
Llenguatge audiovisual

PID_00249102

Aniol Marín Atarés

Temps mínim de dedicació recomanat: 2 hores



Índex

Introducció	5
1. Preses	9
1.1. La claqueta com a eina de treball	10
2. Plans	12
2.1. Tipus de plans	13
2.1.1. Segons la intencionalitat	13
2.1.2. Segons l'escala general	14
2.1.3. Segons els angles	17
2.1.4. Segons el rol de l'espectador	19
2.1.5. Segons la durada	20
2.2. Altres maneres de definir els plans	21
2.3. Moviments de càmera	22
2.3.1. Panoràmica	22
2.3.2. Tràveling	23
2.3.3. Zoom	24
2.3.4. Estabilitat	26
3. Escenes	29

Introducció

A la pel·lícula *Star Wars: The Force Awakens* (2015) hi ha una escena on se sent la veu del personatge Obi Wan Kenobi dient «Rei», que és el nom d'un altre personatge. Dins de la línia de temps de la pel·lícula, que forma part d'una llarga saga, Obi Wan va morir anys abans del moment en què el sentim pronunciar aquesta paraula. No només això: l'actor que pronuncia la paraula, Alec Guinness, va morir l'any 2000, molt abans de que es comencés a desenvolupar el guió mateix de la pel·lícula, cap al final de l'any 2012.

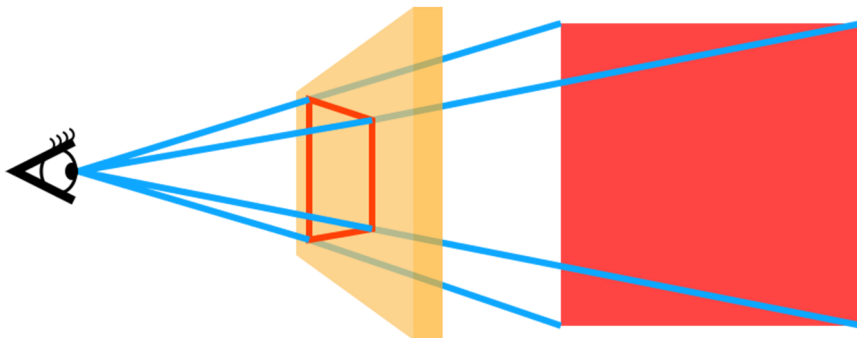
Per a aquells que coneixen la història que hi ha al darrere, escoltar la veu de l'actor desaparegut provoca sorpresa. L'explicació tècnica de com es va aconseguir que Alec Guinness pronunciés la paraula és relativament simple: es va aprofitar una gravació d'arxiu, de la mateixa saga, on pronunciava els mateixos sons («*Don't be afraid*») i es va retallar el clip d'àudio per tal d'utilitzar-lo a la pel·lícula amb el nou significat. El muntatge, quelcom inherent al llenguatge audiovisual, ens permet explicar la història d'una manera que ens resultaria impossible sense les tècniques cinematogràfiques.

De totes maneres, el que no sorprèn ningú, ni tan sols qui no és coneixedor del rerefons històric, és que el personatge també desaparegut pronunciï una paraula en aquest moment de la pel·lícula. Els amants de la saga podran justificar que, dins de l'univers en el qual es desenvolupa, Obi Wan continua existint d'una manera espiritual. Però en tot cas no ens caldria aquesta explicació: sabem que sempre podríem invocar el personatge dins del film per mitjà d'un *flashback*. Precisament aquesta tècnica del *flashback*, o salt enrere, és un bon exemple d'una tècnica menys evident, que tampoc entendríem si no fos perquè coneixem i estem acostumats a aquest i a molts altres recursos del llenguatge audiovisual.

Els exemples d'ús d'aquest llenguatge són omnipresents, de manera que no sempre som conscients de la complexitat que comporten. D'una manera o d'una altra, l'alfabetització audiovisual és necessària per poder «llegir» un film o qualsevol altre tipus de vídeo. I, més enllà d'entendre les pel·lícules o els vídeos, si, com en el nostre cas, volem crear vídeos de qualitat, també és necessari conèixer-ne el llenguatge per tal de poder-nos expressar mitjançant les imatges.

L'aprenentatge del llenguatge audiovisual

Com ja hem comentat, els audiovisuals se serveixen d'un llenguatge que no és innat. Les imatges que veiem en una pantalla solen ser representacions bidimensionals d'una realitat tridimensional. Curiosament, però, no es tracta d'un llenguatge desconegut. Tothom del nostre entorn cultural és capaç de seguir un film o un programa de televisió; de llegir, en definitiva, el codi audiovisual.



Font: domini públic <https://en.wikipedia.org/w/index.php?curid=13946589>

Però utilitzar aquest llenguatge per crear vídeo resulta una mica més complicat, encara que en cap cas s'allunya de les possibilitats de qualsevol de nosaltres. Si bé és veritat que la digitalització ha popularitzat la creació de vídeos, no podem afirmar el mateix en relació amb l'ús correcte del llenguatge audiovisual. Prémer el botó d'enregistrament i capturar imatges és fàcil, però aconseguir comunicar mitjançant el llenguatge subjacent a la imatge en moviment requereix un grau més elevat de dedicació i d'atenció. Com a autors, si no estem segurs de conèixer-lo ja, ens caldrà fer un esforç per integrar-ne les regles al nostre *modus operandi*.

El primer pas serà, en qualsevol cas, ésser receptius. En aquest procés d'aprenentatge, analitzar produccions audiovisuals, com ara pel·lícules o vídeos televisius, és un bon mètode per adquirir hàbits nous i destreses comunicatives. Però cal fer-ho de manera crítica: es tracta de desenvolupar estratègies per observar, analitzar i reflexionar. L'objectiu de qui vol comunicar amb imatges és crear uns productes que despertin l'interès i l'atenció de l'audiència. La manera més fàcil d'aconseguir-ho, evidentment, és observant altres obres semblants que ja ho aconseguixin.

Una altra forma essencial de posar en pràctica aquest aprenentatge consisteix a establir una retroalimentació o *feedback* entre les fases de creació i el resultat final. És molt habitual que una idea inicial pateixi canvis quan la desenvolupem en forma de guió. El mateix guió ens pot semblar millorable a l'hora d'utilitzar-lo a la gravació. Mentre editem el material segurament tindrem idees noves sobre el que hauríem pogut fer durant el rodatge. Fins i tot un cop acabat, els espectadors o nosaltres mateixos tindrem impressions sobre com d'adequada ha estat cada etapa del procés. És molt important que retinguem

aquestes idees i les implementem la propera vegada que haguem d'utilitzar la càmera o d'editar el clip final. En essència, el que cal és que quan tornem a filmar haguem après dels errors anteriors i ho fem una mica millor.

