

Els mitjans audiovisuals

1. El llenguatge audiovisual

El llenguatge com a codi

“Un sistema de signos y reglas para combinarlos. Es decir, un método de significación que permite articular entidades presentes con elementos ausentes”. Umberto Eco, 1981

En el llenguatge audiovisual el significat del missatge ve donat per la **interacció del so amb la imatge**, dintre d'un context seqüencial



2. Apectes morfològics

Elements visuals

- Iconicitat / abstracció.
- Denotació / connotació.
- Simplicitat / complexitat.
- Originalitat / redundància.



<http://www.flickr.com/photos/smoy/4659778152/>

Elements sonors

- Música.
- Efectes de so.
- Veu.
- Silenci.



3. Aspectes sintàctics

- 3.1 Enquadrament
- 3.2 Tipus de plans
- 3.3 Composició de la imatge
- 3.4 Angulació i inclinació de la càmera
- 3.5 Profunditat de camp
- 3.6 Moviments de càmera
- 3.7 Continuitat o raccord
- 3.8 Ritme
- 3.9 Il·luminació
- 3.10 Color
- 3.11 Transicions
- 3.12 Codis gràfics
- 3.13 Trucs i efectes especials
- 3.14 Música i efectes sonors

3.1 Enquadrament

L'enquadrament defineix el món de l'audiovisual i el separa del món real.

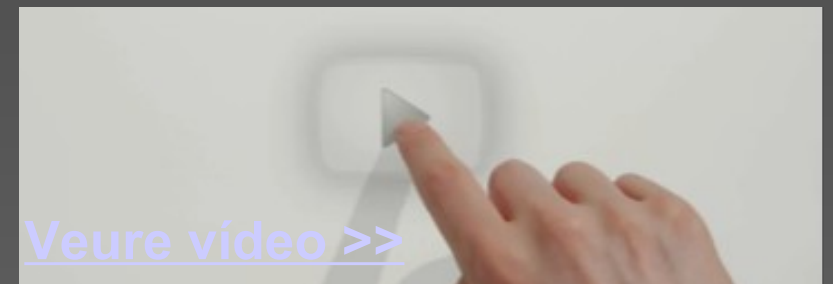
L'enquadrament permet concentrar l'atenció en una part del que succeeix.

Permet establir un camp de filmació que és la proporció d'espai continguda a l'interior del requadre.

>> Valor del camp i del **fora de camp**.



<http://www.flickr.com/photos/jbrownell/2838301063>



3.2 Tipus de plans

Fa referència al grau d'apropament de la càmera respecte la realitat.

La tipologia dels plans es basa en la **mida de l'enquadrament**, segons les **proporcions de la figura humana**.

Cada pla té diferents característiques segons el seu **valor expressiu**, **temps de lectura** i **combinació amb altres plans**.

Podem agrupar els diferents tipus de plans segons la seva funció dins la narració:

- Plans descriptius.
- Plans narratius.
- Plans expressius.

3.2 Tipus de plans > Plans descriptius

GRAN PLA GENERAL (GPG)

- Pla de situació, des d'un punt de vista elevat.
- Molta distància entre la càmera i l'objecte enregistrat.
- Requereix un temps de lectura llarg.
- En pantalles petites no s'aprecien els detalls.



3.2 Tipus de plans > Plans descriptius

PLA GENERAL (PG)

- Situa la persona en el seu entorn.
- Adquireix importància el context
- Requereix un temps de lectura llarg.
- Convé no abusar dels GPG ni dels PG ja generen un ritme lent.



3.2 Tipus de plans > Plans descriptius

PLA de CONJUNT (PC)

- Mostra un escenari ampli en le que es poden distingir els personatges.
- Té un cert valor narratiu ja que permet apreciar l'acció.



3.2 Tipus de plans > Plans narratius

PLA SENCER (PS)

- El personatge principal es veu sencer.
- Mostra perfectament l'acció.
- Pot tenir cert valor descriptiu.



3.2 Tipus de plans > Plans narratius

PLA AMERICÀ o PLA 3/4 (PA)

- Es mostra la figura humana fins a l'alçada dels genolls.
- L'interès se centra en l'individu, en l'acció que duu a terme.
- El personatge és prou a prop com per apreciar el seu rostre.



3.2 Tipus de plans > Plans narratius

PLA MIG (PM)

- Es mostra el personatge de cintura cap amunt. Es perd el context.
- Té un cert valor expressiu i pot posar en relació 2 o 3 personatges.

PM llarg



<http://www.flickr.com/photos/whsimages/1732526293>

PM curt



<http://www.flickr.com/photos/dcmatt/164153769>

3.2 Tipus de plans > Plans expressius

PRIMER PLA (PP)

- Mostra el rostre captant l'estat expressiu del personatge.
- És de lectura fàcil i breu.



<http://www.flickr.com/photos/21204781@N07/4512667698>

3.2 Tipus de plans > Plans expressius

PLA DETALL (PD) o INSERT

- Mostra una part de la figura humana o un objecte.
- S'utilitza per mostrar algun detall de l'acció i completar el seu desenvolupament.
- En les entrevistes s'utilitzen per a les transicions o com a plans de suport.



