

Podem repartir tot el contingut del llenguatge cinematogràfic en set blocs: punts de vista, moviments de càmera, enquadrament, plans, el camp, il·luminació i muntatge.

Punts de vista:

Podem definir la càmera com l'ull de l'espectador. Per tant, l'espectador veu allò que la càmera vol mostrar-li. El que l'espectador veu no és quelcom que s'esculli a la lleugera, s'han de tenir en compte dos factors: l'estètica i, més important i per sobre de l'anterior, el **valor narratiu**.

Què és el valor narratiu? Com a la literatura, un metratge és una narració, en aquest cas mitjançant el llenguatge cinematogràfic. Si varia la forma de la narració, és a dir, depenent de quines tècniques o maneres de fer del llenguatge cinematogràfic utilitzem, canviarà el seu valor.

En el cas del punt de vista, podem escollir-ne entre dos: tercera persona (punt de vista objectiu) i primera persona (punt de vista subjectiu). Cada punt de vista té una càrrega emotiva i un significat diferent.

Quan la càmera adopta un punt de vista en tercera persona, és a dir, com un espectador extern que observa l'acció, s'anomena **càmera objectiva**. Quan la càmera adopta un punt de vista en primera persona veiem el que veu un dels personatges del metratge, és a dir, ens col·loquem en el seu lloc. Aleshores s'anomena **càmera subjectiva**. Aquesta té una càrrega emocional narrativa molt més forta que l'anterior.

Moviments de càmera:

Dins del llenguatge cinematogràfic, un cop assolits els diferents punts de vista que la càmera (recordo que actua com a ull de l'espectador) pot adoptar, necessitem conèixer els moviments de càmera.

La càmera pot trobar-se en dos estats dins d'aquest àmbit: immòbil o mòbil.

Quan es troba immòbil s'anomena **càmera fixa**. En aquest estat, la càmera resta sobre un suport i enregistra tot el que passa enfront seu.

Quan la càmera esdevé mòbil, distingim tres tipus de moviments: panoràmic, tràveling i moviment lliure.

Un **moviment panoràmic** és un gir de la càmera sobre el seu propi eix. En distingim tres tipus: horitzontal, vertical i oblic. Generalment serveix per a descriure escenaris o relacionar dos conceptes, en una mateixa escena, que no apareixen en el mateix enquadrament (més endavant explicarem què és l'enquadrament).

El **tràveling** (tràveling en Anglès) és un moviment que trasllada la càmera d'un punt en un espai a un altre. Sol fer-se mitjançant rails, però també es pot realitzar amb un vehicle o amb la càmera en mà. Diferenciem dos tipus de tràveling principals: frontal i lateral.

El tràveling lateral té lloc quan la càmera es mou paral·lela a allò que vol mostrar. Per exemple, si ens imaginem una noia (la protagonista) corrents per un carrer, la càmera podria fer un tràveling lateral, seguint la protagonista de perfil, mostrant-nos la seva carrera.

El tràveling frontal té lloc quan la càmera es mou endavant o enrere. Pot ser que segueixi un personatge que es mou, o que s'apropi a aquest, o bé que s'allunyi. També pot utilitzar-se com a càmera subjectiva i posar-se en el lloc d'una persona o objecte que es desplaça.

Finalment, trobem un tercer tipus de moviment que es dona mitjançant el tràveling. És el tràveling circular. Aquest és menys comú que el frontal i el lateral. Té lloc quan la càmera gira entorn de allò (sigui una persona o un objecte) que ens vol mostrar.

Finalment, tenim el **moviment lliure**. Consisteix en el moviment de la càmera per l'espai sense concórrer a un únic tipus de moviment. Es pot desplaçar en horitzontal, vertical, de forma obliqua, girar sobre el seu propi eix o entorn de l'eix de l'acció... Usualment, aquest tipus de moviment, es realitza mitjançant una grua, però també pot fer-se amb la càmera en mà, o utilitzant drones, o bé utilitzant la tècnica de l'steadycam.

