé amb un desplaçament dels motius que es filmen. *La soga*, de Hitchcock, o algunes seqüències de *Bagdad Café*, entre molts altres casos, en serien exemples.

No obstant això, cal dir que en les produccions actuals es pot veure un increment de plans seqüència. Moltes d'ells no provenen, com en els casos clàssics, d'una filmació contínua, sinó que són el resultat de tècniques de composició digital.

3. Composició del pla

3.1. Caos i ordre

El món, l'entorn, presenta sempre un cert grau de caos i casualitat. L'ésser humà intenta trobar un ordre en aquest món anàrquic per descobrir-hi pautes de regularitat. L'activitat humana crea esquemes en el canviant món natural i, com a resultat, genera diversos exemples d'ordenació. L'urbanisme o la producció artística podrien ser mostres dispars d'exemples que es contraposen al caos natural.

Parlant concretament del terreny de la imatge, es pot dir que el món exterior presenta diverses possibilitats d'organització, però no tothom el percep de la mateixa manera. Els matemàtics poden veure en la naturalesa exemples de la seqüència de Fibonacci, mentre que els fotògrafs poden buscar en un paisatge elements per a formar part de la composició d'un fotograma. De tota manera, aproximar-se a la realitat a la recerca d'elements de composició és un dels hàbits que desenvolupa el fotògraf o el reporter de vídeo. La composició és clau per a aquells que tenen a les mans una càmera de fotografia, de cinema o de vídeo.

Exemples de la seqüència de Fibonacci

En l'adreça següent es poden veure fotografies de la seqüència Fibonacci a la naturalesa:

http://www.lareserva.com/home/fibonacci_secuencia_fotos

Normalment, el fotògraf intenta mostrar la realitat d'una escena d'una manera ordenada. No es limita a enfocar i captar una imatge, sinó que la compon i la capta distribuint els seus elements d'una manera intencional. D'aquesta manera revela la manera determinada que té de veure el món i mostra el que moltes vegades es coneix com a *ull fotogràfic*. Aquest procés de manipulació de la realitat es coneix com a *composició*.

3.2. La composició

Abans ja s'ha comentat que hi ha una tendència original, en la major part dels principiants, a situar un motiu o un personatge en el centre del quadre. Si bé en alguns casos una composició central realça el motiu enquadrat, en la majoria de les ocasions aquesta distribució crea imatges poc interessants. L'avorriment i la manca de dinamisme d'un motiu que s'ha centrat innecessàriament és un factor que no ajuda a fer que una imatge capti l'atenció de l'espectador.

Fora dels casos en què es destaca especialment una composició central, el fet de situar simplement el motiu al centre del visor no és un recurs òptim. La composició està relacionada amb l'organització visual i deliberada dels elements d'una imatge.

Per a compondre cal organitzar i relacionar visualment elements de l'entorn que es capta. En la realitat, les formes, les textures i els motius poden no tenir cap relació. Que s'organitzen les seves posicions en el visor de la càmera es du a terme un procés particular d'ordenació del món.



De turistes a fotògrafs

Imaginem-nos ara una comparació entre un presumpte turista que simplement capta records del seu viatge amb una composició espontània i un fotògraf o càmera de vídeo que, en la mateixa situació, busca imatges d'interès, ja sigui per a un concurs, per a utilitzar-les en una producció de vídeo futura o senzillament per a elaborar una base d'imatges particular que probablement usi en el futur.

El turista i el fotògraf d'aquest exemple no perceben, fotogràficament parlant, el món de la mateixa manera. El turista veu allò que l'envolta com una globalitat, mentre que el fotògraf, que cerca una imatge, observa en la mateixa realitat detalls, relacions i composicions. És fàcil que, quan el fotògraf viatgi amb un grup de turistes, sigui vist com un element rar per la majoria del grup.

Encara que de vegades es tendeixi a pensar-ho, la diferència entre la persona que veu en la fotografia o el vídeo una manera de compondre la imatge i la que simplement apunta la càmera i dispara no és innata. Entre totes dues hi ha un procés d'aprenentatge llarg però apassionant i una evolució en la forma de veure les imatges del món i captar-les. Observant, analitzant o experimentant, el fotògraf millora la vista i la capacitat de compondre imatges interessants. Un objectiu que s'intenta abordar, tant en aquesta assignatura com en d'altres, és el fet que aprenguin a ser una mica menys turistes com els d'aquest exemple i una mica més fotògrafs.

Compondre consisteix a distribuir de manera intencionada els diferents elements que formen part d'un fotograma, d'un quadre, d'una fotografia, d'un dibuix o d'un pla.

Tots els tipus de plans que s'han descrit en l'apartat anterior són, de fet, imatges susceptibles de comprendre's individualment. Cadascun és com una fotografia amb unes necessitats de composició pròpies; és una imatge que presenta una estructura interna específica.

En la composició, els elements d'un quadre s'organitzen per a provocar que l'espectador hi vegi allò que el fotògraf vol destacar o comunicar. Per a aconseguir-ho destaca els motius que considera més significatius segons allò que vol comunicar o mostrar. Es pretén que l'espectador descobreixi els punts d'interès que el fotògraf considera importants o que els capti, si bé és molt possible que d'una mateixa imatge sorgeixin lectures diferents. De tota manera, sigui quina sigui la lectura final, el fotògraf ha d'organitzar els elements segons un criteri clar, ja que sense aquest l'espectador divagarà.

3.3. Simplificar

Una regla d'or per a compondre és la de simplificar. Quan en una imatge hi ha massa motius, és molt difícil aconseguir que el centre d'interès destaquï amb una importància pròpia.

Mostrar amb claredat el que és principal i ordenar la resta de motius en relació amb el centre d'interès implica descartar tot el que no és rellevant. Per això cal simplificar. La composició, l'organització dels motius visuals que apareixen en un enquadrament, permet obtenir imatges amb uns criteris estètics, narratius o informatius definits. Un excés de motius dificulta la lectura. A més a més, si els elements de la composició no tenen relació entre ells, en general l'impacte de la imatge es redueix.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| <p>Dos situaciones de una plaza. ¿Cuál de las dos te parece que se concentran más en el motivo?</p> | | <p>Dos planos de las mismas fuentes. ¿Qué diferencia existe entre ambas? Los elementos que están en uno y no en otro plano, ¿distraen la atención?</p> | |
| | | | |
| <p>Dos planos mostrando el ambiente turístico de la ciudad. ¿Cuál de ellos crees que es más claro?</p> | | <p>Dos contraluces de las fuentes al atardecer. ¿Cuál se centra más sobre el motivo? ¿Cuál tiene más elementos de dispersión de la atención?</p> | |

3.4. Elements de la composició

Els factors bàsics que influeixen en una composició són diversos. La col·locació del subjecte a la pantalla, l'aire, els moviments o la línia de l'horitzó en són exemples. A continuació se n'esmenten alguns.

- **La col·locació del subjecte a la pantalla.** Com a regla general, cal evitar situar el motiu principal en el centre del quadre i se l'ha de desplaçar cap a algun dels punts d'interès, que, si és possible, ha de coincidir amb els centres d'atenció que es creen amb la llei dels terços. El fet que aquest motiu interaccioni visualment amb altres elements de la composició sol donar uns resultats molt bons.
- **L'aire.** El terme es refereix a l'espai buit que queda entre el motiu i el marc del quadre. Un personatge situat, per exemple, a l'esquerra d'un fotograma mirant cap a la dreta té aire al davant. Si, en canvi, des de la mateixa posició, mira cap a l'esquerra i té la cara massa a prop del marc, es considerarà que la composició no té aire. Més endavant tornarem a parlar d'aquest concepte.
- **Els moviments.** Al vídeo, els motius poden tenir moviment, però també en una fotografia un subjecte pot donar la sensació de dinamisme i de mobilitat. El sentit del moviment és un factor important en una composició. De fet, aquest es relaciona amb l'aire de la imatge. Com a norma general, es procura que el moviment del subjecte es dirigeixi cap a la zona del quadre en la qual hi ha espai lliure.
- **La línia de l'horitzó.** Als paisatges, la línia de l'horitzó presenta sovint dos problemes importants. En primer lloc, moltes vegades es troba al centre de la composició. En segon lloc, no són poques les vegades en què, a causa de la inclinació de la càmera, fa la sensació que la línia de l'horitzó cau; i no ens referim ara a les composicions inclinades intencionadament per a realçar una composició, sinó a la distracció de l'operador de càmera, que no va mantenir horitzontal la línia d'un mar o el límit llunyà d'un paisatge.

