

PLA

Unitat fílmica que comprèn un conjunt de fotogrames corresponents a una sola filmació estàtica. La longitud de cada pla és expressada en metres i fotogrames, i la seva duració pot oscil·lar entre uns quants segons i un màxim d'11 segons.

TIPUS DE PLA

Segons si l'enquadrament és més obert o més tancat, diferenciem diversos tipus de pla, sobretot en referència a la figura humana. La tria d'un tipus de pla no és només una qüestió estètica; depèn molt de la càrrega de significat que volem afegir a la imatge. En els plans curts, per exemple, hi ha molta més càrrega expressiva que en els oberts, en què les expressions del rostre passen més desapercebudes; però en canvi, en els plans oberts podem situar més el personatge en el context o en relació als altres personatges.

Pla general

Pla la imatge del qual recull la totalitat d'un escenari, natural o d'estudi, utilitzat per primera vegada el 1910 per D.W.Griffith.

Pla americà

Pla la imatge del qual recull aproximadament les tres quartes parts del cos humà, fins als genolls. Utilitzat ja amb anterioritat en films nord-americans, el seu ús es generalitzà a partir del 1909.

Pla mitjà

Pla la imatge del qual recull la meitat del cos dels personatges.

Primer pla

Pla la imatge del qual recull un detall concret d'un personatge o d'un objecte, utilitzat per primera vegada el 1898 per G.A.Smith, però que no es generalitzà fins cinc anys després. Els primers plans, sobretot del rostre humà, tenen una importància molt peculiar, per exemple, en el conjunt de la producció d'I.Bergman.

Primeríssim primer pla

Es capta una part reduïda del personatge com pot ser la cara, la mà, els ulls... de manera que es pugui apreciar en tot detall. Quan s'aïlla intencionadament l'objecte mostrat (a través d'un enquadrament molt pròxim o una profunditat de camp molt reduïda, per exemple) anomenem al pla Close-up.

Pla detall

Enquadrament molt apropat d'una acció o objecte, que s'utilitza quan volem que no passi desapercebut com ho faria en un altre tipus de pla. En cinema, s'utilitza per a donar importància a alguna cosa de manera que doni sentit o complementi la trama.

Pla Escorç

El pla escorç és un tipus de pla on es veu part del cos del personatge que està d'esquenes, es pot combinar amb qualsevol escala de pla.

Pla seqüència

Succeeix quan tota l'acció dramàtica (seqüència) es porta a terme en un únic pla. Sorgeix als primers films dels germans Lumière, quan encara no existia el muntatge, i amb el pas del temps s'ha convertit en un recurs amb grans finalitats expressives. Pot respondre a: Generar plaer visual, relacionar accions/personatges/espais, potenciar el suspens, transmetre autenticitat... Aquí, pla i seqüència agafen la mateixa definició.

Contraplà

Pla de dimensions iguals i simètricament oposat a l'anterior.

PUNT DE VISTA

La càmera fa d'ull de l'espectador; allò que l'espectador veu és allò que la càmera vol mostrar-li. De forma similar al que passa en la literatura amb el narrador extern o el narrador intern, la càmera pot adoptar un punt de vista neutre extern o un punt de vista intern, explicant-nos els fets des del punt de vista d'un personatge. La tria no és només una qüestió estètica; igual que en la literatura, explicar les coses des de fora o explicar-les des del punt de vista d'un personatge té una càrrega emotiva i de significat diferent.

Càmera objectiva

Quan la càmera adopta un punt de vista neutre, com el que adoptaria un espectador extern que simplement mira des de fora el que està passant.

Càmera subjectiva

La càmera adopta un punt de vista intern, imitant la mirada d'un personatge per col·locar l'espectador en el lloc d'aquest personatge. Òbviament, la càmera subjectiva acostuma a tenir una càrrega emocional narrativa molt més forta.

MUNTATGE

Generalment, tant al cinema com a la televisió les escenes es construeixen combinant diferents plans. D'aquesta **combinació de plans** en diem muntatge.

