

Edició de vídeo, llenguatge audiovisual

A part de la part tècnica un muntatge audiovisual ha de tenir una part comunicativa. Per aconseguir això hi ha una sèrie de normes a tenir en compte. No hi entrarem en profunditat, però farem una petita passada per algunes d'elles per a poder-les tenir en compte.

Plans

Un pla és la unitat mínima que s'enregistra en una única presa (el que agafam des que engegam la càmera fins que l'aturam)

És important "estirar" les preses un poc més del que necessitam, ja les ajustarem en realitzar el muntatge.

El **cap** de la presa va des que la càmera es posa en marxa fins que comença l'acció, i conté la claqueta amb la informació de la presa (nombre d'escena, nombre de presa i altres). El **cos** conté l'acció pròpiament dita. I la **cua** és l'enregistrament addicional que evita talls a l'acció que ens interessa.

Tipus de plans segons la grandària

El referent serà sempre la figura humana.

- Gran pla general (GPG). Abarca gran quantitat d'espai i (potser) moltes persones. Serveix per fixar una ubicació geogràfica.
- Pla general (PG). Tota la figura humana dins el context. Aquesta ocupa uns $\frac{3}{4}$ de l'alçada de quadre.
- Pla de conjunt
- Pla sencer
- Pla americà (PA) o pla mitjà llarg. Apareix la figura humana fins als genolls. Serveix per indicar la relació d'un personatge amb l'entorn o amb altres.
- Pla mitja (PM). Fins a la cintura. Per a diàlegs entre 2 ò 3 persones.
- Pla mitjà curt (PMC). Fins a la meitat del tors.
- Primer pla (PP). Imatge completa de la cara amb referència a les espatlles. Serveix per apropar l'expressió.
- Primeríssim primer pla (PPP) o pla detall. Mostra una part de la cara (cos o objecte). S'utilitza per atreure l'atenció.

Tipus de plans segons l'angulació

Depent de la situació de la càmera podem comunicar sensacions diferents.

- P. Frontal (o normal). La càmera està situada a l'alçada dels ulls.
- P. Picat. La càmera està més amunt que el protagonista. Aquest apareix empetitit i es trasmet aquesta sensació.
- P. Contrapicat. La càmera està més avall que el protagonista. Dóna una sensació de prepotència.
- P. Cenital, o picat absolut. La càmera està sobre el protagonista. Pot donar la sensació d'aïllament o d'aglomeració, segons l'entorn.
- P. Nadir, o contrapicat absolut. La càmera està davall el protagonista.
- Aberrant. Situam la càmera de forma obliqua.

Tipus de plans segons el punt de vista

Indica "qui" se suposa que veu les imatges que apareixen.

- P. objectiu. Símplement mostra coses, no pretén ser la visió de ningú.
- P. subjectiu. Mostra el que veu algun personatge (animat o inanimat).
- P. semi-subjectiu. Es veu des de darrere el personatge, apareixen un poc d'esquena.
- P. impossible. La càmera està en una posició on cap personatge podria estar.

Moviments

Intentarem treballar amb càmera fixa la major part del temps, trípede inclòs. Però així i tot hem de conèixer i practicar els diferents moviments. Ens poden ser útils per a contar la nostra història.

Panoràmica

La càmera roda sobre el seu eix, sense desplaçar-se. Pot ser horitzontal o vertical. Ens pot servir per mostrar un espai o posar en relació els personatges i aquest.

Travelling

Moviment de la càmera sense canviar l'angulació.

Es sol muntar la càmera sobre un carretó amb un rails, un trípede amb rodes o amb *steady-cam*.

Ens permet seguir un personatge o una acció.

- T cap avant.
- T cap arrere. Poc habitual però molt expressiu.
- T lateral.
- T circular. Augmenta la càrrega dramàtica.

Zoom

El zoom, o travelling òptic, acosta (o allunya) el personatge canviant l'angle de l'objectiu. Hauríem de prescindir d'ell sempre que poguem.

Grua

Permet combinar tots els anteriors.

Enquadraments

L'enquadrament és la part de realitat que enregistram. Per tant haurem de seleccionar o col·locar el que volguem on volguem per transmetre el nostre missatge.

- Crear un punt d'interès, o principi d'unitat. Encara que hi hagi molts elements s'han de coordinar per una finalitat.
- Fons/figura. El punt d'interès ha de destacar.
- Evitar la simetria.
- Regla dels 2/3. Dividim (imaginàriament) la imatge el terços verticalment i horitzontal. Els objectes que estiguin a les interseccions tendran major atracció visual.
- Composició triangular. Si la composició general s'assembla a un triangle sol ser sòlida i equilibrada amb entre d'atenció al vèrtex.

Una recomanació important és sempre deixar un espai per totes les voreres, no anar massa arran.

Continuïtat (raccord)

Les escenes han de tenir una seqüència natural, encara que per realitzar-la la femem a trossos.

Haurem de tenir en compte la càmera, els personatges, la il·luminació, l'escenografia,...

Eix àcció

Quan un personatge marca una direcció (per que es mou o perquè mira cap a un lloc) hem d'evitar sempre botar aquest eix. Si ho féssim podríem desorientar l'espectador.

Exercicis

1.- Fes una presa d'uns segons per il·lustrar cadascun dels conceptes fets abans. Fins i tot dels que s'ha dit que s'han de evitar.