Llenguatge audiovisual II

Llenguatge audiovisual II

Lloc: Campus IOC
Curs: Cultura audiovisual I (Bloc 2)
Llibre: Llenguatge audiovisual II
Imprès per: Francesc Casabella Planas
Data: dilluns, 26 febrer 2018, 23:32

Índex

Composició (II)

Continuïtat i ritme

Moviments de la càmera

So i muntatge

L'efecte Kuleshov

Falta de raccord o continuïtat

Eixos de càmera i direcció

Direcció de fotografia

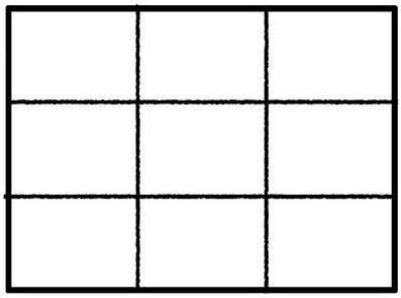
Il·luminació

Efectes especials

Chroma Key

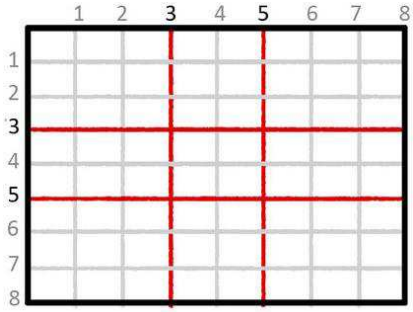
Composició (II)

Es denomina **COMPOSICIÓ** a la distribució dels elements que intervenen en una imatge dins de l'enquadrament que es realitza a partir del format de la imatge i d'acord amb la intencionalitat semàntica o estètica que es tingui. Es poden considerar diversos aspectes:



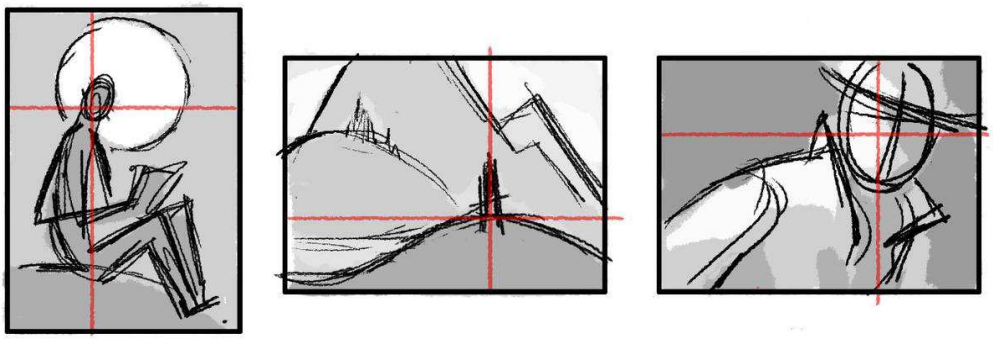
Regla dels terços.

Divideix la imatge en tres parts, horitzontalment i verticalment. En les interseccions trobaràs punts d'interès compositiu.

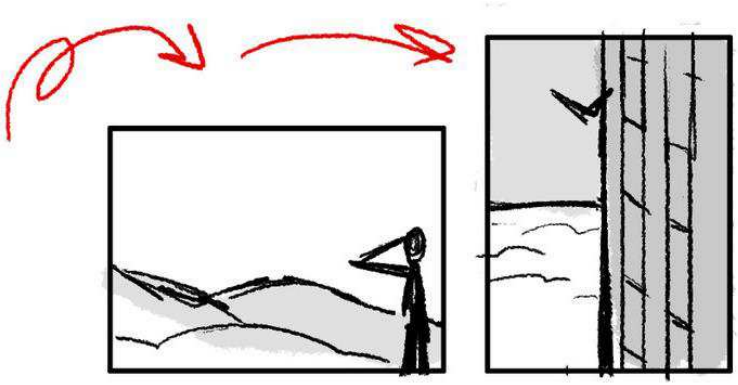


Secció àuria.

Divideix la imatge horitzontal i verticalment en 8 parts. Trobaràs focus d'interès compositiu a les interseccions 3/8 i 5/8.



Obtindrem imatges amb interessant equilibri compositiu. Ni massa inestables, ni massa hieràtiques.



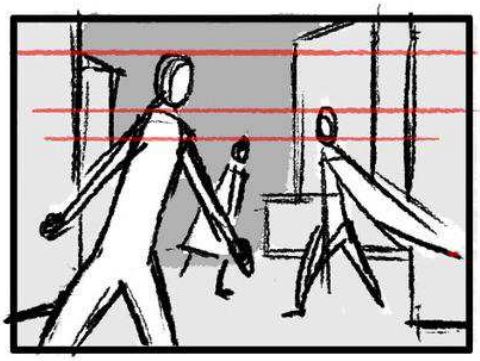
No és aconsellable dividir la imatge horitzontal o verticalment per la meitat. Ni situar elements importants en les angles de la imatge, tret de si el que volem és crear una sensació de desequilibri.

Posició

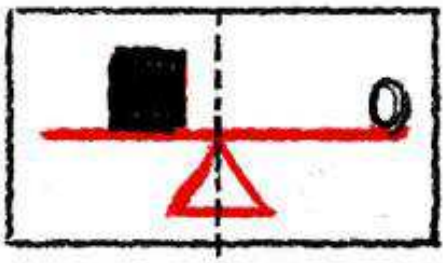
Conjuntament a la regla dels terços i la secció àuria hi ha altres línies compositives que poden situar els focus d'interès en una imatge:



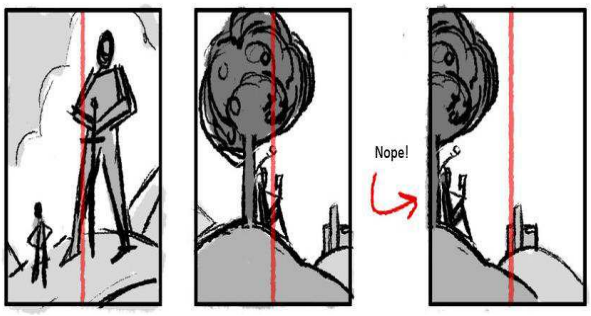
Una composició central pot indicar poder. La simetria transmet sensació de respecte, autoritat i dignitat.

