

PROJECTE *CONSTRUIR IMATGES PER CONVIURE*



3r d'ESO

1.Descripció i objectius de l'activitat presentada, nombre d'alumnes que hi han participat, context en què s'ha desenvolupat i valoració de l'activitat per part del professorat.

El projecte *Construir imatges per conviure* ha consistit en la realització d'una producció escolar creativa amb el títol de *Tu mateix* per part de l'alumnat de 3r d'ESO del nostre centre, en el marc de les activitats anomenades *Videotrams*, que s'inclouen en el programa global de la Fundació Trams, entitat dedicada a la innovació tecnològica i on l'Escola Solc hi és adherida.

El projecte va partir des de les àrees de Tutoria i Educació per a la Ciutadania i consistia en realitzar una peça audiovisual que tractés d'un aspecte desenvolupat en el currículum d'Educació per a la Ciutadania. El tema i el seu tractament es van decidir en un procés de reflexió dut a terme per tot el grup-classe amb la coordinació del tutor.

Un aspecte significatiu d'aquest projecte és que mentre des de Tutoria s'anava perfilant la producció audiovisual sobre educació en valors que es va acabar dient *Tu mateix*; el conjunt de l'alumnat desenvolupava simultàniament, durant el segon i tercer trimestre del curs, l'aprenentatge del llenguatge i de les tècniques audiovisuals. Un aprenentatge coordinat des de la comissió d'audiovisuals del nostre centre, a raó de dues hores setmanals. D'aquesta forma i a l'hora d'elaborar el guió tècnic, de gravar i d'editar, els nois i noies tenien interioritzats diferents recursos del llenguatge audiovisual: plans, moviment de càmera, càmera subjectiva, tipus de muntatge, tractament del temps, il·luminació...

Els objectius que el projecte es va marcar van ser els següents:

- Discutir i elaborar col·lectivament un projecte audiovisual emmarcat en l'educació en valors.

Construir imatges per conviure

- Aprendre a treballar en equip per dur a terme un projecte complex d'expressió audiovisual
- Conèixer la gramàtica, la sintaxi i el llenguatge audiovisual bàsic.
- Fer servir els recursos del llenguatge audiovisual a l'hora de convertir en imatges un guió previ.
- Emprar amb naturalitat el vocabulari propi de la comunicació audiovisual.
- Aprendre a organitzar-se mentalment a l'hora de realitzar treballs no tradicionals.
- Adonar-se que les produccions audiovisuals constitueixen diverses interpretacions del món i de l'individu.

Van participar en el projecte **28 alumnes**, és a dir, la totalitat del nois i noies del grup de 3r d'ESO. Pel que fa al context, hem de dir que les activitats del projecte *Construir imatges per conviure* s'han desenvolupat de forma **pluridisciplinar** dins les àrees de **Tutoria, Educació per a la Ciutadania, Tecnologia, Música i Educació Audiovisual**.

El professorat que va participar en el projecte ha estat:

- Pep Espígol (Tutor i coordinador del projecte)
- Lluïsa Sales (Tecnologia)
- Pere Caminal (Música)
- Ramon Breu (Educació audiovisual)

La valoració per part de l'alumnat ha estat altament positiva. L'avaluació del projecte per part del professorat participant ha contemplat els següents factors:

- Capacitat de participació, treball en equip i de col·laboració amb els companys i companyes.
- Correcta aplicació dels recursos audiovisuals i dels plantejaments teòrics del llenguatge audiovisual.
- Claredat en l'estructuració del guió.
- Fluïdes d'idees, rebuig del dogmatisme i respecte a totes les opinions proposades per l'alumnat.
- Originalitat en els raonament i en la creació.
- Grau d'elaboració i interès.
- Estructuració, qualitat i pulcritud en el rodatge i en el muntatge de la peça audiovisual.
- Actitud receptiva i interessada, així com bona disposició en les activitats proposades.
- Correcta assimilació i utilització de la terminologia de la cultura audiovisual.

Construir imatges per conuiuere

2. Competències bàsiques treballades i àrees curriculars incloses.

Les competències bàsiques treballades han estat:

- Comunicativa lingüística i audiovisual
- Artística i cultural
- Tractament de la informació i competència digital
- Aprendre a aprendre
- Autonomia i iniciativa personal
- Competència social i ciutadana



Les àrees curriculars que s'han inclòs en el projecte han estat:

- Tutoria
- Educació per a la Ciutadania
- Tecnologia. Informàtica.
- Música
- Educació en comunicació audiovisual

3. Continguts, temporització i recursos humans i materials.

El film produït, *Tu mateix*, exposa els temes de la llibertat sexual i de l'homosexualitat en el context escolar, i vol fer reflexionar els nois i noies adolescents sobre els prejudicis, l'homofòbia i conflictes de convivència que encara suscita.