Tot i que tenir una idea clara d'allò que es vol editar posteriorment estimula l'originalitat de la filmació, no s'han de descartar les noves possibilitats que se'ns acudeixin a l'hora de capturar les imatges. Així mateix, durant la fase de l'edició, és freqüent que apareguin idees noves que es poden posar en pràctica fàcilment, sense haver de repetir la filmació ni haver d'esperar rodatges posteriors. O també és habitual que ens adonem que certes idees no funcionen tan bé com ens ho havíem esperat i decidim canviar-les sobre la marxa. Aquest procés d'innovació i creativitat s'ha de mantenir viu des del primer moment i fins que decidim donar per vàlida la versió final del clip. Posar en joc una bona anàlisi de la interacció entre les funcions de realització i les d'edició també és, doncs, una bona via d'aprenentatge. És important assenyalar la necessitat de dur a terme aquest procés que, partint de procediments espontanis, es dirigeix cap a hàbits de treball basats en criteris de professionalitat.

La primera idea clau que cal entendre és la distinció entre el que es grava i el que acabarem utilitzant. Cal entendre que la duració i el contingut del clip que es grava no correspon directament amb el que es veurà a la pantalla. El material en brut de la gravació s'anomena **presa**, mentre que la part que s'acaba veient a la pantalla n'és un segment que, quan és simple, s'anomena **pla**. De totes maneres quan veiem un clip editat no ens solem fixar en els plans individuals, sinó en les **escenes** que mostren, que normalment estan constituïdes per una seqüència de plans diferents.

1. Preses

Una presa (en anglès *take*) és, per definició, tot el que s'enregistra amb la càmera des que es prem el botó a l'inici fins que es torna a interrompre la gravació. En la gran majoria dels casos actuals cada presa es correspon amb un fitxer informàtic individual, generat directament per la càmera.

Pot tenir qualsevol durada: des d'un clip extremadament curt, d'una fracció de segon, fins a hores ininterrompudes de gravació. La presa ja és per si mateixa una forma de vídeo i de vegades pot distribuir-se com a tal, però en general és la matèria primera que s'utilitzarà per crear qualsevol vídeo més o menys elaborat. En general, en seleccionarem només la part que ens interessi, és a dir, com veurem més endavant, aïllarem els plans a partir dels quals construirem el clip final. En fase de muntatge ens solem referir a la presa com a **clip d'origen**.

Com a matèria primera, la presa ens determinarà en gran part la qualitat del nostre vídeo final. Hi ha situacions on una presa no surt tal i com voldríem i tenim clar immediatament que l'haurem de repetir (o que haurem de buscar alternatives) per tal d'aconseguir un material de qualitat. Però normalment, en totes les situacions que ho permeten, les preses es repeteixen una vegada i una altra fins a tenir-ne un repertori de seguretat suficient, de manera que se'n puguin seleccionar els fragments òptims durant la fase d'edició. La raó principal és que, fins i tot en el cas que puguem fer un visionat de la presa just després de gravar-la, és habitual que molts dels detalls que conté ens passin desapercebuts. Si detectem errors més endavant, en la fase de muntatge, generalment ho tindrem molt difícil per repetir-la. Tenim més opcions d'estalviar-nos el problema si decidim fer sempre algunes preses extra, sistemàticament, en cada rodatge. També es pot donar el cas que durant el muntatge ens adonem que una presa que hem gravat és innecessària però, a no ser que afecti críticament la resta del rodatge, això genera menys problemes que no pas la situació inversa: quan ens adonem que sí que la necessitàvem i no la tenim perquè no la vam planificar. Per tant, és recomanable generar sempre més preses de les que d'entrada tenim planejat utilitzar.

Una presa típica, amb tota la seva complexitat, conté els següents elements:

- **Una fracció inservible de seguretat.** Habitualment, la càmera de vídeo no comença a filmar en el moment en què es prem el botó d'enregistrament. Segons els models, pot trigar uns quants segons. Si disposem de comptador de temps, sabrem que la gravació comença quan la numeració es posi en marxa. En altres casos, per exemple quan es grava amb pel·lícula analògica, no es disposa d'aquest indicador i cal deixar un marge prudencial fins que el mecanisme es posi en marxa, per exemple movent les bobines de pel·lícula a la velocitat adequada. Precisament a causa d'aquesta herència

analògica, **un cop s'està segur que ja s'estan enregistrant les imatges, s'acostuma a avisar que ja està «rodant» (o gravant) correctament.**

- **S'acciona la claqueta davant de la càmera** i es llegeix en veu alta el contingut que hi ha escrit.
- **Es crida a l'acció** i es deixen uns segons de marge abans de començar-la realment. Aquests segons sovint són importants per tal d'aprofitar-ne l'àudio neutre.
- **S'enregistra l'acció d'inici a final** per tal de mantenir la continuïtat i sovint s'hi inclouen parts que no s'estimen necessàries segons el guió.
- **Es crida a la finalització de la gravació** normalment després de deixar uns segons de marge entre el final de l'acció i el «talleu», que tradicionalment indicava el moment a partir del qual la presa ja no era útil i, per tant, més endavant es podia retallar la pel·lícula, per separar físicament cada presa de la següent, facilitant així la fase de muntatge. Sovint també s'indica a viva veu si la presa es considera bona o bé si es considera que s'ha de repetir, tot i que no és essencial que aquesta valoració quedi enregistrada a la presa.

Evidentment totes aquestes parts poden faltar, especialment en situacions on no és possible controlar l'acció, o bé on l'equip (material i humà) és prou reduït com per evitar-les i estalviar en costos. De totes maneres és important entendre el motiu que hi ha darrere de cadascuna d'aquestes parts, ja que aporten informació extra que pot ser molt útil en diferents moments de la postproducció.

Especialment, l'ús de la claqueta mereix encara una explicació més detallada.

1.1. La claqueta com a eina de treball

La claqueta és un element més important del que podria semblar en un primer moment. Tot i que s'acostuma a utilitzar a l'inici, també és possible accionar-la al final de la presa. En qualsevol cas, sempre és útil pels següents motius:

- **Inclou la informació sobre el contingut del clip.** Com a mínim acostuma a indicar en quin escena i a quin número de presa pertany, cosa que és molt útil per estalviar temps al muntador, especialment si no ha participat en la gravació i/o si s'ha fet una llista de les preses bones durant el rodatge. En cas de no disposar de guió, també s'hi pot indicar el dia i l'hora de la gravació o, en cas d'utilitzar una claqueta electrònica, el codi de temps. En el cas de produccions complexes, també és recomanable afegir-hi el nom del pla, del projecte, del director, de l'operador de càmera, etc.