<http://www.flickr.com/photos/doug88888/3699056198>



<http://www.flickr.com/photos/nevernameless/187064198>

3.2 Tipus de plans > Plans expressius

PRIMERÍSSIM PRIMER PLA (PPP)

- S'enquadra només una part del rostre.
- El seu temps de lectura és fugaç. Aquest tipus de plans genera angoixa.



3.2 Tipus de plans > Escena

- Una escena es compon d'un o més plans seguits que formen part d'una mateixa acció dins un espai i un temps determinat. Posseix sentit narratiu complet.
- L'escena s'articula mitjançant la combinació de plans.



http://www.youtube.com/watch?v=__ftVi3aiUw&feature=related

3.2 Tipus de plans > Pla seqüència

- És un pla entès com a unitat de presa, és a dir, el conjunt d'imatges enregistrades sense interrupció, des que es prem el disparador de la càmera fins que s'atura.
- S'enregistren sense talls, aplicant-se tots els canvis d'enquadrament, punt de vista i moviments necessaris sense deixar de filmar.
- És un concepte temporal.



3.3 Composició de la imatge

És la distribució dels elements que intervénen en una imatge i que es troben inclosos dins l'enquadrament.

A l'hora de compondre una imatge cal tenir en compte una sèrie de regles o lleis que incideixen en la lectura que en farà l'espectador:

- Llei dels terços.
- Línies.
- Aire.
- Simetria/ Asimetria.

3.3 Composició de la imatge > Llei dels terços

Els personatges o objectes principals s'haurien de situar a les interseccions resultants de dividir la pantalla en una quadrícula de 3x3.

Els 4 punts d'intersecció que apareixen determinen l'àrea de màxima atenció visual, la **zona àurea**.



http://www.flickr.com/photos/face_it/2399020124

3.3 Composició de la imatge > Línies

Línies horitzontals

S'associen amb estabilitat, harmonia, proporció, tranquil·litat, calma, placidesa, repòs, fermesa, concòrdia...

Línies verticals

Suggereixen Força, rigidesa, activitat, tensió, vitalitat, ímpetu, poder...



<http://www.flickr.com/photos/docman/243911460>



<http://www.flickr.com/photos/ameotoko/5225010547>

3.3 Composició de la imatge > Línies

Línies diagonals

S'identifiquen amb singularitat, originalitat, desnivell, anormalitat, desequilibri...



<http://http://www.flickr.com/photos/doug88888/3710512382>



http://www.flickr.com/photos/face_it/2247610530

3.3 Composició de la imatge > Línies

Línies corbes

Generen sensació d'activitat, dinamisme, agitació, tràfic, moviment, impuls, pressió, turbulència, convulsió...



<http://www.flickr.com/photos/ameotoko/4439394109>



http://www.flickr.com/photos/face_it/2421677376

3.3 Composició de la imatge > Aire

Es denomina aire a l'espai més o menys buit que es deixa entre els subjectes o objectes principals que apareixen en una imatge i els límits de l'enquadrament.



<http://www.flickr.com/photos/penumbrapics/5387892615>



<http://www.flickr.com/photos/ameotoko/4726823456>



<http://www.flickr.com/photos/ameotoko/4726823210>

3.3 Composició de la imatge > Aire



<http://www.flickr.com/photos/ameotoko/4662665190>



<http://www.flickr.com/photos/ameotoko/4662665292>

3.2 Composició de la imatge > Asimetria

L'efecte de **simetria** resulta agradable, dóna sensació d'estabilitat, però pot produir monotonia.

Les composicions **asimètriques** són més dinàmiques, poden generar més inestabilitat i tensió.



<http://www.flickr.com/photos/96dpi/3480354377>



<http://www.flickr.com/photos/teddy-rised/1442179866>

3.4 Angulació i inclinació de la càmera

L'enquadrament també es veu modificat per l'angle de visió que depén d'on situem la càmera per enregistrar el pla.

Segons l'angulació de la càmera, s'estableixen tres grans categories :

- Mig.
- Picat.
- Contrapicat.

L'**angle mig** situa la càmera a l'alçada dels ulls.



3.4 Angulació i inclinació de la càmera

L'**angle contrapicat** mostra la imatge des d'un punt de vista inferior.

El contrapicat tendeix a realçar la subjectivitat i la superioritat del personatge i genera sensació de grandesa, domini...



<http://www.flickr.com/photos/livenature/2560223350>



<http://www.flickr.com/photos/ezu/108763277>

3.4 Angulació i inclinació de la càmera

L'**angle picat** mostra la imatge des de dalt.

Se li otorga un caràcter premonitori ja que el personatge es mostra com un ésser indefens, abocat al destí.

El **pla zenital** és el picat absolut.



3.4 Angulació i inclinació de la càmera

En relació a la inclinació de la càmera, la posició més habitual és l'**angle recte**.

Es pot optar per inclinar la càmera de manera que les figures es mostraran inclinades cap a la dreta o l'esquerra. Aquesta inclinació s'anomena **angle aberrant**.



