

Enregistrar amb multicàmera

Maria Bestard Luciano

PID_00180710



Universitat Oberta
de Catalunya

www.uoc.edu

Índex

1. Introducció	5
1.1. Diferents imatges i sons a temps real	5
1.2. Un procés de postproducció ràpid i concentrat	5
1.3. Emissió en directe	6
2. Disseny de realització	7
3. Variacions segons els gèneres	9
3.1. Entrevista entre dues persones	9
3.2. Debat amb públic	9
3.3. Concurs	10
3.4. Musical	10
3.5. Gènere dramàtic	11
4. Directe o diferit	13
Bibliografia	15

1. Introducció

La televisió va generar un tipus de consum informatiu quasi immediat respecte als esdeveniments més candents i, també, noves maneres d'entreteniment allunyades del teatre i del cinema, fins i tot de la ràdio, a què el públic estava acostumat. Poder generar un debat per a parlar de temes com l'energia nuclear i els riscos i els avantatges que comporta, just després del tsunami i dels danys devastadors en els reactors nuclears de Fukushima, amb diversos professionals a la taula i a l'abast de la majoria de la població del país des de casa mateix, és un avenç de la televisió. Per a aconseguir això, s'han desenvolupat una sèrie de tecnologies amb els objectius següents:

- Generar diferents imatges i sons d'un mateix fet a temps real.
- Transmetre el resultat d'aquestes imatges després d'un procés de postproducció ràpid i concentrat en un sol lloc.
- Transmetre els fets instantàniament a la seva producció.

1.1. Diferents imatges i sons a temps real

El primer punt ens porta a crear un plató espaiós, on es puguin reunir tots els elements de captació d'imatge i so i, també, els mitjans creatius i tècnics necessaris per a la producció d'un programa o discurs determinat. Aquests punts de captació corresponen a les localitzacions de les càmeres. L'espai s'il·lumina de manera que beneficiï els respectius espais del plató on arriben els "tirs"¹ de cadascuna. El fet de disposar de diverses càmeres permet captar en continuïtat tot el discurs, sense haver d'aturar l'enregistrament, canviar la càmera de lloc, il·luminar de manera adequada el personatge següent, etc. Això proporciona un estalvi considerable de temps durant l'enregistrament i, també, en la preproducció i la postproducció.

⁽¹⁾Per *tir de càmera* entenem el pla o plans que ofereix una càmera des d'una posició determinada. Amb una mateixa òptica i segons el suport (un trípede, una grua, un tràveling, etc.), una càmera tindrà més o menys tirs per donar. El treball amb multicàmera, amb la localització correcta de totes les càmeres i els suports corresponents segons l'esdeveniment que s'enregistri, tindrà com a resultat un cobriment de tirs de càmera superior i efectiu.

1.2. Un procés de postproducció ràpid i concentrat

Si es tracta d'un programa que no exigeix una emissió immediata, com ara un concurs, l'habitual és gravar les imatges per a una postproducció posterior. Tanmateix, com que la mescla es fa igualment a temps real amb unes interrupcions mínimes per canvis de seqüència, de set, de repetició d'alguna presa, etc., les preses són llargues i contenen seqüències senceres, i no plans com en el rodatge amb monocàmera.

S'enregistren també *recursos*, o imatges captades per algunes càmeres, aquelles imatges que es consideren més importants o compromeses a l'hora d'editar, com, per exemple, la imatge del conductor. Amb la mescla resultant i els recursos es pot fer un editatge posterior, la qual cosa és ràpida, ja que la post-producció es limita a unir preses llargues i a fer-hi alguns *inserts*, que és més lleuger que si s'hagués treballat amb una sola càmera.

Amb els avenços que ha comportat la televisió digital, l'edició normalment és no lineal, en cabina digital amb un programari generat per ordinador, cosa molt avantatjosa, ja que no cal seguir el fil cronològic del programa. Sovint, això permet començar a editar quan encara s'està enregistrant.

L'edició no lineal permet bolcar en cabina els bruts enregistrats, editar segons l'ordre que més convingui i, també, fer tota classe de transicions que abans era impossible de dur a terme en una cabina de dos magnetoscopis, com ara encadenats, fosos, cortinetes i efectes diversos, concentrant en un sol lloc i amb els mateixos professionals tota la feina d'editatge.

1.3. Emissió en directe

L'emissió en directe és imprescindible per a certs espais televisius, com ara els informatius, i sempre s'economitza el producte resultant ja que no hi ha post-producció. A banda, té un atractiu afegit per al públic: assistir a unes declaracions, uns fets determinats, una retransmissió esportiva, etc. mentre estan succeint, i amb la qualitat amb que s'ofereix, seria impossible amb una sola càmera.

