

# LA REALITZACIÓ TELEVISIVA

## 1- La Realització. Relació acadèmica entre la teoria i la pràctica

1.1-. Realitzar és mirar i ensenyar el món d'una determinada manera segons una intencionalitat informativa i/o expressiva.

1.2-. Realitzar (o dirigir) implica posar en escena un conjunt d'elements prèviament establerts en un guió. Per fer-ho, cal conèixer i controlar tots els elements que intervenen en aquest procés, des dels més tècnics fins als més artístics. Només així podrem:

- Saber què es pot demanar, amb l'objectiu de convertir uns objectius (una idea) en uns resultats
- Coordinar eficaçment els recursos humans i tècnics
- Optimitzar el procés de producció
- Avaluar-lo qualitativament

1.3-. Dos grans tipus de realitzadors: tecnològics i artístics, algunes vegades relacionats amb la realització d'informatius i productes de ficció, respectivament. Cal reivindicar els models híbrids.

1.4-. Cal remarcar que la principal finalitat d'aquesta assignatura és poder portar a la pràctica els elements i conceptes teòrics relacionats amb l'audiovisual. Així, per exemple, cal que sigueu capaços de planificar un programa coherentment amb la idea original, sent a la vegada creatius (desenvolupant un estil de realització), i de fer la posada en escena, amb una intencionalitat determinada (informativa, dramàtica...), a partir del coneixement de tots elements que intervenen en aquest procés: els actors, l'espai, la composició, la continuïtat, el ritme...

## 2- Planificació estàtica: on i com col.locar la càmera?

2.1-. Angle: recte, (cenital), picat (inferioritat del protagonista; superioritat de l'espectador o del subjecte que "mira") o contrapicat (superioritat del protagonista; inferioritat de l'espectador o del subjecte que "mira"). S'aconsegueixen modificant l'eix vertical del capçal del trípede.

2.2-. Nivell: sensació de gravetat. Normalment es busca el nivell recte (camp de futbol)-> per això, cal fer "bola"-> per aconseguir que tots els plans siguin paral.lels. No obstant, es pot alterar per afavorir imatges (obliqües) dramàtiques o extremadament dinàmiques (en combinació, per exemple, amb l'steadycam).

2.3-. Alçada: Normalment se situa la càmera a l'alçada dels ulls dels protagonistes de l'acció (amb trípedes avançats es modifica mitjançant sistemes hidràulics). Es pot modificar per variar la composició i aconseguir efectes estilístics i dramàtics (sensació de massa: rodar cames a nivell del terra). Exemple: com rodar un nen assegut al terra?

2.4-. Distància: Amb focal fixa, la distància entre la càmera i l'acció determina la mida dels elements. La utilització del zoom ens permet variar la seva mida sense moure la càmera de lloc. No obstant, cal allunyar o apropar la càmera quan les distàncies focals de les òptiques no cobreixen les nostres necessitats o per aconseguir efectes de perspectiva. Així, per exemple:

- molta distància/òptica de focal llarga (tele) = perspectiva comprimida: tots els plans al mateix nivell.
- poca distància/òptica de focal curta (gran angular) = perspectiva exagerada: augment de la tridimensionalitat del pla i immersió a l'acció (presentadors a primer terme). Augment del tamany dels subjectes/objectes a primer terme.

Es pot aconseguir una mateixa mida del subjecte o objecte rodant a diferents distàncies mitjançant la variació de la distància focal, per bé que la perspectiva serà diferent.

### **3-. Planificació dinàmica: moviment de l'enquadrament i de la càmera**

3.1-. Panoràmica (valor descriptiu i associatiu): moviment de la càmera sobre el seu propi eix (horitzontal o vertical).