<http://www.flickr.com/photos/pilotgirl/4800579879>



<http://www.flickr.com/photos/welmoe/1264307099>

3.5 Profunditat de camp

La imatge enregistrada representa de forma bidimensional una realitat en 3 dimensions. Aquesta imatge és plana, no té profunditat.

La profunditat de camp és la distància per davant i per darrera del subjecte enfocat que apareix nítida.

Mitjançant la profunditat de camp i una il·luminació adequada es crea la **il·lusió de tercera dimensió**.

La profunditat de camp depèn de:

- Distància focal.
- Obertura del diafragma.
- Distància entre la càmera i el subjecte.

3.5 Profunditat de camp

Mitjançant la profunditat de camp es poden destacar determinats elements i difuminar d'altres per guiar la mirada de l'espectador.

- **Gran profunditat de camp**
Es veuen amb claretat la majoria dels objectes de la imatge.

Poca profunditat de camp.

Només es veuen amb claretat els elements situats a prop de l'objecte que s'ha volgut enfocar.



<http://www.flickr.com/photos/97373666@N00/3123603304>

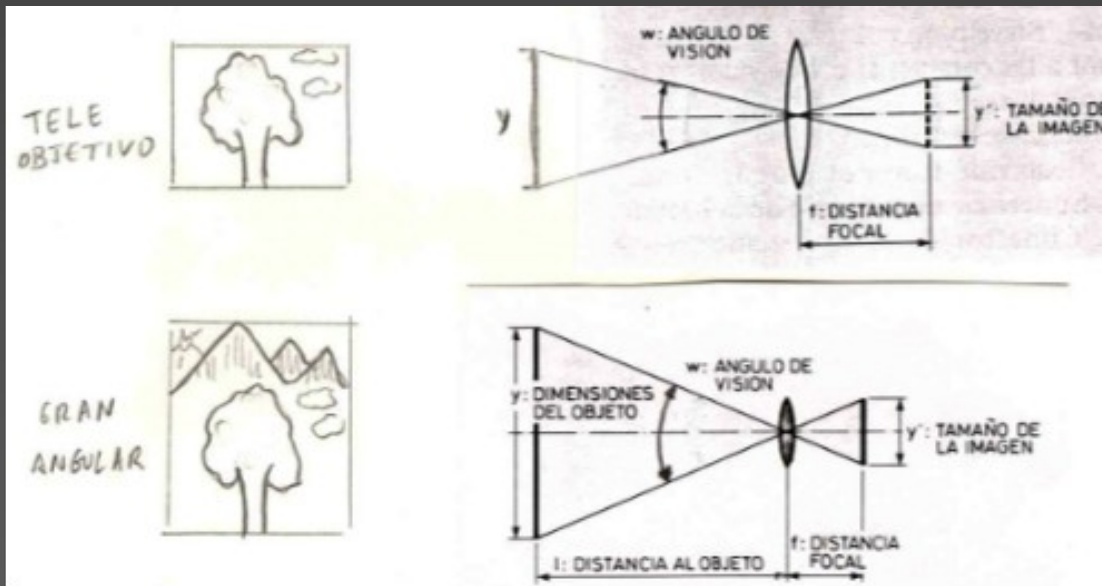


http://www.flickr.com/photos/breakingdawn_09/3061380097

3.5 Profunditat de camp

DISTÀNCIA FOCAL

És la distància que hi ha des del centre de la lent de l'objectiu enfocada a infinit i la pel·lícula fotogràfica – o el mosaic de registre de la càmera de vídeo.



Com **més gran** sigui la distància focal, **menys profunditat de camp**.

Els objectius que tenen més profunditat de camp són els grans angulars i els que tenen menys són els teleobjectius

3.5 Profunditat de camp

DISTÀNCIA FOCAL

Cada objectiu té una distància focal determinada. Tipus d'objectius:

- **Curt o gran angular** (20-35 mm)

Són molt lluminosos. Els gran angular exageren la perspectiva.

- **Mig** (35-60 mm)

Equival al camp de visió de l'ull humà. S'utilitzen per a tot tipus de plans.

- **Llarg o teleobjectiu** (75-135 mm)

Poc lluminosos, capten una perspectiva més reduïda i tenen poca profunditat de camp.