Tal com ha quedat dit, de manera paral·lela a la realització de la peça audiovisual *Tu mateix*, l'alumnat va desenvolupar un aprenentatge bàsic de la gramàtica i sintaxi audiovisual, amb els continguts que tot seguit expliquem, de forma resumida. Cal dir, a més, que cada recurs, cada element de la tècnica audiovisual, va ser il·lustrat amb dos o tres exemples en forma de fragments de films clàssics, actuals o bé de produccions televisives.

LLENGUATGE I TÈCNiques AUDIOVISUALS

Allò que anomenem *Llenguatge i tècniques audiovisuals* són els recursos que el cinema, al llarg de més d'un segle, ha anat inventant per convertir una història, un relat, una idea en imatge, de la manera més atractiva possible. Fent un símil, podríem dir que el cinema té una gramàtica per construir discursos fílmics. Una gramàtica que, en el procés d'ensenyar-la, resulta ser més gratificant i creativa per a l'alumnat, que *l'altra*.

Construir imatges per conviure

Tot seguit, anirem desgranant aquests recursos que el cinema i la imatge audiovisual posseeixen per construir històries. Aspecte més que important en el moment de transmetre aquestes tècniques audiovisuals als nois i noies, serà la manera com posem exemples, com il·lustrem la seva descripció. La nostra opció —i el nostre consell— és fer-ho a partir de films clàssics o de grans directors de la Història del Cinema. En primer lloc, per la perfecció de determinats mestres (Fritz Lang, Alfred Hitchcock, Frank Capra, Roman Polanski, Billy Wilder, etc.) a l'hora d'executar determinats recursos; i després per posar en contacte l'alumnat amb films dels quals no en saben res, mai els han vist perquè ningú (ni persona ni institució) s'ha ocupat que els vegin. Per dur a terme aquesta il·lustració en imatges de la gramàtica fílmica disposem d'un banc de fragments de pel·lícules que el propi centre ha anat elaborant, però també del blog <http://llenguatgecinematografic.wordpress.com/> i del dvd *Dóna'm la teva mirada*.

A continuació exposem una síntesi dels conceptes fonamentals per comprendre quin és el llenguatge i la tècnica que es fa servir en el cinema per narrar històries, des de la càmera i els seus moviments, fins al guió cinematogràfic. Aquests conceptes es treballen amb l'alumnat prèviament al procés d'elaboració del vídeo del projecte *Construir imatges per conviure*.

La càmera i els seus moviments

En el rodatge, la càmera és l'aparell imprescindible per realitzar la pel·lícula. El director ha de prendre un gran nombre de decisions sobre la manera d'utilitzar-la per aconseguir, amb la màxima eficàcia i el seu estil propi, els efectes previstos. Ha de decidir des de quina distància, des de quin angle o mitjançant quins moviments filmarà cada objecte, personatge o situació.

Quan es roda en càmera fixa, la càmera resta immòbil sobre un suport i enregistra tot allò que hi passa per davant. Les primeres pel·lícules exhibides pels germans Lumière van ser filmades amb càmera fixa en la seva totalitat. Es pot observar en *L'arribada del tren a l'estació (1895)* com el tren apareix en pantalla per un punt situat a la dreta, avança en diagonal, com si es dirigís cap al públic, travessant tota la pantalla i després s'atura. Els passatgers baixen del tren, passen per davant la càmera i desapareixen. En *El regador regat (1895)* també d'aquest primer lot de films realitzat i exhibit pels Lumière, el comportament de la càmera és força curiós per als nostres ulls, ja que davant la càmera se'ns presenten dos personatges i representen una petita història. En un moment concret un d'ells marxa corrents i l'altre el persegueix desapareixent els dos del camp visual; la càmera lluny de seguir-los segueix fixa i durant uns instants no hi cap personatge en la imatge...

