
Fotografia i dinamisme

PID_00249105

Aniol Marín Atarés

Temps mínim de dedicació recomanat: 2 hores



Índex

Introducció	5
1. El vídeo com a síntesi espaciotemporal	7
1.1. La fotografia com a element «estàtic»	7
1.2. El temps com a factor dinàmic	8
2. La composició del pla	11
2.1. Els elements de la composició	12
2.1.1. La llei dels terços	13
2.1.2. El balanç, la simetria i els patrons regulars	15
2.1.3. L'aire	17
2.1.4. Els vectors	18
2.2. Els moviments	21
2.3. Simplificar	22
2.4. La profunditat del pla	23

Introducció

Cap al final de la pel·lícula *Inglorious Basterds* (2009) hi ha una conversa entre el personatge Hans Landa, d'una banda i, de l'altra, Aldo Raine i Smithson Utivich. El primer, que té la situació completament sota control, negocia una proposta difícil de creure amb els altres dos, que es veuen forçats a negociar en desavantatge. Tot sembla indicar que l'alemany aconseguirà exactament el que vol dels altres dos. Però tot i que sabem que Landa és molt intel·ligent, les imatges ens diuen que alguna cosa no acaba de rutllar, tal i com descobrirem al final de la pel·lícula. Si analitzem l'escena de la negociació tenint en compte el que hem treballat fins ara, hi trobarem pocs elements per ressaltar: té bon guió, bons enquadraments, bon muntatge, etc., però hi ha quelcom a l'escena que juga amb un element important que encara no hem desenvolupat. Una anàlisi més detallada de les imatges revela el paper importantíssim de la fotografia, que juga amb la composició dels personatges i dels objectes sobre la superfície del fotograma per tal de reforçar la narració. Quan un dels bàndols controla la situació o juga amb avantatge, apareix ben posicionat al fotograma; quan es troba en una situació compromesa, en canvi, els objectes davant seu i l'enquadrament de la càmera ens mostren una imatge caòtica o opressiva. Tot i que els plans estan enquadrats com els que ja hem vist fins ara, les diferències en fotografia són les que, subtilment, enriqueixen el discurs audiovisual portant-lo a un altre nivell d'estètica i de llenguatge audiovisual.

D'altra banda, la pel·lícula *The Matrix* (1999) va significar una revolució audiovisual en diversos nivells, especialment per escenes com aquella on el protagonista, Neo, esquiva per primera vegada les bales de l'agent Smith en un *travelling* circular impressionant que combina moviments d'acció, de càmera i de muntatge. La idea d'esquivar les bales no és nova, es pot observar en films molt anteriors com ara *Zotz!* (1962), encara que sigui més rudimentàriament. Els plans que s'hi van utilitzar tampoc són innovadors, de fet se'n poden observar de molt semblants en pel·lícules anteriors, com ara *Lost in Space* (1998). Tampoc es tractava d'una revolució tècnica, ja que es basen en efectes especials comuns i en una tècnica d'*stop motion* que, estrictament parlant, ja es va utilitzar a *Sallie Gardner at a Gallop* (1873), abans de la invenció del cinema mateix. El que resulta espectacular dels plans de *The Matrix* és l'ús refinat que fa del moviment, mostrant una acció a càmera lenta amb una complexitat i harmonia que no s'havia vist mai abans. En aquest cas, més que en la fotografia, la grandesa de la pel·lícula rau en el control absolut del dinamisme.

Aquests dos exemples tenen quelcom en comú. Tant fotografia com dinamisme són dues cares de la mateixa moneda. Són eines que emergeixen de les tècniques cinematogràfiques i que, si es combinen bé amb la resta d'elements que ja coneixem, són suficients per convertir el vídeo en un producte sublim. Són també els últims elements que ens falta veure per entendre la complexitat

del vídeo com a llenguatge, tot i que encara ens quedaran per veure diversos aspectes que en poden augmentar el potencial. Comencem, doncs, per entendre com es relacionen la fotografia i el dinamisme.

1. El vídeo com a síntesi espaciotemporal

El vídeo, com bé sabem, es defineix com a *imatge* en moviment. Des d'un punt de vista artístic, comparteix molt amb la pintura i amb la fotografia: les imatges acostumen a mostrar-se en un format rectangular, estàtic, i disposen de tot l'espai en el seu interior per obtenir la màxima expressió. De fet, històricament, el cinema apareix com a evolució tècnica de la fotografia. Els fotogrames, en el fons, no són més que fotografies preses a intervals regulars. És lògic, per tant, que el cinema comparteixi el llenguatge i les convencions d'aquestes arts. Es podria dir que totes elles representen una expressió espacial, on l'espectador és lliure de fixar-se en els detalls que li semblin més interessants; tot i que aquesta llibertat, segons demostren estudis com *Gorillas in our midst: sustained inattentional blindness for dynamic events*, de Simons i Chabris (1999), sovint és relativa. Com a autors tenim un cert marge de maniobra per «manipular» el que percep l'espectador i fer que aquest element jugui a favor de la nostra narració. Un bon exemple d'aquesta manipulació aplicada al cinema la podem trobar a *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover*, de Peter Greenaway (1986), on els vestits dels personatges canvien de color quan aquests passen d'un espai a un altre, fet que normalment passa desapercebut si no s'hi para atenció.