L'steadycam és una càmera assessorada per tal d'estar subjecte a l'espatlla de l'operador. Utilitza cinturons i suports lleugers per a evitar vibracions durant el moviment. Amb aquest mecanisme, l'operador pot caminar, o

fins i tot córrer per l'espai, sense que la càmera trontolli massa i el vídeo és vegi molt mogut. Amb aquesta tècnica es poden combinar moviments panoràmics amb moviments de tràveling.

Enquadrament:

La càmera té uns límits físics, horitzontals i verticals. Quan mirem un metratge només veiem el que aquests límits ens permeten. L'enquadrament és l'espai marcat per aquests límits físics de la càmera on es mostrarà el que hem enregistrat. Allò que no veiem però que hi és s'anomena fora de camp, ja que es troba fora del camp de visió de l'enquadrament, i allò que veiem s'anomena camp. Però, qui decideix l'enquadrament? Per què?

Encara que el director tingui l'última paraula, tot l'equip tècnic pot aportar els arguments necessaris per a prendre aquesta decisió. L'espectador mai escollirà el que veu. Se li mostraran les imatges prèviament enquadrades de manera que només vegi el que es troba dins de l'enquadrament i, si és important, que percebi el que hi ha fora de camp. Tot segons l'interès de l'equip de realització del metratge.

Existeixen unes regles i un vocabulari tècnic que ajuden a determinar la manera en la qual enquadrem la realitat. Parlem dels **plans i l'angle d'enquadrament**.

L'angle d'enquadrament és el punt i la direcció en què col·loquem la càmera respecte a l'objecte filmat. Els principals angles d'enquadrament són: normal, picat, contrapicat, zenital i nadir.

L'angle normal o neutre és quan la càmera se situa a l'altura dels ulls del personatge o a l'alçada de l'objecte, paral·lela al terra. En el cinema japonès, l'angle normal o neutre consisteix a situar la càmera a uns certs pams del terra, mantenint-la també paral·lela a aquest.

L'angle picat és quan la càmera es situa per sobre de l'altura dels ulls del personatge o bé de l'objecte però sense estar cap per vall. És a dir, la càmera, que es trobava paral·lela al terra, ara s'ha inclinat cap avall entre 1° i 89°. De manera que, encara que es trobi per sobre de l'altura dels ulls del subjecte o de l'objecte, seguirà apuntant-lo amb la lent. Aquest tipus d'angle pot servir per empetitir un personatge o fer-lo semblar més inferior i/o indefens, o també per a mostrar una perspectiva diferent i més àmplia d'un paisatge, interior, decorat, etc.

L'angle contrapicat és el contrari que l'angle picat (com bé dona a entendre el seu nom). En aquest cas la càmera es situa per sota de l'altura dels ulls subjecte o de l'objecte a gravar, però sense situar-se completament per sota del subjecte o de l'objecte en si, com si ens trobéssim estirats panxa enlaire. També s'inclina entre 1° i 89°, però aquest cop cap amunt, com si alcéssim la vista per veure alguna cosa més alta o que es troba més a munt que nosaltres. Per tant, encara que la càmera es trobi per sota de l'altura dels ulls del personatge o de l'objecte, seguirà apuntant-lo amb la lent. Aquest tipus d'angle fa guanyar presència al personatge o l'objecte enregistrats. Pot ser utilitzat per realçar o magnificar el personatge o bé per a fer-lo semblar malèvol i amenaçador.

L'angle zenital és quan la càmera es troba completament per sobre del subjecte o de l'objecte en qüestió, totalment perpendicular al terra, com si fóssim un ratpenat que penja cap per vall i miréssim el que hi ha just sota nostre. També se l'anomena vista d'ocell per l'efecte de visió aèria que crea.

L'angle nadir és el contrari de l'angle zenital. Aquest tipus d'angle és poc utilitzat per a enregistrar personatges, ja que normalment, sota els peus d'aquests, sol haver-hi un terra ferm que, per qüestions físiques, la càmera no pot travessar per a col·locar-se en la posició adequada. Però si sota el terra que trepitja el personatge hi ha un espai buit on hi pugui caber la càmera i, per exemple, el sòl que trepitja és de vidre o està fent equilibris sobre una corda tensa, aleshores podem utilitzar l'angle nadir. La sensació que transmet a l'espectador, en aquest cas on utilitzàvem càmera objectiva, pot ser un pèl estranya i irrealista. Ara bé, si utilitzem l'angle nadir en un cas on la càmera és subjectiva i, per tant, el personatge està mirant alguna cosa que es troba just sobre d'ell, aleshores l'espectador no tindria aquella sensació irrealista.

