

Imatge en moviment (Tots els continguts agrupats)

Imatge en moviment (Resum de continguts)

Lloc: Campus IOC

Curs: PAU_Cultura audiovisual

Llibre: Imatge en moviment (Tots els continguts agrupats)

Imprès per: Francesc Casabella Planas

Data: divendres, 26 gener 2018, 13:16

Índex

Història del cinema: El Precinema

- Història del cinema: El naixement. L'època muda
- Història del cinema: L'època sonora
- Història del cinema: les darreres dècades.

Introducció al còmic

- El llenguatge del còmic

H^a del Cinema d'Animació

- Tècniques d'animació
- Animació audiovisual

Llenguatge audiovisual

- Composició (II)
- Continuïtat i ritme
- Moviments de la càmera
- So i muntatge
- L'efecte Kuleshov
- Falta de raccord o continuïtat
- Direcció de fotografia
- Il·luminació
- Efectes especials
- Chroma Key

Moviments cinematogràfics

Gèneres cinematogràfics

Cinema espanyol i català

Televisió

- Vocabulari TV
- Producció de TV d'entreteniment

Realitat Augmentada

Història del cinema: El Precinema

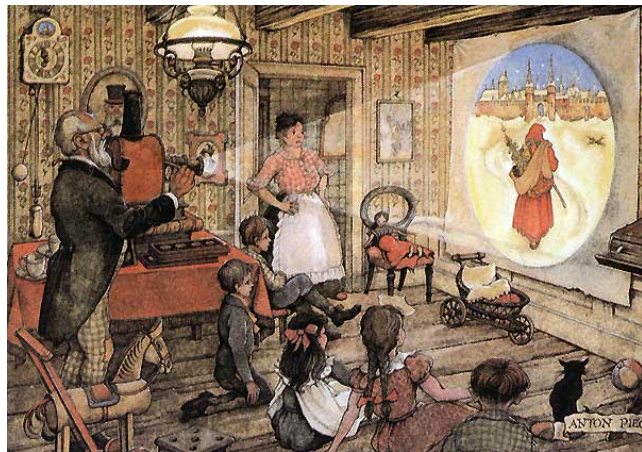
L'ésser humà s'ha preocupat sempre per captar i representar el moviment. Els animals amb moltes potes que els prehistòrics pintaven a les coves demostren aquest fet.



Porc senglar amb 8 potes a les pintures rupestres de les coves d'Altamira

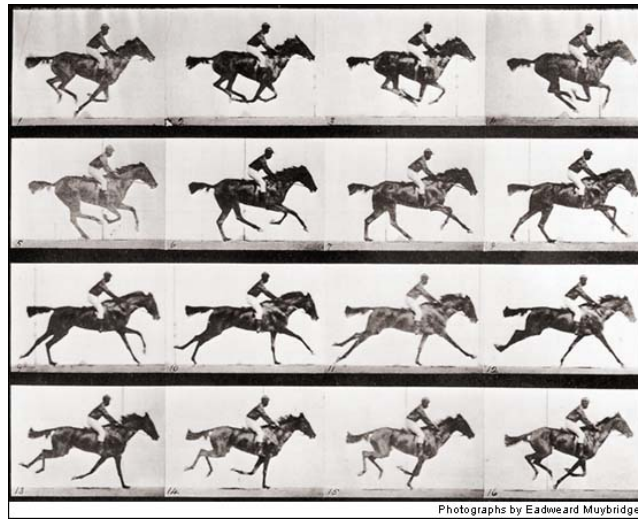
Durant segles, diverses civilitzacions o persones han cercat procediments per reproduir la realitat. És el cas de les representacions amb ombres, els primers espectacles en públic amb projecció d'imatges animades. Emprada ja al segle XVI, la càmera obscura permetia la projecció d'imatges externes dins una cambra fosca. La precursora de la fotografia.