Al mateix temps, però, el vídeo té certes característiques que el fan completament diferent de la resta d'arts visuals, i l'acosten a altres disciplines. D'una banda, el vídeo comparteix amb la literatura el fet de tenir una estructura de narració lineal. Com ja hem vist, hi ha certs tipus de plans que es consideren narratius i d'altres que es consideren descriptius; aquests i altres conceptes arriben clarament al cinema, i per tant al vídeo, en general, a través d'aquest art. De manera semblant, també comparteix amb la música el fet de regir-se per una estructura temporal rígida. Així, comparteix amb aquest art certes nocions com les de ritme. Treballarem aquests conceptes en altres unitats més endavant. El que és important assenyalar ara és que el cinema també té una dimensió temporal, que comparteix tant amb la literatura com amb la música.

Així doncs, el vídeo és una síntesi de factors espacials o estàtics, i de factors temporals o dinàmics. Les interaccions entre ambdós són complexes i no sempre es poden separar completament.

1.1. La fotografia com a element «estàtic»

Ja hem dit que els fotogrames són simples imatges estàtiques que es presenten successivament, creant la il·lusió de moviment, i per tant es poden individualitzar i analitzar. Com que el cinema va aparèixer relativament tard, quan la fotografia ja s'havia desenvolupat plenament com a disciplina, en va adoptar el llenguatge. Així, per motius històrics, quan es parla del que es pot veure en cada fotograma per separat, es parla de **fotografia** i s'utilitza la terminolo-

gia fotogràfica. Passa quelcom molt semblant amb els còmics o les antigues fotonovel·les. Tant les vinyetes com els fotogrames són requadres estàtics, ordenats en un esquema temporal.

El fet que la imatge individual sigui «estàtica» no vol dir que no tingui les seves pròpies dinàmiques. Els còmics, per exemple, se serveixen de la tendència del lector de llegir en un cert ordre (en el nostre cas, d'esquerra a dreta i de dalt a baix) i ordenen la informació de la vinyeta en conseqüència, fins i tot generant-hi, a dins, seqüències temporals. En el cas del vídeo, evidentment, el factor temporal ve regit per la cadència dels fotogrames, però la manera com disposem els elements de la fotografia també té les seves dinàmiques internes, que cal entendre i que allunyen la fotografia del concepte d'estabilitat.

Encara que la lectura de la imatge no té un ordre establert, els temps de lectura són importants. Durant l'era del cinema mut, per exemple, els espectadors estaven acostumats a plans i accions molt més llargues que els permetien dedicar-se a llegir la imatge més detalladament. Una imatge pot contenir molta informació, que normalment no es pot copsar immediatament i, per tant, cal llegir-la seqüencialment, movent els ulls lliurement per la pantalla. Tal com s'analitza molt bé en els estudis de publicitat, l'espectador segurament es començarà fixant en certes parts de la imatge i estarà una estona a copsar la resta dels detalls menors, cosa que ens dona cert avantatge a l'hora de planificar els clips. Si un pla és massa llarg, l'espectador tindrà temps d'avorrir-se, però si el mateix pla està ple d'informació o de bellesa estètica, tardarà més a fer-ho. Jugant només amb la composició fotogràfica i amb la percepció selectiva, doncs, ja es poden generar imatges que «entretenen» l'espectador, tal i com passa amb una fotografia ben treballada.

1.2. El temps com a factor dinàmic

El temps és una dimensió innegablement dinàmica: no som nosaltres, com a espectadors, qui en decidim el pas. A diferència del que s'esdevé amb una novel·la o amb un còmic, on l'espectador controla el ritme de la lectura, en el vídeo i el teatre el temps és el que marca aquesta pauta. L'espectador normalment no és lliure d'alentir el ritme del vídeo per no perdre's informació. Tampoc el pot accelerar si l'escena ja no li aporta res de nou. Per contra, si el clip és massa dinàmic i l'espectador no té temps d'entendre què està passant, es confondrà; si és massa estàtic i té temps de sobres per fer-ho, s'avorrirà. És per això que quan creem els nostres clips cal que controlem molt bé aquesta dimensió temporal.

En general, el temps es controla buscant un equilibri entre elements estàtics i dinàmics. Els elements estàtics els sabem controlar bastant bé. Al mateix temps, com veurem més detalladament, les dinàmiques internes del fotograma ajuden a contraposar-ne la immobilitat. Muntar un vídeo tenint només

en compte la composició fotogràfica, però, generarà un clip de vídeo que, més que merèixer aquest nom, s'assemblarà a una presentació de diapositives. Per evitar aquesta situació encara cal afegir-hi altres fonts de dinamisme.