- **Permet sincronitzar el so amb la imatge** gràcies al cop sec del batent, cosa que és important en cas d'enregistrar el so independentment de la imatge. Tot i que actualment hi ha mètodes alternatius que ho faciliten, la sincronització posterior és un fet que encara és habitual quan s'utilitzen diversos micròfons. És important denotar que l'ús correcte de la claqueta en aquest cas requereix que la informació que conté aparegui tan a la pista d'àudio com a la de vídeo, ja que en cas contrari pot ser difícil aparellar-les si es perden a l'hora d'arxivar-les.
- **És una ajuda per a la correcció del color**, ja que les franges de blanc i negre ajuden a determinar tant la intensitat com la temperatura del color de la llum present a l'escena. Algunes claquetes també inclouen franges de colors per tal de calibrar millor tots els paràmetres de la llum.

Hi ha certs aspectes de l'ús de la claqueta que depenen molt d'on s'utilitzi. Diversos països tenen hàbits diferents a l'hora de codificar-ne la informació, que també pot ser diferent segons si es grava un guió amb escenes detallades o si es capten esdeveniments en temps real. Altres aspectes són bastant estandarditzats, com ara l'hàbit de presentar la claqueta cap per avall en cas de mostrar-la al final de la presa.

Tot i que no es disposi de claqueta, o que no sigui estrictament necessària, es considera un bon hàbit incloure al màxim d'informació possible en la presa. Bona part de les funcions de la claqueta es poden substituir simplement per algú parlant i picant de mans davant la càmera. Tot i que en produccions molt petites pot semblar una pèrdua de temps, és una mesura per estalviar molt de temps en el cas de grans produccions o de grans desordres d'arxiu.

2. Plans

Un pla (en anglès *shot*) és, per contraposició a la presa, la part de la gravació original que sí que s'acaba mostrant a la versió final de l'audiovisual. El pla és tota la successió d'imatges que van des d'un punt de tall fins al següent. Normalment cada pla es correspon a un segment, i els diferents plans se succeeixen harmònicament a la pantalla mitjançant les tècniques de muntatge. D'aquesta manera, partint de diversos plans, es conforma un nou clip que anomenem **clip final**.

A diferència de la presa, que, vista per si sola, documenta gairebé tot el que va passar durant el moment del rodatge, el pla només conté la informació que ens interessa mostrar. Visionant-lo dins del clip final, l'espectador fàcilment oblida l'existència de la càmera entre ell i les imatges, i percep el pla com una finestra cap al món que li mostra la pantalla, tant si es tracta d'una ficció com si es tracta d'imatges reals (incloent-hi aquí, entre d'altres, documentals, videoblogs o noticiaris). Aquesta diferència de percepció entre la presa i el pla és essencial, i en general ens interessarà que el clip final eviti qualsevol «distracció» que recordi a l'espectador que hi ha una pantalla entre ell i les imatges que se li estan mostrant.

Més enllà de ser un simple refinat de la presa original, a més el pla constitueix per si mateix una unitat bàsica del llenguatge audiovisual, que podem utilitzar al nostre favor. Triar les característiques dels plans, per exemple mitjançant el posicionament de la càmera, ajuda a transmetre conceptes que no existien en la realitat de les imatges originals. Per exemple, col·locar la càmera lleugerament per sobre de la línia de visió d'un personatge, de manera que aquesta s'inclini cap avall per captar-lo, ajuda a empetir-lo i a mostrar-lo indefens o insegur; fer el contrari, enfocant la càmera de baix cap a dalt, ajuda a magnificar-lo i a comunicar a l'espectador la seva confiança o bel·ligerància. Encara que els dos plans siguin idèntics per tota la resta de detalls, aquest simple canvi fa que el pla comuniqui de manera diferent a l'espectador. Com a unitat bàsica del llenguatge audiovisual, funciona de manera semblant a com ho fan les paraules en un text: encara que siguin sinònims, triar un pla o un altre per explicar el mateix fet pot tenir connotacions diferents. Així, la tria d'una unitat o una altra tindrà un impacte sobre el producte final.

Per poder utilitzar bé els plans, per tant, ens caldrà conèixer-ne amb més profunditat les seves tipologies.

2.1. Tipus de plans

Ja hem dit que el pla és una unitat de treball, però com a unitat no té una classificació simple. Les seves característiques es poden definir des de diverses perspectives diferents, i la majoria d'elles poden coexistir dins del mateix pla. Sovint en tindrem prou amb un aspecte per diferenciar entre un pla i un altre. De totes maneres és important entendre cada pla des del màxim de punts de vista diferents, especialment a l'hora d'analitzar-ne els motius.

2.1.1. Segons la intencionalitat

La imatge ens arriba a través d'una pantalla, que pot mostrar només una part de la realitat i, a més, limitada a un cert nivell de detall. Un pla pot consistir des d'un paisatge extens fins a un objecte minúscul; en ambdós casos es mostraran sobre la mateixa superfície de pantalla. Per més resolució que tingui el vídeo, en triar els límits del que presentem al pla estem buscant un compromís sobre què presentem a l'espectador. El primer exemple sacrifica detall per tal de mostrar un context, mentre que el segon sacrifica el context per mostrar un detall. 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, i en conseqüència canvia també la intencionalitat del pla.

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

1) **Pla descriptiu:** 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. Els plans descriptius són els més adequats per descriure els fets que es desenvoluparan. Mostren l'entorn, situen i descriuen.

2) **Pla narratiu:** la figura humana és recongnoscible però no cap completament en el pla, queda retallada en una proporció variable que pot anar des de prescindir de la cama, més avall dels genolls, fins a mostrar només el cap. Tanmateix, una superfície important del pla segueix mostrant el context que envolta el subjecte. Els plans narratius representen un equilibri entre context i detall. Són un format idoni per a mostrar les accions dels personatges, ja que la càmera es troba prou a prop ressaltar-ne els moviments sense perdre'n el context. Mentre que els plans descriptius s'utilitzen per a situar, els plans narratius s'utilitzen per a desenvolupar el fil de l'acció.

3) **Pla expressiu:** La càmera s'aproxima encara més i mostra només el rostre, la mà, o qualsevol altra porció del personatge en màxim detall, perdent d'aquesta manera la referència al context. Atesa l'aproximació de la càmera, els valors descriptius i narratius pràcticament han desaparegut i, en canvi, la potenciació dels valors dramàtics o expressius és màxima.

2.1.2. Segons l'escala general

Les tres maneres d'aproximar-se a la realitat, prenent la figura humana com a referència, determinen una categorització genèrica dels plans, que també es pot aplicar en plans on no sempre apareixen persones. Parlem aleshores d'**obertura** (o, el que seria millor, *cobertura*) de la imatge.