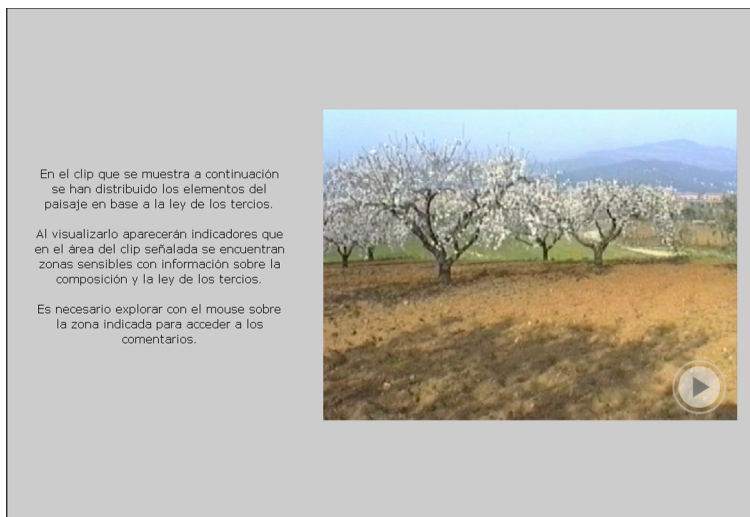
Si bé aquesta relació podria ser més extensa, els seus diversos punts es comentaran més extensament més endavant. Abans, però, serà interessant centrar l'atenció en la que, juntament amb la necessitat de simplificació, és una regla d'or de la composició, que és la llei dels terços. És una estructura compositiva que el fotògraf acaba interioritzant.

3.5. La llei dels terços

La llei dels terços és una de les regles bàsiques que s'han de tenir en compte per a evitar la monotonia visual que creen les composicions excessivament centrades o regulars. És una guia mental molt útil per a la composició que el fotògraf posa automàticament en joc d'una manera més o menys implícita.

Per a aplicar la llei dels terços, es tracen imaginàriament sobre el visor dues línies horitzontals i dues de verticals que divideixin l'espai en terços equivalents. En els punts d'intersecció d'aquestes línies s'originen els centres d'atenció principals del fotograma de vídeo o de la fotografia. Algunes càmeres fotogràfiques tenen fins i tot l'opció de sobreposar al visor aquesta estructura gràfica.

La combinació de la malla creada amb les línies, les formes i els volums de la realitat exterior dóna origen a múltiples possibilitats compositives. Així, per exemple, si es col·loquen personatges o objectes a les interseccions o s'hi fan passar línies gràfiques o direccions de moviment, s'originen unes composicions molt més dinàmiques que quan simplement se centren els motius. Les diagonals d'una composició són línies que relacionen motius del quadre. Cal recordar que compondre significa seleccionar i disposar els motius, combinar-los i entrellaçar-los de manera que l'espectador dirigeixi la vista cap al centre d'interès.



La llei dels terços és útil tant per a compondre imatges de vídeo com per a fer fotografies. El fotògraf arriba a interioritzar la seva existència i a distribuir a tota hora els elements d'una escena a partir d'ella.

Hi ha situacions en les quals se centra el motiu o el personatge. Es tracta de moments en què interessa especialment concentrar l'interès de l'espectador sobre el motiu de la filmació. Per això es col·loca a l'àrea més estable, que és el centre de la pantalla. Centrar un personatge és una forma idònia de reclamar al màxim l'atenció sobre ell i alhora restar-la dels elements de l'entorn.

Personatges centrats

Els casos en què el personatge filmat se centra són en certa manera poc habituals, si bé algunes vegades poden ser freqüents. Un presentador de telenotícies, per exemple, sol ocupar el centre de la pantalla i mirar directament la càmera. També un president de govern, en un missatge com el de Nadal, sol aparèixer intencionadament en una posició des de la qual intenta captar al màxim l'atenció de l'espectador. Però en la major part dels casos no és un posicionament òptim.

Abusar d'una posició centrada d'un personatge en un vídeo porta a una monotonia visual i a una pèrdua d'interès de l'espectador. Fins i tot en una situació com la d'un presentador d'un telenotícies, sovint aquest comparteix la pantalla amb algun gràfic de fons. En aquest cas, el personatge i el gràfic es desplacen cap a posicions laterals per a compartir la pantalla.

3.6. Vectors

La composició es basa en la distribució de formes, línies i volums dins del quadre. En general, es tracta d'elements gràfics visibles i observables. Ara bé, sovint actuen també sobre el pla un altre tipus de línies que no són tan òbvies. De manera similar a les línies imaginàries que formen la retícula compositiva de la llei dels terços, el fotògraf aprèn a conviure amb una sèrie d'elements que, encara que imaginaris, tenen una funció clau en l'èxit de la composició, que són els vectors.

En una imatge, es consideren vectors les línies d'interès que, sense ser visibles, formen part de la composició. Es poden agrupar en diferents categories i sovint, per al principiant, són totalment inexistents. No obstant això, alguns exemples poden ajudar a entendre de què estem parlant. Per exemple, la mirada genera vectors, que són línies imaginàries que relacionen els ulls amb els elements externs que es troben en l'espai existent davant de la persona que es fotografia o filma. Aquest espai té importància en la composició del quadre; pot no haver-hi res o hi pot haver motius. Si n'hi ha, els motius poden tenir relació amb la mirada o no. En tots els casos, però, es poden contemplar vectors que generen tensions compositives diferents en forma de línies imaginàries que uneixen els elements.

És possible pensar en diverses classes de vectors o conceptualitzar-los; són tipologies més o menys abstractes però que poden ser útils per a la composició. Algunes són els vectors gràfics, els direccionals i els de moviment.

- Els **vectors gràfics** es creen quan les línies del paisatge o els objectes estacionaris condueixen la vista en una direcció particular. N'hi ha múltiples exemples en els objectes més quotidians i habituals. Només cal canviar l'angle o el punt de vista des del qual s'observen els motius per a crear línies interessants, com ara carrosseries d'automòbils, línies pintades al terra, perspectives de camins o ones del mar arribant a la platja; els exemples són nombrosos. Una anàlisi adequada dels vectors gràfics ofereix una bona base per al coneixement dels principis bàsics de la composició.
- Els **vectors direccionals** es creen quan alguna cosa o algú apunta de manera clara cap a una direcció. La diferència amb els gràfics resideix en el fet

que els direccionals apunten cap a un sentit d'una forma més clara i definida. Una línia del paisatge (un vector gràfic) genera una direccionalitat, però no implica un sentit actiu; pot ser una mera línia estàtica. Un senyal de circulació, un arquer que tensa l'arc o una persona que mira en una direcció (exemples de vectors direccionals) apunten de manera inequívoca cap a una destinació. Normalment es tractarà d'una destinació exterior als límits del quadre i, per tant, no serà visible. Tanmateix, l'espectador percep la seva existència.