La panoràmica és un moviment de rotació de la càmera sobre si mateixa, ja sigui en sentit vertical, horitzontal o oblic, però sense desplaçament. Podríem dir que reproduïx la mirada humana. No neix al mateix moment en què neix el cinema, sinó una mica més tard, sorgeix per la necessitat del llenguatge fílmic per explicar més que allò que l'enquadrament fix permet. La panoràmica és descripció que pot arribar, si té un ritme lent, a aturar-se en un punt o objecte

Construir imatges per conuiuere

concret. En ocasions la càmera ens ensenya un paisatge; en altres, un personatge entra en un recinte i mira tot el que hi ha, llavors convé que la càmera faci un ampli gir lateral.

Podem trobar panoràmiques horitzontals, però també de verticals, que responen a moviments de dalt a baix o l'inrevés, així com de circulars.



El tràveling consisteix en un moviment de desplaçament de la càmera en qualsevol direcció. Amb el tràveling la càmera *viatja*. El desplaçament es pot fer sobre rodes o raïls i, per tant, és suau, però pot adquirir velocitats diferents. Amb el tràveling l'espectador participa més en l'acció, se sent més endinsat en ella, i s'evita el tall bruscat que significa passar d'un pla general a un altre més proper al personatge.

Les modalitats del tràveling són diverses. Per exemple, el tràveling lateral, que ens fa seguir, com si anéssim al costat, el desplaçament ràpid o lent, d'algun personatge o vehicle. A la pel·lícula *Perseguit per la mort* o *Con la muerte en los talones* d'Alfred Hitchcock (1959), seguim la fugida del protagonista (Cary Grant), que intenten matar, quan és perseguit per un avioneta. També podem observar molts tràveling laterals, fets des d'un cotxe a *El maquinista de la General* de Keaton (1927), probablement els primers tràvelings *car*.

En el tràveling frontal la càmera es mou de cara a l'objecte o subjecte, ja sigui aproximant-se o allunyant-se. Un exemple de tràveling frontal de seguiment, el podem observar a la mateixa seqüència de *Perseguit per la mort*. Cary Grant corre cap a la càmera i aquesta es mou endarrere a la mateixa velocitat, mantenint l'enquadrament. També cal esmentar el tràveling vertical, que és una modalitat especial, que consisteix en el moviment vertical de la càmera, cap amunt o cap avall, com si fos un ascensor; o el tràveling circular, al voltant de l'escena que es mostra.

El zoom, anomenat també fals tràveling o tràveling òptic, és un altre moviment d'apropament o allunyament, però obtingut no per desplaçament de la càmera, sinó per variacions en la distància focal del seu objectiu. Podem il·lustrar aquest efecte del zoom amb dos exemples.

Al moviment lliure amb grua la càmera es pot moure combinant panoràmiques i tràveling, però també elevant-se o movent-se obliquament en qualsevol direcció, instal·lada en una grua que li serveix de suport. Ho podem observar en la seqüència de la cursa de quadrigues de *Ben-Hur* de William Wyler (1959) o al pla-sequència del començament de *Set de mal* d'Orson Welles

Construir imatges per conuiuere

(1957). Si la grua és petita, i per tant destinada a ser utilitzada en espais reduïts, se l'anomena *dolly*.

Amb la *steadicam* —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, moviment combinats de panoràmica i *tràveling*. Es tracta d'un efecte que s'aprecia en algunes filmacions per a televisió fetes en condicions difícils (accidents, guerres, aglomeracions...).

Angles d'enquadrament

Habitualment el plans es filmen a l'alçada del cap d'una persona, es tracta de l'anomenat angle normal. En ocasions, però, al director li pot interessar prendre algun pla des de dalt o des del terra, per aconseguir un determinat efecte o per reforçar l'expressivitat d'una situació. En el primer cas estem davant d'un picat (l'objecte o el subjecte filmat està per sota de l'horitzontal de la càmera); en el segon fem un contrapicat (l'objecte o el subjecte filmat es situen per sobre de la càmera).

En principi podem dir que el picat i el contrapicat s'utilitzen per mostrar-nos una visió de dalt a baix o de baix a dalt. Si se'ns mostra el mar vist des d'un penya-segat, és lògic fer-ho a través d'un picat, i si se'ns descriu un rètol lluminós d'un edifici, és lògic fer-ho a través d'un contrapicat. Però moltes vegades aquests recursos són utilitzats amb finalitats narratives concretes, per produir determinats efectes sobre el públic. L'ús d'un o altre va relacionat a una voluntat d'empetitir (picat) o engrandir (contrapicat) un personatge en un determinat moment.