Fletxa clavada en un blanc enmig d'un prat. La classificació del pla dependrà de l'escala on es desenvolupi l'acció. By © Traumrune / Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=18244982>

Però sovint, quan es relativitza la referència humana, la classificació esdevé més complicada. L'escala serà relativa al focus d'atenció. Per exemple, si el nostre context és una gran batalla, centrar el pla sobre una fletxa perduda que impacta contra el terra constituirà un pla relativament tancat. Si el nostre focus d'atenció, en canvi, són petits insectes sobre l'herba d'aquest espai, pertorbats per l'arribada de la fletxa, el mateix pla de la fletxa impactant contra el terra es podria considerar un pla molt més obert. També es pot ocórrer que en un mateix pla s'observin elements que s'haurien de classificar en categories diferents. Per exemple: si al pla hi veiem un objecte de prop, ocupant tota l'alçada, però també hi podem veure, al fons, una gran part del context, estariem parlant d'un pla tancat o d'un pla obert? El conflicte, però, apareix només quan s'intenta classificar el pla simple en termes absoluts.



Pla complex on es mostra un primer pla d'un soldat, un pla sencer del tanc i un gran pla general de l'entorn. Photo: PHOTO BY: WO2 Giles Perfound/MOD [OGL (<http://www.nationalarchives.gov.uk/doc/open-government-licence/version/1/>)], Wikimedia Commons.

La classificació d'escala és sempre relativa, i depèn, com ja hem dit, de quin és el focus d'atenció del pla. Un pla pot ser complex si té diversos focus d'atenció. En aquest cas el podríem descriure com a pla simple, si fem referència només a una de les dues categories, o bé definir-lo com a pla complex.

En general, les classificacions per escala es consideren com a subdivisions de les tres categories que ja hem vist anteriorment:

1) Plans descriptius

a) **Gran pla general.** El focus d'atenció és petit, gairebé indistingible. Tot i l'indubtable valor descriptiu, també pot utilitzar-se amb valor expressiu, per mostrar la petitesa del que ens interessa ressaltar davant de l'entorn vast que l'envolta.

b) **Pla general.** La figura humana –o el focus d'atenció– s'hi representa totalment i és prou propera com per ser distingible. Tenen un valor descriptiu, presenten el lloc on es desenvolupa l'acció i situen l'entorn i l'espai de l'acció.

c) **Pla de conjunt.** Totes les figures, que han de ser diverses, apareixen senceres. Al mateix temps, però, ocupen la major part del pla, mostrant només el context en el qual es desenvolupa l'acció.

d) **Pla sencer.** Com el seu nom indica, la persona o el focus d'atenció apareix sencer però també pot ocupar la totalitat d'un dels eixos del pla (normalment l'altura). Tot i que d'aquesta manera es deixa clar que protagonitza el pla, serveix més per introduir-lo que no pas per presentar-ne l'acció.

2) Plans narratius

a) **Pla americà o tres quarts.** Retalla la figura humana a l'alçada dels genolls, descartant, per tant, els peus. S'anomena així perquè es va començar a popularitzar a través dels westerns, ja que és l'únic pla narratiu que permet mostrar les pistoleres, elements importants en el gènere.

b) **Pla mitjà.** Retalla la figura humana a l'alçada de la cintura. És el pla més indicat quan es vol mostrar una conversa entre, com a mínim, dos personatges. En el cas de voler mostrar només l'acció d'un personatge es pot modificar com a **pla mitjà curt**.

c) **Pla de quinta (*Over the Shoulder Shot*).** És un pla complex bastant habitual, on un personatge apareix en primer pla, normalment en escorç, mentre que un segon personatge apareix en qualsevol pla més obert. És un pla molt efectiu per mostrar discussions asimètriques, normalment com més control tingui el personatge que està d'esquena més petit o distant apareixerà l'altre, en proporció.

3) Plans expressius

a) **Primer pla.** El personatge apareix retallat per les espatlles, de manera que l'atenció es concentra al seu rostre. En obres de ficció aporten un alt valor expressiu o dramàtic i són els idonis per mostrar sentiments o actituds, i també per visualitzar la interpretació de l'actor. Tot i això, en altres tipus de vídeos, com ara els informatius, els documentals o els vídeos corporatius, els primers plans s'utilitzen sense un valor introspectiu o expressiu, sinó simplement per respondre a la finalitat bàsica de dinamitzar el muntatge.

b) **Primeríssim primer pla.** Més tancat que l'anterior, el pla retalla només la cara del personatge, però deixa encara una petita porció d'imatge de fons. Aquest pla no només mostra les emocions sinó que les intensifica respecte al primer pla normal. També es parla de primeríssim primer pla quan es focalitza de manera semblant sobre les mans del personatge.

c) **Pla de detall.** El pla es tanca completament sobre un detall, com ara un ull, i perd qualsevol referència sobre el context. L'expressivitat és màxima. Tanmateix, aquest pla també es pot utilitzar per cridar l'atenció sobre accions o detalls presents a l'escena que són importants pel desenvolupament posterior. Com que aquests detalls estan privats de context, s'han de contextualitzar amb cura, de manera que s'entengui quina relació tenen amb la resta de plans, ja que si no es pot crear certa confusió.

Aquesta classificació acostuma a ser la més utilitzada a l'hora de descriure breument els plans, ja que al clip final és molt habitual que cada pla vagi seguit d'un pla d'una categoria diferent. De totes maneres, a l'hora d'analitzar, cal que recordem que és només un dels punts de vista que ens cal per entendre la complexitat del pla com a unitat bàsica del llenguatge audiovisual.

2.1.3. Segons els angles

La segona classificació més utilitzada per referir-se als plans és segons la posició de la càmera respecte als eixos del motiu. Si es pren la càmera en relació al focus d'atenció, podem parlar d'una posició horitzontal (relativa a les posicions d'ambdós sobre el pla del terreny), d'un angle vertical (segons les alçades relatives de la càmera i l'objecte) i d'un grau de rotació (segons la desviació del pla de la imatge respecte de l'eix de gravetat). Cada pla es pot descriure sobre cadascun d'aquests tres angles, tot i que molt sovint l'angle més rellevant és el vertical.

Posició horitzontal

1) **Pla frontal.** La càmera enquadra frontalment el subjecte, contraposant-se amb el seu eix d'atenció. 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). El subjecte mira directament a càmera, per tant pot ser un angle important en cas de voler-lo presentar intimidatòriament.

2) **Pla lateral.** El subjecte s'enquadra des d'un costat, perpendicular, per tant, al seu eix d'atenció. Els eixos de càmera i d'acció s'entrecreuen aproximadament a 90. Aquest angle crea distància entre l'espectador i el subjecte, però permet veure'n l'acció des d'una perspectiva bastant completa.

3) **Pla en escorç.** S'anomenen així els plans on la càmera capta el subjecte o l'acció des de la perspectiva posterior, de manera que la càmera i el subjecte comparteixen angle de visió. Ajuda a empatitzar amb el subjecte, ja que l'espectador ho té més fàcil per entendre'n el punt de vista.