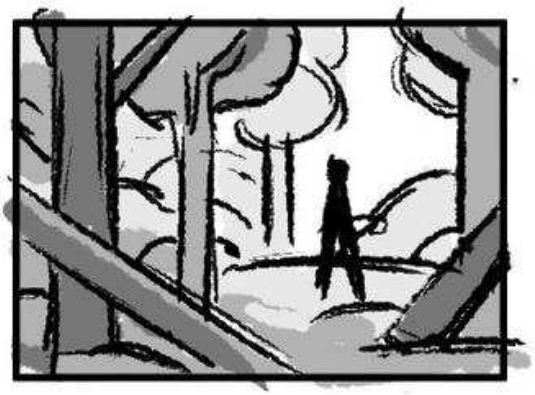


Obtindrem una composició dinàmica fent variació de mides en els elements.



Els elements amb major pes visual han de situar-se cap al centre de la imatge.



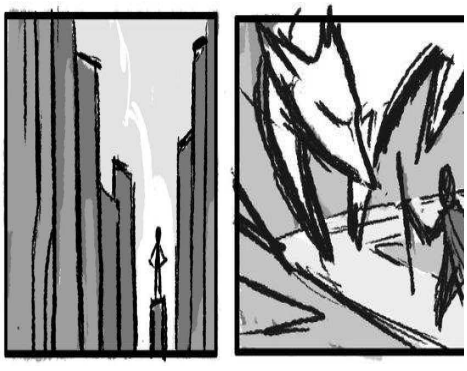


Per crear profunditat mostra superposició d'objectes.

Línies i formes

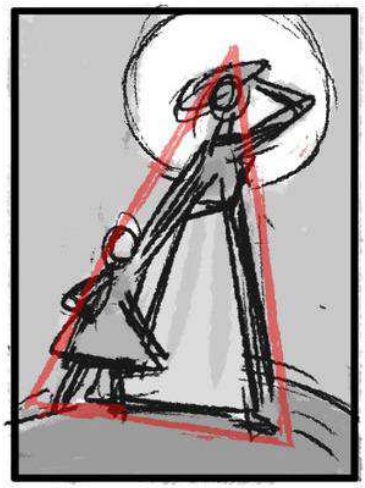


Les horitzontals transmeten estabilitat i calma.



Les verticals, energia i creixement (o caiguda).

Les diagonals creen una dinàmica, que transmet moviment.



La composició triangular és sòlida i estable. La mirada passejarà pels vèrtexs d'aquest triangle, que seran els focus d'atenció principals de la imatge. Les formes circulars remarcaran aquesta atenció.

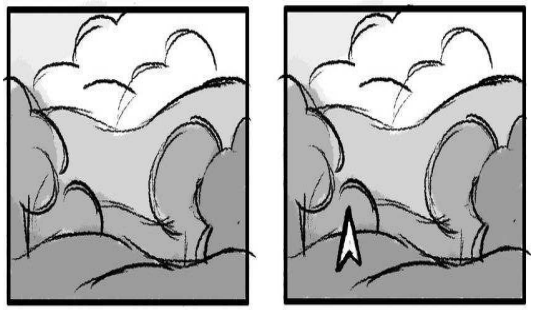


Línies convergents en un objecte o subjecte gu nostra mirada cap al que ha de ser el focus de

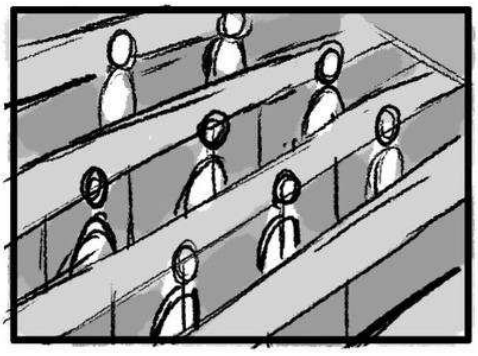
Ritmes visuals



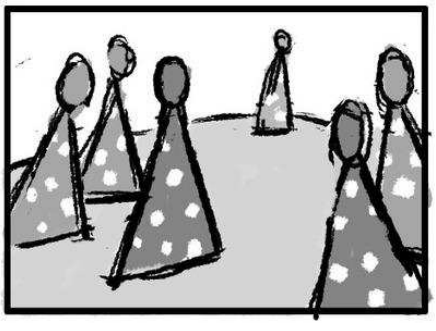
La repetició de formes i/o línies crea la sensació de ritme visual.



Un ritme que es pot trencar estratègicament per crear un focus d'atenció.



La repetició d'elements similars organitzats remarca la sensació d'imatge estructurada.



Mentre que l'agrupació d'elements similars crea un disseny més natural...

Fora de camp

Consisteix en l'acció o diàleg que té lloc fora del camp visual de la càmera. Té una funció narrativa clara, ja que amaga conscientment algunes situacions que el director no vol mostrar, pot provocar ansietat o portar a engany, fent pressuposar coses diferents de les que veritablement passen en l'acció. Un exemple de l'ús del

fora de camp pot ser la mirada d'un personatge cap a una banda de l'enquadrament i la seva expressió de pànic. L'espectador pot pressuposar que el personatge ha estat testimoni d'una escena d'horror, però no en pot estar segur. Un exemple és l'ús que en fa Quentin Tarantino a la seqüència de la suposada tortura del personatge de Marsellus Wallace en un soterrani a la pel·lícula Pulp Fiction, 1994.

Continuïtat i ritme

L'ESTRUCTURA NARRATIVA D'UN FILM

La trajectòria de l'acció que segueix la continuïtat narrativa al llarg de l'acció fílmica ha de ser fluïda. El pas d'un conjunt d'enquadraments a un altre l'ha de marcar l'acció.

L'arrencada: Cal que contingui tensió emotiva, caràcter visual, dinamisme, perquè capti l'atenció. També, ha de presentar el conflicte, els personatges que hi intervenen, els seus problemes i allò que constituirà el nucli d'atenció de tot el desenvolupament argumental.

El desenvolupament: Perquè una idea estigui ben desenvolupada cal que contingui qualitat emotiva, diverses línies de força convergents i unitat narrativa.

La culminació i el desenllaç: El "clímax" és el moment culminant de la narració i el desenllaç la conseqüència lògica de tot l'anterior.