Plans:

Distingim diferents tipus de plans. Els més importants són: gran pla general, pla general, pla conjunt, pla sencer, pla americà, pla mig, pla mig curt, primer pla, primeríssim primer pla i pla detall.

Gran pla general: Mostra un gran escenari o una multitud. Les figures humanes són recollides en contextos tant amplis que es dóna més rellevància al context que a les figures. Té un valor descriptiu i pot adquirir un valor dramàtic si, per exemple, es pretén destacar la soledat de l'home respecte al medi.

Pla general: Mostra amb detall l'espai que envolta el subjecte. Pretén descriure al subjecte en l'espai que l'envolta.

Pla conjunt: Mostra el subjecte més d'aprop que el pla general i pretén mostrar la interacció d'aquest amb tot allò que l'envolta.

Pla sencer: Mostra el subjecte del cap als peus. Té una funció presentativa i/o descriptiva, és a dir, pot servir per presentar un personatge i per descriure'l.

Pla americà: Anomenat també pla 3/4, enquadra al subjecte des del cap fins als genolls. Se l'anomena pla americà perquè es va començar a utilitzar en les pel·lícules de l'antic oest, per tal de mostrar el vaquer i el seu revòlver amb més detall que un pla sencer.

Pla mig: Enquadra al subjecte des del cap fins la cintura. Correspon a la distància de relació formal entre dos subjectes. És a dir, si dues persones es troben de front, el pla mig, utilitzat com a càmera subjectiva d'un dels subjectes, representaria la visió que té el subjecte de l'altre que té enfront. Una visió amb una càrrega emotiva no gaire forta. Permet contextualitzar una mica el subjecte amb l'entorn.

Pla mig curt: Enquadra al subjecte des del cap fins la meitat del tors. És un pla intermedi entre el pla mig i el primer pla. Correspon a la distància de relació personal entre subjectes. Descontextualitza al subjecte de l'entorn, fent que és fixem més en la figura i augmentant la intensitat del fragment de metratge i la càrrega emotiva, sense arribar al nivell que proporciona el primer i el primeríssim primer pla.

Primer pla: Enquadra al subjecte des del cap fins als hombros. Correspon a la distància de relació íntima entre subjectes. Mostra confidencialitat respecte al subjecte que es mostra. Augmenta la intensitat del fragment del metratge i té una càrrega emotiva superior a la del pla mig curt.

Primeríssim primer pla: Enquadra el rostre del subjecte, des de l'arrel del cabell fins la barbeta. Correspon a la mínima distància entre subjecte i espectador (o un altre subjecte que es trobi en front en cas de que la càmera sigui subjectiva), creant un ambient de confidencialitat i intimitat total. És el clímax de la càrrega emotiva.

Pla detall: Serveix per centrar l'atenció de l'espectador en, com diu el seu nom, detalls, tant del subjecte com d'un objecte. Per exemple: un ull, uns llavis, un botó, una tecla d'ordinador, etc.

Combinant els diferents plans amb els angles que hem explicat obtenim un extens ventall de possibilitats a l'hora de narrar l'acció i transmetre segons quines emocions i en quin grau d'intensitat.

El camp:

El **camp** és tot allò que la càmera pot enregistrar dins d'un enquadrament determinat. El contrari del camp, és a dir, allò que la càmera no pot enregistrar dins d'un enquadrament determinat, però que hi és i pot afectar al metratge, i fins i tot formar-n'hi part, s'anomena **fora de camp**.

Per a crear diferents expectatives del que veiem en pantalla podem recurrir a "jugar" amb el fora de camp. Per exemple: mostrant el que hi ha darrere de la visió del subjecte mitjançant un mirall de l'atrezzo; o en cas que el subjecte es trobi frontal a la càmera, mostrar el que hi ha darrere seu, centrant l'atenció de l'espectador en el subjecte o no.