- Els **vectors de moviment** s'originen amb el desplaçament d'objectes o subjectes a la pantalla. Poden ser vehicles en circulació, gent en moviment o aus volant. Sigui quin sigui el mòbil, el seu recorregut origina línies dinàmiques que influeixen en la composició dinàmica del pla. En el cas de la imatge en moviment, a més a més, cal tenir en compte la manera en què els vectors de moviment poden relacionar plans consecutius d'un muntatge.

En fotografia, de fet, es pot parlar de vectors gràfics i de direccionalitat. En vídeo, amb la possibilitat de la representació del moviment, cal afegir al conjunt els vectors de moviment.

Parlar de vectors és només un recurs conceptual per a analitzar la composició d'un pla i per a integrar habilitats compositives a la tasca del fotògraf. Es pot recórrer a altres conceptes per a referir-se a una mateixa realitat. Més enllà dels elements gràfics visibles, n'hi ha d'altres que, tot i ser invisibles o imaginaris, tenen prou força per a generar composicions de més qualitat o menys.

3.7. L'aire

L'aire és un altre concepte fotogràfic íntimament relacionat amb la composició. Igual que en el cas dels terços o els vectors, també és immaterial, invisible per al profà i amb entitat gairebé corpòria per al fotògraf. Es parla d'*aire* amb referència a l'espai buit que hi ha entre un personatge i els límits del quadre. Si bé es refereix habitualment a una situació de retrat i, per tant, a un motiu constituït per una persona, el concepte es pot generalitzar i entrar en joc també amb motius no humans.

Com a norma general, enquadrar correctament un personatge a la pantalla implica deixar un espai, un respir entre ell i el límit del quadre. Aquest espai buit es coneix com a *aire*. Es tracta d'un espai que es pot potenciar o reduir volgutament. Deixar molt d'aire redueix la força d'atracció que exerceixen les vores de la pantalla sobre els elements que hi estan a prop. En canvi, deixar-ne poc incrementa l'atracció del límit sobre els motius. No hi ha una proporció fixa.

En un retrat en pla mitjà, l'espai que queda davant de la mirada del subjecte és considerable. Normalment es deixa aire per davant d'una persona que mira. En canvi, l'espai per sobre del cap no sol tenir cal importància i se sol reduir.

Com a norma general pel que fa a l'aire, se seguirà la regla de deixar l'espai just per a fer ressaltar la importància del personatge. D'aquesta manera s'evita que s'enganxi al marc o que aparegui excessivament separat d'aquest. Trobar la distància òptima és una regla que el fotògraf acaba integrant en la seva tasca normal.

Però, com tots els principis, una regla existeix per a conèixer-la i usar-la, però també per a decidir quan es vol trencar. És recomanable conèixer una norma per a saber-la aplicar i per a experimentar amb l'expressivitat i l'originalitat quan es decideix trencar-la.

Un exemple de violació de les regles amb finalitats expressives pot ser quan es deixa un retrat sense aire de manera intencionada. Encaixonar excessivament un personatge sol ser un error compositiu, però és perfectament possible que l'autor ho busqui deliberadament per provocar la sensació que la persona es troba oprimida o aclaparada.

L'aire com a element compositiu consisteix a deixar un espai buit entre un personatge o un objecte i el límit de la pantalla. Les vores poden adquirir més força o menys en funció de l'espai de separació que es deixi entre els motius i les vores del quadre.

Els elements pròxims als límits de la pantalla semblen actuar com a imants que exerceixen una gran força visual. Si s'enquadra una persona de manera que el cap quedi molt pròxim a la vora de la pantalla, semblarà que hi està enganxada, com si depengués del marc. Si, en canvi, es deixa un espai excessiu, semblarà que alguna força l'empeny cap a l'extrem oposat. Així doncs, cal deixar l'aire correcte en cada composició.

A les imatges que s'han de televisar o simplement reproduir en vídeos domèstics cal tenir en compte que sovint es perd un marge al voltant del quadre que s'enquadra al visor de la càmera. En aquests casos es recomana deixar una mica més d'aire del que es consideraria correcte a la imatge que s'observa a través del visor de la càmera. Alguns models presenten al visor la representació de la zona que quedarà posteriorment fora del quadre. També durant l'edició és possible visualitzar les zones segures.

3.8. Moviments

Quan els motius de la composició es mouen es dóna un altre cas clar d'aplicació de la llei dels terços. Tal com ocorria en el cas de la mirada en el qual la zona rellevant era la que es trobava en la direcció de la vista, aquí preval l'espai cap al qual es dirigeix el moviment.

Aquí, la norma o la pauta que es considera correcta és situar el mòbil en el terç proper a la banda del quadre des del qual prové el moviment. Així es deixen lliures els dos terços restants de la pantalla, que són l'espai cap al qual es dirigeix el motiu. Com a principi general, el mòbil se situa en el terç contrari a la direcció del moviment i es deixen els dos restants com a espai per recórrer. En certa manera, deixar un espai buit o aire en la direcció del moviment absorbeix part de l'energia que es deriva del desplaçament mateix. Com a semàntica de la composició, el fet de potenciar l'espai que encara no s'ha recorregut per sobre del que ja s'ha transitat ajuda a destacar la seva importància. L'espai ja recorregut no és significatiu, però sí que ho és aquell cap al qual es dirigeix el moviment.

Però, a banda de consideracions semàntiques, hi ha també una raó pràctica que justifica la col·locació del mòbil en el terç contrari al sentit del moviment. Mantenir el subjecte al lloc apropiat de la pantalla implica adaptar la velocitat de la panoràmica o el *tràveling* que fa l'operador a la del mòbil. Això no sempre s'aconsegueix fàcilment, ja que cal mantenir el subjecte en moviment en un punt fix de la pantalla per així conservar la composició. És una tasca difícil, especialment si el desplaçament és ràpid. El fet de fer el seguiment en aquesta posició facilita que el mòbil no sobrepassi accidentalment el marge contrari de la pantalla. D'altra banda, aconseguir un seguiment correcte genera la sensació que la càmera condueix el moviment i no que es dedica simplement a seguir-lo.

Malgrat la norma general, cal recordar una altra vegada la possibilitat o la conveniència de trencar les normes, especialment quan la seva violació es fa amb criteris estètics o comunicatius. La norma general indica que la posició ideal per a col·locar el motiu és la del terç des del qual es produeix el moviment.

Però què passaria si es col·loqués en el terç oposat, és a dir, si el mòbil se situés gairebé a punt de sortir pel límit cap al qual es produeix el desplaçament? Pot ser, per exemple, un recurs per a indicar l'esforç d'un corredor; pot ajudar a enviar el missatge que l'atleta corre tant que visualment sembla empènyer el quadre i el moviment de la càmera. Igual que altres vegades, en primer lloc convé conèixer la norma general i saber-la aplicar. Entre altres coses, per a trencar-la amb coneixement de causa.

3.9. Els paisatges i l'horitzó

Quan es capta un paisatge s'intenta que l'horitzó sigui paral·lel a les vores superior i inferior de la pantalla. De la mateixa manera, s'espera que els edificis i línies verticals, perpendiculars a l'horitzó, siguin també paral·lels a les vores dreta i esquerra.

En la primera tasca intervé sobretot l'atenció del càmera. És fàcil despistar-se i oblidar-se de controlar tots els detalls. L'horitzó és un element del fons de la composició i pot passar desapercebut. Les mesures normalment reduïdes del visor tampoc ajuden gaire en aquesta tasca. És necessari o convenient estar atent a l'horitzó.

La segona consideració, la de mantenir el paral·lelisme de les línies verticals, no sempre és possible. Per exemple, quan es treballa amb òptiques gran angular els objectes es deformen. El problema s'incrementa quan es prenen imatges des d'un punt de vista situat per sota o per sobre del subjecte de la filmació.