EL TEMPS FÍLMIC

El temps en el cinema és diferent del temps real. És un temps variable, no necessàriament lineal, que fins i tot es pot accelerar o invertir. Les formes d'utilització del temps fílmic són:

Adequació: Igualtat entre el temps d'acció i el de projecció. (És el cas de "Sol davant el perill".)

Condensació: Molta acció en poc temps.

Distensió: Allargament subjectiu de la durada objectiva d'una acció.

Continuïtat: El temps de la realitat flueix en la mateixa direcció que el fílmic. (És el cas de "Dotze homes sense pietat". També, de les biografies lineals.)

Simultaneïtat: S'hi alternen dos temps vitals en què l'acció passa d'un a l'altre. (És el cas dels films de persecucions, o de suspens, o quan el protagonista principal acut a salvar a la protagonista que es troba en perill.)

Flash back: Salt enrere en el temps. Es retrocedeix a èpoques anteriors. El record d'algú sol ser el procediment més habitual. (A "Doctor Zhivago", un general que cerca la seva neboda en una fàbrica serveix per a narrar la vida de la noia i del seu amant.)

Temps psicològic: Una sèrie de plans llargs amb escassa acció pot augmentar la impressió de durada del film. Al contrari succeeix amb plans de curta durada i on passen coses de força interès. (Mentre que el primer cas caracteritza els films psicològics, el segon fa referència als films d'acció.)

El·lipsi: Supressió dels elements tant narratius com descriptius d'una història, de tal manera que malgrat estar suprimits s'hi donen les dades suficients per a poder-los suposar com a succeïts o existents. Una el·lipsi cinematogràfica és, per tant, una tècnica narrativa que consisteix en alterar la continuïtat temporal per permetre avançar la història en funció de les necessitats del guió. L'el·lipsi es pot resoldre en el muntatge amb una fosa a negre, un encadenat, una cortineta o qualsevol tipus de transició, o es pot fer més evident si el salt temporal implica més que uns minuts o hores, per exemple amb un pla que mostri com canvia el paisatge a través d'una finestra, com passen les fulles d'un calendari o com es succeeixen les portades d'un diari.

Exemple d'el·lipsi a la pel·lícula Billy Elliot, de l'any 2000, dirigida per Stephen Daldry. El trobareu al minut 2 d'aquest vídeo.

Recursos per a representar el passat: viratges de color o de color a blanc i negre, dobles pantalles, sobreimpressions...

Recursos per a representar el pas del temps: els fulls d'un calendari van caient, un rellotge, una espelma o una cigarreta que es van consumint, els canvis de llum natural, els canvis d'estacions de l'any, l'evolució física d'una persona, les sobreimpressions...

EL RITME

És la impressió dinàmica donada per la durada dels plans, les intensitats dramàtiques i, en darrer terme, per efecte del muntatge. El ritme del cinema, però, és ritme visual de la imatge, ritme auditiu del so i ritme narratiu de l'acció.

El ritme es crea: Amb la durada material i psicològica dels plans. Segons quina sigui la durada dels plans, el film tindrà un ritme o un altre. Motius propers demanen el canvi ràpid del pla, perquè s'hi capta ràpidament allò que contenen; el contrari passa amb plans que presenten motius llunyans.

- Plans de durada més llarga creen un ritme lent. Es poden obtenir efectes d'avorriment, monotonia, misèria material o moral d'un personatge, ambients contemplatius...
- Plans de curta durada creen un ritme ràpid. Es poden obtenir efectes d'impressió de gran activitat, agilitat, d'esforç, d'ambient de tragèdia fatal, de xoc violent...
- Pel que fa a l'escala, la capacitat d'assimilació de l'espectador fa que els plans generals hagin de tenir una durada més llarga que no pas els primers plans.

El ritme d'un film també està supeditat a la dinàmica del moviment, tant per part de la càmera com dels elements representats. Normalment, però, en un film el ritme varia en funció del tema o del dramatisme de les escenes. L'equilibri en la durada dels plans s'ha de mantenir amb una certa lògica en cada seqüència, però no forçosament al llarg de tot el film. Amb els elements visuals enquadrats. La combinació dels diversos plans poden accelerar o retardar el ritme:

- Una successió de primers plans produeix un ritme de gran tensió dramàtica.
- Una successió de plans generals amb imatges àmplies i lluminoses donen una sensació d'optimisme, al contrari que si es tracta d'imatges amb grans ombres que produeixen tristor.
- Un pas de pla general a un altre de més tancat pot produir una acceleració de l'esdeveniment gràcies a l'augment de tensió que ocasiona.
- El contrari, de plans curts a llargs, pot produir tant un efecte d'enfonsament com el de calma. Els moviments de càmera col·laboren a crear dins d'un pla un moviment, que potser la mateixa escena no té.

La composició interna de les línies de l'enquadrament pot provocar una modalitat pròpia en el ritme del muntatge.

Moviments de la càmera

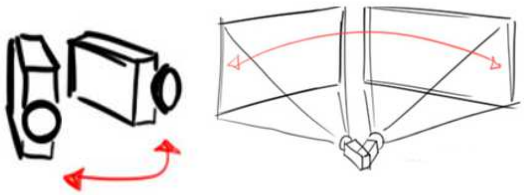
En els films apareixen els següents tipus de moviments:

El moviment dins de l'enquadrament, en què la càmera resta immòbil mentre els personatges es mouen dins del quadre. També es pot obtenir per fragments, per mitjà del muntatge (es fan preses de l'acció des d'angulacions diferents i després es munten donant-hi continuïtat dramàtica a l'acció.) O el moviment de la càmera, que podrà ser de rotació, translació o combinació d'aquests:

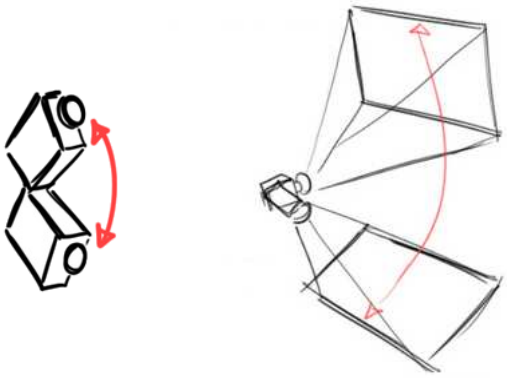
Panoràmica

El moviment de la càmera s'obté a partir de la seva pròpia rotació sense que es desplaci, amb desplaçament o combinant ambdós procediments.