Per a crear els efectes anteriors apareix un nou concepte anomenat **profunditat de camp**. És la distància que hi ha des de l'objecte més proper a la càmera i el més llunyà que es veuen nítids en pantalla. Parlem de nitidesa referint-nos a allò que es troba enfocat dins el camp. Allò que no és nítid és borrós, és a dir, està desenfocat. Si

aquesta distància és molt gran, direm que tenim molta profunditat de camp. Si aquesta distància és molt petita, direm que tenim poca profunditat de camp.

La profunditat de camp varia segons l'objectiu, el diafragma i el sensor de la càmera.

L'objectiu de la càmera determina la **distància focal** i el **punt d'enfocament**. Si utilitzem distàncies focals angulars (és a dir, amb molt angle de visió) tindrem més profunditat de camp. Si utilitzem distàncies focals llargues (menys angle de visió) en tindrem menys. Respecte al punt d'enfocament, com més proper és, menys profunditat de camp tenim. Com més llunyà és, menys profunditat de camp tenim.

El **diafragma** també determina la profunditat de camp. Si el diafragma és molt tancat, tindrem més profunditat de camp. Si el diafragma és molt obert, tindrem menys.

El **sensor** de la càmera influeix també en la profunditat de camp. Quan més gran és el sensor, menys profunditat de camp tenim. Quan més petit és el sensor, en tenim menys.

La profunditat de camp es pot utilitzar, per exemple, per mostrar diferents subjectes i/o objectes, importants per a l'argument o d'interès per a l'espectador, que es troben en un mateix pla a diferents distàncies l'un de l'altre. Un exemple és: tenim un personatge enquadrat amb un pla mig, el qual es veu nítid (està enfocat, és dins la profunditat de camp). Més enrere trobem un altre personatge, enquadrat dins del mateix pla com si fos un pla sencer, i el veiem borrós (està desenfocat, és fora de la profunditat de camp). Podem desviar l'atenció del primer personatge al segon canviant la profunditat de camp. És a dir, desenfocant el personatge que en un inici es veia nítid i enfocant l'altre personatge que en un inici es veia borrós. D'aquesta manera, el personatge que en un inici estava enfocat, ara es veurà borrós, i el personatge que en un inici estava desenfocat, ara es veurà nítid. Així hem assolit l'objectiu de desviar l'atenció de l'espectador del personatge més proper a la càmera al més llunyà.

Muntatge:

El muntatge és la **combinació dels plans**, que al seu torn esdevenen escenes. Dóna la sensació a l'espectador de que és la mirada natural que tindria qualsevol observador de l'escena. Però, és realment així? No.

El muntatge d'un metratge segueix un ordre establert pel storyboard, sigui el que sigui. Tant pot ser que la trama segueixi un ordre cronològic, o bé a la inversa, o que hi hagin salts temporals, etc. Durant el rodatge, l'ordre en que es roden les diferents escenes del metratge no té perquè seguir l'ordre establert pel guió o el storyboard, sinó que segueix un pla de rodatge. El pla de rodatge és una guia confeccionada per l'equip de realització del filme que pretén organitzar el personal i indicar que s'ha de rodar a cada sessió. Aquesta guia intenta reduir el cost de producció i adaptar-se a la màxima comoditat possible de l'equip en tot moment. És a dir, fent ús d'un exemple, si cal rodar en una certa localització que al metratge apareix dues vegades, una en una escena al principi i una en una escena al final d'aquest, es rodaran ambdues escenes durant el període en el que l'equip de realització es trobi a la localització en qüestió. Així estalvien temps i diners. Gràcies al muntatge no cal rodar les diferents escenes en l'ordre establert, si així és menys costós.