2. Disseny de realització

Els tres aspectes anteriors van fer que l'oferta d'oci canviés i que en televisió es pogués gaudir d'una sèrie de gèneres cada dia i des de casa, cosa que va tenir l'èxit que tots coneixem. El realitzador de televisió es va haver de "posar les piles" i adaptar la manera de treballar que tenia a les noves tecnologies. El nostre interès consisteix a esbrinar els dissenys de realització que s'han creat per als diversos programes de televisió que són al nostre abast. Per aconseguir-ho, analitzarem un programa d'emissió en directe, ja que d'aquesta manera podrem veure la posició de les càmeres durant un temps determinat i els tirs que els han estat assignats. Vegeu l'anàlisi i disseny de realització del programa *Banda ampla* de l'estudiant Dina Pérez en l'enllaç següent:

Dina Pérez Ramos (2010). "Anàlisi i disseny de realització". A: *Realització audiovisual* (PAC 3). Comunicació Audiovisual (Universitat Oberta de Catalunya).

Identificar els tirs de càmera representa analitzar el disseny de realització que ha desenvolupat el realitzador del programa. Avui dia, els estudis estan dotats d'una sèrie d'equipaments (càmeres, suports de càmera, microfonia, etc.) la utilització dels quals, incrementats moltes vegades a petició del realitzador, ha de tenir en compte les necessitats del programa de què es tracta. Les càmeres s'han de disposar de manera que se n'optimitzin les possibilitats, tenint sempre en compte els suports. Els trípodes acostumen a ser hidràulics sobre rodes i es desplacen i varien d'alçada amb molta facilitat. En un programa amb públic, el pla de continuïtat s'acostuma a portar amb una grua de tipus cap calent. Segons el tipus de programa i la situació dels espectadors, n'hi pot haver dues.

En el cas del directe, en el control es fa una mescla a temps real que arriba al públic sense possibilitat de fer-hi correccions. Aquest aspecte condiciona el realitzador, que s'ha de curar en salut perquè, a banda de cobrir totes les àrees amb les càmeres corresponents, ha de tenir en compte que una mateixa càmera mai no podrà oferir-li dos plans seguits. Si ha de reenquadrar, caldrà punxar-ne una altra i donar un temps prudencial a la primera per a fer-ho.

Vegeu al Manual de realització

Vegeu el capítol 7 ("L'enregistrament multicàmera") del manual de realització.

- Introducció
- La multicàmera en televisió
- Dissenyar en multicàmera
- El directe
- La multicàmera en cinema

A l'hora d'analitzar el disseny d'una realització determinada, cal fixar una atenció especial en les diverses funcions que poden adoptar els enquadraments en un programa concret:

- Pla màster
- Pla general
- Plans i contraplans de suport
- Pla de continuïtat

Vegeu al *Manual de realització*

Vegeu el subapartat 7.3.4 ("La mescla") del manual de realització.

Activitat

Vegeu en el vídeo el programa *Buenafuente* en què l'Andreu Buenafuente entrevista a José Luis Garcí i Paula Echevarría.



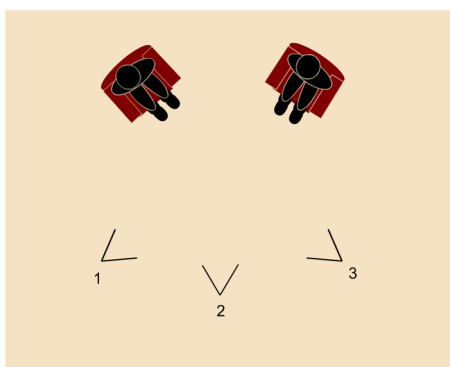
Situeu correctament en la planta del decorat del programa *Buenafuente* les càmeres que han intervingut en aquesta entrevista i anomeu la funció que fan (pla màster, pla de suport, contraplà, etc.). Vegeu la planta del decorat en aquest pdf.

3. Variacions segons els gèneres

És important considerar també que els gèneres requereixen un tipus de realització concreta. I, encara que cada realitzador porti un estil personal, es pot simplificar l'esquema més habitual de localització de càmeres d'alguns d'aquests gèneres televisius.