Però a vegades es pretén deliberadament inclinar la línia de l'horitzó. Els plans inclinats, que es prenen expressament desnivellant la càmera, se solen utilitzar com a recurs per a denotar situacions d'instabilitat o abatiment del protagonista.



En la composició clàssica dels paisatges, la línia de l'horitzó no es col·loca mai al centre de la pantalla. Es recomana situar-la al terç superior o bé en l'inferior. Per exemple, si es tracta d'un paisatge marí s'ha de decidir què es vol destacar. Si és la zona de l'aigua a causa d'uns reflexos del sol, d'unes barques que solquen el mar o un onatge vistós, llavors la línia de l'horitzó se situarà en el terç superior per a deixar així dos terços de la composició per a l'aigua. Però si, al contrari, la zona del mar no té cap interès i és al cel on hi ha els motius atractius, com ara un paisatge de núvols canviants, ocells volant o una

aglomeració de globus aerostàtics, llavors la línia de l'horitzó se situarà en el terç inferior. Col·locar l'horitzó a la meitat del quadre és com no definir-se; no es dóna importància al cel ni tampoc es destaca el possible interès del mar.

Analitzar i decidir on resideix la importància d'un paisatge i reservar la part més gran del quadre per a la zona escollida és un bon procediment de treball. Partint de la llei dels terços, en un terç (l'inferior o el superior) es col·locarà la zona menys interessant i als altres dos terços restants se situarà la zona amb els elements que es vulguin destacar.

4. La planificació en funció dels angles

Després d'analitzar els tipus de pla des del punt de vista de l'aproximació a la realitat i les regles bàsiques per a la seva composició, és interessant reflexionar sobre la planificació segons la posició de la càmera respecte del motiu. En aquest sentit es defineixen dos tipus d'angle, que són l'eix de càmera respecte de l'eix d'acció i l'altura de la càmera respecte del motiu.

Si es pren la càmera en relació amb el motiu, hi ha l'angle que es crea entre l'eix de càmera i l'eix d'acció. L'eix de càmera correspon al vector que queda definit per una línia imaginària que surt del centre de l'òptica de la càmera cap a l'infinit. L'eix d'acció correspon al vector de moviment o de direcció que correspon a la línia imaginària sobre la qual discorre el moviment o l'orientació dels motius.

Així, per exemple, la càmera pot mirar frontalment un motiu, situar-se per a prendre el seu perfil o la seva part posterior o captar-lo en diagonal o en escorç. Segons aquesta orientació de la càmera es generen els quatre tipus de plans següents: frontal, posterior, de perfil i en escorç.

L'angle de la càmera respecte al motiu també es pot considerar a partir de l'altura des de la qual es filma. D'aquesta manera, la càmera es pot situar a la mateixa altura del subjecte o pot estar més baixa o més alta; en un cas extrem fins i tot es pot situar en posició zenital. Així doncs, si agafem com a referència l'angle creat per la posició de la càmera en altura, es generen uns altres quatre tipus de plans, que són el normal, el picat, el contrapicat i el zenital.

Com a recurs per a aclarir la descripció dels plans s'exposarà l'exemple d'un personatge. Imaginem-nos una figura humana estàtica orientada cap endavant en un espai i les orientacions que pot adquirir la càmera en orientar-se cap a ella. Així, es poden donar dos tipus d'angulacions bàsiques, que són la resultant de desplaçar la càmera horitzontalment respecte de la línia de la mirada del personatge i la resultant d'un desplaçament vertical.

4.1. Angles possibles segons l'angle horitzontal

La relació entre l'eix de càmera i l'eix d'acció crea la classificació de plans següent: presa frontal, presa posterior, presa lateral i presa en escorç:

- **Presa frontal.** La càmera enquadra frontalment el subjecte. Si aquest té moviment, el seu eix (el que es coneix com a *eix d'acció*) coincideix amb el de la direcció de la càmera (és a dir, amb l'eix de càmera).



- **Presa posterior.** Igual que en el cas de la presa frontal, els eixos d'acció i de càmera coincideixen, però aquí el subjecte s'enquadra pel seu costat posterior.



- **Presa lateral.** El subjecte s'enquadra des d'un costat. Els eixos de càmera i d'acció s'entrecreuen a 90°.



- **Presa en escorç.** Aquí el subjecte es troba en una posició obliqua respecte de la càmera. Es tracta d'una orientació que permet destacar el volum i

que es relaciona amb la perspectiva, de manera que contribueix a crear la sensació de profunditat del pla.



4.2. Angles possibles segons l'altura de la càmera

La relació entre l'altura a la qual es fa la presa i l'altura a la qual es troba el motiu de la filmació crea un angle determinat el valor del qual determina una categorització de plans. Cadascun dels angles, que són el normal, el picat, el contrapicat i el zenital, presenta característiques tant tècniques com expressives que tenen una gran importància en el llenguatge audiovisual.

- **Normal.** La càmera se situa pràcticament a la mateixa altura que el motiu que filma; en el cas d'una persona, a l'altura de la vista. L'eix de càmera i l'eix de la mirada o l'eix d'acció coincideixen. Tal indica el nom mateix, es tracta d'un pla que transmet una sensació de normalitat. Els fets que es relaten tenen una aparença de situació habitual o quotidiana.
- **Contrapicat.** En aquest angle la càmera se situa per sota del personatge, a un nivell inferior. Podria correspondre a la visió d'un nen o d'un adult assegut. Des del punt de vista dramàtic, presenta la peculiaritat d'engrandir el protagonista i de realçar-lo o donar-li importància. Des de l'àmbit del documental permet oferir, igual que el picat, perspectives originals d'un motiu.
- **Picat.** Es tracta de l'angle invers al picat. La càmera se situa a un nivell elevat respecte del personatge o el motiu. Si la distància al terra és molt alta, es pot aproximar al pla zenital. Des del punt de vista expressiu, empetiteix el personatge en tots els sentits; des d'una perspectiva dramàtica, denotarà que el protagonista està deprimat, atemorit o enfonsat. En documentals i informatius pot tenir un simple valor descriptiu i proporcionar una vista original d'un paisatge, un grup o un motiu.
- **Zenital.** Es tracta d'un angle picat extrem en el qual la càmera se situa perpendicular per sobre del personatge o el motiu. Des del punt de vista

dramàtic, amplifica al màxim les característiques del picat. Des d'una visió documental, ofereix perspectives insòlites.

5. Estaticitat i dinamisme dels plans

5.1. La posició de filmació

Ja s'ha comentat anteriorment que els principiants tenen tendència a filmar espontàniament un motiu en posició central i a registrar les imatges en una filmació contínua (aquell constant i característic anar i venir del *zoom* i una sèrie d'anades i vingudes erràtiques de la càmera). De la mateixa manera, també existeix l'hàbit de filmar amb la càmera a l'altura dels ulls de la persona que filma. Es tracta d'una cosa perfectament natural, ja que és el punt de vista des del qual habitualment s'observa el món. Però, per això mateix, filmar des d'aquesta posició genera unes imatges amb un punt de vista molt similar a una quotidianitat que pot fregar l'avorriment.

La càmera no ha de reproduir necessàriament sempre el punt de vista més habitual. Al contrari, pot oferir a l'espectador perspectives i punts de vista sorprenents i fins i tot impossibles per a la persona.

Col·locar la càmera en posicions inesperades no sol resultar complicat. Sovint, una mica d'imaginació i creativitat proporciona imatges de gran impacte i amb una força que les diferencia de les que s'obtenen des de la posició normal. La càmera és, en certa manera, un ull privilegiat que capta perspectives i punts de vista poc habituals, i veure'ls és una facultat que s'educa. L'ull fotogràfic que pot tenir l'operador de càmera és una qualitat que s'aprèn i es desenvolupa amb persistència i constància.