- Horitzontal: per descriure l'entorn, per seguir l'acció, per associar elements separats, per mostrar la causa/efecte... Normalment d'esquerra a dreta.
- Vertical: per descriure l'entorn, per fer descripcions físiques, per mostrar la causa/efecte, per accentuar l'alçada o profunditat... Cap amunt: augmenta l'interès i l'emoció, i implica anticipació i esperança. Cap avall: disminueix l'interès i l'emoció, i suposa crítica i decepció.
- Escombrada: panoràmica molt ràpida (canviar el centre d'atenció, contrastar, canviar metafòricament l'espai o el temps...)
- Cap calent: moviment de la càmera sobre el seu eix automatitzat i de control remot. Normalment associat a grues, scorpions...

3.2-. Zoom: IN (Tele - tancar) i OUT (Wide- obrir).

- Modificació de la distància focal. Modificació del tamany de l'objecte/subjecte sense variar l'emplaçament de la càmera.
- A la televisió s'empren per enquadrar i reenquadrar, menyspreant-se la seva funcionalitat dramàtica.
- Velocitats: alta per enquadrar, normal per crear un moviment de descripció o associació i lenta per reenquadrar. Es pot fer servir qualsevol velocitat per aconseguir efectes dramàtics.
- Problemes relacionats amb la profunditat de camp.
- Exemple: lentíssim zoom out dels títols de crèdit de Novecento (1975), de Bertolucci. De PP a PG dels obrers del quadre de Volpeda, simbolitzant l'augment de la cohesió i la força del proletariat.

3.3-. Travelling: endavant, endarrera i lateral.

- Moviment físic de la càmera on-air. A diferència del zoom, el moviment de la càmera implica variar les posicions relatives dels objectes o subjectes dins el pla; és a dir, implica variar el punt de vista. Exemple: personatge tapat per un arbre.
- Resultats més expressius quan s'empren òptiques de focal curta.
- Sistemes: càmera a l'espatlla, dolly, guies i sistemes hidràulics.
- S'empren per crear efectes subjectius, per explorar espais, per localitzar l'atenció sobre objectes o subjectes no presents al pla inicial...

### 3.4-. Grua i Steadycam: moviments òptics i de càmera sumats.

- Sistemes de grua amb operador i sistemes remots.

Exemple: moviments d'una Scorpio (grua + cap calent)

- Travelling de via
- Alçada
- Moviment lateral
- Panoràmica vertical
- Panoràmica horitzontal
- Zoom
- Extensió del braç

a, b i c acostumen a ser manuals. d, e, f i g automatitzats i de control remot.

- Steadycam: estabilitat basada en sistemes hidràulics, operativitat màxima (connexió sense cables), multiplicitat de moviments, espai d'operativitat comparable a una càmera autònoma... Exemple: com sabem que a la seqüència de la persecució de Jack Nicholson i el nen a El resplandor s'utilitzava una steady?

## 4-. Tipologia de plans

Pla General (PG) (de situació): per situar i descriure les relacions dels elements que hi ha en un espai.

Pla Llarg (PL) (de personatges): per relacionar personatges entre ells.

Pla Americà o de  $\frac{3}{4}$  (PA o  $\frac{3}{4}$ ): una mica per damunt dels genolls de la persona. consolidat pel gènere del western.

Pla Mig (PM): fins a la cintura. Quan cal definir un personatge, un dels més utilitzats.

Pla Mig Curt (PMC): bust de la CNN. Fins al pit.

Primer Pla (PP): fins al nus de la corbata.

Primer Pla Curt o Primeríssim Primer Pla (PPC o PPP): del front a la barba. S'utilitza per emfatitzar dramàticament un personatge, per mostrar-ne les seves respostes, reaccions i emocions.

Pla Detall (PD): per mostrar i emfatitzar un detall aïllat.

Consideracions generals:

- L'elecció d'un pla ha de respondre sempre a una voluntat informativa i/o expressiva. Sempre ha de poder-se justificar.
- En determinades situacions, com en el pla-contra pla o en la planificació d'un debat, cal buscar l'equilibri entre la mida dels diferents personatges que protagonitzen l'acció. Aquesta consideració es pot transgredir sempre que hi hagi una justificació informativa o expressiva.
- Cal evitar tallar les persones per les seves interseccions naturals.
- Cal evitar fer salts de mida exageradament bruscos. Per a l'espectador, pot ser desconcertant passar d'un PG a un PD.