Hi ha diverses maneres de generar dinamisme. La majoria d'elles tenen a veure amb el moviment. Algunes, però, tenen a veure amb la informació: una informació reveladora que suposi un gir sobtat de guió, per exemple, captarà l'atenció de l'espectador intensificant el dinamisme de l'escena. Un pla que conté una fotografia complexa o amb molta informació significativa generarà més dinamisme que un pla molt buit o molt poc informatiu. També es pot generar dinamisme amb la composició fotogràfica, tal i com hem vist abans.

Si ens referim només als recursos temporals, podem generar dinamisme amb els mètodes següents:

- **Dinamisme d'acció:** consisteix a gravar motius o subjectes que es mouen per si mateixos, canviant, per tant, la composició del pla. Va ser el primer mètode utilitzat i el més elemental, l'arxiconeguda *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895) ja utilitzava aquest recurs amb elegància.
- **Dinamisme de càmera:** consisteix a utilitzar els moviments de càmera que ja coneixem per generar moviment en el si de la imatge. També hi ha alguns exemples més complexos, com l'anomenat *Dolly zoom*, que combina el *tràveling* amb el *zoom* per generar un canvi de perspectiva del fons de la imatge mentre es manté el motiu enfocat, estàtic en la seva posició original.
- **Dinamisme de muntatge:** consisteix a editar la durada dels clips de manera que l'edició per tall mateixa generi dinamisme, com a resultat d'una freqüència de canvi més o menys alta. D'aquesta manera, els canvis constants de pla també generen dinamisme, encara que els plans i els seus motius siguin estàtics. És un recurs molt habitual en pel·lícules d'acció. Si l'estil d'edició ho permet, també es pot generar un dinamisme de muntatge particular utilitzant el salt de ràcord dins d'un mateix pla o seqüència, com ja va fer intencionadament Jean Luc Godard a *À bout de souffle* (1960).

De la mateixa manera que la fotografia pot ser dinàmica, el temps també es pot utilitzar com a recurs «estàtic». Quan allarguem massa la durada de plans trivials per a la trama, sense elements en moviment i sense moviments de càmera, podem fer que una escena es percebi fàcilment com a poc dinàmica. Un pla determinat sempre té un temps d'interès crític, depenent d'aquests factors. Un gran pla general amb un moviment de panoràmica, per exemple, pot ser, en essència, una seqüència dinàmica, però conté poca informació, de manera que si l'allarguem massa s'acabarà percebent com a estàtica. Aquest efecte és especialment intens quan s'intercala un fragment o escena que contrasta amb la velocitat més intensa de la resta del clip. Tot i que els equilibris dinàmics són essencials en qualsevol vídeo, una pel·lícula on es poden veure exemples molt

clars d'aquests contrastos és *OldBoy* de Park Chan-Wook (2003), especialment en dues de les escenes de lluita que són plans seqüència on el dinamisme es genera, respectivament, principalment per càmera i per acció, mentre que en una tercera lluita el dinamisme es genera principalment per muntatge.

Com a conclusió, podríem dir que en general s'ha de buscar un equilibri entre estaticisme i dinamisme. Aquest equilibri s'ha de buscar des de l'inici mateix de la preproducció i cal anar-lo controlant durant les fases següents, modificant si cal els criteris originals perquè l'equilibri del clip final sigui el desitjat. De totes maneres, tal i com hem vist, es pot jugar amb l'estaticisme i el dinamisme com a recursos expressius per fer més interessants els nostres clips.

Més endavant, en un altre mòdul, explicarem més detalladament la perspectiva temporal del vídeo. Un cop enteses les semblances entre els dos aspectes, doncs, passarem a analitzar les relacions de l'element fotogràfic.

2. La composició del pla

En qualsevol vídeo, en general, solem fer una representació de la realitat. La imatge d'aquesta realitat, per si mateixa, té un cert ordre però també té un element molt important de caos. Les formes del terreny poden ser fascinants, tot i que gairebé mai no segueixen línies rectes. Els organismes, principalment els animals i les plantes, tenen un ordre en si mateixos, però rarament en trobem dos d'exactament iguals i, tot i que els solem trobar respectant uns patrons de distribució, solen estar dispersats en l'espai sense un ordre precís entre ells. Tot i que sempre es poden trobar excepcions notables, passa el mateix amb la majoria de recursos naturals. En general, som nosaltres, els humans, qui solem buscar activament l'ordre en aquestes imatges, per no parlar de les «imatges» que creem nosaltres mateixos: la majoria de patrons regulars els trobem en les creacions humanes. Algunes persones tenen tendència a buscar aquest ordre de manera més intensa; en els casos més extrems podríem arribar a trobar certs casos de trastorn obsessiu-compulsiu, on la manca d'un ordre perfecte crea una sensació d'incomoditat insuportable. De totes maneres, la recerca de l'ordre és quelcom que tots fem en un cert grau, o que si més no sabem apreciar com a element estètic. És aquesta força de buscar l'ordre estètic que ens porta en gran manera a apreciar certes imatges com a més belles que d'altres.