Si portar la càmera a un nivell baix pot crear efectes curiosos, apujar el punt de vista té un efecte similar. Per exemple, filmar amb els braços aixecats permet obtenir també enfocaments inèdits o inesperats de fets habituals. En aquest cas, l'alçada de la persona que sosté la càmera és un factor de gran ajuda si es filma amb els braços estesos. La càmera es desestabilitza amb facilitat.

En aquest sentit és important l'evolució que han tingut les càmeres. Els models antics, grossos i pesats eren una càrrega per a l'esquena de l'operador, i per això era bàsic que estiguessin mínimament en forma. Els models de càmeres digitals domèstiques actuals, amb el pes reduït a la mínima expressió i la pantalla de visualització orientable, faciliten el fet de col·locar la càmera en posicions extremes. D'altra banda, moltes incorporen un estabilitzador d'imatge que compensa els tremolors del càmera.

Col·locar la càmera a l'altura de la taula o arran del terra per a filmar un grup de nens en un parvulari, per exemple, fa que destaquin les figures infantils. El punt de vista baix els dona un realçament més gran que quan se'ls filma

des de la posició normal de la vista. Filmar una escena de carrer col·locant la càmera sobre la vorera ofereix unes perspectives noves o inesperades d'una escena quotidiana.

5.2. Plans estàtics i dinàmics

Seguint amb les variants de la planificació, s'assenyalarà encara una altra categorització possible dels plans, que és la que depèn del dinamisme o l'estaticitat del pla. Si la càmera presenta moviment durant la filmació generarà un pla dinàmic; si, en canvi, està immòbil, llavors captarà un pla estàtic.

Així doncs, es pot definir un *pla estàtic* com aquell en el qual la càmera no fa cap tipus de moviment per a la seva presa. Aquí cal dir, però, que un pla estàtic pot presentar un moviment intern. És possible que la càmera no es mogui, però sí els objectes o les persones que es filmen, cosa que evidentment repercutirà en el ritme final de la producció.

En contraposició, el pla dinàmic serà aquell que es capta amb algun tipus de moviment de la càmera durant la presa. El moviment es pot donar perquè la càmera es desplaça físicament de lloc o també pel moviment intern dels conjunts òptics, és a dir, del *zoom*.

En una realització domèstica o poc complexa, el dispositiu bàsic que permet la captura de plans dinàmics és el tríode. Amb ell són perfectament possibles panoràmiques suaus o recorreguts estables del *zoom*. En una realització més complexa, altres dispositius com ara *dollys*, grues, vies o *steadycams* amplien notablement el ventall de possibilitats. D'altra banda, la incorporació de dispositius d'estabilització electrònica en gran part de les càmeres domèstiques obre possibilitats per a una interessant realització dinàmica.


Així, una classificació somera dels possibles plans dinàmics inclou una relació que, sens dubte, és reduïda si es compara amb les possibilitats de la realitat. En un apartat posterior es tracta aquest tema amb més profunditat.

- **Panoràmica (Pan).** La càmera gira sobre el capçal del tríode horitzontalment o verticalment durant la presa.
- **Travelling (Trav).** La càmera filma sobre un suport en moviment.
- **Zoom (Zoom).** El *zoom* s'obre o es tanca durant la filmació del pla.
- **Càmera en mà.** El càmera desplaça la càmera a mà sense ginys que minimitzin el moviment de la càmera.
- **Steadycam.** La càmera se situa sobre un suport estabilitzador.
- **Ginys complexos.** La càmera es col·loca en grues, suports, plomes, robots, etcètera.

Los planos pueden clasificarse de distintas formas. Según el ángulo de la toma, según la proximidad al sujeto o al motivo, según la movilidad de la cámara,...

El clip adjunto que se muestra aquí empieza por ejemplo con un plano de detalle de los pies captado a ras de suelo pero en un ángulo paralelo al motivo y evoluciona hacia un contrapicado. La cámara inicialmente estática pasa a ser dinámica.

La riqueza de la combinación de los distintos planos de una producción es un logro del realizador o del operador de cámara.



A continuación se pasará a un menú que contiene parejas de planos con similitudes y diferencias entre ellos.

A partir de cada uno podrá visualizarse el clip correspondiente a pantalla completa.

En relació amb la planificació cal destacar un fet. L'estaticitat i el dinamisme dels plans són dues categories que es relacionen íntimament amb la resta de les classificacions (tipus de plans, plans segons l'angle entre l'eix de càmera i l'eix d'acció i plans segons l'altura de la càmera). Així, tant un pla estàtic com un pla dinàmic es poden descriure segons la combinació de les diverses classificacions possibles.

- Un pla mitjà pot ser contrapicat i frontal, o picat i frontal, picat i en escorç, etc.
- Un pla dinàmic pot passar d'un començament el primer pla a un pla general, passar de picat a contrapicat, etc.
- Un pla estàtic pot estar compost per un pla mitjà, picat i en escorç, i un pla dinàmic pot començar com a pla mig, continuar amb un contrapicat frontal i acabar com a pla general en picat lateral.

5.3. Dinamisme de la càmera i estil de realització

Els plans estàtics, aquells en els quals la càmera està immòbil per a la seva realització, es poden captar utilitzant un trípode, amb la càmera a l'espatlla o subjectant la càmera amb les mans. Els plans dinàmics (parlant ara d'una realització simple) es poden captar mitjançant el trípode, usant diversos suports mòbils o filmant a pols. És important que l'operador de càmera practiqui diverses possibilitats i, que tingui agilitat usant la càmera en múltiples situacions.

Un tema que es tractarà en un mòdul posterior és el tipus de planificació que pugui ser recomanable per a un estil estètic o comunicatiu. Aquí, igual que en molts altres temes, no hi ha una resposta única. Segons l'estil de realització

que es vulgui donar al vídeo, s'optarà per unes alternatives o unes altres. Es tornarà sobre el tema en un mòdul posterior; aquí només es planteja des del punt de vista de l'habilitat del maneig de la càmera.

Anteriorment, en parlar de planificació, s'ha insistit en la necessitat d'aprendre a estabilitzar la càmera. Però també cal aprendre a moure-la. No es tracta del moviment incontrolat i anàrquic del turista paradigmàtic que ha servit d'exemple anteriorment. Ara es tracta d'una mobilitat conscient.

En el procés d'aprenentatge proposem que es comenci per dominar primer la planificació, la composició i l'angulació. Es tracta de desenvolupar inicialment la capacitat d'explicar una història visual partint de plans estàtics. En una etapa posterior, resulta convenient experimentar amb el dinamisme de la filmació. Cal aprendre a utilitzar de manera conscient els plans dinàmics.

És evident que l'estètica televisiva i videogràfica actual recorre als plans dinàmics de manera preponderant. Normalment, la imatge en televisió és dinàmica i en general és el resultat de ginys tècnics complexos. També en la realització de l'usuari individual és molt possible entre el moviment de la càmera inexperta i el dinamisme de les imatges televisives, hi ha un abisme.

En contraposició amb els plans estàtics se situen els dinàmics, que són aquells per a la realització dels quals la càmera presenta moviment. Es pot tractar d'una mobilitat generada mitjançant ginys (vies, mòbils, grues, suports, etc.) o ocasionada pel desplaçament de la càmera.

Decidir el tractament que es dona a un producte audiovisual és tasca del realitzador. En el tractament audiovisual clàssic, els plans eren bàsicament estàtics o bé presentaven una mobilitat estable que era resultat de tràvelings, panoràmiques o *zooms*. En l'actualitat, en part a causa de les innovacions tècniques i en part a causa de l'evolució del llenguatge audiovisual en si, predomina una realització dinàmica que no es basa únicament en mecanismes tècnics, sinó que també se sosté perfectament en la filmació amb la càmera en mà.