4) **Pla oblic.** Aquí el subjecte o l'acció es troben en una posició clarament diagonal respecte de la càmera. A diferència dels altres tres tipus de plans horitzontals, es tracta d'una orientació que permet destacar el volum de l'escena i que es relaciona amb la perspectiva, de manera que contribueix a crear la sensació de profunditat del pla. Atès que existeixen moltes diagonals possibles, a vegades ens pot interessar especificar si es tracta d'un dels plans oblics de tipus frontal o bé en escorç, ja que cadascuna de les diagonals comparteix algunes característiques amb l'un o l'altre.

Posició vertical

1) **Angle normal.** La càmera se situa aproximadament a la mateixa alçada que el motiu que es filma. En el cas d'una persona, la referència és l'alçada de la mirada d'aquesta. Com ho indica el mateix nom, es tracta d'un angle neutre, que per si mateix transmet una sensació de normalitat. Els fets que es relaten solen tenir una aparença de situació habitual o quotidiana (tot i que evidentment es pot modificar amb altres aspectes del pla).

2) **Angle contrapicat.** En aquest angle la càmera se situa per sota del personatge, en un nivell inferior. Podria correspondre, per exemple, 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 i donar-li seguretat o importància. Des de l'àmbit del documental, permet oferir, a més, perspectives originals d'un motiu.

3) **Angle picat.** Es tracta de l'angle invers al contrapicat: la càmera se situa a un nivell més elevat respecte del personatge o el motiu. Des del punt de vista expressiu, empetiteix el personatge en tots els sentits; des d'una perspectiva dramàtica, denotarà que el subjecte està per exemple, deprimat, atemorit o enfonsat. En documentals i informatius pot tenir un simple valor descriptiu i proporcionar una vista habitual d'un paisatge, un grup o un motiu, especialment si es tracta d'un objecte petit que ja estem acostumats a veure des de dalt.

4) **Angle zenital.** Es tracta d'un angle picat extrem en el qual la càmera se situa gairebé o completament per sobre del personatge o el motiu. Des del punt de vista dramàtic, amplifica al màxim les connotacions de l'angle picat, o fins i tot comparteix les característiques de distanciament del pla lateral. També existeix el seu contrari, l'**angle nadir**, que consisteix en un contrapicat extrem i accentua les connotacions contràries, tot i que en comparteix les característiques de distanciament.

Grau de rotació

1) **Angle estable.** És un angle neutre, que no afecta la percepció de la imatge. De la mateixa manera que no se sol identificar un pla pel seu angle normal, si la vertical del pla coincideix amb l'eix de gravetat no se sol mencionar. Estem acostumats que la majoria de plans respectin aquesta perpendicularitat i per tant assumim que, per defecte, un pla serà estable. Només val la pena ressaltar-ho a l'hora de descriure el pla en cas que, per contraposició, la resta de plans d'un vídeo no obeeixin aquesta convenció.

2) **Angle aberrant o holandès (*dutch angle*).** Es coneix amb aquest nom qual-sevol pla on la càmera no està estabilitzada respecte l'eix de gravetat. A diferència del que passa amb els picats i els contrapicats, que ens són habituals, la imatge amb angle aberrant apareix torta, creant incomoditat en l'espectador, tant si passa inadvertit com si l'aberració és molt evident.

Tot i que es podria parlar perfectament de rotacions en angle recte o imatges invertides, el seu ús és molt rar i pràcticament es podria considerar experimental. Aquestes solucions més aviat s'utilitzen sense que sigui immediatament evident per l'espectador, per exemple en el cas que un personatge estigui estirat o cap per avall i, per tant, perden la seva funció aberrant, reprenent de nou una estabilitat dins dels eixos de l'acció.

2.1.4. Segons el rol de l'espectador

A part de la posició estrictament espacial de la càmera respecte a l'escena, els plans també es poden classificar segons la percepció subjectiva de l'espectador, que veu l'escena a través de la càmera. Per tant, depenent del rol que la càmera adopti dins de l'escena tenim els següents plans:

1) **Pla objectiu.** En aquests plans, la càmera és un objecte que no pertany a l'univers del contingut del vídeo. El pla és completament independent de l'acció i es pot moure lliurement dins de l'escena adoptant qualsevol punt de vista. En aquests tipus de plans l'espectador manté una certa distància amb l'acció, ja que se sent segur dins del rol d'observador inobservat.

2) **Pla subjectiu.** La càmera adopta el rol d'un dels personatges de l'escena, com si fos la seva mirada. L'espectador percep el pla en primera persona, tal com el percebria el subjecte. Per tant, aquest pla propicia que l'espectador empatitzi amb el personatge. És una identificació molt més intensa que la del pla objectiu. Al mateix temps, però, les reaccions del personatge només es poden intuir a través dels moviments de la càmera o a través del so, de manera que és fàcil que creï curiositat, especialment si no se sap a quin personatge pertany el pla subjectiu.

3) **Pla voyeur.** Tot i que qualsevol vídeo converteix per definició l'espectador en un *voyeur*, s'anomenen així els plans subjectius que, dins de l'univers del vídeo, s'efectuen mitjançant un objecte destinat a aquesta funció (prismàtics, drons, webcams, etc.). El pla acostuma a provenir d'una presa normal a la qual s'apliquen modificacions per tal de simular o reforçar la percepció que ha estat captada amb aquest objecte. Es tracta, en el fons, d'un pla subjectiu, modificat per fer-ne més partícip l'espectador.

4) **Pla objectual.** La càmera adopta el rol d'un dels objectes de l'escena. La distinció amb el pla subjectiu i el pla *voyeur* és important, ja que en aquest cas l'espectador sap que l'objecte és present a l'escena però no pot empatitzar-hi i es crea, així, un vincle molt més directe entre l'espectador i l'escena. L'objecte, que sol ser important, pot passar inadvertit als personatges, i té la intenció de crear tensió, o pot ser descobert, involucrant l'espectador molt directament amb l'acció. Un cas especial i molt intens del pla objectual és quan l'objecte és la càmera mateixa, ja que en aquest cas els personatges poden arribar a comunicar-se directament amb l'espectador, el qual perd, així, part de la intimitat del seu *voyeurisme*.

Una categoria transversal és la de **pla indirecte**. Un pla es considera indirecte quan el motiu es capta a través d'un reflex, com per exemple en un mirall. Sol ser una modificació del pla objectiu, tot i que pot prendre la forma de qualsevol dels altres tres.

2.1.5. Segons la durada

La durada dels plans depèn moltíssim de l'estil d'edició que s'aplica al vídeo. Un pla de duració mitjana en un documental sol durar al voltant de tres segons, mentre que la mateixa duració es considera llarga en una pel·lícula d'acció i curta en un videoblog. Aquesta classificació és més útil per distingir un pla d'un altre dins d'un mateix vídeo que no pas per assignar-los una classificació absoluta.