Quan enquadrem aquesta realitat amb la càmera, estem afegint una capa de complexitat a aquesta imatge, un marc de referència. A diferència del que passa quan observem la realitat, que és quan podem posar les imatges en context, quan les gravem, tot el que queda fora de camp es descarta i només podem establir les relacions d'ordre segons el que veiem a la pantalla. Encara que de vegades no en siguem conscients, com a humans seguim buscant activament l'ordre en aquesta representació limitada de la realitat. És precisament per això que hem de parar atenció en quines característiques té la imatge que es genera, encara que no hi fossin a la realitat captada. No serà només el tipus de pla, sinó la manera com presentem les imatges el que determinarà si les percebem com a belles, interessants o, fins i tot, si resulten més comunicatives del que ens podíem imaginar d'entrada.

Per tant, normalment, en un vídeo o en una fotografia, intentem mostrar la realitat d'una escena d'una manera ordenada. La càmera no es limita a enfocar i captar una imatge, sinó que la compon distribuint-ne els elements de manera intencionada. Aquesta composició segueix normes universals, que a diferència dels elements simbòlics no depenen de la cultura on es llegeixi la imatge. D'aquesta manera, mitjançant la manipulació dels elements de la imatge podem comunicar la idea del nostre vídeo a una audiència potencialment internacional. Aquest procés de manipulació de la realitat es coneix com a **composició**.

Com es pot veure, ja hem utilitzat la paraula *composició* en parlar de l'edició vertical. En el fons, la composició digital és només una subcategoria de la composició, que s'encarrega de generar o modificar la imatge mitjançant la superposició digital de capes. En aquest mòdul ens referirem principalment a la composició des del punt de vista complementari, és a dir, de la simple distribució en l'espai de la càmera i dels elements de l'escena que capta. En qualsevol cas, quan parlem de composició ens referim al resultat final, la imatge presentada a la pantalla, independentment dels mitjans utilitzats per aconseguir-ho. La composició digital, doncs, també es regeix pels mateixos principis que es comentaran.

Com ja hem comentat, quan es comença, hi ha una tendència general a resoldre tota la fotografia a partir de 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 molt estables però 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.

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 de qualsevol altre espai d'imatge definit. Per compondre, doncs, cal organitzar i relacionar visualment els elements de l'entorn que es capta. En alguns casos, si ens és possible, modificarem l'escena per tal que s'ajusti al màxim a les exigències dels nostres fotogrames. En d'altres, no podrem alterar prou els elements i haurèm d'expressar les possibilitats de la càmera, ja sigui jugant amb la posició d'aquesta o amb els recursos de l'òptica. De vegades no ens quedarà més remei que repetir les preses, modificar-les digitalment, descartar-les, o utilitzar un material no tan òptim pel clip final.

Tot i que cada composició és única, segons les possibilitats i intencions que presenti cada imatge, hi ha diverses guies que podem utilitzar per realitzar les nostres composicions. Passem a veure quines són les idees principals de les quals disposem per tal de dotar els nostres clips d'una fotografia interessant.

2.1. Els elements de la composició

Els factors bàsics que influeixen en una composició són diversos i complexos. En general, hi ha unes nocions bàsiques que ens interessa seguir. No obstant això, s'han de prendre sempre com a guies generals, ja que en certs casos ens pot interessar anar-hi en contra. Com a regla general, per exemple, cal evitar situar el motiu principal en el centre del quadre i desplaçar-lo cap a un dels punts d'interès, però en un pla concret ens pot interessar centrar-lo completament i ometre tota la resta d'aspectes simplement per reforçar-ne la importància dins del pla i de la narració. Fer una bona composició, doncs, significa saber què cal fer i com arranjar els elements per tal d'aconseguir-ho.

Els aspectes que hem de tenir sempre en compte quan compoem un pla són els següents:

- **La llei dels terços:** consisteix a dividir conceptualment la imatge en una graella regular de 3x3, traçant per tant dos eixos verticals i dos

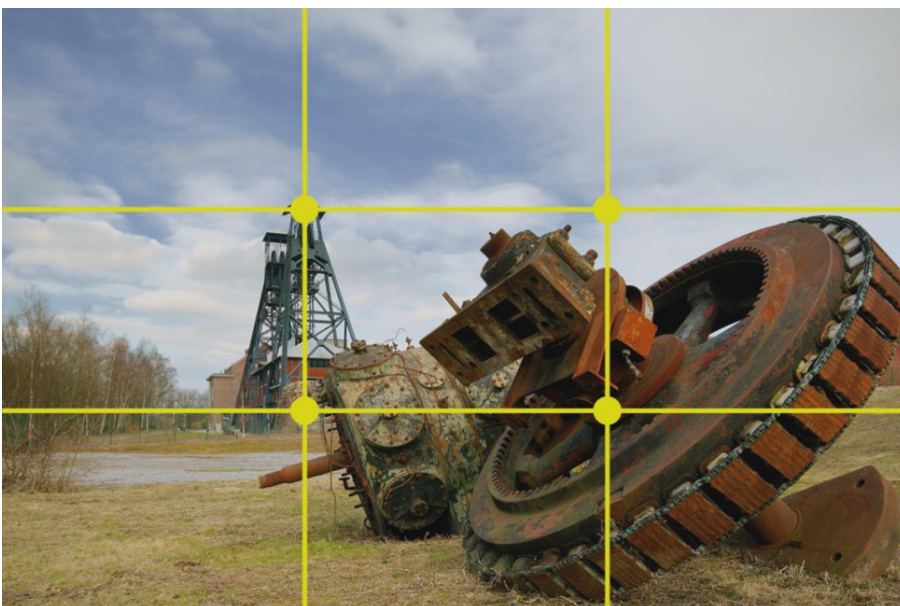
d'horizontals. Els centres d'atenció de la imatge se situen a les interseccions.