Una variant dels picats és el picat vertical o zenital, en que la càmera se situa, per sobre dels personatges d'una escena, a vegades per amagar la seva identitat.

Tipus de plans

Parlem d'*enquadrament* quan designem la realitat captada per la càmera dins dels límits rectangulars de cada fotograma. A partir d'aquí podem percebre que hi ha una escala de plans pràcticament infinita, d'acord amb les diferents distàncies entre la càmera i la situació o el subjecte a filmar. Els que convencionalment es citen i que prenen com a referència la figura humana són els següents:

Pla de detall: Apareix a la pantalla una part d'un objecte o del rostre humà. Respon a la idea d'accentuar al màxim les possibilitats expressives perquè redueix el camp de visió de la càmera i fixa imperativament l'atenció de l'espectador.

Primer pla: Ens mostra l'objecte sencer o tot el rostre d'un personatge. Vol ressaltar el gest, el matís interpretatiu d'un actor o actriu.

Construir imatges per conuiuere

Pla mig: Veiem la figura humana a l'alçada de la cintura (pla mig llarg) o a l'alçada del pit (pla mig curt). Permeten la presència de més d'un personatge.

Pla americà o tres quarts: Talla la figura a l'alçada dels genolls. Sembla que té el seu origen en els primers westerns, per mostrar que els personatges portaven pistola i cartutxera... En aquest pla interessen més els moviments i les paraules, que no pas els detalls expressius.

Pla general, sencer de conjunt: És el que ens mostra la figura humana sencera i situada en un espai obert, on es situa amb altres personatges.

Gran pla general: Ens ensenya l'espai total on es desenvolupa l'acció. Té un sentit clarament descriptiu, de referència global o de situació geogràfica.

Cal pensar, però, que la paraula pla en cinema té dos significats, la qual cosa és font de confusions. La primera accepció és la que fa referència a la que hem parlat fins ara, és a dir, a la manera com es presenten els objectes, els espais i els personatges. L'altre significat designa tot allò que la càmera ha filmat en una sola presa d'imatges, ja sigui de curta o llarga durada.

Un enquadrament que busqui la simetria entre dos elements o personatges buscarà aconseguir una sensació d'equilibri; mentre que una composició que situï els subjectes en diagonal voldrà manifestar tensió entre els personatges.

Profunditat de camp, camp i contracamp

La profunditat de camp és la zona de l'espai entre el primer objecte i l'últim que es veuen enfocats, de manera clara i nítida. Permet que apareguin en un mateix enquadrament objectes o personatges que estan a distàncies molt diferents de la càmera.



Orson Welles a *Ciudadà Kane* (1941), fa una veritable demostració d'aquest recurs. Podem posar com exemple l'escena que mostra la fotografia: Observem com tres personatges negocien l'adopció d'un nen que juga aliè al seu drama personal, al fons de les imatges i que l'espectador veu a través d'una finestra. La dualitat de les dues situacions reforça la tensió del que passa.

Entenem per camp tot allò que es veu en un pla a la pantalla, mentre que contracamp és allò que no es veu en el pla, però que té importància per a l'acció. A la pel·lícula *Els ocells* d'Alfred Hitchcock (1963), en el primer atac desencadenat pels animals contra la protagonista, el primer pla de Tippi Hedren a la barca és el camp que juga amb el contracamp que encara no coneixem i que és l'ocell que es llença cap a ella i l'ataca, en el pla següent.

Construir imatges per conuiuere

L'eix

L'eix cinematogràfic és la línia imaginària que uneix els personatges d'una mateixa acció. Un cop delimitat l'eix en un pla o seqüència concrets, el director l'ha d'adoptar com a norma. L'exemple més entenedor el tenim en les retransmissions de futbol. Les càmeres sempre s'han de situar a un costat de l'eix, perquè si no fos així podria desorientar els telespectadors, al veure com un equip en una acció va cap a la dreta i a la següent cap a l'esquerra. Si un director o un realitzador de televisió volen fer un **salt d'eix** caldrà que ho deixen ben clar als espectadors.

Muntatge i tipus de muntatge

El muntatge consisteix en *organitzar* una pel·lícula amb els múltiples plans que s'han filmat en el rodatge. Consta de dos aspectes diferents. Un més aviat mecànic, de *tallar i unir*, abans físicament amb tisores i adhesiu, a través de la moviola; avui mitjançant diferents programes d'ordinador. L'altre suposa tot un procés creador, en el moment d'escollir d'entre diversos plans d'una mateixa acció, donar un ritme lent o més viu a una escena.