1) **Plans curts.** Són plans més curts que la mitjana. Ajuden a accelerar el ritme audiovisual i, en general, provoquen l'efecte d'agafar per sorpresa l'espectador, que no té prou temps de copsar-ne tots els detalls (o, almenys, no s'espera una consecució tan ràpida). Utilitzar-los en la mesura justa té un efecte positiu, mentre que l'abús crea confusió. Un cas especial és l'edició per salt de ràcord, on un mateix pla se succeeix a si mateix sense solució de continuïtat (fent salts o modificacions evidents en la línia de temps original). Tot i que editar amb aquest estil ajuda a millorar el ritme, cal considerar tots els fragments en el seu conjunt, com un sol pla, i no com a una successió de plans curts, ja que a efectes pràctics no es perceben com a plans individuals.

2) **Plans de duració mitjana.** Són els que determinen el ritme narratiu. L'espectador, un cop acostumat a l'estil del vídeo, calcularà aproximadament la durada d'aquests plans i, així, guiarà la lectura de la imatge segons les seves expectatives. La durada mitjana dels plans és molt diferent en vídeos amb un ritme molt intens, on pot ser aproximadament d'un segon, o pot ser de diversos segons en vídeos amb un ritme molt més lent. Tanmateix, la majoria d'estils de realització utilitza, com a molt, plans d'uns tres segons de mitjana. 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. Cal parar atenció a l'hora de referir-se a un pla de duració mitjana com a «pla mitjà», ja que aquest terme ja s'utilitza per a la classificació d'escala i, en casos puntuals, pot donar lloc a malentesos.

3) **Plans llargs.** Serveixen sobretot per alentir el ritme d'una escena, ja sigui per donar-li caràcter introductori, resolutori, per augmentar la tensió o simplement per ressaltar la part de l'escena que mostren en la pantalla. Si se n'abusa, l'espectador perd l'interès, ja que acostia el vídeo a l'estaticisme de la fotografia. De totes maneres, cal tenir en compte que un pla no és massa llarg si té una raó de ser, com per exemple a l'hora de mostrar ininterrompudament una acció crítica pel guió, o bé si l'estil d'edició no es basa en els canvis de pla per tal de

generar dinamisme de muntatge. Un pla seqüència també és un tipus especial de pla llarg, ja que en disposar d'un dinamisme intern canvia la percepció del segment com a unitat. Detallarem tots aquests conceptes més endavant.

2.2. Altres maneres de definir els plans

Hi ha altres categories de pla que s'utilitzen habitualment. En mencionarem només algunes de les més rellevants:

- **Contraplà:** és un pla que, per contraposició, mostra un angle de visió contrari al pla que l'ha precedit. En el cas més típic, el d'una conversa, pot consistir en un pla frontal del segon personatge (entenent que el pla anterior seria un pla frontal del primer). Els contraplans estan regulats per regles com la dels 30°, que designa l'angle mínim que s'ha de moure convencionalment la càmera, o la dels 180°, que és l'angle teòric màxim en el qual es pot moure la càmera sense crear confusió a l'espectador (tot i que en realitat acostuma a ser menys, ja que fa referència als 180° entre un pla frontal i l'altre, de manera que la càmera només pot adoptar un dels angles laterals i els respectius oblics entre l'un i l'altre).
- **Pla seqüència:** és el resultat d'utilitzar una presa que, generalment a causa del moviment de càmera, presenta diversos plans recognoscibles que se succeeixen amb solució de continuïtat. Per exemple, el fragment utilitzat pot començar amb un gran pla general i tancar la imatge fins centrar-se en un pla detall (ja sigui mitjançant el zoom o el moviment de càmera), o bé passar d'un pla mig a un altre a través d'una panoràmica. En alguns casos, un pla seqüència pot ser prou complex com per constituir per si mateix un llargmetratge sencer, com a *Birdman* (2014) o el clàssic *The Rope* (1948). Des d'un punt de vista estricte, el pla seqüència conté diversos plans i es poden analitzar com a tals.
- **Pla mestre (o *master*):** és un pla que, originàriament, s'ha extret d'una sola presa, però que, a l'hora d'editar-lo, no s'ha mantingut ininterromput a la pantalla. Normalment, però, les diverses aparicions mantenen una solució de continuïtat entre elles, de manera que les interrupcions amb altres plans s'estructuren en funció del pla original, que podria substituir-los en la seva totalitat si es mantingués ininterromput.
- **B-roll:** són plans que es podrien considerar «menys importants», bé sigui perquè no són part essencial del vídeo o perquè es podrien haver substituït per altres en la fase de muntatge. Són les imatges que normalment complementen un pla màster o bé són escenes afegides o sacrificades en la versió final d'un vídeo que no en canvien el sentit global. A l'hora de gravar o de fer recerca d'arxiu, adquirir diversos plans d'aquests és una bona pràctica, per tal de disposar-ne en la fase de muntatge si s'estimen necessaris.

Si es disposa de prou plans, o si els que es tenen són apropiats, la tasca del muntador és molt més agraïda i viable que si el repertori d'origen és pobre.

- **Martini shot:** és un tipus de pla completament idèntic a qualsevol altre, simplement s'anomena així el pla que es vol gravar a l'última presa del dia de rodatge. Després de donar-lo per bo, l'equip de gravació ja pot anar a descansar de la manera que cregui més convenient, ja sigui amb un Martini o sense (evidentment el nom es va popularitzar als estudis de Hollywood, entre els amants d'aquesta beguda). També se l'anomena *window shot*, en referència a la finestreta que, tradicionalment, l'equip de rodatge havia de visitar després d'acabar-lo per tal de rebre el salari del dia.

És fàcil observar que tota la classificació de plans que hem fet fins ara es basa en criteris estàtics. Si bé aquesta classificació és vàlida, moltes vegades els plans 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 mateixa, tal i com ja hem mencionat quan ens referíem al pla seqüència. La separació entre els criteris anteriors i els moviments que explicarem a continuació és funcional, ja que sempre és preferible fer l'anàlisi dels plans i dels moviments per separat, però al cap i a la fi són elements que conviuen i interaccionen dins del clip.

2.3. Moviments de càmera

El moviment incontrolat de càmera d'una filmació domèstica, com ja hem dit, és un error. Aprendre a posicionar la càmera i no moure-la és un primer pas important en un procés d'aprenentatge. Tanmateix, el vídeo ha de ser necessàriament dinàmic. Utilitzar la càmera de vídeo com si fos una càmera de fotografia, que és l'únic que hem descrit fins ara, també seria un error. Evidentment, el moviment és un dels aspectes més importants del vídeo i cal parar-hi esment. Analitzarem amb més detall la naturalesa dinàmica del vídeo més endavant; ara mateix ens centrarem en descriure els moviments de càmera.

Els moviments possibles que permet la càmera es redueixen bàsicament a quatre categories: panoràmica, *tràveling*, zoom i estabilitat. De manera semblant al que passa amb les categories de plans, els moviments es poden combinar entre si, tot i que és important entendre'ls per separat. Cadascun d'aquests moviments presenta característiques específiques que detallarem a continuació.