- **La simetria i el balanç:** consisteixen a distribuir el motiu i la resta dels elements del fotograma segons el seu pes visual, entenent que la disposició de cadascun d'ells promou o allunya la composició d'un equilibri visual.
- **L'aire:** consisteix a controlar l'espai «buit» al voltant del motiu. Normalment es diu així perquè, per exemple en el cas de la silueta d'una persona, cal deixar-la «respirar».
- **Els vectors i moviments:** el moviment, lògicament, significa que hem de tenir en compte com canviarà la imatge i, sempre que sigui possible, anticipar-nos al canvi per tal que jugui a favor nostre. Els vectors, d'altra banda, són fenòmens direccionals que provenen dels motius mateixos, i que també s'han de tenir en compte.

Essent estrictes, a banda d'aquests elements que hem mencionat ara, la composició també engloba altres aspectes. Alguns ja els hem treballat, com ara el punt de vista del pla, que és el que determina el marc de referència i l'angle de visió, i per tant té un impacte molt gran sobre la composició de la imatge. De totes maneres, per simplificar, ens centrarem en els elements anteriors.

2.1.1. La llei dels terços

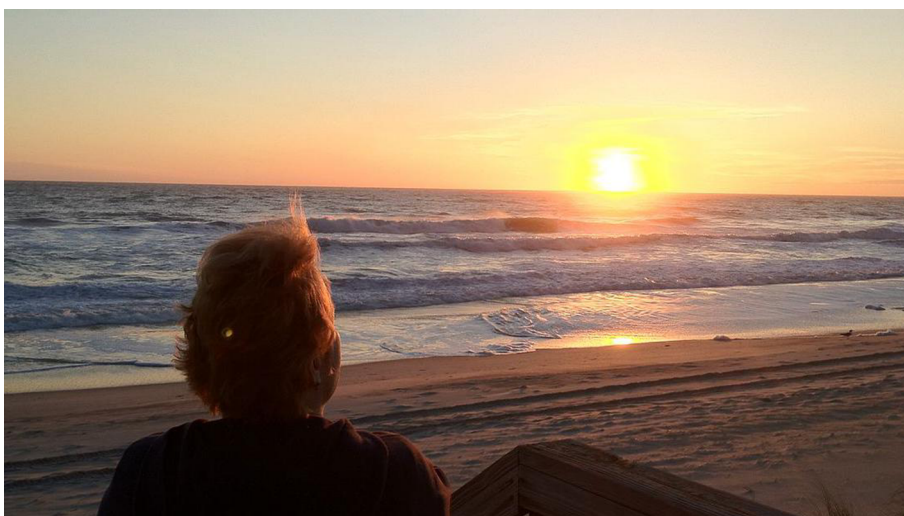
La llei dels terços és una de les regles bàsiques que se sol tenir en compte per a evitar fàcilment la monotonia visual que creen les composicions excessivament centrades o regulars. És una guia mental molt útil per a la composició que sovint ja fem de manera implícita, però que ajuda molt a millorar els resultats.



Per 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. Tot i que és possible fer traçats alternatius, no sol ser necessari res més complex per fer funcionar la majoria d'imatges. La graella resultant genera de tres a nou espais, que en certa manera han de poder funcionar com a unitats independents. En els punts d'intersecció d'aquestes línies s'originen els centres d'atenció principals del fotograma de vídeo, allà on és preferible situar-hi els motius. 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 dona 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. Compondre sovint significa seleccionar i disposar els motius, combinar-los i entrellaçar-los de manera que l'espectador dirigeixi la vista cap al centre d'interès.

De totes maneres, com hem dit, hi ha situacions en les quals se centra el motiu o el personatge. Es tracta de moments en què la fotografia és un element secundari i 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 aquest i alhora restar-la dels elements de l'entorn. Un president de govern en un missatge com el de Nadal, per exemple, sol aparèixer intencionadament en una posició des de la qual intenta captar al màxim l'atenció de l'espectador. La regla dels terços, doncs, es pot sacrificar segons la funció comunicativa.



Un altre cas especial de la llei dels terços és amb les línies de costa i d'horitzó. En general ens interessarà que coincideixin amb les divisions horitzontals. D'aquesta manera, si en un pla, un personatge contempla la sortida del sol davant del mar, per una composició ideal podem col·locar-lo en un punt d'intersecció i el sol en un altre, fent coincidir les línies tal i com hem descrit.