De la mateixa manera que en l'aprenentatge del llenguatge escrit, primer es construeix la frase simple, després s'utilitza la subordinació i finalment s'experimenta amb l'estructura del text, el moviment de la càmera és un recurs que va afegint complexitat i interès al llenguatge audiovisual. La càmera dinàmica no és un procediment que s'hagi d'eradicar, sinó un estil de treball que cal aprendre a utilitzar correctament.

L'objectiu és aconseguir un dinamisme en la presa d'imatges que sorgeixi del coneixement de les regles de la planificació i la composició. La realització dinàmica permet mostrar a l'espectador una varietat de punts de vis-

ta o d'aproximacions a la realitat i permet aconseguir un ampli repertori de plans en moviment que ofereixen punts de vista renovats capaços de mantenir l'atenció de l'espectador.

També en els plans estàtics, és recomanable trobar angles interessants i llocs d'observació en els quals seria impossible situar l'ull. Si no hi ha cap tipus de moviment en l'escena, trobar localitzacions sorprenents contribuirà a mantenir l'interès de l'espectador mentre se li dona la informació necessària.

6. Moviments de càmera

Els moviments possibles que permet la càmera són bàsicament tres: panoràmica, *tràveling* i *zoom*. Cadascun d'ells presenta tipologies específiques.

6.1. Panoràmica

La càmera es desplaça horitzontalment o verticalment durant la filmació. Si bé es pot fer amb la càmera a l'espatlla, la situació idònia és que la càmera estigui fixada al tríode i giri o basculi sobre els seus eixos.

El pla que s'obté sol tenir un gran valor descriptiu o narratiu, ja que permet recórrer un espai o mostrar el desenvolupament d'una acció (caminar pel carrer, per exemple) tot mantenint l'atenció de l'espectador durant un temps considerable. Moltes vegades permet relacionar elements de la filmació en forma de narrativa visual. Vet aquí diversos tipus de panoràmiques:

- **Panoràmica horitzontal.** La càmera gira horitzontalment a dreta o a esquerra. Pot seguir un motiu en moviment o bé recórrer els detalls d'un espai i mostrar-los en funció del grau d'aproximació de l'enquadrament. En general, és descriptiva o narrativa, però també pot tenir un valor expressiu.
- **Panoràmica vertical.** Aquí el moviment es produeix en direcció vertical, en sentit ascendent o descendent. És similar a la panoràmica horitzontal.
- **Panoràmica d'escombrada.** Es tracta d'un recurs que s'usa en l'edició per a generar transicions per tall. El desplaçament lateral és ràpid i les imatges són borroses i indefinides. L'espectador no les pot distingir.

Un exemple de panoràmica horitzontal és un recorregut pels objectes d'una habitació quan el so informa d'una acció dramàtica que ocorre a l'entorn.

6.2. Tràveling

En aquest tipus de pla, la càmera es mou durant la filmació. A diferència de la panoràmica, en la qual el gir té lloc per la rotació o la basculació sobre l'eix del tríode, aquí hi ha un desplaçament de la càmera en l'espai. La mobilitat pot ser el resultat de l'ús de rails sobre els quals es munta la càmera, del desplaçament de la càmera mateixa que filma mentre camina, de vehicles en circulació, etc. La casuística és variada, però en tots els casos la composició en pantalla dels objectes filmats varia durant la filmació. La perspectiva del quadre és canviant i es generen constantment sensacions variades de profunditat. El fons i els motius canviant aporten una renovació constant de l'interès visual.

Es distingeixen diferents tipus de tràvelings:

- **Tràveling d'aproximació.** La càmera entra en un ambient i avança cap a l'interior. Narrativament, sol suposar un increment de l'atenció.
- **Tràveling d'allunyament.** Es produeix la situació inversa, ja que aquí se surt d'un ambient cap a l'exterior. Narrativament, pot suposar un relaxament d'una situació de tensió, tret que durant la sortida apareguin en quadre punts d'atenció nous.
- **Tràveling ascendent o descendent.** Es produeix quan la càmera segueix una acció o fa un recorregut en una direcció perpendicular al terra. És similar a la panoràmica vertical, però aquí la càmera no bascula sobre un eix sinó que es desplaça físicament. Se sol dur a terme amb grues.
- **Tràveling en paral·lel.** La càmera es desplaça en paral·lel seguint un personatge o un mòbil en moviment lateral. Els objectes del fons poden donar la sensació de moure's molt de pressa, especialment si tenen sentits de moviment inversos. Mitjançant aquest pla es pot, per exemple, mantenir la càmera i l'atenció de l'espectador en l'expressió del personatge o en els detalls del mòbil.
- **Tràveling circular.** La càmera es desplaça al voltant del motiu de manera circular. Es tracta d'un moviment que permet veure l'escena des de tots els punts de vista de forma canviant.

El tràveling és una manera molt efectiva, per exemple, de cobrir una conversa entre personatges que caminen. En moure la càmera s'obté una impressió de realisme que no s'aconsegueix amb una càmera estàtica. La situació ideal és disposar d'un tràveling sobre rails i rodes, encara que allò habitual en una realització modesta és filmar a pols o en tot cas sobre un mòbil improvisat. El suport que s'utilitza per al tràveling condiciona la llibertat dels moviments o la possibilitat de fer-los.

6.3. Zoom

Es tracta d'un moviment en el qual la càmera no es mou físicament de lloc ni gira sobre cap eix. Allò que es mou és el conjunt de lents. És un moviment, doncs, que només es pot realitzar mitjançant un joc d'objectius.

En aquest moviment, els motius es poden apropar o allunyar sense que es desplaci la càmera. També es denomina *travèling òptic*. No obstant això, cal destacar una diferència entre els dos moviments. En el zoom, els objectes que s'apropen es comprimeixen a causa del canvi de focal; en el zoom d'aproximació, a mesura que es va passant a una distància focal llarga, la pers-

pectiva es comprimeix. En el *tràveling* d'aproximació, en canvi, a mesura que la càmera avança es descobreixen àrees que estaven amagades darrere els objectes; a més a més, les relacions visuals entre aquests i el fons també varien.

Es distingeixen dos tipus de *zoom*:

- **Zoom-in.** La variació de focal es dona aquí des de la posició angular fins a la de teleobjectiu.
- **Zoom-out.** La variació de focal és la inversa, és a dir, des de la posició de teleobjectiu fins a l'angular.

Si bé el *zoom* és un dels recursos més usats, es tracta d'un moviment de càmera poc recomanable. En general, aporta poca informació i alenteix el ritme de l'audiovisual. El seu ús indiscriminat genera cansament en l'espectador.

Hi pot haver casos en els quals recórrer al *zoom* sigui necessari o interessant. Per exemple, quan tenim una veu en *off* molt llarga i la situació que s'ha de filmar no permet captar una varietat suficient de plans. En situacions així, es pot utilitzar un *zoom* que recorri lentament l'escena i, probablement, això serà preferible a una cascada de plans repetitius.

En moments en què existeix una veu en *off* amb una durada determinada i la situació en la qual es filma no ofereix plans suficients per a completar la seqüència, l'ús del *zoom* permet allargar els plans i, per tant, la durada del clip. També, amb la mateixa finalitat d'omplir un temps d'*off*, es pot optar per una realització en la qual se substitueixin els plans individuals per plans seqüència.

També té sentit recórrer al *zoom* quan interessa concentrar progressivament l'atenció sobre un element concret. Es pot iniciar la filmació amb un pla general que inclogui diversos personatges; l'espectador no sabrà, en principi, sobre quin d'ells es focalitzarà l'interès, i un *zoom* progressiu anirà centrant l'atenció en el personatge en qüestió.