Retornant a la pregunta inicial, el muntatge no intenta imitar la mirada natural d'un espectador extern a l'acció però que l'està veient en directe. És a dir, imaginem que hem quedat amb dos amics en un bar. Ells dos estan asseguts l'un al costat de l'altre enfront nostre. En algun moment de la cita, ells dos tenen una conversa sense la nostra participació, i nosaltres els observem parlar. En aquest cas nosaltres aniríem dirigint la mirada d'un costat a l'altre cada vegada que a un dels nostres amics li toqués parlar. Si enregistréssim la conversació des del nostre punt de vista imitant la nostra mirada natural (seria càmera objectiva, per cert, perquè en aquest moment no formem part de l'acció, som un observador extern) la càmera es mouria d'un costat a l'altre cada vegada que a un personatge li toqués parlar. Això crearia un efecte de mareig en l'espectador i, a més, obligaria als actors a fer una pausa cada cop que la càmera rotés i, per tant, la conversació no seria fluida, natural. Quina és l'alternativa? En cinema i televisió el què es sol fer és anar alternant plans curts i gairebé frontals d'ambdós personatges que estan conversant (retornant a l'exemple d'abans). Normalment, cada vegada que un personatge expressi alguna cosa, el veurem a ell en pantalla. Quan hagi acabat d'expressar-se, aleshores el pla canviarà i veurem a l'altre personatge i la seva reacció. Així, la conversació podrà ser fluida i semblar natural i l'espectador no es perdrà cap detall de les expressions dels personatges.

En alguns casos, però, la càmera sí que imita la mirada natural o bé enregistra en un sol pla diverses accions que van succeint contínuament. Aquest tipus de gravació l'anomenem **pla seqüència**. No és cap tipus de pla com els que hem vist anteriorment, ja que dins d'un pla seqüència podem trobar que la càmera es mogui lliurement per l'espai (moviment lliure) i s'apropi o s'allunyi dels subjectes o objectes que pretén enregistrar i, per tant, doni lloc a diferents plans de forma continuada, sense necessitar posteriorment el muntatge. El pla seqüència augmenta la càrrega emotiva del fragment del metratge en general, ja que transmet més realisme a l'espectador i aquest pot arribar a sentir que es troba allà, a l'acció del film. Per exemple, si rodem una festa i volem transmetre l'ambient de bon rotllo que hi ha, el pla seqüència ajudaria a que aquesta sensació arribés encara més a l'espectador, ja que per a ell seria com si estigués passejant per la festa i observant el que està passant. Un altre exemple el trobem en algunes pel·lícules de thriller o terror. Imaginem que una noia és perseguida per un assassí i, finalment, aquest l'enxampa i la mata. Si ho rodem amb un pla seqüència, l'espectador sentirà més angustia, preocupació i nervis pel benestar de la noia i, a més a més, en el moment del crim, transmetrem una sensació d'impotència a l'espectador, similar a la que sentiria la noia al no poder fer res per evitar la seva mort.

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 quina altra la muntem. Rep aquest nom a causa del primer cineasta que va posar en pràctica aquesta tècnica, Lev Kuleshov, d'origen rus. Kuleshov va mostrar davant d'un grup de gent una seqüència on apareixia un pla de la cara d'un actor amb la mateixa expressió tota l'estona seguit de tres plans totalment diferents. En el primer cas, després del pla del rostre de l'actor mostrava un pla d'un plat de sopa. En el segon cas, després del pla de l'actor mostrava un taüt. En el tercer cas, després de la cara de l'actor mostrava una nena jugant. Tot i que el pla de l'actor era idèntic en els tres casos i, quan es va rodar, l'actor no mirava a cap de les situacions dels altres plans esmentats, els espectadors van assegurar que l'expressió de l'actor canviava a cada escena, depenent del que suposadament mirava. D'aquesta manera Kuleshov demostrà que el muntatge pot canviar totalment el significat d'un pla malgrat la intenció amb la qual es va rodar.

Un altre tipus de muntatge, creat per Sergei Eisenstein, és el **muntatge dialèctic**, també anomenat muntatge ideològic, expressiu o d'atraccions. Consisteix en que, arrel de la successió de dos plans, en sorgeixi una idea en comú. A diferència de l'efecte Kuleshov, que deia que el pla conseqüent podia canviar el significat de l'anterior, el muntatge dialèctic consisteix en crear una idea comuna entre els dos plans. Per exemple, en els últims instants de La Huelga, de Eisenstein, intercala imatges de vaques degollades a l'escorxador en la seqüència de la massacre dels obrers per part de la policia. D'aquesta manera Sergei pretén inculcar en la ment de l'espectador la idea de la barbàrie sanguínia que dugué a terme la policia amb els obrers, com si degollessin vaques en un escorxador.