Els moviments de rotació se solen realitzar al voltant de tres eixos, perpendiculars entre si, que passen pel centre de la càmera, essent un d'ells l'eix òptic. Segons la càmera es recolzi en un dels eixos, tindrem un moviment diferent:



- Panoràmica horitzontal, dreta a esquerra o a l'inrevés.



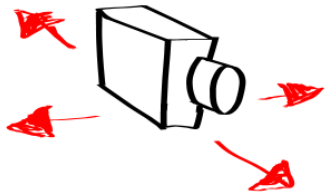
- Panoràmica vertical, ascendent o descendent.

- Panoràmica obliqua, combinació de les dues anteriors.
- Panoràmica circular, en un angle de 360 graus.
- Escombrat, a gran velocitat difuminant la imatge.
- Moviment de balanceig.

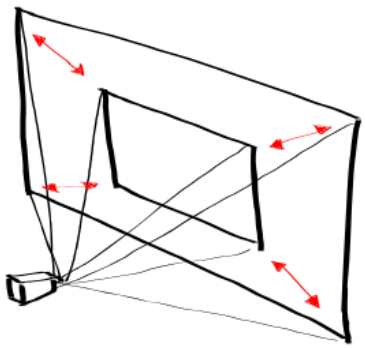
Les panoràmiques tenen diferents usos: el descriptiu (ens dóna a conèixer l'escenari), el dramàtic (presentació els diversos elements de l'acció) i el subjectiu (en funció dels personatges o objectes que es desplacen).

Travelling

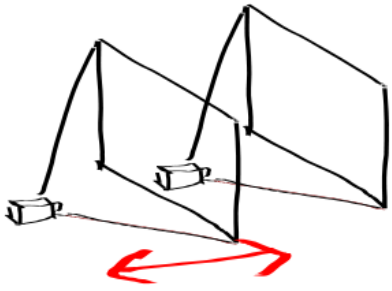
En els moviments de translació la càmera pot tenir diversos moviments ("travellings"), que es poden dur a terme físicament (desplaçant la càmera) o òpticament (per mitjà del "zoom"):



Desplaçament de la càmera -Tràvelling

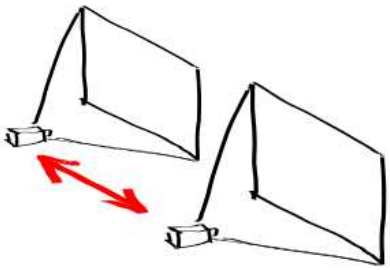


Desplaçament de les lents de l'objectiu - Zoom

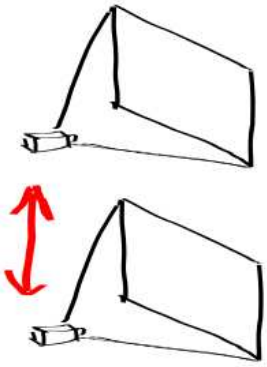


Travelling de profunditat d'aproximació, on la càmera es trasllada d'un pla llunyà a un altre de més proper. Sol tenir una funció psicològica i dramàtica (iniciar un "flash back").
Travelling de profunditat d'allunyament, on la càmera s'allunya d'un motiu enquadrat des de molt a la

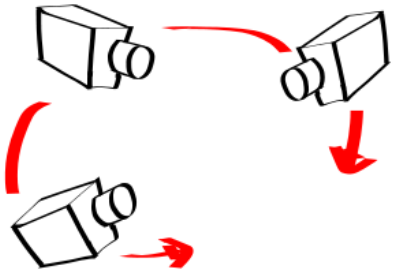
vora. Té una funció descriptiva, dramàtica (finalitzar un "flash back").



Travelling paral·lel: la càmera acompanya el motiu lateralment.



Travelling vertical: la càmera puja o baixa acompanyant al subjecte.



Travelling circular: descriuen 360 graus al voltant del motiu.

Travelling divergent: modifiquen la perspectiva de l'espectador distorsionant la relació entre càmera i motiu.

Grua: s'utilitza l'eix vertical i pot aconseguir tota classe de combinacions de moviments.

Spidercam.

Drone.

Altres moviments: càmera lenta o ràpida (canviant la velocitat de les preses fotogràfiques), marxa enrere de les figures, imatge detinguda...

Pla seqüència

S'anomena pla seqüència a aquella seqüència audiovisual filmada en continuïtat en una sola presa, sense talls ni interrupcions. La càmera es desplaça seguint una meticulosa planificació que pot incloure diversos tipus d'enquadraments, i per tant de plans.

Observeu l'excel·lent exemple a Boogie Nights. Pel·lícula del 1997 escrita, dirigida i produïda per Paul Thomas Anderson.

El moviment també té diverses funcions:

Descriptives (acompanyament del motiu en moviment, creació d'un moviment il·lusori en un objecte estàtic, descripció d'un espai o d'una acció amb sentit dramàtic unívoc) i **dramàtiques** (definició de les relacions espacials entre dos elements de l'acció, relleu dramàtic d'un personatge o d'un objecte important, expressió subjectiva del punt de vista d'un personatge, expressió de la tensió mental d'un personatge).

So i muntatge

EL SO

La banda sonora d'un film és confegida, essencialment, amb **quatre grans tipus de sons**:

1. La paraula. L'ús més freqüent n'és el diàleg articulat per la presència física d'uns intèrprets que parlen. Però tampoc cal oblidar d'altres aplicacions com la "veu en off", discurs en tercera persona i sense presència del narrador en la imatge que, sobretot, s'empra en l'estructura temporal del "flash back". La paraula és també present en les lletres dels musicals.

2. La música. Sovint apareix com a complement de les imatges, excepte en els musicals o en biografies de compositors on la música n'és protagonista. La música de context és quan se sent la música d'un aparell musical que apareix o s'escolta en una escena.

3. Els sorolls. Acompanyen a les imatges.

4. El silenci. La pausa o l'absència de sons condiciona una determinada situació, sovint d'angoixa. El silenci és emprat dramàticament.

El **so real** és el constituït per tots els sons produïts per aquells objectes i persones que formen part de l'acció que contemplem a la pantalla. El so real pot ser:

> **Sincrònic:** a la vegada que veiem una imatge sentim els sons que produeix.
>
> **Asincrònic:** el so que escoltem no correspon a la imatge que veiem, però correspon a objectes o persones de la narració o descripció, presents a l'escena però fora del camp de la càmera.