Problemes dels plans llargs:

- Quan a l'escena intervenen personatges, impossibilitat de mostrar eficaçment l'expressivitat dels seus rostres.
- En un sistema multicàmera (i en un set d'espai restringit), el seu ús successiu pot representar oferir informació redundat en relació als plans anteriors i provocar salts òptics.

Problemes dels plans curts:

- Podem perdre informació interessant de la resta de l'escena.
- L'ús successiu pot descontextualitzar les persones del seu entorn, fent difícil l'associació entre elles o amb els elements físics de l'espai.
- Si el personatge es mou, pot sortir amb facilitat del pla.
- Normalment, profunditat de camp restringida.
- Dificultat per fer seguiments suaus i estables.

## **5-. Composició**

- La composició és una estratègia basada en disposar els elements que formen la imatge de manera que l'espectador se senti atret per allò que se li mostra. Una composició determinada pot provocar, per exemple, sensació d'anticipació, inquietud i excitació, o calma.

5.1-. Mètodes bàsics de composició:

- a) Per disseny (poc freqüent): quan el realitzador gaudeix de la llibertat de dissenyar l'espai escènic i el moviment dels personatges.
- b) Per disposició: quan el realitzador pot variar els elements que formen l'escena i pot delimitar els moviments dels personatges (subordinat als condicionants escènics).
- c) Per selecció: quan el realitzador només pot determinar la composició a través del l'emplaçament, l'enquadrament i el moviment de les càmeres (incloent/excloent elements, determinant l'amplitud de l'escena...)

5.2-. Alguns principis relacionats amb l'organització dels elements dins el pla segons criteris estètics i òptics:

Quan es compona una imatge cal considerar:

- Els centres d'interès visual. Poden ser dinàmics dins del mateix pla: canvi de focus, entrada i sortida de personatges, il·luminació...
- Els punts de vista naturals (p.e. frontalitat del rostre, parts del cos no segmentades...) i els dramàtics o emfàtics (perspectives o enquadraments distorsionats: p.e. una mà a primer terme o un rostre segmentat per la meitat)
- La posició, relació, equilibri i moviment dels elements escènics i personatges dins el pla
- L'eix de l'acció: la continuïtat
- L'aire de l'enquadrament (i zones on l'acció és latent o manifesta) i els marges de seguretat
- La perspectiva (posició de la càmera, disposició dels subjectes/objectes en plans i la profunditat de camp)
- La profunditat de camp: diafragma, distància focal i distància entre la càmera i el subjecte/objecte.

### 5.3-. La regla dels terços:

Aquesta regla suggereix que el millor lloc per situar el centre d'interès d'una imatge es troba a la confluència de les línies verticals i horitzontals que la divideixen en terços.

### 5.4-. Diferències entre cinema i televisió:

- El format del cinema, molt més allargat, afavoreix determinats tipus de composició com el pla-contra pla, l'escorç... (No obstant, els nous formats televisius, com el 16:9, desdibuixen les diferències de format).
- La mida de la pantalla de cinema fa possible compondre més eficaçment en profunditat. Els plans més llunyans poden passar desapercebuts a la pantalla de televisió. La planificació per a televisió, en aquest sentit, també comporta haver d'emprar més plans curts.
- A diferència de la televisió, el cinema es basa quasi exclusivament en el rodatge discontinu, fet que permet compondre adequadament cada pla.

## **6-. Video: exemples de gramàtica audiovisual**

En el següent document podeu trobar l'ampliació d'alguns dels conceptes relacionats amb la tipologia de plans, els moviments de càmera, òptics i angles extrems que hem vist esquemàticament, així com l'explicació dels exemples visionats a classe.