2.1.2. El balanç, la simetria i els patrons regulars

El balanç és un concepte bastant lògic, però és important tenir-lo en compte. Quan situem un motiu en un dels punts d'interès, per exemple, estem desplaçant l'interès de la imatge cap a aquest punt. Com a conseqüència, si no hi ha cap element que en contraresti el pes, la imatge quedarà desequilibrada cap a aquell costat. De vegades ens pot interessar crear aquest efecte, especialment si a l'hora de fer el muntatge juguem amb un pla i un contraplà, però en general haurem de buscar alguna manera d'evitar-ho. Si hem de col·locar un personatge en primer pla al fotograma del far, per exemple, segurament ens interessarà col·locar-lo a la dreta. Els diferents elements que caldrà utilitzar per aconseguir un balanç no hauran de ser necessàriament iguals; és suficient que el seu pes visual sigui semblant. De fet, com veurem més endavant en parlar de vectors, un balanç del motiu en el punt d'interès es pot aconseguir sense cap segon element, utilitzant les seves pròpies dinàmiques internes. L'exemple del far, però, demostra que per aconseguir un balanç no sempre n'hi ha prou només amb la llei dels terços.



Un cas especial del balanç és la simetria. Una imatge serà simètrica quan, d'alguna manera, els motius es repeteixin a dreta i esquerra d'una manera regular. En cas de disposar d'una imatge amb simetria, l'ús dels punts d'interès passa a ser secundari, ja que la regularitat sobre l'eix central de la imatge preval. A diferència del que passa amb el balanç, en una imatge amb simetria és necessari que els motius a dreta i esquerra siguin prou semblants com per crear-ne l'efecte. Per exemple, si situem un personatge a cada banda i volem obtenir un efecte de simetria en general haurem de fer que les seves mirades siguin

especulars, és a dir, que mirin l'un cap a l'altre o en direccions contràries; si els fem mirar tots tres cap a la dreta del fotograma fàcilment perdrem l'efecte i, si no juguem amb altres elements, probablement també perdrem el balanç.



Finalment, les línies de perspectiva i els patrons regulars també es poden utilitzar per crear balanç. En aquest cas no sempre és necessari que els patrons siguin simètrics respecte al centre, tot i que el balanç pot ser bastant més complex de trobar, tal i com comentarem en parlar de vectors. En cas d'haver-n'hi, les línies de perspectiva poden confluir en qualsevol punt de la imatge, tot i que per donar dinamisme sol ser interessant que ho facin al centre o prop dels punts d'interès. En cas de fer-los coincidir amb el centre, la imatge serà molt més estable, però de totes maneres les línies diagonals de les perspectives generen molt més dinamisme intern en la imatge que no pas si les úniques línies visibles són verticals i horitzontals.



2.1.3. L'aire

L'aire és un altre concepte compositiu que s'ha de tenir en compte. Es parla d'aire en referència a l'espai buit que hi ha entre un personatge i els motius del seu voltant, ja siguin altres elements de la fotografia o els límits del quadre. Si bé se sol utilitzar més quan un personatge parla, el concepte es pot generalitzar a qualsevol altre motiu.

L'aire és necessari per fer «respirar» el motiu. Si no n'hi ha, percebem la fotografia com a densa i el motiu «s'ofega» dins de la imatge. En alguns casos, l'aire pot ser necessari simplement per ajudar a determinar quin és el motiu principal i fer-lo sobresortir més que la resta d'elements. En general, doncs, cal deixar un marge per tal de donar estabilitat a la imatge.



Com a norma general, enquadrar correctament un personatge a la pantalla també implica deixar un espai, un respir entre aquest personatge i el límit del quadre. Tanmateix, es tracta d'un espai que es pot potenciar o reduir volgu-

dament. Deixar molt aire redueix la força d'atracció que exerceixen sobre el motiu els altres motius o les vores de la pantalla, transmetent abandó o indefensió, com pot passar en col·locar clarament un personatge davant d'un gran pla general. En canvi, deixar-ne poc incrementa l'atracció del límit sobre els motius, especialment si es tracta dels límits del fotograma. En aquest cas, pot crear un efecte opressiu, com si el personatge o motiu no en pogués escapar. Aquest efecte també es pot donar amb el primeríssim primer pla, ja que la imatge encaixa la cara del personatge a la pantalla. En un retrat en pla mitjà, en canvi, l'espai que queda davant de la mirada del subjecte és considerable i, si no s'omple, l'efecte que s'obté és de tranquil·litat. Normalment es deixa més aire per davant d'una persona que mira; en canvi, l'espai per sobre del cap no sol tenir tanta importància i se sol reduir sense problemes.

Com a norma general, pel que fa a l'aire, se seguirà la regla de deixar l'espai just per fer ressaltar la importància del motiu. D'aquesta manera s'evita que s'enganxi al marc o que aparegui excessivament separat d'aquest. Trobar la distància òptima del pla és quelcom que s'acaba integrant en les tasques rutinàries de gravació.