Però més enllà d'una qüestió purament tècnica o visual, el muntatge també pot donar significat a les imatges. L'exemple més clàssic és l'anomenat **efecte Kuleshov**, que ve a demostrar que una mateixa imatge pot adquirir diferents significats depenent de amb quina altra la muntem:

Muntatge dialèctic és aquell que pretén que de dos plans successius en sorgeixi una idea, que no hi és en cap dels dos per separat. També se l'anomena muntatge ideològic, muntatge expressiu o muntatge d'atraccions. Es tracta d'obligar l'espectador a participar fent una elaboració intel·lectual de les imatges que veu. L'associació entre dues imatges provoca una tercera reacció associativa en la ment de l'espectador, es tracta d'un muntatge basat en la dialèctica marxista. El seu creador fou Eisenstein que, lògicament, ens ha deixat diverses mostres en la seva filmografia.

Muntatge altern

Consisteix en dues o més accions que es produeixen en el mateix moment però en llocs diferents i que, finalment, convergiran. Les escenes de persecució en serien un exemple.

Muntatge paral·lel

Dues o més escenes, que passen en moments i en llocs diferents, se'ns van mostrant als espectadors per crear un estat d'ànim o una associació d'idees.

El **pla seqüència** és una excepció a aquesta norma del muntatge. Anomenem pla seqüència a aquell pla que es manté durant tota una seqüència. És a dir, l'escena no està formada per una suma de diferents plans, sinó que un sol pla ininterromput segueix tota l'acció. És per això que el temps cinematogràfic coincideix amb el temps real, cosa que no passa amb la combinació de plans.

CONTINUÏTAT O RACCORD

És la relació entre un pla i el següent en el muntatge. Sovint els diferents plans que componen una escena han estat filmats en realitat en diferents moments i per tant cal vigilar que hi hagi coherència entre ells en elements (la llum, el vestuari, els detalls del decorat, la posició dels personatges...) per no trencar la il·lusió de continuïtat en l'espectador. Quan això no passa es parla d'error de raccord. Generalment l'espectador no se n'adona perquè està pendent de la trama, a menys que sigui molt greu.

MOVIMENTS DE CàMERA

Quan es roda en càmera fixa, la càmera resta immòbil sobre un suport i enregistra tot allò que hi passa per davant. En els primers anys del cinema la càmera fixa era molt habitual en totes les produccions.

Quan la càmera no està fixa, distingim tres tipus de moviment: la panoràmica, el travelling i el moviment lliure.

Panoràmica

És el gir de la càmera sobre el seu propi eix. Pot ser horitzontal, vertical o oblic. Generalment la panoràmica es fa servir per descriure un escenari o bé per relacionar elements de la mateixa escena però que no apareixen al mateix quadre.

Tràveling (*travelling* en anglès)

És un moviment que desplaça la càmera d'un lloc a un altre, normalment sobre uns rails. Segons els moviments distingim entre travelling lateral o frontal.

Tràveling lateral

Quan la càmera va movent-se lateralment, normalment seguint -des del costat- el moviment d'un personatge.

Tràveling frontal

És quan la càmera es mou cap endavant o enrere: o bé seguint un personatge que es mou o bé apropant-s'hi o allunyant-se'n.

Tràveling circular

És aquell en què la càmera gira en cercle al voltant del personatge.

Moviment lliure

És quan la càmera es mou sense seguir un ordre concret. Pot ser amb grua o sense grua (quan porta la càmera una persona a sobre). Un moviment lliure particular és el que anomenem el de **càmera a l'espatlla o steadycam**. Amb la steadycam -càmera que amb els seus accessoris va subjecta a l'espatlla de l'operador mitjançant cinturons i suports lleugers per evitar vibracions- és possible realitzar, també, moviments combinats de panoràmica i travelling. Es tracta d'un efecte que s'aprecia en algunes filmacions per a televisió fetes en condicions difícils (accidents, guerres, aglomeracions...).

ENQUADRAMENT

L'enquadrament és la part de realitat que veiem a través del visor de la càmera i que determina allò que l'espectador veurà. Una càmera té uns límits físics horitzontals i verticals, no pot mostrar-nos tota la realitat. Per tant, cal escollir quina part de la realitat ens mostrarà, és a dir, quin tipus de pla, i des d'on ens la mostrarà, és a dir, amb quin angle d'enquadrament. Dit d'una altra manera, en la realitat nosaltres podem triar cap on mirem. Quan mirem una pel·lícula el director decideix per nosaltres i estem obligats a posar-nos únicament en el lloc que el director ha decidit.