3.1. Entrevista entre dues persones

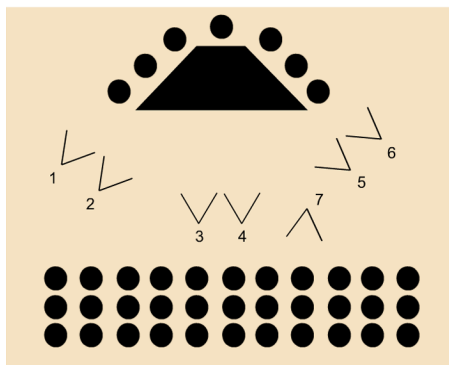
Si es tracta de l'entrevistador i l'entrevistat, hem de poder cobrir sempre tant l'un com l'altre, a més d'un pla general per a poder fer les entrades i sortides del programa i els passos a publicitat. I, també, hem de disposar d'una sola càmera per a l'entrevistador que porti adossat un *teleprompter*. La configuració mínima és, doncs, de tres càmeres: un pla general frontal al grup i dos plans mitjans frontals a cada personatge amb els eixos de càmera encreuats en relació amb ells, atès que es miraran els uns als altres i, per tant, eixos de càmera perpendiculars a l'eix de mirada entre els personatges donarien plans de perfil o, fins i tot, d'escorç dels personatges.



3.2. Debat amb públic

El debat amb públic segueix la mateixa mecànica que l'entrevista, però amb **més càmeres**. El **conductor acostuma a situar-se al mig de la taula o semicercle** que es creï. La seva càmera, situada al costat del pla general, ha de ser frontal al personatge i ha de tenir adossat un *teleprompter* (C 3 i C 4). Les càmeres laterals capten imatges dels convidats amb els eixos de càmera encreuats per poder captar-los de cara (C 1, C 2, C 5, C 6). El públic ha de tenir una càmera per a fer plans mitjans, generals i en moviment. Una càmera de cap calent és molt adequada. Els plans de públic també serveixen per a portar la continuïtat durant els talls de publicitat (C 7). El suport, a vegades sobre vies de tràveling, se situarà convenientment darrere del públic o lateralment a ell. El braç articulat del suport permet múltiples ubicacions, como la que figura en la il·lustració.

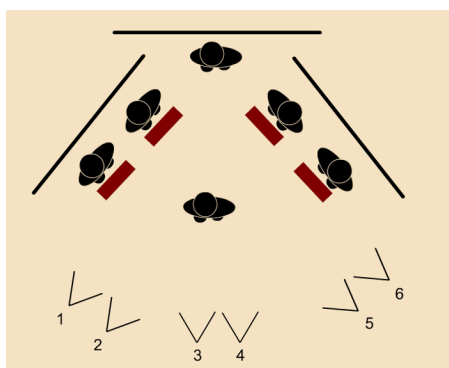
La possibilitat de donar plans de conjunt amb les càmeres laterals obliga a col·locar convenientment els convidats. Si se situen opinions diverses enfrontades es pot donar un escorç de qui parla i veure la reacció de qui escolta. Si se situen opinions diverses de costat, amb una càmera es pot captar qui parla i amb la del costat, un pla de conjunt dels dos, alternant la intervenció del personatge en tots dos casos amb la reacció de l'opositor.



En les pàgines web de les diverses cadenes de televisió hi ha programes de debat que us poden orientar convenientment: *59 segons*, *Millenium*, alguns capítols d'*Àgora*, *Singulars*, etc.

3.3. Concurs

La localització de càmeres dels concursos repeteix el disseny del debat. Ara bé, aquí és més important captar el personatge en el moment en què intervé. Quan entra un concursant en acció, no tindria sentit que sortís el presentador o l'expressió d'un altre concursant. No obstant això, els concursos rarament són en directe; per aquesta raó, si hi ha suficients càmeres que enregistren el que van captant (recursos), qualsevol retard o error es pot solucionar en l'editatge.



3.4. Musical

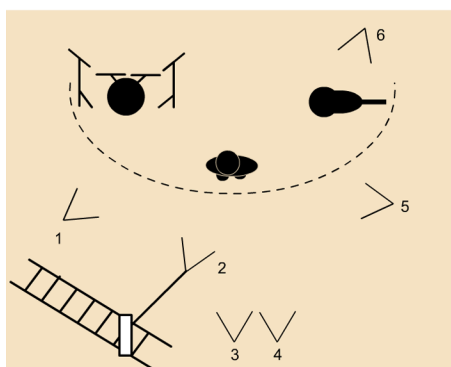
El musical és un espectacle. Pot ser en directe o no, però està molt condicionat pel tipus de música que s'interpreta. Si parlem d'un concert de música contemporània, primerament cal estudiar el repertori que haurem d'enregistrar o retransmetre en directe per tenir sempre els "tirs" de les càmeres ben dirigits.

En un concert, els tirs poden variar quan es canvia la peça musical, però, com que el repertori sempre es coneix per endavant, això ja es té previst. També s'han de tenir previstos els solos d'algun músic per a poder donar una variació de plans alhora i canviar el pla segons el ritme de què es tracti. En aquests casos, el millor és tenir una o dues càmeres a l'espatlla i a dalt de l'escenari (C 6), ja que es desplacen ràpidament d'un músic a un altre i poden donar plans frontals, picats i contrapicats en combinació amb el pla mitjà frontal assignat al músic i el pla general o de conjunt.