El **so subjectiu**, és a dir, tal com és escoltat per un dels personatges de la narració. També ho és una música, soroll o paraula presents en el record o en la imaginació d'un subjecte.

El **so expressiu** és quan tots els sorolls, paraules o música són produïts per elements que no pertanyen pròpiament a la realitat que es descriu o narra. Pot ser:

- en superposició amb el so real, formant amb aquest una espècie de contrapunt orquestral.
- en substitució del so real, no escoltant-se res del so real i sí de l'expressiu.

La música sol emprar-se:

- en substitució d'un so real: trets, explosions, passes..., acompanyats per una música que substitueix al so real. La música en aquest cas té el mateix ritme que el so substituït.
- en substitució d'un so pensat, recordat per un personatge.
- com a continuació d'un crit o d'un soroll:
- per a subratllar estats psicològics dels personatges.
- com a "leitmotiv": es repeteix un mateix tema musical sempre que apareix el mateix personatge, que hi ha una progressió psicològica...
- com a ambient de fons.

EL MUNTATGE

És l'ordenació narrativa i rítmica dels elements objectius del relat. El procés d'escollir, ordenar i empalmar tots els plans rodats segons una idea prèvia i un ritme determinat. L'expressió del muntatge és l'element més important de tots els anteriors i fruit de tots ells. L'elecció, el ritme, la mesura van a la recerca de donar-nos una significació. Perquè imatges soltes poden adquirir en unir-se agrupades un nou significat.

Normes sobre muntatge:

Escala: Els talls de cada escena, que suposen supressió de fotogrames, d'un moviment, no poden ser arbitraris. Un petit canvi d'imatge produeix una incomoditat visual, es tracta d'un salt d'imatge.

Angulació: Quan l'anterior error s'aplica a l'angulació, es tracta d'un **salt d'eix**, efecte òptic que es produeix quan es creuen els eixos de l'acció i, per tant, es dóna una perspectiva falsa en la continuïtat dels plans correlatius.

Direcció dels personatges o objectes: Es tracta de produir la impressió correcta en el cas de la direcció dels personatges en preses diverses. Els moviments de direcció diferent han de prendre's amb direccions oposades, i els moviments d'igual direcció, amb direccions iguals. L'error és el salt d'eix. Hi ha d'haver **"raccord"** o **continuïtat**. A més, en les accions estàtiques la direcció de les mirades dels personatges determinen l'eix d'acció, que és la línia imaginària al llarg de la qual es desenvolupa l'acció dels personatges en l'espai.

Muntatge en moviment: En tot muntatge en moviment, les figures que se segueixen han de ser semblants, només diferents en la seva magnitud i posició.

Velocitat: Es pot variar la rapidesa dels plans en un moment donat per a augmentar o disminuir l'interès. La velocitat del muntatge ha de respondre al desenvolupament de l'episodi, no a la seva velocitat física o a la seva rapidesa dramàtica.

Distància focal: Cal mantenir-la sense variar. Si no, es produeix un salt de distàncies.

Com es fa la separació o unió dels plans i seqüències en un film? Per mitjà de diverses **formes d'articulació i puntuació**. Entre d'altres:

• **Per tall:** les imatges d'un pla succeeixen les de l'anterior sense cap procés intercurrent.

• **Per fosa en negre:** l'escena s'enfosqueix fins no veure res. L'inrevés és l'obertura en negre. Potser també en blanc, en color o en iris.

• **Per encadenat:** Una nova escena va apareixent damunt d'una antiga que es va fonent per superposició.

• **Per cortineta:** La progressió d'una imatge a la pantalla fa desaparèixer, per desplaçament, la imatge anterior. Hi ha diferents tipus de cortineta.

• **Per escombrat:** Ràpida panoràmica que esborra la nitidesa d'una imatge i dóna pas al pla següent.

Globalment, les formes de pas indiquen una mesura (un pas de temps o un canvi d'espai) i una expressió (una idea, un símbol, un efecte...)

TIPUS DE MUNTATGE

Segons amb vista a la totalitat del relat cinematogràfic:

Narratiu: Pretén narrar una sèrie de fets. Pot ser:

- **Lineal:** El que segueix una acció única desenvolupada per una successió d'escenes en ordre cronològic.
- **Invertit:** S'alterna l'ordre cronològic del relat a partir d'una temporalitat subjectiva d'un personatge o cercant més dramatisme.
- **Paral·lel:** Dues o més escenes, independents cronològicament, es desenvolupen simultàniament creant una associació d'idees en l'espectador. La finalitat és fer sorgir un significat arran de la seva comparació. Una característica seva és la indiferència temporal,on no importa que les diferents accions alternades succeeixin en temps diferents o molt distants entre si.
- **Altern:** Equival a l'anterior, basat en la juxtaposició de dos o més accions, però entre aquestes existeix correspondència temporal estricta i solen unir-se en un mateix esdeveniment al final del film o de la seqüència.

Expressiu: Intenta sobretot una interpretació artística o ideològica de la realitat cinematogràfica que vol mostrar en el transcurs d'un film. Pot ser:

- **Mètric:** Es basa en la longitud dels fragments.
- **Rítmic:** En funció tant de la longitud dels plans com de la composició dels enquadraments. Intenta subratllar l'impacte psicològic amb una segona sensació confiada al ritme del film. Es deforma la realitat d'alguna manera, el ritme real d'un succés es retarda o accelera segons allò que l'autor vol provocar.
- **Tonal:** Hi intervenen components com el moviment, el so emocional i el to de cada pla.
- **Harmònic:** Resultat del conflicte entre el to principal del fragment i l'harmonia.
- **Ideològic:** Cerca un sentit més intel·lectual en la narració dels fets en crea o evidenciar diferents tipus de relacions entre successos, objectes, persones... Relacions temporals, espacials, causals, consecutives, d'analogia, de contrast...

CONCEPTES A TENIR EN COMPTE:

Càmera ràpida: En els següents vídeos es veuen exemples

Càmera lenta: En el següent vídeo es veu clarament i el videoclip d'OK GO és un clar exemple

Bullet time (traduït de l'anglès, *Temps bala* o *Efecte bala*) és un concepte introduït recentment en el cinema i videojocs actuals. Consisteix en un extremat alentiment del temps per a permetre veure moviments o successos molt veloços (com el recorregut d'una bala). També és usat per a crear efectes dramàtics, com en la pel·lícula Matrix. L'*Efecte bala* està creat a partir d'una sèrie de càmeres col·locades cadascuna apuntant un plànol diferent i amb escàs espai entre elles. Són fotografiades amb molt poca diferència temporal (desenes de segon) i al ser reproduïdes a 24 fotogrames per segon s'aconsegueix la sensació. Enllaç a Wikipedia.