ANGLE D'ENQUADRAMENT

És el punt i la direcció en què col·loquem la càmera respecte de l'objecte filmat (o fotografiat). Segons l'alçada des de la qual enquadrem l'objecte o el personatge distingim diversos angles d'enquadrament: normal, picat, contrapicat i zenital.

Angle normal o neutre

És quan la càmera se situa a l'alçada dels ulls del personatge. Això no és així en totes les cultures audiovisuals, de vegades l'angle normal se situa a uns pocs pams del terra, com en el cinema japonès clàssic.

Angle picat

És aquell en què la càmera se situa per sobre de l'objecte. Generalment això provoca que el personatge es mostri empetitit o indefens. Però també pot servir per mostrar una perspectiva diferent i més àmplia d'un decorat que no podríem veure amb un angle normal.

Angle contrapicat

És aquell en què la càmera se situa per sota de l'objecte. Això fa guanyar presència al personatge i pot buscar dos tipus d'efectes: realçar o magnificar el personatge mostrant-lo en tota la seva grandesa o bé fer-lo semblar maligne i amenaçador.

Angle zenital

És aquell en què la càmera se situa totalment perpendicular al terra i per tant ens dóna una perspectiva totalment aèria dels personatges.

La **síndrome del vídeo vertical** és una divertida aproximació a la pràctica habitual i tan poc encertada de gravar en vertical amb el mòbil.

IL·LUMINACIÓ

La llum és l'element imprescindible per al cinema i qualsevol expressió audiovisual. Sense llum no pot haver-hi cinema. La il·luminació crea ombres, envelleix o rejuveneix i crea efectes psicològics en els personatges. En el cinema en blanc i negre alguns creadors com Eisenstein, Lang, Huston, Howard Hawks o Hitchcock dominaren el món de les llums i les ombres, i van aconseguir donar a l'ombra un paper protagonista, fent servir de forma expressiva el contrallum o el fum de les cigarretes. Avui els films s'acostumen a rodar en els estudis amb llum artificial, imprescindible per matisar les ombres i il·luminar les zones que interessa destacar. En els rodatsges a l'exterior també cal disposar de focus o de pantalles per dirigir els raigs solars cap el lloc on es vol.

El **director de fotografia** és l'encarregat de crear les condicions lumíniques adequades per allò que el director vol comunicar: llum que faci ressaltar la silueta d'un personatge, contrallum, llum des de dalt o zenital, llum lateral, llum des de baix amb ombra, etc.

1- Direcció de la llum

Llum creuada entre dos focus o reflectors sobre un personatge aconsegueix nitidesa en la figura perquè no es produeixen ombres.

Llum picada o zenital

És un recurs expressiu que s'aconsegueix col·locant el focus de llum a sobre de l'objecte i així podem donar a la persona l'aspecte de cansada, per exemple.



Llum contrapicada

Des de baix, ressaltarà les ombres exageradament, com passa per exemple a les pel·lícules de terror.



Contrallum

Amb el focus instal·lat de cara a la càmera, d'esquena al personatge que volem gravar, s'aconsegueix transferir un toc misteriós i una imatge poc definida.



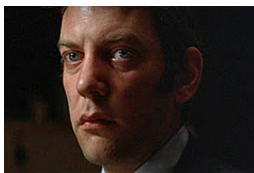
Llum frontal

Situada darrera la càmera, tendeix a aixafar o deixar plans l'objecte o persona filmats.



Llum lateral

Remarca les siluetes i el contorn, donant més relleu al pla, en deixar una part de l'objecte a l'ombra.



2- Qualitat de la llum

La llum d'interior molt baixa transmet la impressió d'un ambient de pobresa o angoixa, una llum amb focus es pròpia d'un ambient carregat, mentre que la llum natural busca el realisme.

En exteriors, a migdia, amb un sol caient a plom no es pot gravar perquè els objectes no tenen cap matís i la llum tan forta els difumina, mentre que les hores preferides per gravar exteriors són la primera del matí o la darrera de la tarda (l'hora bruixa), i si el terra està mullat molt millor.

Un cas curiós d'il·luminació el tenim a la pel·lícula *Sospita* de Hitchcock (*Suspicious*, 1942), on Cary Grant puja unes escales portant un got de llet on suposadament hi ha verí. Hitchcock per crear més tensió va tenir la pensada genial de col·locar una bombeta dins del got.