De la mateixa manera que, un segle després, la llanterna màgica seria la precursora de les sessions de cinema, en projectar imatges sobre una superfície plana. Per tal de fer-les arribar a tots els indrets, els firaires viatjaven amb les seves llanternes deixant bocabadats als espectadors. Sobretot quan feien servir enginyosos dispositius mecànics destinats a manipular o fer girar vidres circulars, que feien moure les imatges.



Cartell anunciant la llanterna màgica i gravat d'Anton Pieck representant una funció de llanterna màgica.

Un invent capital apareix al segle XIX: la fotografia. Per primera vegada, era possible d'impressionar i de guardar una imatge del món que ens envolta. Però alguns fotògrafs no es van conformar amb les imatges fixes i van assajar amb la fotografia d'objectes en moviment, com ara Muybridge. Fins i tot, un d'ells, Marey, va arribar a emprar una mena de fusell fotogràfic capaç de captar les diferents fases d'un moviment.



Al llarg del segle, tot un seguit d'inventors construeixen aparells -meitat ginys, meitat joguines-, que cerquen produir la il·lusió del moviment. Es tracta del Taumàtrop, el Fenaquistoscopi, el Zoòtrop i el Praxinoscopi. Una variant d'aquest últim, el Teatre òptic, construït per Emile Reynaud és el que s'apropa més al que serà el cinema. Per tal de produir una acció contínua, es projectaven llargues bandes de més de 500 transparències de dibuixos a partir d'un aparell cilíndric que, juntament amb la projecció d'una imatge de fons des d'una llanterna, proporcionava la projecció dels primers dibuixos animats.

Ja tenim, doncs, els tres elements que constituïran el cinema: la persistència de la visió, la fotografia i la projecció. Però en faltaven dos més de fonamentals: la pel·lícula perforada i el mecanisme d'avanç intermitent que la mou. I va ser als EE.UU. on, el 1890, es va solucionar el problema, de la mà del gran inventor Edison i d'en Dickson.

En moltes sales de diversió s'instal·laren els anomenats Kinetoscopes d'Edison, caixes que contenien una sèrie de bobines que permetien veure una pel·lícula... individualment. I és que el famós inventor es va negar a projectar-la sobre una pantalla perquè creia que la gent no s'interessaria pel cinema. Quan equivocat va estar, com el temps va arribar a demostrar...! La invenció del cinema -però- no pot ser atribuïda, específicament, a ningú. Va ser el resultat d'una sèrie d'invents de diferents persones.

Història del cinema: El naixement. L'època muda

Es considera que el cinema va néixer oficialment el 28 de desembre de 1895. Aquell dia, els germans Lumière van mostrar, en sessió pública, els seus films als espectadors del *Salon Indien* de París. En un dels seus primers films, "L'arribada d'un tren a l'estació de Ciutat", l'efecte d'una locomotora que semblava sortir de la pantalla va ser enorme. L'aparell amb el qual ho aconseguiren el van anomenar Cinematògraf. Havia nascut la cinematografia. Però l'èxit inicial es va anar fonent pel cansament del públic.

Les pel·lícules que veien sempre eren fetes sobre moments quotidians, sobre la vida laboral o familiar. I va ser la màgia i la imaginació d'un altre home, Georges Méliès, que va salvar el cinema d'acabar com un invent més entre tants d'aquella època. Méliès va fer realitat els somnis de les persones, en dur-los en les imatges que es representen en una pantalla. Per fi, la fantasia podia volar a través de la llum. Méliès és el primer inventor de ficcions. És més, de la ciència-ficció. "Viatge a la Lluna" (1902) i "Viatge a través de l'impossible" (1904) es troben entre les millors mostres de l'inventor dels trucatges. Un dels més habituals era fer desaparèixer coses o fer-les aparèixer de nou. Uns altres eren la sobreimpressió d'una imatge sobre una altra, les dobles exposicions o l'ús de maquetes.

A principis del segle XX, el cinema ja és una indústria. Ha passat de ser un invent per a divertir a ser una màquina de fer diners. El cinema s'estén pel món.