- **Objectius zoom**

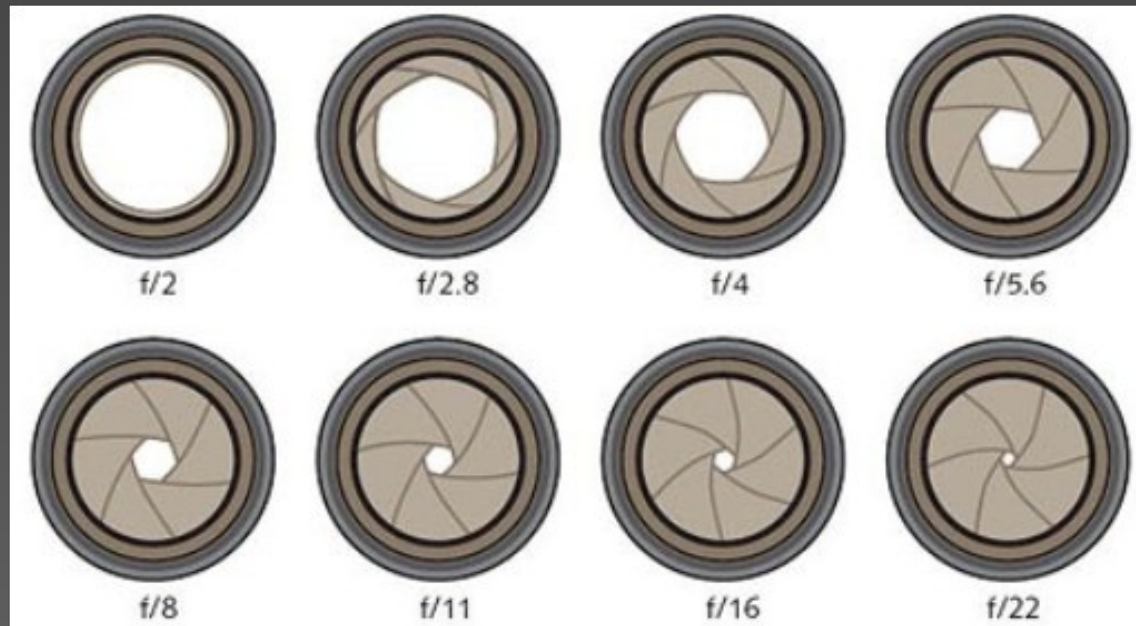
Tenen una òptica ajustable que permet disposar d'una distància focal variable. Convé no abusar del zoom ja que cansa i mareja a l'espectador.

3.5 Profunditat de camp

OBERTURA DEL DIAFRAGMA

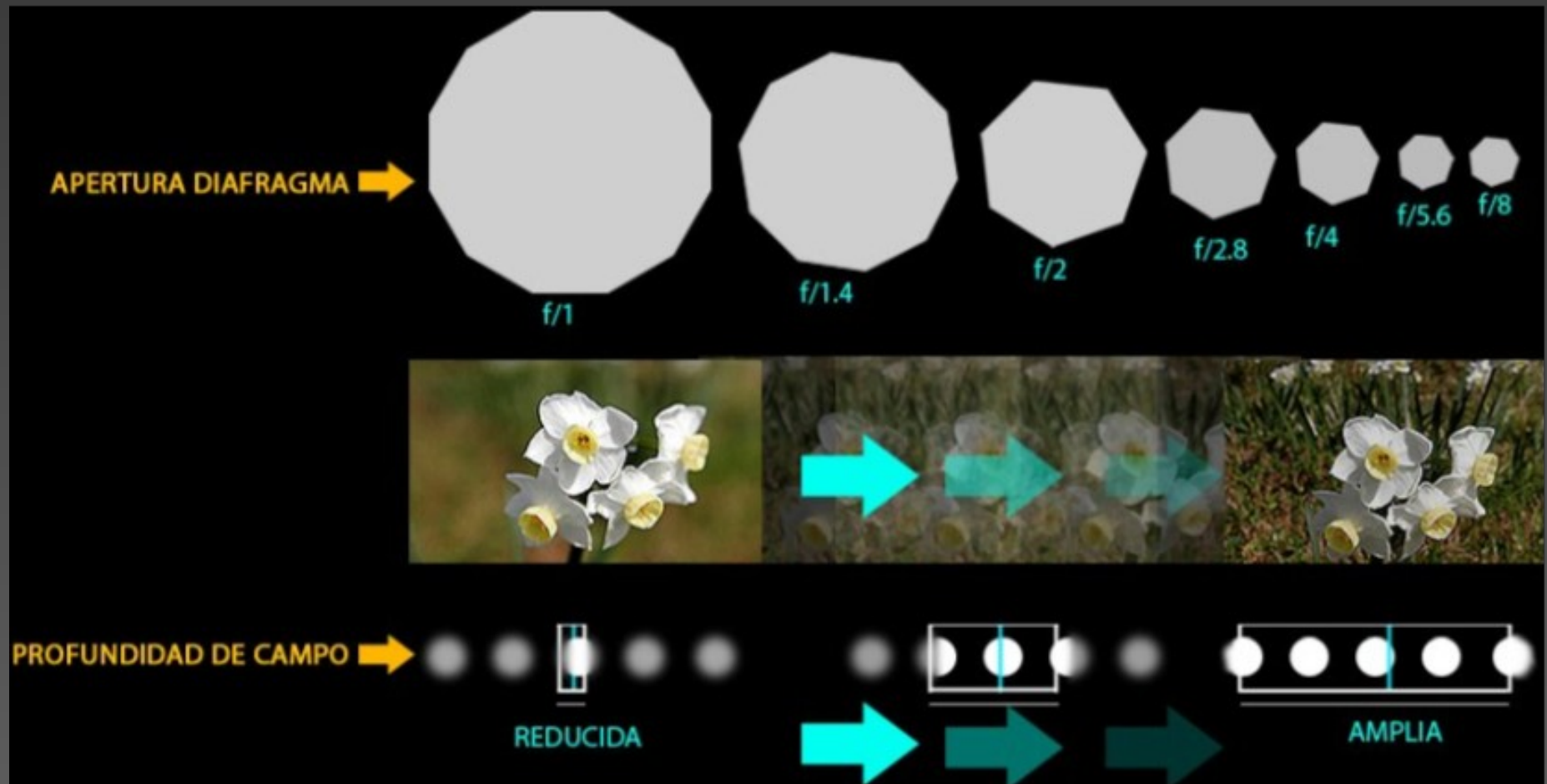
El diafragma és la part de la càmera que determina la mida de l'obertura, de manera que permet graduar la quantitat de llum que entra a la càmera.