2.3.1. Panoràmica

En un moviment de panoràmica, la càmera no es mou de posició però sí que gira sobre els seus eixos, de manera que la imatge es desplaça horitzontalment i/o verticalment durant la filmació. Si bé es pot fer amb la càmera a les mans

o amb qualsevol sistema d'estabilització, la situació idònia és que la càmera estigui fixada en un trípod (manual o motoritzat) que permeti el moviment només en l'eix que ens interessa.

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) 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.
- **Panoràmica vertical.** Aquí el moviment es produeix en direcció vertical, en sentit ascendent o descendent. És similar a la panoràmica horitzontal.
- **Panoràmica d'escombrada.** El desplaçament lateral és ràpid i les imatges són borroses i indefinides. L'espectador no les pot distingir. Es tracta d'un recurs que s'usa per generar transicions sense solució de continuïtat, tot i que en general és millor evitar-lo si no es té molt clara la tria.

Tot i que els moviments de panoràmica es poden combinar amb la resta, se solen considerar com a tals només quan s'hi perceben. En cas de girar l'eix mentre la càmera està en moviment, per exemple, solem considerar aquesta rotació com a accessòria, que ens permet mantenir l'enquadrament sobre el motiu, però no la considerem com a panoràmica.

2.3.2. Tràveling

En aquest tipus de moviment, la càmera sí que es mou durant la filmació, però en general no ho fa sobre els seus eixos. A diferència de la panoràmica, en la qual el gir té lloc per la rotació o la basculació sobre l'eix del trípod, aquí hi ha un desplaçament de la càmera en l'espai. El moviment de tràveling més acurat s'aconsegueix amb l'ús de rails automatitzats sobre els quals es munta la càmera. De totes maneres, el desplaçament de la càmera es pot aconseguir amb grues, mentre es camina, amb drons, amb vehicles en circulació, etc.

Utilitzant un tràveling, 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. A diferència de la panoràmica, el tràveling es pot utilitzar de manera molt subtil per tal de dotar el pla de més dinamisme, encara que passi gairebé desapercbut per l'espectador.

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. En estat pur, sense reenquadrament, és similar a la panoràmica vertical, però aquí la càmera no bascula sobre un eix sinó que es desplaça físicament. Si es fa reenquadrament per seguir el motiu es pot aconseguir un canvi d'angle, per exemple de picat a contrapicat, sense que el motiu es desplaci per la pantalla com passaria en una panoràmica. Se sol dur a terme amb grues o amb drons.
- **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 manera 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 en aquest cas és disposar d'un tràveling sobre raïls o rodes, encara que el més habitual en una realització modesta és filmar a pols, en cotxe, o en tot cas sobre un mòbil improvisat. El suport que s'utilitza per al tràveling condiciona la llibertat dels moviments de la càmera o la possibilitat de fer-ne.

2.3.3. Zoom

El zoom també es denomina *tràveling òptic*, tot i que es tracta d'un moviment en el qual la càmera no es mou físicament de lloc ni gira sobre cap eix. Allò que dona moviment a la imatge és la modificació de l'escala de la imatge, ja sigui reajustant del conjunt de lents de l'òptica o bé fent-ne un reescalat electrònic. Ambdues tècniques tenen característiques diferents:

- En el **zoom òptic**, que és el creat pel moviment de les lents, la perspectiva es modifica a causa del canvi de focal. En el zoom d'aproximació, a mesura que es va passant a una distància focal llarga, la perspectiva es comprimeix.

Passa exactament al contrari en el cas del zoom de distanciament que, en escurçar la distància focal, augmenta la perspectiva, que pot arribar a distorsionar-se considerablement. Veurem més detalladament aquests fenòmens de perspectiva més endavant, quan parlem dels recursos d'òptica.

- En el **zoom electrònic**, on es fa un simple reescalat de la imatge que ja s'ha captat amb el sensor, la perspectiva no es modifica. La imatge ampliada és idèntica en proporcions a la imatge reduïda, encara que se'n perdi una part en sortir del pla. Per contra, en ampliar la imatge amb el zoom electrònic, solem perdre resolució al clip final, ja que és probable que en algun punt de la cadena ens la limiti. Veurem amb més detall aquests fenòmens al mòdul sobre característiques tècniques del vídeo digital.

Pel que fa al moviment en si, es distingeixen dos tipus de zoom:

- **Zoom-in.** La imatge s'amplia i es redueix el nombre d'elements del pla però s'augmenta el detall. A nivell narratiu pot tenir un efecte intensificador.
- **Zoom-out.** La imatge es redueix i s'inclou en el pla una part més extensa de l'espai, però es redueix el detall dels elements que eren presents en el pla. A nivell narratiu pot tenir un efecte dissuassori o desesperador.

Si bé el zoom és un dels recursos més usats, es tracta d'un moviment de càmera poc recomanable perquè és fàcil abusar-ne. Pot haver-hi casos en els quals recórrer al zoom sigui necessari o interessant, però en general abans d'utilitzar-lo cal pensar dues vegades si es podria substituir per alguna altra tècnica que permetés resultats similars (com per exemple un *tràveling* d'aproximació), ja que en aquest cas seria preferible renunciar al zoom en favor de l'alternativa.

De la mateixa manera que es pot utilitzar el *tràveling* en dosis petites, també és preferible utilitzar el zoom molt lentament, de manera gairebé imperceptible, buscant l'anomenat *efecte Ken Burns*. Aquest ús del zoom s'acostuma a aplicar més en postproducció que no pas durant el rodatge, ja que se sol ser difícil de controlar en directe.

S'anomena *efecte Ken Burns* la tècnica que va popularitzar aquest director i que consisteix en el resultat de mostrar només una part del fotograma, de manera que aquesta ocupi la totalitat de la pantalla, i modificar dinàmicament la zona que es mostra mitjançant processos anàlegs al zoom i el *tràveling*. L'ús de l'efecte Ken Burns permet augmentar l'interès dels plans. És especialment útil per presentar fotografies, o en moments en què la presa per si mateixa no ofereix els plans o el dinamisme suficients per completar la seqüència satisfactòriament. També és la base de les tècniques de *paral·laxi*, que permeten crear la il·lusió de perspectiva partint d'imatges planes. És el que es coneix com a animació 2,5D.



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.

Normalment, un bon zoom es pot aconseguir a la càmera mateix, mitjançant un control electrònic sobre la velocitat. Paradoxalment, aquest control electrònic acostuma a ser l'única manera possible d'obtenir un zoom òptic. De totes maneres, molts dispositius, com ara els telèfons intel·ligents, no disposen de controls de zoom precisos. En aquests casos és preferible gravar la presa sense zoom i incorporar-lo posteriorment, a la fase de muntatge. Cal entendre, però, que utilitzant aquesta tècnica alternativa només és possible aconseguir zooms electrònics, ja que s'actua sobre la imatge ja captada, i per tant no es podrien aconseguir canvis de perspectiva, que de vegades poden tenir efectes positius a nivell narratiu.