Com es pot suposar, els plans d'un film es roden en un ordre que no coincideix mai amb el que ha de ser el definitiu.

Com que els diferents plans poden correspondre a preses diferents, cal vigilar que no es produeixin errades o incoherències en el vestuari, la decoració, l'hora del dia, els gestos, la disposició de les mirades, etc. Aquesta continuïtat que s'ha de mantenir s'anomena *raccord* i és controlada en el rodatge per l'**script**. Els errors, però, s'han succeït al llarg de la història del cinema, tal com podem veure en aquest vídeo <http://www.youtube.com/watch?v=A0h3nlOsZ4>

Tot això representa que un cop acabada la pel·lícula es tingui la sensació d'estar davant d'un gran trencaclosques, sobretot si pensem que hi ha directors que de cada pla en fan diverses preses, per després escollir la millor. Chaplin, per exemple, en feia entre tretze i divuit...

Cada pla va numerat, mitjançant un mena de pissarra anomenada claqueta, que es col·loca davant de l'objectiu quan comença el pla. A la claqueta va escrit el títol del film, el número del pla i de la presa. Tot el material filmat en brut, abans del muntatge, tot aquest enorme puzzle és l'anomenat *copió*.

El muntatge crea un temps propi. Aconsegueix fer normal que veiem en 90 minuts o en dues hores la vida sencera d'un personatge. I és que el cinema elimina els temps morts, innecessaris a través d'el·lipsis que l'espectador accepta com a lògiques. La reducció d'accions que no aporten valor al film contribueix a la creació d'un temps específic. En cinema, a més, quan una escena s'ajusta exactament al temps real sembla més llarga del que en realitat és.

Construir imatges per conuiuere

Pel que fa al muntatge, el pla és la unitat de muntatge que designa tot allò que la càmera ha filmat en una sola presa d'imatges, ja sigui de curta o de llarga durada. Justament si el pla és de llarga durada i mostra la totalitat d'un espai o una acció sense interrupcions se l'anomena pla-seqüència. Un famós pla-seqüència és l'inici de *Set de mal* d'Orson Welles (1957)
<http://www.youtube.com/watch?v=RaN4R6KRSY0>



Una escena és el conjunt de plans, relacionats entre si, on es desenvolupa una mateixa acció en un temps i en un lloc determinat. Un conjunt d'escenes que formen una unitat dramàtica es coneixen amb el nom de seqüència, que ve a ser com una mena de capítol dins la pel·lícula.

La tasca del muntatge és, potser, tan important com la de la direcció. És la base del llenguatge cinematogràfic. Determina el ritme, no només la velocitat, sinó la cadència justa de tota la pel·lícula i de cada seqüència. Per aconseguir els efectes desitjats pel director hi ha diferents tipus de muntatge: el lineal, el paral·lel, l'altern i el dialèctic.

El muntatge lineal és un tipus de muntatge que segueix una acció que es desenvolupa cronològicament. Es tracta d'un relat *a la manera tradicional*, que no es nota, que fa avançar l'acció.

En el 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 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.

El 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. Chaplin ens mostra el muntatge dialèctic en les primeres imatges de *Temps Moderns* (1936), quan incorpora al costat d'unes imatges d'obriers, que van a les fàbriques, unes imatges d'un ramat de bous.

La llum

Construir imatges per conuiuere

La llum és l'element imprescindible per al cinema i qualsevol expressió audiovisual. Sense llum no pot haver cinema. La il·luminació crea ombres, envelleix o rejuveneix i crea efectes psicològics en els personatges.

En els inicis del cinema es rodava a l'aire lliure aprofitant les hores de màxima llum solar, i això provocava ombres i llums de manera incontrolada. Després es filmava en estudis sense sostre i amb una mena de cortines transparents que matisaven l'entrada de la llum. De seguida es va entendre que la llum era un element expressiu de primera magnitud, el seu control conferia un sentit expressiu a les imatges.

Avui els films s'acostumen a rodar en els estudis amb llum artificial, imprescindible per matisar les ombres i il·luminar les zones que s'interessa destacar. En els rodatges 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.