Com **més obert** estigui el diafragma, **menys profunditat de camp** tindrà la imatge.



3.5 Profunditat de camp

OBERTURA DEL DIAFRAGMA



3.5 Profunditat de camp

DISTÀNCIA ENTRE LA CÀMERA I EL SUBJECTE

Com **més gran** sigui la distància, **més profunditat de camp** tindrà la imatge.



3.6 Moviments de càmera

MOVIMENTS FÍSICS

Panoràmica

Moviment de rotació de la càmera cap a la dreta o cap a l'esquerra. Té un gran valor descriptiu i també pot tenir valor narratiu. Podem distingir: panoràmica horitzontal, panoràmica vertical, panoràmica de balanceig, circular i inclinada. L'escombrat és una panoràmica a gran velocitat.

- **Tràveling**

Consisteix en el desplaçament de la càmera. Té un gran valor expressiu i narratiu. Es poden identificar diversos tipus:

Horitzontal (dreta–esquerra, esquerra-dreta)

Vertical (amunt-avall, avall-amunt)

- **Profunditat** (avanç, retrocés)

- **Circular**

3.6 Moviments de càmera

MOVIMENTS ÒPTICS

Zoom

El moviment de zoom es realitza amb les càmeres que tenen objectius variables. Permet mostrar una imatge més propera o allunyada dels objectes sense desplaçar la càmera. També s'anomena tràveling òptic. Cal tenir en compte que, a diferència del tràveling, amb el zoom els objectes que “s'apropen” es comprimeixen.

3.7 Continuitat o raccord

La **coherència temàtica i perceptiva**, tant temporal com espacial, que hi ha d'haver **entre plans successius** i que es regeix per tot un conjunt de normes audiovisuals.

Continuitat en la direcció del moviment

Per evitar desorientar l'espectador cal respectar l'eix d'acció (eix d'escena) a la trajectòria que segueix en pantalla qualsevol dels referents que hi surten. Evitar salts d'eix. També és important respectar la direcció de la mirada dels personatges.

Continuitat en el vestuari i/o en l'escenari

Per mantenir la coherència visual, és necessari que en els canvis de plans els diferents elements que l'integren siguin els mateixos, que no canviïn de forma, de lloc ni de posició.

Continuitat en la il·luminació

S'ha d'evitar que hi hagi canvis sobtats de tonalitat dintre d'un mateix espai i seqüència.

3.7 Continuïtat o raccord

RACCORD > exemple de trencament



http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=UGcGb8DJRE0#at=41

3.7 Continuitat o raccord

L'EIX D'ACCIÓ > exemples



<http://www.youtube.com/watch?v=PnAroxbDbDU&feature=related>



http://www.youtube.com/watch?v=RLO4r4lIdoO8&feature=player_embedded#at=51

3.8 Ritme

S'aconsegueix a partir d'una bona combinació d'efectes i d'una planificació variada. El ritme ha d'estar **al servei de la narració** ja que contribueix a crear sensacions en l'espectador.

Ritme dinàmic

S'aconsegueix mitjançant la utilització de molts plans curts (PM, PP, PD..) i de curta durada. El canvi ràpid de plans dóna sensació de ritme. L'ús de plans massa breus pot dificultar l'assimilació de la informació per part dels espectadors.

Ritme suau

S'aconsegueix mitjançant plans llargs i poc nombrosos. Quan es presenta un PG cal donar més temps de lectura ja que acostuma a contenir més informació que els plans curts. L'excés de plans massa llargs pot crear un ritme massa lent i que generi avorriment i pèrdua d'interès per part dels espectadors.

3.9 Il·luminació

La presència i l'absència de llum pot utilitzar-se com a **recurs expressiu**. És un element més de la composició ja que contribueix a centrar l'atenció, caracteritzar objectes i espais i crear una atmosfera determinada.

Una de les qualitats que podem percebre de la llum és la **luminositat**.



<http://www.flickr.com/photos/ezu/109163124>



<http://www.flickr.com/photos/theredphotographies/2880423436>

3.9 Il·luminació



<http://www.flickr.com/photos/chemontoya/3370994401>



<http://www.flickr.com/photos/kokiperex/4980657327>

Es pot distingir entre dos tipus bàsics d'il·luminació:

Il·luminació suau

Sense contrastos (otorga dolçor als personatges).