2.3.4. Estabilitat

Fins ara hem parlat de moviments precisos i planificats de la càmera. Però, tal com aprèn ràpidament qualsevol operador, la càmera per si mateixa rarament és estable. Sempre que no tingui un suport estable, com un trípod, presentarà un tremolor que es podrà percebre en la imatge. Aconseguir que s'estigui completament quieta sostenint-la a pols, sense cap giny estabilitzador, és impossible. És encara més difícil aconseguir una imatge estable en cas que l'operador de càmera hagi d'aplicar un desplaçament i mantenir l'enquadrament del pla simultàniament. Les solucions que permeten el grau màxim de moviment amb el màxim d'estabilitat són els drons, els raïls i les grues automatitzades, però solen ser equips fora de l'abast de les petites produccions o, fins i tot, difícils d'operar en certes condicions. Sovint, l'única manera d'aconseguir moviments complexos és combinant l'ús d'un estabilitzador d'imatge o quelcom similar (que permet una gran llibertat de moviment amb una imatge relativament estable) i fent treball d'equip, de manera que l'operador de càmera es pugui centrar en l'enquadrament de la imatge mentre un assistent li fa d'ulls, guiant-lo a través de l'espai.

De totes maneres, el tremolor de la imatge també pot tenir efectes narratius. En relació directa amb el seu nom, una imatge estable transmet estabilitat, encara que utilitzi els altres moviments que hem vist. Per contra, una imatge inestable transmet inestabilitat, encara que no tingui cap altre moviment associat. Així doncs, la tria dels ginyes estabilitzadors no només és una qüestió de pressupost sinó que es pot decidir prescindir-ne per motius narratius.

Des d'un punt de vista de l'estabilitat, les solucions es podrien ordenar de la manera següent:

- **Càmera en mà.** Proporciona la imatge més inestable. El tipus de càmera i la perícia de l'operador poden influir en el grau d'inestabilitat, però continua essent sempre mogut.
- **Estabilitzadors integrats.** Són habituals en càmeres professionals, en drons i en càmeres d'acció, especialment en forma mecànica passiva o automatitzada. També és habitual trobar estabilitzadors electrònics o informàtics, que actuen sobre la imatge ja captada. Són una ajuda important, especialment en cas de no disposar de cap altra ajuda.
- **Braços d'autofotos (pals de *selfie*).** A part d'estendre les possibilitats de posicionament dels telèfons intel·ligents tenen un petit efecte estabilitzador que no s'ha de menystenir, especialment si no es disposa de cap altra alternativa.
- **Suports d'espatlla.** Ajuden a reduir el moviment erràtic, tot i que segueixen essent una solució poc estable.
- **Estabilitzadors d'imatge (*steadicams*).** Aconsegueixen el màxim compromís de llibertat de moviment de l'operador amb el mínim d'inestabilitat. Les solucions que ofereixen més estabilitat sacrifiquen en espontaneïtat de moviment.
- **Drons.** Permet una llibertat de moviment notable, tot i que el control és menys directe. Els models d'alta gamma aconsegueixen una estabilitat molt bona, tot i que són poc pràctics per moviments reduïts, especialment si es vol gravar so directe des d'una distància curta.
- **Grues, plomes, suports amb rodes o rails.** Aconsegueixen una imatge completament estable i una precisió de moviment considerable, especialment les versions automatitzades.
- **Dispositius de *tracking*.** Permeten un seguiment a temps real dels motius que es volen seguir, de manera que permeten a l'operador centrar-se més en altres aspectes de la càmera com ara la posició o el moviment. Si no

estan ja integrats a un altre dispositiu, acostumen a utilitzar-se en combinació amb altres ginys, com ara un trípod.

- **Monòpodes.** Estabilitzen la càmera notablement deixant una mica de llibertat, i només permeten moviments de rotació o radials respecte el punt on es recolza el peu.
- **Trípodes.** Ofereixen una estabilitat total de la càmera, però només permeten alterar-ne els angles, sense que sigui possible canviar-ne la posició.

Segons els recursos disponibles i les característiques del pla que vulguem captar, haurem de triar en cada moment quina solució d'aquest ventall s'adapta millor a les nostres necessitats. En general, el trípod es considera l'única eina de treball indispensable, tot i que en els àmbits professionals és recomanable disposar del màxim d'alternatives possible.

3. Escenes

Després de diferenciar totes les seves dimensions del pla de la presa, que com hem dit és la distinció més bàsica que hem de conèixer per endinsar-nos en el llenguatge audiovisual, queda un altre element important per definir. Tant en les fases de producció com al clip final, és molt més fàcil analitzar el vídeo si considerem els conjunts de plans com a part d'unitats sintàctiques més complexes, de manera semblant a com podríem analitzar un text per paràgrafs. En el cas dels audiovisuals, la unitat que emergeix de les semblances espaciotemporals de diversos plans és l'**escena**.

Una escena és una unitat lògica dins de la gravació. Pot estar constituïda per plans diversos, que fins i tot provinguin de preses gravades per separat, en dies i espais diferents. A l'hora de visionar-la, però, la percebem com una unitat de significat, ja que manté una continuïtat lògica d'espai i de temps.

Les escenes poden estar constituïdes per un sol pla, però normalment són presentades per una multitud de plans units mitjançant el muntatge. Encara que les preses es captin en moments i llocs diferents, un cop els seus plans formin part d'una escena, es percebran com a una unitat. De fet, pensar en gravar un esdeveniment normalment implica captar preses individualitzades en múltiples localitzacions, variant els enquadraments de càmera, filmant punts de visat generals i detalls petits, col·locant la càmera en punts de vista originals, etc. El clip final no ha de ser en cap cas una realització avorrida i monòtona, i això ha de començar per la planificació. Posteriorment, quan visionem i manipulem cadascuna d'aquestes preses, haurem d'observar com es combinen adequadament els diferents tipus de plans, els angles de presa originals i les composicions creatives, i n'obtindrem, com a resultat, una escena atractiva.

A diferència dels plans, que són massa nombrosos per ser individualitzats en vídeos d'uns pocs minuts, les escenes són prou llargues i es poden utilitzar com a mesura per dividir i analitzar el clip en la seva totalitat, encara que es tracti d'un llargmetratge. Normalment, en un rodatge, per qüestions lògiques, les preses es classifiquen per escenes, no per seqüències ni per plans. Així, si disposem dels conceptes de pla i d'escena tenim ja dues unitats de lectura del vídeo, que d'entrada són suficients per analitzar-lo en la seva totalitat.

Al llarg de les unitats següents seguirem veient característiques relacionades amb el pla, la presa, l'escena, i les relacions entre ells.