Una llum creuada entre dos focus o reflectors sobre un personatge aconseguirà nitidesa perquè no es produeixen ombres. Una llum picada 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. Una llum des de baix, contrapicada, ressaltarà les ombres exageradament com passa a les pel·lícules de terror. Amb el contrallum —el focus instal·lat davant la càmera, d'esquena al personatge que volem gravar— s'aconsegueix transferir un toc misteriós. La llum frontal, situada darrera la càmera, tendeix a *aixafar o deixar plans* l'objecte o persona filmats; mentre que la llum lateral remarca les siluetes i el contorn, donant més relleu al pla, en deixar una part de l'objecte a l'ombra.

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.

El tractament del temps en el cinema

Si els guionistes d'un film opten per l'ordre cronològic per explicar una història, els fets es narren en el mateix ordre en què van succeir. De vegades se'ns explica un fet minut a minut, però més endavant es resumeix amb poques paraules o amb un recurs el que ha passat en una setmana, en un o en vint anys, i tot sense trencar la linealitat del relat.

Construir imatges per conuiuere

Els salts en el temps s'anomenen el·lipsis i la seva funció és comprimir el temps. L'habilitat del director/a o del muntador/a fa resoldre de manera visual aquest salts. A vegades es fa amb els fulls d'un calendari que van passant o amb titulars de diaris al llarg d'un període de temps.

També es pot donar la distensió del temps, tot i que és molt més estrany. Un exemple el tenim en la seqüència de les escales d'Odessa del film *El cuirassat Potemkin* d'Eisenstein (1925), <http://www.youtube.com/watch?v=Ps-v-kZzfec>. En aquesta seqüència els fets duren més que en temps real. Veiem com una multitud acomiada els mariners revoltats, sobtadament es produeix una càrrega policial que provoca innombrables víctimes. El director, Eisenstein, fragmenta l'escena en un gran nombre de plans que corresponen a diferents subjectes que pateixen una tragèdia personal que sumades conformen una gran tragèdia del poble, i veiem també la imatge dels soldats, impertorbables, símbol del poder capitalista que no demostra cap pietat.

En certes ocasions, però, ens trobem amb què el film no segueix l'ordre cronològic i es retrocedeix en el temps, és l'anomenat *flash-back* o salt enrere. Costa, en canvi, de trobar exemples de *flash-forward* o salt endavant que vindria a ser un salt cap al futur, una imatge que estaria situada amb posterioritat als fets que es narren.

La descripció en cinema

En una novel·la, en un conte, en un relat literari sovint el narrador deixar d'explicar-nos accions o s'aturen els diàlegs, i ens fa descripcions de personatges, d'ambients o d'objectes. En canvi, en l'expressió audiovisual, en el cinema podem trobar descripcions de paisatges o d'ambients sense acció ni diàlegs en una determinada presa, però resulta estrany. El que és més freqüent és presentar-nos accions, diàlegs i ambient a la vegada.

De totes formes, el cinema posseeix un seguit de recursos per avisar l'espectador que tal objecte, tal expressió, tal element són importants per al desenvolupament de la trama. Per exemple, l'allargament de la durada d'un pla per tal de fixar l'atenció en allò que hi apareix, o la repetició de diferents plans sobre el mateix objecte, un moviment en *tràveling* lent de la càmera o una panoràmica lenta.

Tant en cinema com en televisió en algunes ocasions es fa servir un recurs anomenat càmera subjectiva. Consisteix en mostrar alternativament la mirada del personatge, i els objectes o subjectes que mira. El públic entén que el que es veu en pantalla és el que veu el personatge.



Construir imatges per conviure

Una altra tècnica de narració subjectiva —no gaire cinematogràfica, per cert— és la **veu en off**. En la veu en off un personatge parla i va donant la seva visió dels fets. S'ha utilitzat en infinitat de pel·lícules com *La Plaça del Diamant* de Francesc Betriu (1981), *Rebeca* d'Alfred Hitchcock (1940) o *El temps a les seves mans* de George Pal (1960).

Cinema i música

Anys abans que els germans Lumière organitzessin la famosa projecció de les seves pel·lícules al Saló Indien de París, l'any 1895, Edison ja havia intentat fabricar un aparell que reproduís imatge i so al mateix temps. Les dificultats tècniques van fer que abandonés el projecte i el reprengués temps més tard, però investigant només formes de reproducció d'imatges, sense so. Els pioners del cinema mai no tingueren la intenció que les pel·lícules fossin mudes, el seu veritable anhel era aconseguir reproduir so i imatge amb un mateix aparell.