Il·luminació dura

Plena de contrastos i ombres.
Accentua els trets dels personatges i crea una sensació de duresa.

3.9 Il·luminació

Segons l'origen de la font, la il·luminació pot ser **natural** o **artificial**.



<http://www.flickr.com/photos/frankblacknoir/4330622325>



<http://www.flickr.com/photos/frankblacknoir/4331356464>

3.9 Il·luminació

Segons la disposició de les fonts de llum, la il·luminació pot ser:

- **Directa / Indirecta**



<http://www.flickr.com/photos/rebelliancetheatre/3770687233>



<http://www.flickr.com/photos/rebelliancetheatre/377070393>

3.9 Il·luminació

- Picada / Perpendicular / Contrapicada



<http://www.flickr.com/photos/danybotica/2286055095>



<http://www.flickr.com/photos/seanmctex/4847675193>

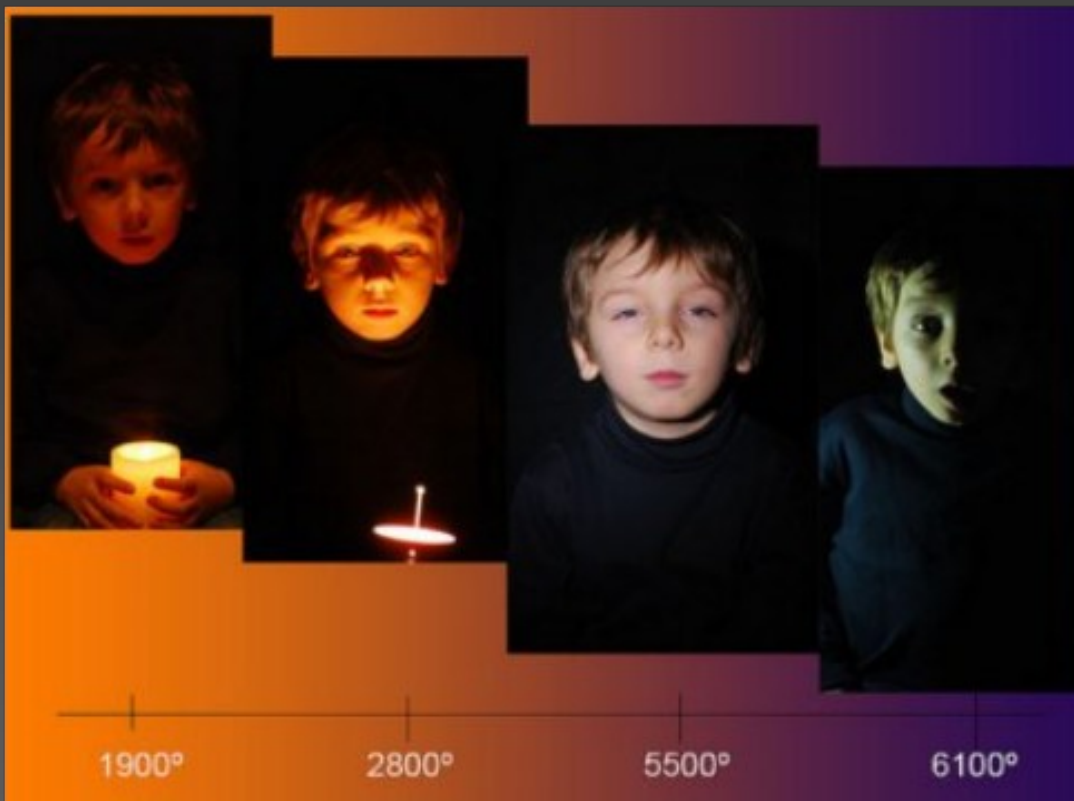
3.9 Il·luminació

- Frontal / Lateral / Posterior



3.9 Il·luminació > Temperatura de color

Es pot definir com la **dominància d'algun dels colors de l'espectre lumínic** sobre la resta, de manera que **altera el color blanc** cap al vermell o cap al blau.



Cada tipus de llum té una temperatura de color determinada.

Les temperatures de color baixes corresponen a tons rogencs. Les altes a tons blavosos.

Per adaptar una càmera a la temperatura de color de l'ambient cal fer un **balanç de blancs**.

3.10 Color

El color dels objectes es produeix per la llum que reflexen. Els objectes que no reflexen la llum apareixen de color negre. Els colors es poden utilitzar per generar sentiments i sensacions.