El solista haurà de tenir una sola càmera per a ell (i, si pot ser, millor dues) per a poder alternar el seu primer pla o pla mitjà amb un pla més obert (C 3 i C 4) i les càmeres laterals donaran els tirs dels altres músics (C 1, C 5), habitualment amb eixos encreuats per a captar les imatges de cara.

És important disposar d'un o dos plans en moviment. La càmera de cap calent novament és el millor aliat. Com que no té l'operador al costat, es tracta d'un càmera molt volàtil que capta imatges a gran alçada i que, a més, pot baixar molt, sense molestar el públic assistent al concert (C 2).

Aquest esquema bàsic es multiplica segons el tipus de música i el nombre d'intèrprets que hi ha a l'escenari (percussions, cor, *performance*, etc.).

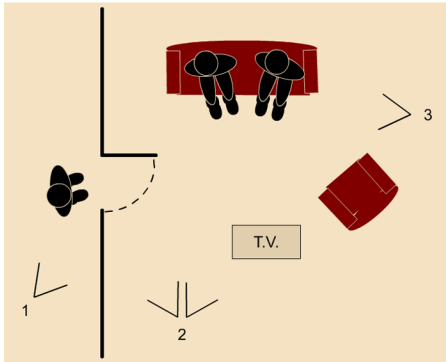


3.5. Gènere dramàtic

En el gènere dramàtic, el contingut del guió ens arriba per mitjà dels actors, els quals no s'estan quiets parlant sinó que també mouen el cos, gesticulen, són receptius a les accions dels altres, etc. Cal, doncs, situar les càmeres de manera que, a banda de tenir coberts cadascun dels actors, puguem també desenvolupar una riquesa de plans complementaris. Com sempre, si es tracta d'una retransmissió en directe, caldrà estudiar molt bé el guió per situar les càmeres convenientment. Si es tracta d'un gènere dramàtic enregistrat a estudi s'haurà d'observar quines càmeres són les més convenientes per a l'enregistrament i poder després enriquir l'editatge.

Cal tenir present que, en el gènere dramàtic, el que compta no solament és el pla de l'actor en una situació determinada –com seria el cas d'una entrevista o un debat–, sinó també l'actuació –o sigui, l'acció en cada moment.

En una comèdia de situació enregistrada a plató amb uns decorats i uns personatges repetitius, el disseny s'acostuma a repetir i això condiciona també l'actuació. Fins i tot els guionistes saben quin és el decorat de cada personatge i el lloc on convé situar les diferents accions.



4. Directe o diferit

Si el programa és enregirat, aquest disseny comportarà tenir uns recursos determinats a banda de la mescla del programa, per a poder esmenar errors o bé perfeccionar l'entrada i la sortida d'alguns plans, cosa que pot ser molt important en un musical, per exemple.

Cada realitzador té una manera de treballar i de sentir-se còmode en el control. Si l'aposta és arriscada, amb menys càmeres de les que s'hauria volgut, pot ser bo com a recurs enregistrar un pla al qual sempre puguem recórrer sense deixar de ser explicatius, per exemple, un pla general o, fins i tot, un pla del conductor, en un debat, o d'un actor principal en el cas del gènere dramàtic. Però, en tot cas, això també dependrà de les característiques de cada programa en particular.

Si el programa s'emet en directe és summent important fer un disseny encertat i, també, tenir en compte que, habitualment, en un directe, precisament per la impossibilitat de rectificar posteriorment, el personal acostuma a estar més atent i rendeix al màxim.

Especialment en un directe, és important aplicar al disseny de realització les normes que el públic immediatament reconeix i accepta, encara que no en sigui conscient. Són les següents:

- Localització dels diferents sets
- Posició dels personatges
- Equivalència i escala de plànols
- Distància i direcció relativa i elements en camp

Vegeu al *Manual de realització*

Vegeu el subapartat 7.3 ("Disseny amb multicàmera") del manual de realització.

Activitat

Vegeu la reproducció de la mescla i tres càmeres simultàniament en el programa *Polònia* de *Minoria Absoluta* en el vídeo següent:



També vegeu el guió literari d'aquest programa en el document següent:

"Guió literari de 'L'hora del lector fa vaga'"

Reproduïu les tres càmeres del gag del programa *Polònia*. Feu la mescla sobre paper. Després, compareu el resultat amb la mescla real feta pel realitzador i intenteu esbrinar les causes de les diferències.

Bibliografia

Barroso, Jaime. *Realización audiovisual.* IORTV.

Millerson, Gerald. *Iluminación para televisión y cine.* IORTV.

Millerson, Gerald. *Realización y producción en televisión.* IORTV.