Malgrat que es diu que el cinema mut o silent va protagonitzar els primers trenta-dos anys de la història del cinema, la música havia acompanyat les projeccions cinematogràfiques des dels seus inicis, ja sigui sincronitzant discos de gramòfon amb les imatges —amb no gaire èxit, la veritat— o amb músics acompanyant les imatges a la mateixa sala de projecció. Durant el temps del cinema silent (1895-1927), hi havia la idea en l'ambient que si la capacitat expressiva i evocadora de la música no estava incorporada al cinema només era una qüestió de temps, una dificultat tècnica passatgera, que s'acabaria arreglant.

L'any 1927, amb *El cantor de jazz* es va començar a utilitzar el que avui anomenem banda sonora. Al començament, la música no era més que la novetat i consistia en cançons, números musicals a l'estil del music-hall de les revistes de Broadway.

La veritable tasca de creació d'un llenguatge musical propi de la cinematografia l'hem d'anar a trobar a Hollywood a principi dels anys trenta. El primer gran compositor que fa música al servei de l'estructura del film és Max Steiner (1888-1971), un immigrant jueu vienès que va arribar a Amèrica l'any 1914. Steiner introdueix en el cinema l'ús del leitmotiv (motiu conductor) a la manera wagneriana, amb temes individuals per als personatges principals, els paisatges o les situacions, i amb una música permanent en segon terme, com una cortina de fons contínua. El leitmotiv funciona per associació. La primera vegada que sona el tema musical apareix acompanyant un personatge (el bo, el dolent, el monstre...), una situació (crim, amor, guerra...), un ambient... El poder evocador i emotiu de la música fa que aquests sons quedin en la memòria del públic, de manera que quan tornin a sentir-se, li crearan automàticament una associació mental que reforçarà la intensitat i el significat de les imatges que veurà.

Construir imatges per conuiuere

Argument, guió i estructures argumentals

En qualsevol producció audiovisual, tant si es tracta d'un reportatge, d'un documental o d'una pel·lícula, sempre es parteix d'una idea prèvia o conjunt d'idees que es concreten en imatges i sons. El guió és el suport on s'especifica tot l'entrellat de la pel·lícula, després en tornarem a parlar més detingudament. Abans, però cal diferenciar entre el tema i l'argument, conceptes fonamentals en tot procés creador.

El tema i l'argument es concreten i desenvolupen en els dos tipus de guió que trobem en el cinema: el guió literari i el tècnic. Mentre que el guió literari inclou el diàleg i les situacions en què intervenen els personatges —és el més semblant a una obra de teatre—, el guió tècnic conté, a més, els moviments de càmera, el tipus i la durada dels plans.

En els dos tipus de guió la història apareix estructurada per seqüències i escenes. Seguint amb símil de la gramàtica que hem fet servir anteriorment, podríem dir que cada pla equival a una frase, un conjunt de plans equival a una escena i un conjunt d'escenes equival a una seqüència. Aquests elements es poden separar per diferents procediments que constitueixen els signes de puntuació cinematogràfics: en el tall sec (avui el més habitual), les imatges d'un pla succeeixen les de l'anterior sense cap trànsit. Els fosos consisteixen en el tancament d'una imatge en negre, mentre la següent surt de la foscor de la pantalla. En els encadenats la nova imatge es superposa a l'anterior que va desapareixent. La fosa en iris (pròpia del cinema mut) consisteix en què la imatge es clou en diafragma sobre un punt lluminós central, és a dir, una rodona que es va tancant. En la cortineta, la nova imatge desplaça horitzontalment o verticalment l'anterior. L'escombrada es realitza amb un moviment de càmera ràpid que ens porta de la primera a la segona imatge.

Per començar a construir una pel·lícula la primera cosa que cal tenir és **l'argument**, és a dir una història per explicar, ja sigui original o basada en un text literari previ. A partir d'aquí es passa a la redacció de l'escaleta, un text que desenvoluparà la idea i ens concretarà en quin temps passa la història, on passa, quins personatges hi surten, en quins ambients es mouen. A mesura que els guionistes vagin definint més el projecte —que vol dir concretar els detalls, definir les situacions, caracteritzar els personatges, incloure els diàlegs, etc.— s'acostaran a completar el guió literari. Per tal que aquest quedi finalitzat cal que contingui la distribució de la història a relatar en escenes i seqüències, així com el ritme de la intriga per mantenir fins al final l'interès dels espectadors.