A Catalunya, Fructuós Gelabert esdevé pare de la cinematografia catalana i espanyola (1897). Segundo de Chomón segueix les passes de Méliès en el seu film "L'hotel elèctric" (1905), on els trucatges són dels millors de l'època. Com les pel·lícules eren mudes, uns rètols enmig de les escenes anaven explicant l'acció o els diàlegs. I, de vegades, un pianista donava el toc musical a l'espectacle. Les barraques dels inicis del cinema van esdevenir sales elegants i espaioses on començaven a acudir les classes benestants i no només les populars.

Per tal de farcir de films aquestes sales estables, es va començar a realitzar pel·lícules més cultes per a aquest públic burgès. A França el projecte es coneixia com a Films d'Art, títols basats en obres literàries on actuaven actors famosos del teatre. Tal com Edison als EE.UU, Charles Pathé marca a França l'inici de la industrialització del cinema. Els films produïts per ell assoliren un bon nivell de qualitat gràcies a la direcció de Ferdinand de Zecca, a qui es deu "La Passió" (1902) o "L'assassinat del duc de Guisa" (1904). A la casa Pathé debutà un dels primers grans còmics, Max Linder, que va inspirar a Chaplin. A Pathé li apareix un rival igualment francès, Léon Gaumont, qui contracta al director Louis Feuillade que s'especialitza en el gènere de terror.

Seguint les petjades Gal·les, a Anglaterra apareix l'anomenada Escola de Brighton, formada pels fotògrafs Smith, Williamson i Collins, que s'interessen pels temes de persecucions i bèl·lics on aboquen nous recursos tècnics fonamentals per a la gramàtica cinematogràfica.

Però seran els EE.UU. qui tregui més profit de l'invent. El 1903, amb la cinta "Assalt i robatori d'un tren", Edwin Porter inaugura el cinema de l'Oest -continuat després per T. H. Ince i utilitza el muntatge simultani. Els espectadors comencen a aprendre un nou llenguatge, el cinematogràfic: aprenen a relacionar les imatges entenent que guarden una relació de continuïtat. I la base d'aquest nou llenguatge és el muntatge.

Veient que esdevé un gran espectacle popular, que supera les barreres socials i idiomàtiques -en un país d'immigració format per multitud de llengües i ètnies-, el factor negoci entra en acció. Per tal de monopolitzar el mercat cinematogràfic i acabar amb els seus competidors, Edison envia els seus advocats contra els explotadors d'aparells cinematogràfics. Es tracta de la guerra de les patents (1897-1906) que, després d'una època de processos, clausures de sales, confiscació d'aparells i moments de violència, dona la victòria a Edison. Això afectà negativament als productors independents, els quals, per fugir de l'inventor-negociant, marxen a l'altra banda del país, a Califòrnia, on funden Hollywood. Aquí aixecaran les grans productores que faran la història del cinema nord-americà.

Entre els diversos països on el cinema ja és una realitat, Itàlia és un dels capdavanters en la concepció del cinema com a espectacle. I les pel·lícules de grans reconstruccions històriques seran el millor mitjà per fer-se amb el públic. El títol més destacat va ser "Cabiria", dirigit per Giovanni Pastrone el 1913. Grans escenaris i força extres encarnant a romans o a cartaginesos garantien una producció colossal per a l'època. Una concepció del cinema que influirà en els cineastes nord-americans.

Els mestres del període mut

David Wark Griffith va ser el gran fixador del llenguatge cinematogràfic. Les seves innovacions en la manera de narrar una pel·lícula van revolucionar el setè art: En les seves obres mestres "El naixement d'una nació" (1914) i "Intolerància" (1915), dividia el film en seqüències, mostrava accions en paral·lel, canviava l'emplaçament i l'angle de la càmera, variava els plans, emprava el flash-back o narració d'un fet ja passat. Però, sobretot, Griffith va assumir que el muntatge era l'estri expressiu més important amb què comptava el cinema; que no servia només per ordenar seqüències i plans, sinó també per emocionar l'espectador.