6.4. El *zoom* i el *tràveling*

En una primera diferenciació entre *zoom* i *tràveling*, s'observa que la càmera roman estàtica durant el primer i que està en moviment en el segon. Però més enllà de detalls tècnics de la realització, entre el *zoom* i el *tràveling* hi ha diferències semàntiques. Així, per exemple, mentre que un *zoom* que s'aproximi porta l'objecte o el subjecte a l'espectador, un *tràveling* que es dirigeixi cap a un mateix motiu portarà més aviat l'espectador cap a l'element de la filmació.

A la taula que es presenta a continuació incloem una relació d'algunes de les diferències semàntiques que hi ha entre els dos moviments de càmera:

| <i>Zoom</i> | <i>Tràveling</i> |
|---|---|
| Es tracta d'un desplaçament aparent al llarg de l'eix z o de profunditat. La càmera no es mou del seu emplaçament i només es modifica l'angle visual. | La càmera avança realment per l'eix de profunditat. |
| L'escena sembla aproximar-se o allunyar-se de l'espectador. | L'espectador té la sensació d'avançar o retrocedir per l'eix de profunditat. |
| Normalment es pot realitzar de manera manual o mitjançant un control electrònic sobre la seva velocitat. | Tècnicament resulta més complicat que un zoom, i és per això que és més difícil dur-lo a terme. Sovint es realitza amb l'ajuda de suports mecànics, com ara rails o vehicles. |
| En la filmació a l'espatlla normalment mostra el tremolor de l'operador. | Es pot dur a terme també amb la càmera en mà. |

6.5. Control del moviment al llarg de l'eix de profunditat

Els plans dinàmics són el resultat de filmacions que van des de la càmera en mà a altres que s'obtenen amb ginyes com l'*steadycam*, les grues o les plomes. Totes aquestes possibilitats permeten aconseguir imatges dinàmiques que combinen les característiques dels moviments clàssics, les panoràmiques, els tràvelings i els *zooms*. En un mòdul posterior es descriuran aquests mecanismes.

Ara, parlant concretament dels moviments que es poden realitzar sense mecanismes sofisticats, es pot assenyalar alguna característica de la filmació càmera a mà.

La càmera a mà és un tipus de filmació especialment interessant ja que, sense unes dificultats especials de realització, permet el desplaçament de la càmera per l'eix de profunditat o eix z. Per a la seva realització es recomana col·locar l'òptica en posició angular per a facilitar el seguiment del mòbil. L'angular proporciona una profunditat de camp notable, la qual cosa evita haver d'ajustar contínuament el focus. El moviment al llarg de l'eix z no és difícil de construir i resulta apropiat per a treballar els requisits estètics de la petita pantalla.

Quan un motiu es desplaça al llarg de l'eix z, és a dir, cap a la càmera o des d'ella i no resulta excessivament complicat mantenir-lo en un enquadrament correcte. En qualsevol cas, és una mica menys complicat que quan el seguiment s'ha de fer sobre un mòbil que es desplaça horitzontalment. Les imatges aconseguides pel desplaçament sobre l'eix z no solament són més senzilles d'aconseguir, sinó que també presenten un impacte visual innegable.

7. L'espai del pla

7.1. Camp i fora de camp

Camp i *fora de camp* són conceptes importants en cinema i televisió. Tots dos s'oposen. Mentre que un representa tot allò que apareix en l'enquadrament, l'altre es refereix a tot allò que no apareix en el pla però que té una presència i una existència evidents tant per als personatges com per a l'espectador.

El fora de camp té una gran importància compositiva i narrativa. Compositiva perquè quan, per exemple, un personatge parla mirant cap a fora del pla, genera de forma implícita la presència d'un altre personatge l'existència del qual resulta clara també per a l'espectador. Narrativa perquè l'existència del fora de camp permet agilitar, emfatitzar i suggerir realitats que poden no estar filmades. Quantes coses en una pel·lícula de terror ocorren únicament en la ment de l'espectador? A les pel·lícules clàssiques és notable allò que ocorre fora de camp, que és allò que se suggereix però que realment l'espectador no veu perquè no es mostra.

Des d'una perspectiva històrica, el cinema és hereu del teatre i, en un principi, el fora de camp era una cosa a la qual els cineastes prestaven poca importància. En el teatre, fora d'alguns fets aïllats, els actors i les seves accions tenen lloc en un espai escènic que pràcticament sempre és visible per a l'espectador; la major part de la trama es desenvolupa en camp. En el cinema, en canvi, el fora de camp és un element d'una importància capital.

En la fotografia, un personatge pot mirar cap al fora de l'enquadrament i el que veu la imatge pot imaginar l'existència de l'altre. En el cinema, quan un personatge mira cap a fora de camp en un pla és molt probable que en el següent s'inverteixin els papers dels que són en camp i fora de camp. En la fotografia, l'espectador elabora el personatge del fora de camp. En el cinema, el personatge del fora de camp ho és només en una dimensió temporal, ja que com a resultat del ritme narratiu sol ser explícit en un moment o un altre. La combinació dels plans en el muntatge i la seva successió temporal potencien la importància narrativa del fora de camp.

El camp i el fora de camp continuen essent importants tant en la ficció com en els documentals. En productes destinats al web o a la televisió, en molts casos el seu paper es dilueix.

Al web és freqüent que els clips de vídeo siguin elements que integren una entitat més gran, com per exemple una pàgina web. El fora de camp del clip és de fet una àrea de la pàgina i perd importància o eficiència comunicativa. Una

pàgina web audiovisual pot contenir, com a elements integrants del conjunt, diferents clips de vídeo, de manera que aquests no seran entitats autosuficients en si mateixes, sinó únicament components d'un conjunt més gran, que és la pàgina.

Si portem aquest cas a la televisió, la presència creixent de composicions digitals de vídeo en les produccions televisives constitueix un altre exemple de l'interès decreixent del fora de camp en aquests tipus de productes. A més a més, a banda de la composició digital de vídeo, hi ha nombrosos programes en els quals es fan visibles els secrets de la producció. Així doncs, són diversos els programes que inclouen l'estructura de platós, focus, fons i objectes o la fan visible per a realitzar els efectes de clau que s'utilitzen per a incrustar imatges i construir les escenes finals.

El camp i el fora de camp es deriven del mateix fet d'enquadrar i compondre. La visió de l'entorn no té ni marc ni uns límits que defineixin allò que queda a dins i allò que queda a fora; aquestes fronteres les col·loca l'operador de càmera quan enquadra.

Si el realitzador la construeix, l'espectador tindrà la sensació que existeix la part de la realitat que no és en camp. Les mirades, els moviments, les direccionalitats i els sons d'ambient són elements amb què es construeix aquest espai imaginari. Als films de terror o suspens, per exemple, el tractament d'aquest espai no explícit resulta primordial per a construir una realitat que moltes vegades no es mostra.

El fora de camp pot arribar a crear una realitat en la ment de l'espectador que no s'acaba exposant realment en cap moment. Les sortides o les entrades de quadre dels personatges són també elements que construeixen aquesta realitat que existeix més enllà del quadre.

Com a principi clàssic, s'intenta que allò que apareix en camp creï la impressió de màxima realitat, per a la qual cosa es procura eliminar del producte acabat tot allò que denoti l'artifici i els recursos que s'han utilitzat per a crear la imatge. Però cal recordar que això és només el paradigma tradicional i que la innovació i la recerca de pautes noves en el llenguatge suposen abandonar moltes vegades les idees que s'accepten comunament.

El fora de camp facilita la creació dels missatges audiovisuals gràcies al seu poder de suggeriment i la seva capacitat de crear en la ment de l'espectador accions i fets que, sense ser explícits, formen part de la història.

El fora de camp es construeix a partir d'alguns elements, com ara:

- Les mirades dels personatges.

- Els moviments d'entrada i sortida de camp i els períodes d'espera en què l'espectador percep que el personatge fa alguna cosa mentre és fora de camp.
- Els sons d'ambient.
- Les ombres i els reflexos. Una ombra pot entrar en camp sense que ho faci el motiu que l'origina, o un mirall pot reflectir allò que és fora de camp.