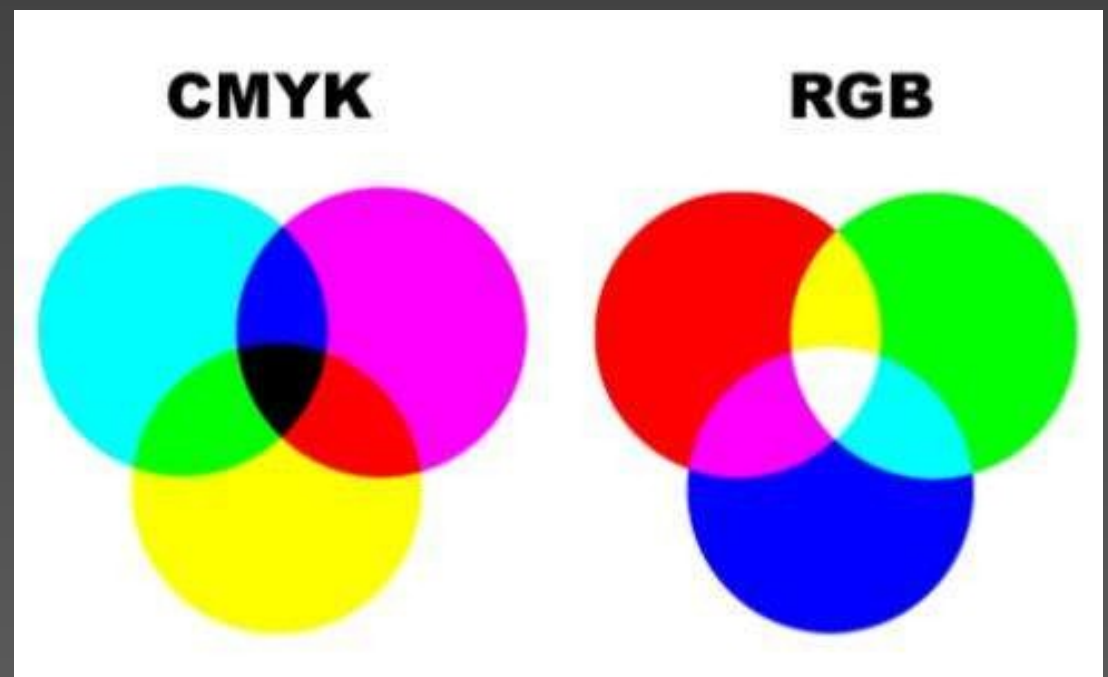
Es poden considerar dos sistemes de registre cromàtic:

Additiu

Els colors bàsics són vermell, verd i blau (RGB).

Subtractiu

Els colors bàsics són cian, magenta i groc (CMYK).



3.10 Color

Seguint el registre RGB, podem definir tres propietats dels colors:

Lluminositat

Grau de capacitat que té un color per reflectir la llum.

Saturació

Nivell de puresa (com més pur és un color, més saturat està) o impuresa en el moment en què es barreja amb el color blanc.

Tonalitat

Fa referència al color en sí mateix, permet apreciar la diferència d'intensitat d'un color mateix color.

3.10 Color

LLUMINOSITAT



<http://www.flickr.com/photos/slipstreamblue/3258878926>



<http://www.flickr.com/photos/slipstreamblue/3258878462>

3.10 Color

SATURACIÓ



<http://www.flickr.com/photos/nikonvscanon/3846021452>



<http://www.flickr.com/photos/dhinson/1572867033>

3.10 Color

TONALITAT > Colors càlids

Blanc

S'associa amb puresa, pau i calma.

Groc

Evoca alegria, vitalitat i diversió.

Taronja

Les tonalitats suaus transmeten alegria, benestar...
També s'utilitza per senyalitzar perills i cridar l'atenció.

Vermell

Es relaciona amb l'acció, la passió, el dinamisme...
Suggereix excitació, agressivitat i moviment. S'utilitza
per cridar l'atenció i indicar perill.



http://www.flickr.com/photos/dawn_perry/491979184



<http://www.flickr.com/photos/musicmoon/5129610305>

3.10 Color

TONALITAT > Colors freds

Verd

Relaxament, pau, esperança, seguretat...

Blau

Grandiositat, autoritat, lleialtat, dignitat.. Els tons clars s'associen amb frescor i confiança, els foscos amb tristor.

Violeta

Elegància, distinció, luxe, opulència...

Gris

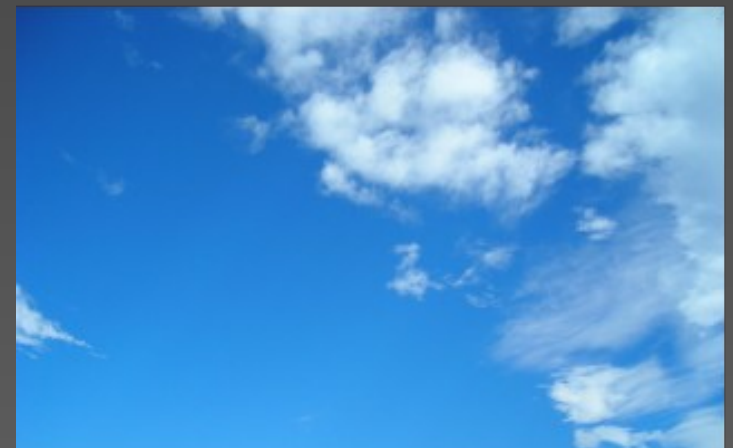
Malenconia, tristesa, penúria, avorriment, vellesa...