L'efecte Kuleshov

L'**Efecte Kuleshov** és una pràctica del muntatge cinematogràfic demostrada pel cineasta rus Lev Kuleshov. Durant la dècada dels anys vint del segle passat, Kuleshov va mostrar davant del públic una seqüència en la qual s'hi intercalava una presa de l'actor Iván Mozzhujin amb un plat de sopa, un taüt i una nena jugant. Els espectadors van percebre que l'expressió de Mozzhujin era diferent a cada seqüència, que canviava, per la qual cosa es va arribar a la conclusió que el muntatge és de gran influència en la comprensió semàntica d'allò que apareix a l'escena. Tot i que no es troben proves de la seva realització i el material fílmic fou destruït durant la Segona Guerra Mundial, l'efecte Kuleshov fou decisiu per a la formulació de les primeres teories formalistes cinematogràfiques.ç

Falta de raccord o continuïtat

La Continuïtat o **ràcord** és, en el procés de muntatge de les imatges i l'àudio d'un programa o d'una pel·lícula, el registre dels diferents components d'un pla, com per exemple llum, moviments, posicions, i qualsevol altre detall necessari per supervisar un adequat ajustament entre pla i pla, de forma en l'espectador no es trenqui la il·lusió de seqüència i que es mantingui la continuïtat.

Es pot donar:

- **La continuïtat a l'espai:** Línies virtuals, direcció dels personatges i dels seus gests i mirades.
- **La continuïtat en el vestuari i a l'escenari** : Ja que les pel·lícules no es registren seguint el guió seqüencial, cal assegurar-se que el vestuari dels personatges i el seu entorn no canvien sense raó.
- **La continuïtat en la il·luminació**: Que no hi hagi canvis sobtats de tonalitat dins d'un mateix espai i seqüència.
- **La continuïtat d'interpretació**: També és molt important que els actors i actrius cuidin la continuïtat, no només espacial (cap a on es dirigeixen, etc.) sinó de la seva interpretació. Han de cuidar factors com el to de veu i l'expressivitat perquè resulti natural en cada canvi de pla.







El cigarro que crece

Eixos de càmera i direcció

Eixos de càmera i d'acció

- S'entén per **eix de càmera la línia hipotètica que uniria el centre de l'objectiu de la càmera amb el centre de la superfície enquadrada per aquesta en un determinat camp visual.**
- S'entén per **eix d'acció, eix de referència o eix escènic la línia imaginària que uniria els dos personatges que actuen com a interlocutors.** Quan només hi ha un personatge, l'eix d'acció quedaria definit per la direcció de la seva mirada.

Dit això podem observar que:

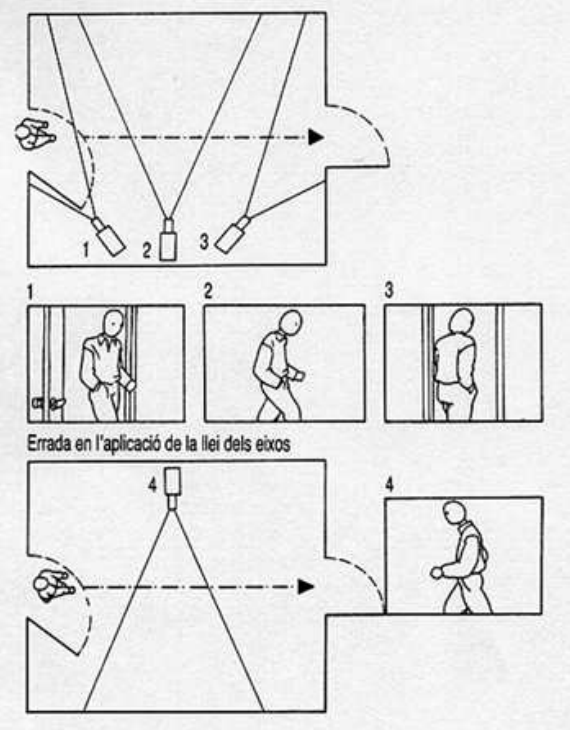
- Els travellings d'avançament i de retrocés suposen un desplaçament real al llarg de l'eix de càmera, i els moviments de zoom suposen un desplaçament figurat al llarg d'aquest eix.
- Els desplaçaments entorn de l'eix d'acció es regeixen per unes lleis més complexes. Per exemple, l'anomenada llei deis 180 graus, que es pot formular aixi: l'eix d'acció divideix l'espai en dues àrees de 180 graus cadascuna; una vegada situada la càmera en una de les dues àrees, totes les preses següents han de fer-se des de qualsevol posició d'aquesta àrea.

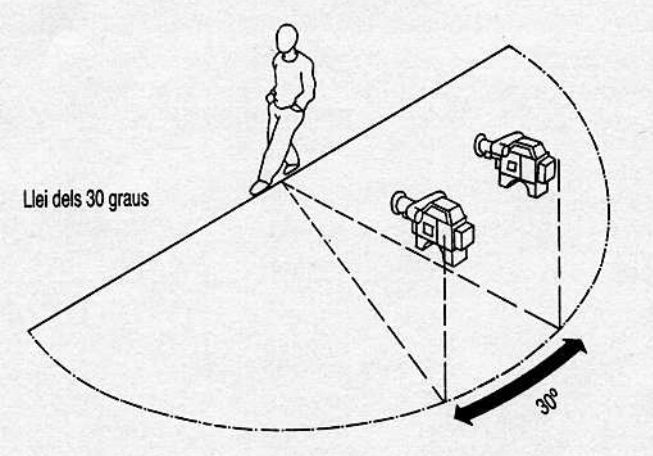
Pot il lustrar-se aquesta llei amb un **exemple significatiu**.

- En la retransmissió televisiva d'un partit de futbol, l'eix d'acció queda determinat per la línia imaginaria que uneix les mirades dels dos porters. Una vegada iniciada la retransmissió des d'una banda del camp (el lateral de tribuna, per exemple), les càmeres no es poden moure de qualsevol posició d'aquest lateral. Les posicions extremes de les càmeres corresponen precisament al límit dels 180 graus, és a dir, darrere els porters.
- L'explicació és òbvia. Si es transgredís la regla dels 180 graus, es desorientaria l'espectador; semblaria que els jugadors s'havien tornat bojos, perque atacarien en direcció contraria de la que atacaven un moment abans.