En general, en tots els processos relacionats amb la composició o el muntatge entren en joc els complexos processos perceptius humans. L'habilitat per a combinar estímuls audiovisuals a l'hora de crear realitats més o menys reals, més o menys suggerides o explícites, és quelcom que el realitzador, l'operador de càmera, el fotògraf i l'editor posen constantment en joc.

7.2. Processos perceptius

La ment intenta dotar de sentit la multitud de sensacions que arriben constantment de l'entorn i tendeix a organitzar-les en esquemes. Els mecanismes perceptius treballen evitant les informacions que no són especialment rellevants i integrant les que són més significatives en realitats que poden ser perfectament imaginàries i que existeixen únicament com a producte virtual.

Els processos perceptius exerceixen una funció importantíssima en la composició mental de les imatges, especialment quan la realitat es mostra fragmentada tant de manera espacialment com temporalment.

En els primers plans, l'espectador completa la seva imatge mental de la situació a partir de la informació parcial que rep; tracta de reconstruir la totalitat de la situació i arribar així a una configuració estable d'aquesta.

En la lectura dels successius plans fragmentats d'una seqüència (primers plans, plans mitjans) es combinen les parts incompletes d'allò que representen per a construir la totalitat. L'espectador percep l'actuació de l'actor en la seva globalitat encara que aquesta es construeixi per mitjà de successions de plans parcials.

En la construcció del missatge audiovisual es posen constantment en joc els processos perceptius. La composició, per exemple, es relaciona amb l'espai del fora de camp. Un enquadrament central convida a tancar-lo perceptivament dins del quadre. L'espectador tendeix a percebre un cercle i, en aquest cas, la importància del fora de camp es redueix. En canvi, en composicions construïdes seguint la llei dels terços i, per tant, amb els motius principals no centrats, la relació dels motius en quadre amb el fora de camp s'incrementa.

7.3. Sobre la profunditat del pla

La composició del pla segueix unes normes bàsiques que, en el fons, suposen convertir la imatge tridimensional de la realitat en una superfície plana. Els límits en amplada i alçària són concrets i queden definits pel marc. En canvi, l'eix de profunditat és un paràmetre que es construeix. Es pot aconseguir una sensació de profunditat a partir de la perspectiva. Es pot construir la sensació de profunditat mitjançant el desplaçament de la càmera al llarg de l'eix z , que és l'eix imaginari que parteix de la lent i arriba fins a l'horitzó. És l'eix de profunditat. Seguint el model matemàtic que defineix l'eix x com el d'abscisses i l'eix y com el d'ordenades, l'eix de profunditat es denomina *eix z*.

La composició d'un pla és posar en pràctica una sèrie de normes bàsiques per a la construcció de la imatge. El pla és una construcció que resulta de la plasmació d'una realitat tridimensional en una composició que, inevitablement, té només dues dimensions. La perspectiva i la profunditat de camp són convencions acceptades en general per a recrear la sensació de profunditat en el pla. En aquest cas, la composició és un mitjà per a construir un pla amb profunditat i fugir d'una mera imatge plana. Malgrat que la tercera dimensió no existeix en realitat en el fotograma de vídeo, és important tenir-la en compte i reconstruir una sensació de profunditat sempre que sigui possible. La construcció de la profunditat és un recurs amb unes possibilitats creatives molt àmplies.

La recerca de la profunditat en el pla és una convenció clàssica que, en part, es pot posar en quarantena quan s'analitza la producció audiovisual contemporània. La concepció de l'art abstracte que es dona a partir del segle xx considera la perspectiva i la profunditat de camp com a convencions per a la recreació de la profunditat en el pla i no com a preceptes immutables que s'han de seguir. Part de les produccions audiovisuals actuals se situen en aquesta línia, ja que no intenten recrear la profunditat compositiva en el pla. Els productes resultants de la composició digital i destinats a la producció televisiva o a l'audiovisual al web no busquen una composició basada en la profunditat del pla.

Alguns exemples de composició digital de vídeo combinen en un únic pla elements que provenen de fonts d'imatge en moviment o d'imatge estàtica, i que poden tenir un origen sintètic o procedir de la realitat. En la composició digital de vídeo, la profunditat del pla pot no tenir la mateixa importància que la que tenen en el cinema o en programes de televisió.

De la mateixa manera, bona part de la producció audiovisual per al web no prioritza la recerca de la profunditat del pla. També aquí, i de manera similar als casos de composició de vídeo, l'escena audiovisual pot ser el resultat de la integració d'elements audiovisuals més simples.

Després d'aquesta disquisició introductòria, ara ens centrarem a atendre la concepció tradicional de treballar la profunditat del pla i potenciar-la.

7.4. La construcció de la profunditat del pla

En la construcció de la profunditat del pla es tenen en compte dues òptiques o enfocaments bàsics:

- **La profunditat de camp i la perspectiva.** Es tracta d'un enfocament relatiu a la profunditat en relació amb la composició del fotograma. És a dir, la utilització de recursos com la profunditat de camp i la perspectiva per a crear la il·lusió de profunditat en una composició. Cal dir que la base per a això es troba en una interrelació d'aspectes que van des dels angles de cobertura de l'òptica fins a la profunditat de camp o la distribució dels elements en la composició. Tots aquests elements són comuns a la fotografia, al vídeo, al cinema i a la part de l'animació 2D que es crea amb l'objectiu de simular la profunditat del quadre.
- **La mobilitat de la càmera per l'eix de profunditat (l'eix z)** representa una altra forma de treballar la profunditat de la imatge. Es tracta d'un recurs específic de la imatge en moviment del cinema, el vídeo i l'animació 3D.

7.5. Profunditat i perspectiva

Quan en una imatge no es defineixen plans de profunditat, el resultat és una composició plana i poc atractiva. La col·locació d'elements propers a la càmera, a mitja distància i en la llunyania trenca amb la monotonia visual i genera interès en l'espectador.

Tant en exteriors com en interiors, col·locar elements a partir d'una distribució que segueixi les lleis de la perspectiva, o utilitzar els recursos propis de la profunditat de camp com el focus selectiu, són procediments que cal tenir en compte a l'hora de la realització. La combinació de diversos graus d'aproximació i llunyania suggereix profunditat.

Un motiu proper a la càmera es representa en el fotograma amb una mida més gran que si es troba lluny. Les mides dels motius en el quadre són relatives, ja que estan relacionades amb la distància a la qual es troben de l'òptica. Les mides relatives dels objectes generen profunditat. Saber-los distribuir en composicions visualment atractives és una habilitat important de l'operador de càmera.

La distància focal de l'òptica influeix en la manera de representar els motius en el quadre. Els objectius de focal curta i focal llarga generen efectes contraposats de perspectiva.

- En els **objectius de focal curta** (gran angular) l'efecte és de **perspectiva accentuada**. Els objectes propers a l'òptica es veuen amb unes mides considerables, mentre que els llunyans s'empetiteixen ràpidament. La profunditat sembla molt més gran del que és en realitat.
- En canvi, quan es passa el *zoom* cap a una **focal llarga** (teleobjectiu) es produeix l'efecte contrari, que és el de **perspectiva comprimida**. La distància entre els motius sembla més petita del que és en la realitat. Els objectes situats lluny semblen aplanar-se i estar col·locats uns sobre els altres. L'espai es comprimeix.

La profunditat per desplaçament en l'eix z

Els elements que es poden situar al llarg de l'eix de profunditat són molt més nombrosos que els que caben dins el marc definit per les vores del quadre. Quan la càmera està en moviment pot passar al costat d'elements successius, o bé els motius es poden moure cap a la càmera o des d'aquesta. L'eix z ofereix unes possibilitats creatives enormes en la construcció de la imatge.