Negre

Misteri, secret, tenebrositat, dolor, desesperació, ignorància, aïllament, por... També distinció, elegància, domini, poder...



<http://www.flickr.com/photos/ameotoko/4510189090>



<http://www.flickr.com/photos/11247304@N06/1340979055>

3.10 Color

TONALITAT

En algunes ocasions cal recórrer a filtres (consisteix en unificar els colors per distorsionar la realitat) per tal de produir un determinat efecte en l'espectador.



<http://www.flickr.com/photos/ameotoko/4364500224>



<http://www.flickr.com/photos/ameotoko/4309833417>

3.11 Transicions

Les narracions audiovisuals estan plenes de **salts en el temps i en l'espai, el·lipsis**. Per passar d'un espai a un altre, o per anar endavant o enrere en el temps narratiu, s'utilitzen les transicions. Les **transicions** són les **formes de connexió** entre els diferents plans.

- **Edició per tall**
Canvi de pla directament, sense cap element entremig. És la forma més utilitzada per unir plans, però la més delicada perquè qualsevol salt de raccord es veu amb facilitat.
- **Encadenat**
Crea una transició suau entre dos plans. Implica una el·lipsi de temps curta.
- **Fosa a negre**
Es dissol la imatge fins que s'arriba al negre total. S'interpreta com a la finalització d'un període de temps.

3.11 Transicions

• Obertura en negre

- **Cortineta**

Suposa una el·lipsi de temps brusca. Hi ha cortinetes senzilles com ara línies rectes que separen la pantalla tant horitzontalment com verticalment i d'altres amb formes molt complexes.

- **Desenfocament**

S'utilitza el moment de desenfoc per canviar de pla. La nova imatge es va enfocant de forma progressiva.

- **Panoràmica**

El moviment de càmera cap a l'infinit permet indicar una transició en l'espai i en el temps.

- **Escombrada**

Es realitza una panoràmica horitzontal brusca que acaba en una imatge indefinida.

3.11 Transicions

- Imatge congelada
 - Emmascarament

3.12 Codis gràfics

Una sèrie de codis articulen els elements gràfics que poden aparèixer en pantalla. Entre ells figuren :

- **Didascàlies**
Utilitzades en el cinema mut com a forma de suport del diàleg absent, per afegir alguna informació complementària o per separar seqüències.
- **Títols de crèdit**
- **Subtítols**
Generalment s'utilitzen per incloure la traducció dels diàlegs. També es pot utilitzar per contradir el que es veu o s'explica.
- **Codis escrits**
Apareixen com a part de la realitat o del decorat enregistrat.

3.13 Trucs i efectes especials

Considerem com a **trucs** aquelles tècniques, ja siguin en el moment de l'enregistrament o durant el muntatge, que permeten crear imatges que difícilment es podrien captar en la realitat. Dintre dels trucs es poden incloure:

- **Manipulació de la velocitat i sentit invers**
- **Incrustació d'imatges**
Mitjançant el chromakey es poden combinar imatges.
- **Variació de l'angle d'enregistrament**
- **Ús de lents o màscares a l'objectiu**
- **Stop-motion. Aparicions i desaparicions**
Permet presentar aparicions, desaparicions i transformacions de persones i objectes. També s'utilitza per mostrar animacions on els protagonistes són objectes.

3.13 Trucs i efectes especials

- Infografia, vídeo digital i multimèdia

- **Maquetes i escenaris projectats**

- Al davant es desenvolupa l'acció dels personatges que s'enregistra. Permet crear seqüències impossibles en escenaris irrealis.

3.13 Trucs i efectes especials

La majoria d'efectes especials es generen mitjançant la **postproducció**, nom amb el que es denominen els efectes creats de forma digital. Els efectes especials es divideixen tradicionalment en tres tipus:

- **Efectes òptics**
Consisteixen en la manipulació de les imatges. També s'anomenen efectes visuals o fotogràfics.
- **Efectes mecànics**
Es realitzen durant l'enregistrament. Comprenen aspectes relacionats amb l'escenografia, pirotècnia, pluja artificial...etc.
- **Efectes de so**

3.14 Música i efectes sonors

L'àudio és un element expressiu que contribueix a enriquir el contingut d'una producció fílmica. És tan important com la imatge.

- **So directe**

S'enregistra juntament amb les imatges. Cal tenir en compte si s'enregistra en interior o exteriors. Habitualment s'acostuma a enregistrar el so ambient dels espais on es duu a terme la gravació.

- **Banda sonora**

Són les músiques, originals o no, que acompanyen una escena o seqüència. Poden tenir diverses finalitats en funció del que es vulgui comunicar.

- **Efectes sonors**

S'utilitzen per destacar accions molt específiques. Se solen afegir en el procés d'edició.

3.14 Música i efectes sonors

- **Veü en off**

Comentaris que acompanyen les imatges per tal de descriure, clarificar, informar... Pot tenir un caràcter impersonal o bé un sentit més personal, en 1^a persona.

- **Silenci**

S'utilitza com a recurs expressiu. S'utilitza en moments molt puntuals ja que pot adquirir un sentit dramàtic molt marcat.