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.

Tot i que actualment és menys habitual, cal tenir en compte que de vegades les imatges que veiem a l'hora de gravar no coincidirán amb les que es veuran a la pantalla fina. A l'hora d'estabilitzar una imatge amb un programa d'edició, per exemple, sovint es perd un marge al voltant del quadre que s'enquadra al visor de la càmera. En cas de gravar les imatges amb una ràtio de pantalla diferent o bé si es planteja fer-ne una ampliació, l'aire també es reduirà. 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 fins i tot presenten al visor la representació de la zona que potencialment quedarà després fora del quadre. Els requadres interiors, són el que s'anomenen **zones segures**.

2.1.4. Els vectors

Com hem anat veient, la composició es basa principalment en la distribució de formes, línies i volums dins del quadre. En general, es tracta d'elements gràfics visibles i fàcilment observables. Ara bé, sovint actuen també sobre el pla un altre tipus de línies que no són tan òbvies. Qualsevol línia que marqui una direcció, encara que no es correspongui amb cap element distingible, es pot anomenar vector. No es tracta d'analitzar la direcció de la línia en l'escena original sinó d'entendre la direcció que es desprèn de certs elements de la fotografia dins d'aquesta escena. De manera similar a les línies imaginàries que

formen la retícula compositiva de la llei dels terços, qui compona la imatge aprèn a conviure amb aquests vectors que, encara que siguin imaginaris, tenen una funció clau en l'èxit de la composició.

En una imatge, es consideren vectors les línies d'interès que, sense ser sempre visibles, formen part de la composició i en modifiquen la percepció. Per exemple, la mirada genera vectors, és a dir, línies imaginàries que relacionen els ulls amb la seva direcció, de manera que desplacen o compensen el pes del motiu cap a l'espai existent davant de la persona que mira.



Aquest concepte té importància en la composició del quadre. Si fem un primer pla lateral d'algú mirant cap a l'esquerra, el podem col·locar perfectament sobre els punts d'interès de la dreta, de manera que miri cap al centre; la seva sola mirada generarà un balanç considerable encara que la resta del fotograma estigui buit. Si, sempre fent-lo mirar cap a l'esquerra, el col·loquem sobre els punts d'interès de l'esquerra, mirarà cap a fora de la imatge i probablement serà difícil de compensar-ne l'efecte amb altres elements de la fotografia. Aquest efecte també es fa palès si centrem el personatge al mig del fotograma: en cas que la seva mirada no sigui frontal, ens desviarà el pes de la imatge cap a la banda que estigui mirant. És per això que en qualsevol pla lateral és preferible centrar el motiu sobre un dels punts d'interès, apuntant la direccionalitat del motiu cap el centre de la pantalla.

Els vectors no són exclusius de la mirada, en general qualsevol línia corba o angle en genera, i motius de qualsevol mena també poden generar-ne, ja tinguin 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. Una imatge amb vectors es percep sempre

com a més dinàmica que una imatge que no en té. Especialment, les línies corbes accentuen la fluïdesa de la imatge, potenciant-ne la inestabilitat i, molt sovint, l'interès. Una línia corba implica un cert angle en si mateixa, de manera que sol tenir una direccionalitat. Cal tenir en compte també que el grau de direccionalitat determina l'agressivitat dels vectors. Els angles són direccionals, però molt més agressius que les línies corbes. Si volem transmetre duresa o suavitat, doncs, intentarem triar respectivament un angle tancat o una corba suau.



De manera semblant, el conjunt de vectors d'una imatge influeix sobre la percepció que se'n tindrà. Si els vectors tenen una lògica entre ells, per exemple formant una piràmide, canalitzaran l'atenció de manera clara; en general ens interessarà col·locar el motiu principal cap al punt on es canalitza l'atenció, en aquest cas cap al vèrtex, tot i que també ens pot interessar forçar el motiu fora del focus d'atenció, per afegir-li distanciament. Per contra, si el conjunt de vectors és caòtic o massa complex, la imatge serà molt dinàmica però el centre d'atenció no serà clar, i es crearà, per tant, confusió o inestabilitat.

En un terreny més teòric, 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:

- Els **vectors gràfics** es creen quan les línies del paisatge o els objectes estacionaris condueixen la vista en una direcció particular. Els efectes de perspectiva en són un bon exemple. També n'hi ha múltiples exemples en els objectes més quotidians i habituals. En general, en un pla, només cal canviar l'angle o el punt de vista des del qual s'observen els motius per a cre-

ar 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, com ara una mirada, un angle, o una fletxa. La diferència amb els gràfics rau en el fet que els direccionals apunten cap a un sentit d'una manera més clara i definida. Una línia del paisatge, que és un vector gràfic, genera una direccionalitat, però no implica un sentit actiu; pot ser una mera línia estàtica, en especial si és perfectament horitzontal o vertical. Un automòbil, un arquer que tensa l'arc o una persona que mira en una direcció (tots ells exemples de vectors direccionals) apunten de manera inequívoca cap a un dels sentits de la seva direccionalitat. De vegades es tractarà d'una destinació exterior als límits del quadre i, per tant, no serà visible. Tanmateix, l'espectador en percep l'existència, d'una manera més o menys clara.
- Els **vectors de moviment** s'originen amb el desplaçament d'objectes o subjectes a la pantalla, ja sigui pel seu moviment propi o pel moviment de càmera. Poden ser vehicles en circulació, gent en moviment, aus volant, etc. Sigui quin sigui el mòbil, el seu recorregut origina línies que influeixen en la composició dinàmica del pla. Cal parar atenció a la diferència entre un motiu que es mou a la pantalla, que genera un vector de moviment, i un motiu en moviment que la càmera segueix fent que resti a la mateixa posició de la pantalla; aquest segon potser generarà vectors direccionals, però no generarà cap vector de moviment.

Els vectors, en el fons, ajuden a analitzar tots els aspectes de composició que hem analitzat fins ara. Parlar de vectors és només un recurs conceptual per analitzar la composició d'un pla. Cal tenir en compte que, per sobre de tot, els vectors són eines que ens han d'ajudar a buscar l'equilibri i l'interès de la fotografia del nostre vídeo, però que no són una finalitat en si mateixos. La millor manera d'integrar el concepte de vector és amb la pràctica, fins arribar al punt que no calgui analitzar la imatge formalment per tal d'entendre'n les dinàmiques internes.

2.2. Els moviments

A més de la composició del pla, cal tenir en compte que els elements de la fotografia interaccionen entre ells quan estan dins del pla. En general, el moviment fa que els motius se situïn de manera que els vectors apunten cap al centre; l'espai ja recorregut no és significatiu, però sí que ho és aquell cap al qual es dirigeix el moviment. El fet de fer el seguiment en aquesta posició fa-

cilita 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.



A més, s'ha de tenir en compte el moviment dins de la seqüència del muntatge. Un pla, per exemple, pot tenir el pes visual desplaçat de manera molt clara cap a una direcció, però pot complementar-se perfectament amb el del contraplà següent si el segon és de direccionalitat contrària. Per contra, dos plans que poden tenir un bon equilibri intern poden generar un vector de moviment caòtic pel sol fet d'haver-los posat consecutivament sense comprovar si tenen una harmonia entre ells. Per exemple, si utilitzem un pla amb molt dinamisme intern seguit injustificadament d'un altre pla amb una fotografia molt estable.

2.3. Simplificar

A banda de tot el que hem vist, ens queda veure una regla important a l'hora de compondre: simplificar. Quan en una imatge hi ha massa motius, pot ser molt difícil aconseguir que el centre d'interès sobresurti amb una importància pròpia. Cal, per tant, buscar sempre un equilibri entre una imatge massa pobre i una imatge saturada d'informació. Sovint és preferible dividir la informació en diversos plans en lloc d'intentar concentrar-la tota en un de sol.

Mostrar amb claredat el que és principal i ordenar la resta de motius en relació amb el centre d'interès implica situar en un segon terme tot allò que no és rellevant. 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.

Una bona manera de simplificar, evidentment, és eliminar els elements superflus. En un cas extrem, podem triar un fons completament buit per tal de fer que el nostre motiu o personatge prengui tot el protagonisme. De totes ma-

neres, com veurem quan treballem els recursos d'òptica, una bona manera de simplificar la composició del pla sense haver-ne d'excloure completament els altres elements és jugar amb la profunditat de camp. Si distribuïm bé els elements en l'espai i reduïm la profunditat de camp aconseguirem que només el motiu estigui enfocat. La resta d'elements, desenfocats, seguiran aportant balanç i dinamisme a la composició, però cediran clarament l'interès al motiu enfocat.



Un altre aspecte important en la simplificació és buscar l'originalitat de la composició en el pla en si, més que buscar-la exclusivament en el seu contingut. 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, menys encara amb càmeres lleugeres com les dels mòbils. 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.

2.4. La profunditat del pla

Fins ara, la gran majoria d'elements que hem tractat ajuden a enriquir la superfície de la imatge. La composició del pla, però, segueix unes normes bàsiques que, en el fons, suposen convertir la imatge tridimensional de la realitat en aquesta superfície plana. Els límits en amplada i alçària de la imatge són concrets i queden definits pel marc. En canvi, l'eix de profunditat és un paràmetre que es construeix i que ens pot donar molt de joc. 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 també és un mitjà per 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. N'entendrem més a fons les possibilitats quan parlem dels recursos d'òptica.

En la construcció de la profunditat del pla es tenen en compte dos factors 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 crear la il·lusió de profunditat en una composició. Cal dir que la base per a això és 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 vídeo que no s'ha de menysprejar.

En general, quan en una imatge no es defineixen plans de profunditat, el resultat és una composició plana i menys 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. 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.



Tant en exteriors com 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 en el moment 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.