Griffith va arribar a influir a joves cineastes d'una geografia tan llunyana dels EEUU, com és Rússia. El triomf de la revolució russa el 1917 va fer pensar als seus dirigents que el cinema podia assolir un paper d'adoctrinament i propagandístic. Així que va encarregar a uns quants directors el fet d'encetar una nova cinematografia en el país. Entre aquests nous cineastes va destacar Serguei M. Eisenstein -qui va sorprendre al món amb la força de les imatges i la magistral utilització del muntatge en la seva pel·lícula "El cuirassat Potemkin" (1925).

En aquestes primeres dècades de cinema apareixen més directors que se n'adonen que aquest nou mitjà de comunicació de masses també pot servir com a mitjà d'expressió d'allò més íntim de l'ésser humà: els seus anhels, angoixes o fantasies. I a més expressant-ho amb una estètica innovadora, d'"avantguarda". A Alemanya, els estils "expressionista" i "kammerspiel" sorprenen pels seus productes ambientats en escenaris irrealistes o futuristes. "El gabinet del Dr. Caligari" (1919), de Robert Wiene, "Nosferatu" (1922), de F.W. Murnau, "Metròpolis" (1926), de Fritz Lang, o "M, el vampir de Düsseldorf" (1931), també de Lang, en són els títols més representatius.

Aquest cinema aparegut després de la derrota dels alemanys en la Guerra europea i l'establiment de la humiliant Pau de Versalles, reflecteix les seves angoixes i contradiccions. El país viu sota la inestabilitat de la República de Weimar i d'una gran crisi econòmica, situació de la qual s'aprofitaran els nazis. El treball de la il·luminació -plena de contrastos entre el clarobscur, la llum i l'ombra- serà un dels aspectes plàstics més innovadors.

Al contrari dels alemanys, els cineastes nòrdics fugen dels interiors angoixants i fan dels exteriors, del paisatge, l'escenari natural per als seus drames. Hi destacaren gent com Sjöström, Stiller o Dreyer; aquest darrer dirigí l'obra mestra "La passió de Joana d'Arc" (1928). En el cas de França, Louis Delluc fou el principal promotor de l'impressionisme cinematogràfic gal, corrent d'avantguarda en què contribuïren L'Herbier, Dulac i Epstein; aquest últim dirigí "La caiguda de la casa Usher" (1927). Al marge d'aquest moviment destaquen també Abel Gance, autor de "Napoleó" (1927), film on la tècnica de projecció s'anticipà al Cinerama- i Jacques Feyder, director de "L'Atlàntida" (1921).

Per la seva banda, l'estil "surrealista" cerca d'expressar el subconscient de manera poètica. A aquest cinema avantguardista hi contribuïren dos espanyols importants: el cineasta Luis Buñuel i el pintor Salvador Dalí.

El cinema americà aposta més pel benefici material que per l'estètica o la poesia visual. Una petita ciutat de l'Oest americà, Hollywood, havia esdevingut en poc de temps el centre industrial cinematogràfic més pròsper dels EE.UU. Grans empreses s'hi reuniren aixecant els seus estudis on, a més de filmar-hi les pel·lícules, s'hi "construeixen" les estrelles per a interpretar-les. Un hàbil sistema de publicitat crea una atmosfera de llegenda al voltant dels ídols del públic; els actors i les actrius esdevenen mites. És el cas de Lilian Gish, John

Barrymore, Lon Chaney, Gloria Swanson, John Gilbert, Douglas Fairbanks, Mary Pickford, Mae West o Rodolfo Valentino. Es tracta de l'Star System, sistema de producció basat en la popularitat dels actors per mitjà de la qual aconseguir més beneficis.



Rodolfo Valentino

Durant la Guerra europea i aprofitant la davallada de producció a Europa pel mateix motiu, Hollywood es dedicà a dominar els mercats mundials. La dècada dels anys 20 va ser l'època daurada del cinema mut americà: espectacle, grans actors, diversitat de gèneres... Entre aquests va destacar l'slapstick o cinema còmic: els pastissos de nata, les boges persecucions, els cops, les banyistes...; invent de Mack Sennett qui descobrí a Chaplin, Lloyd, Turpin, Langdon... Potser una reacció a l'època difícil marcada per la Guerra Europea. Però seran dos còmics concrets els qui faran universal l'art de fer riure a la pantalla: Charlot i Keaton.