A mode d'ampliació pedem esmentar també l'anomenada regla dels 30 graus.

- Es podria formular així: entre l'eix de càmera d'una determinada presa ¡ l'eix de càmera de la següent hi ha d'haver una diferencia no inferior als 30 graus. Aquests 30 graus s'han de mesurar en l'espai, no només en sentit horitzontal.
- El motiu sembla igualment obvi. Si la càmera es desplacés en un angle inferior als 30 graus, no faria l'efecte d'un canvi deliberat de punt de vista, sinó d'error, de distorsió, de salt injustificat dins del mateix eix de càmera.





La direcció

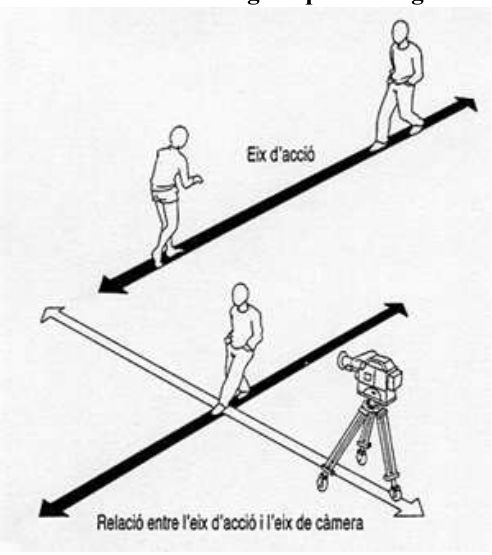
Les lleis de la continuïtat regeixen també **pel que fa a la direcció que segueixen els personatges en plans consecutius**, per exemple, en les entrades i les sortides de camp.

Si el personatge surt de camp per una banda de l'enquadrament, en el pla següent ha d'entrar per la banda contraria. Aquesta norma serveix tant per a les entrades i les sortides laterals com per a les que s'efectuen en sentit vertical o en diagonal.

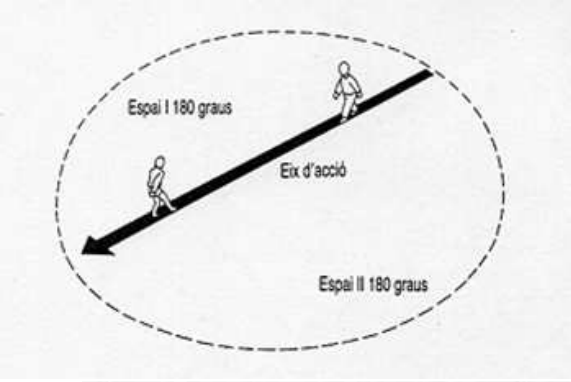
La mateixa norma s'ha d'aplicar pel que fa al **creuament de mirades entre personatges situats en plans consecutius**. *D'un personatge que miri cap a l'esquerra n'ha de venir un que ho faci cap a la dreta; si un mira en diagonal de dreta a esquerra ha d'anar seguit d'un altre que miri igualment en diagonal, pero d'esquerra a dreta, i després d'un personatge que miri cap a dalt n'ha de venir un que miri cap a baix.*

De vegades **cal fixar un sentit direccional únic a la trajectòria dels personatges en funció deis punts cardinals**. *(Per exemple: en un reportatge resum de la Volta Ciclista, a l'etapa entre Lleida ¡ Manresa el sentit logic de la trajectoria és d'esquerra a dreta, i en una etapa entre Girona ¡ Andorra el sentit direccional logic seria l'invers.)*

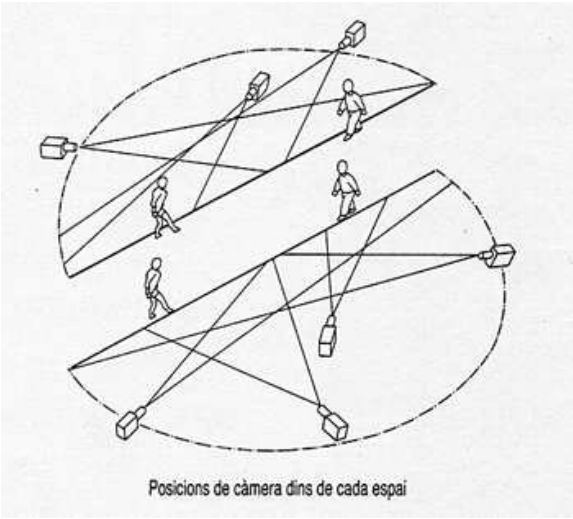
El sentit direccional exigeix que s'atenguin les lleis dels eixos de càmera i d'acció.



Relació entre l'eix d'acció i l'eix de càmera




Diferents posicions de càmera segons la llei dels 180 graus.


Posicions de càmera dins de cada espai

Informació extreta de: http://salvicanadell.cat/joomla3/index.php/t3/133-muntatge/919-el-raccord-la-continuitat-2

Direcció de fotografia

L'ofici de director de fotografia exigeix molts coneixements. Però, segurament, el més preuat de tots és el domini de la llum. Josep Civit, darrer Premi Gaudí, ens explica com això li va permetre afrontar, entre altres reptes, un encàrrec del mestre Antoni Tàpies. Pau Esteva, responsable de la fotografia de "Caníbal" i altres produccions recents, sap que aquest és un ofici on el plantejament de la imatge pot modificar de cap a peus qualsevol tipus de relat. L'ESCAC proporciona la formació necessària per a tot això.

Capítol Arts i Oficis

http://www.ccma.cat/tv3/alacarta/arts-i-oficis/direccio-de-fotografia/video/5591557/



Il·luminació

Efectes especials

Efectes especials

L'aragonès Segundo de Chomón va ser un dels primers a adonar-se que, aturant de tant en tant la maneta d'una càmera cinematogràfica, es podien animar personatges irreals. Aquesta tècnica, coneguda com filmació fotograma a fotograma, va obrir les portes de l'animació, els trucatges i el cinema fantàstic.