També existeix un tipus de muntatge que consisteix en intercalar plans i/o escenes de dues o més accions que succeeixen al mateix temps (en la mateixa seqüència) però en llocs diferents. L'anomenem **muntatge altern**. Un exemple d'aquest tipus de muntatge el trobem en la pel·lícula Notorious, d'Alfred Hitchcock, traduïda a Espanya com Encadenados. Mentre que els protagonistes es troben en la bodega d'una mansió descobrint l'urani que fan servir els nazis, al mateix temps, al saló de dalt on s'està duguen a terme una celebració s'està esgotant el xampany, per tant, en algun moment proper algú haurà de baixar a la bodega a buscar més xampany i descobrirà als protagonistes amb les mans a la massa.

El **muntatge paral·lel** és similar al muntatge altern, però, en aquest cas, la intercalació és de diferents accions que passen en temps i localitzacions diferents, mentre que en el muntatge altern succeïen al mateix temps. Un exemple d'aquest tipus de muntatge el trobem a Intolerance, de David Wark Griffith. A les escenes finals veiem com Griffith intercala diversos esdeveniments, que tenen lloc en diversos moments de la història de la humanitat i en situacions diferents, amb una idea en comú, la intolerància és una constant en la història de la humanitat.

Per finalitzar, parlarem de la **continuitat o raccord**. Per raccord entenem la relació entre un pla i el següent en el muntatge. Com hem mencionat abans, sovint els diversos plans d'una escena, en la realitat, no solen estar gravats en el mateix moment. Per tant cal tenir en compte tots els elements que componen l'escena per tal de que, quan l'espectador vegi el metratge després de passar per la postproducció, tingui la sensació de que l'acció és contínua, encara que, per exemple, una persecució hagi estat rodada en diferents dies. Un ofici dins del món del cinema i la televisió és el d'encarregar-se de dur a terme aquest registre de tots els elements d'una escena

per tal de que aquesta, si es roda en diversos moments, sigui coherent quan es mostri a l'espectador. Quan es dóna el cas que un dels elements d'un pla falta, canvia o sobra en el següent, parlem d'un **error de raccord**. Usualment l'espectador no se n'adona d'aquest error si està molt capficat en la trama, a no ser que aquest sigui molt greu.

Il·luminació:

Finalment, dins el llenguatge cinematogràfic, trobem la il·luminació. La llum és un element imprescindible per al cinema i qualsevol tipus d'expressió audiovisual. Sense llum no pot haver-hi cinema (perquè sinó estaríem a les fosques i no es veuria res). Depèn de com "juguem" amb la llum podem crear ombres, envellir o rejuvenir i crear efectes psicològics en els personatges.

En el cinema en blanc i negre, alguns cineastes van aconseguir dominar el món de les llums i les ombres, donant a aquesta darrera un paper protagonista. Actualment, les produccions audiovisuals acostumen a rodar-se en estudis dotats de llums artificials que proporcionen a l'equip de realització del film un control absolut de la il·luminació. En els rodatges a l'exterior s'utilitzen també llums artificials i pantalles per a reflectir i redirigir la llum natural.

L'encarregat de crear les condicions lumíniques adequades per a allò que s'està tractant de comunicar és el **director de fotografia**. Per a dur a terme aquesta tasca, a més a més de l'ajuda de tècnics i altres membres de l'equip de realització de la pel·lícula, necessita els coneixements adequats.

La direcció de la llum:

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

Una **llum picada** 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.

Una **llum contrapicada**, des de baix, ressaltarà les ombres exageradament, com passa per exemple a les pel·lícules de terror.

Amb el **contrallum** -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.

La **llum frontal**, situada darrera la càmera, tendeix a aixafar o deixar plans l'objecte o persona filmats.

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 qualitat de la llum:

La **llum d'interior o artificial** molt baixa transmet la impressió d'un ambient de pobresa o angonya, una llum amb focus és 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.