Una vegada s'ha enllestit el guió literari s'entra en l'elaboració del guió tècnic, on hi intervé activament el director i on s'hi afegixen instruccions tècniques precises sobre el tipus de plans, l'angulació, els moviments de càmera, els efectes sonors, els efectes especials, el decorat, el vestuari, aspectes d'ambientació interior i exterior o la música corresponent a cada part. Convindrà especificar de manera molt detallada aquestes instruccions tècniques al costat de cada fragment del guió literari. El text que en resultarà serà com un llibre d'instruccions per als equips de rodatge i de muntatge.

Construir imatges per conuiuere

Sovint, la informació que conté el guió —tant el literari com el tècnic— es presenta en dues columnes. A la de l'esquerra hi figura tot el que s'ha de veure i a la dreta tot el que s'ha de sentir (sons, sorolls, diàlegs i música). En canvi, hi ha directors que prefereixen *dibuixar la idea* per tal de precisar pla a pla la composició, l'angle d'enquadrament, el decorat, la posició dels personatges etc. que després se seguirà, al peu de la lletra, amb l'objectiu de la càmera en el moment del rodatge. El dibuix no acostuma a ser gaire elaborat, però és suficient per fer-se una idea del treball a desenvolupar. Aquesta sèrie de dibuixos s'anomena *storyboard* i és molt emprada en els films d'animació i de ciència-ficció.



Un altre concepte que cal tenir en compte, malgrat no es correspon en l'elaboració de la pel·lícula, sinó justament en la seva exhibició, és la sinopsi argumental. Per definir-la podem dir que és el resum del relat de l'obra audiovisual que s'adreça als espectadors perquè tinguin una noció de l'argument de la pel·lícula.

La novel·la ha estat, i segueix sent, font inesgotable d'inspiració d'històries cinematogràfiques. No és d'estranyar, doncs, que les estructures narratives literàries habituals les trobem també al cinema. Quines són aquestes estructures que es repeteixen molt sovint? Vegem-les.

a) Estructura lineal. Un noi i una noia es troben; apareix l'enamorament; sorgeixen dificultats que semblen que són impossibles de solucionar; finalment, però, tot se soluciona i el final és feliç.

b) Visitants. Una personatge o varis s'introdueixen en una família, comunitat, poble o ciutat, o fins i tot el mateix planeta Terra. A partir d'aquest moment s'operen conflictes que portaran a uns canvis que seran admesos o rebutjats per la societat receptora.

c) Missió o recerca. Davant d'una situació d'emergència o d'extrema preocupació, una personatge, especialment preparat, rebrà l'encàrrec d'una

Construir imatges per conviure

missió. Caldrà superar greus dificultats, si bé, finalment, s'aconseguirà l'objectiu.

d) Història – riu. Un o més personatges emprenen un viatge per diverses causes, com ara trobar la llibertat individual, lluitar per la justícia, aconseguir unes noves terres on instal·lar-se, fugir d'un perill... El final pot ser feliç o quedar obert.

e) Biografia o *biopic*. Reproducció d'esdeveniments biogràfics de personatges coneguts o interessants de donar a conèixer. Es tracta d'una línia argumental adequada per realitzar films històrics, musicals o científics.

Cal especificar, però, que hi ha molts films que no responen exactament a aquests línies argumentals, com també n'hi d'altres que presenten diverses variacions sobre els eixos temàtics que acabem de descriure.

Pel que fa als **recursos humans**, hem de dir que hi ha col·laborat **quatre professors**: el tutor del grup va coordinar en tot moments les activitats d'aprenentatge i creació. Els professors de Música i Tecnologia, va col·laborar amb l'alumnat en el moment de l'edició, i el professor d'audiovisuals va desenvolupar a nivell teòric amb l'alumnat el llenguatge i les tècniques audiovisuals.

Finalment, en l'apartat dels recursos materials, hem de dir que vam utilitzar els següents:

- Dues càmeres
- Un ordinador per editar el material gravat
- Un ordinador i una pantalla per descriure els recursos audiovisuals
- El bloc de llenguatge audiovisual:
<http://llenguatgecinematografic.wordpress.com/>
- Els alumnes van disposar cadascun d'ells del manual Ambrós, A.; Breu, R. (2007) *Cinema i educació*. Barcelona: Graó.