Durant la dècada del 1950, el gènere fantàstic va viure una època daurada i s'hi van aplicar nous materials i nous mètodes. La tècnica més habitual consistia a filmar, fotograma a fotograma, una miniatura contra un fons de color fix. Aleshores, la seqüència resultant es mesclava amb l'escena real.

Un dels grans especialistes va ser el nord-americà Ray Harryhausen. Feia servir un sistema en què es projectava un escenari filmat prèviament i, al davant, hi posava la criatura que calia animar. Davant la càmera, part de la imatge quedava amagada per incloure-hi una altra filmació. Al final, tot quedava impressionat sobre la mateixa pel·lícula.

Harryhausen va realitzar diverses seqüències en què els personatges filmats fotograma a fotograma i els personatges filmats en temps real s'integraven admirablement, com a "Jàson i els argonautes".

Als anys 70, uns quants directors nord-americans van produir una colla de pel·lícules que van donar un fort impuls al gènere i a les tècniques emprades. Un exemple n'és el film "Encontres en la tercera fase".

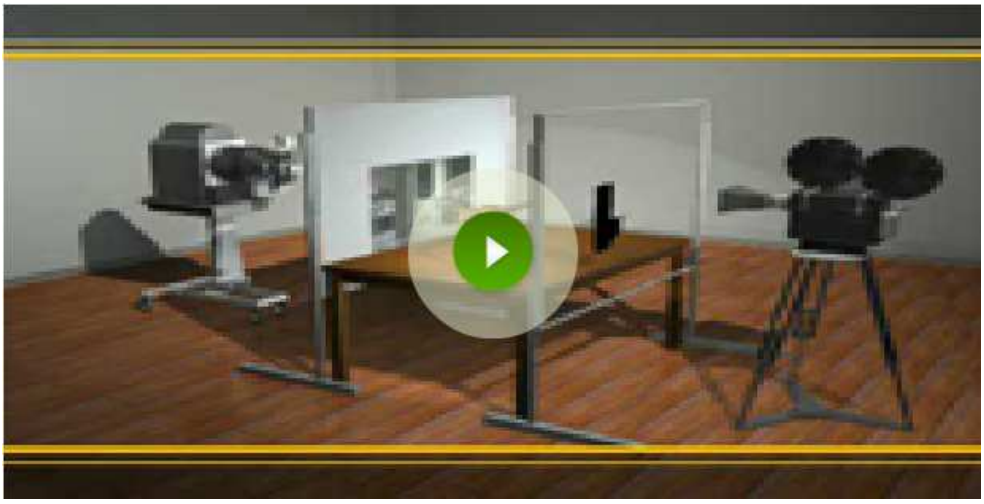
Els avenços més importants, però, van arribar durant la dècada del 1980 amb els ordinadors. De la filmació fotograma a fotograma es va passar a la filmació punt a punt de la imatge, és adir, píxel a píxel.

La pel·lícula "Tron" va incorporar les primeres seqüències cinematogràfiques fetes íntegrament per ordinador i el cuc d'aigua de la pel·lícula "The Abyss" va ser un dels primers personatges digitals.

El film "Jurassic Park" va demostrar la maduresa dels efectes digitals amb una excel·lent integració de les animacions a l'entorn.

L'aparició de les tècniques digitals d'animació ha beneficiat, sobretot, el cinema fantàstic. El següent capítol del programa "Dígits" explica com s'ha passat de filmar fotograma a fotograma, per animar objectes o personatges irreals, a l'aplicació dels efectes digitals.

http://www.edu3.cat/Edu3tv/Fitxa?p_id=19354&p_niv=2234&p_are=6472



Chroma Key

El ***chroma key*** és l'efecte especial que consisteix en inserir en un fons virtual una imatge provinent d'una font de vídeo diferent. L'efecte es realitza establint un color (chroma) com a clau (key) que dona entrada a la imatge provinent de l'altra font de vídeo. Habitualment per fer aquest efecte s'utilitza el color blau o verd, de tal manera que a la taula de mescles es detecta el color de base i es reomple tot el que està en aquest color amb la imatge que volem inserir.

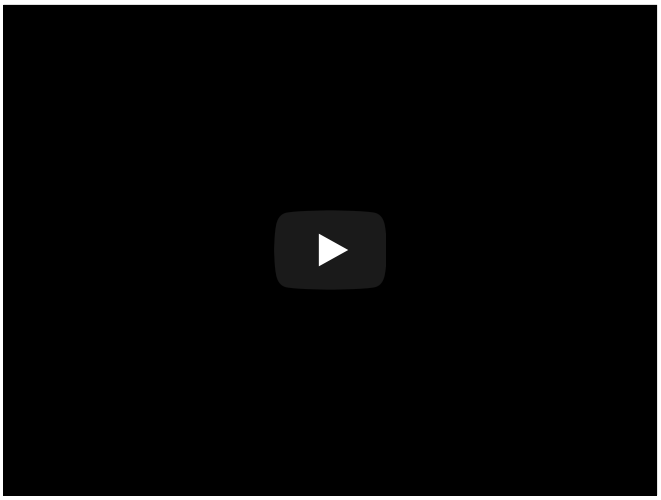
L'exemple més habitual de l'ús televisiu del chroma key és l'espai del temps, en el qual el presentador o presentadora real s'enregistra en un fons blau o verd que a la taula de mescles és substituït pels mapes o imatges de previsions.

Per tant, amb la tècnica del Croma, supersposem dos vídeo a la línia de temps, i fem que un color- preferentment blau o verd- del vídeo superior passi a ser transparent i mostri el vídeo inferior.



Imatge de l'efecte publicada a wikipedia per Rubendene

Afegim també un vídeo on s'explica cóm fer aquest efecte amb IMovie.



Aquest recurs també s'utilitza al cinema, publicitat o creació de telesèries.

A "Alice in Wonderland", de Tim Burton, es van construir molt pocs platós reals, perquè més del 90% de la pel·lícula és creada per ordinador. Només les escenes inicials i finals, que transcorren en el món real, són "reals". La resta és tot virtual, exceptuant el hall amb diverses portes del començament de tot, quan *Alícia* es fa gran i petita segons el que menja.



Filmant en croma. Alícia, la Reina Blanca i el Barretaire aniran muntats en animals virtuals.

Trobem també un exemple en el següent treball d'un taller d'animació. On s'anima un ninot de plastilina amb estructura de filferro amb la tècnica de l'stop motion i s'insereix el vídeo de l'animació amb un llibre amb pàgines verdes amb l'efecte croma.