Pallassos genials i, alhora, crítics amb la seva societat deshumanitzada, els seus acudits han fet riure a infants i a adults de generacions diverses, arreu del món. D'en Charlot és "La quimera de l'or" (1925) i d'en Buster Keaton "El maquinista de la General" (1926).

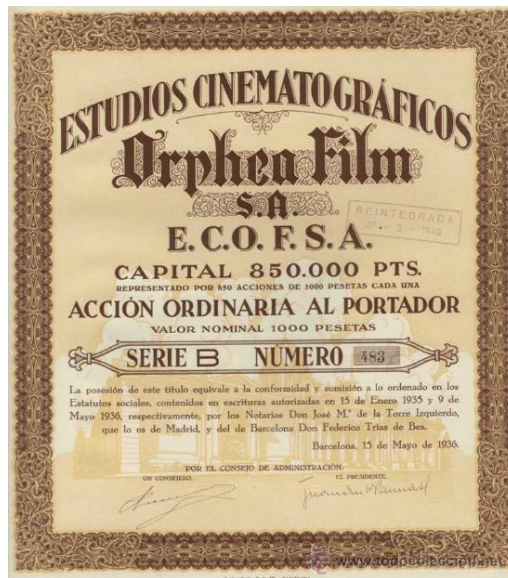
Dels gran estudis surten grans produccions, algunes d'elles força espectaculars com les que feia el director Cecil B. de Mille, "Els deus manaments" (1923) o "Rei de Reis" (1927); o bé obres mestres de cineastes estrangers que s'establiran a Hollywood, com ara Erich Von Stroheim, autor d'"Avarícia" (1924).

Història del cinema: L'època sonora

L'època sonora

El 6 d'octubre de 1927 succeí un fet revolucionari per a la història del cinema: començava a parlar! "El cantor de jazz", d'Alan Crosland, deixava escoltar a l'actor Al Johnson cantant. S'encetava una nova era per a la indústria del cinema. També per als actors: molts d'ells van desaparèixer com a tals en conèixer el públic la seva vertadera veu, desagradable o ridícula, que no corresponia a l'aparença física. Desapareixien els intertítols!

Els estudis van haver de replantejar-s'ho tot i fer importants inversions per reconvertir-se en sonors. També els tècnics i els cineastes van haver de canviar de forma de fer i de pensar. I els actors i actrius van haver d'aprendre a vocalitzar correctament. A l'Estat Espanyol, els primers estudis sonors, els Orphea, es van inaugurar a Barcelona el 1932.



Acció Ordinària dels Estudis Cinematogràfics Orphea Film.

La implantació del sonor va coincidir amb el crac econòmic del 1929 que ocasionà una Gran Depressió als EEUU. Milers de ciutadans trobaven en el cinema moments per fugir dels problemes quotidians. Hollywood es dedicà a produir títols basats en els gèneres fantàstic, la comèdia, el musical o el cinema negre, per tal d'exhibir productes escapistes.

És el moment de directors com Lubitsch -autor de "Ser o no ser" (1942)-; Capra -mestre de la comèdia americana, amb títols com "Succeí una nit" (1934) o "Viu com vulguis" (1938); Hawks -director d'"Scarface" (1932)-; Cukor, autor d'"Històries de Filadèlfia" (1940)-; John Ford -conegut sobretot pels seus "westerns" èpics, com ara "La diligència" (1939); o Josef von Sternberg -cineasta alemany que dirigí "L'àngel blau" (1930)-. Aquest cinema d'entreteniment general té l'excepció amb el fet per King Vidor, cineasta sensible als problemes de les capes populars, com ho reflectí a "El pa nostre de cada dia" (1934).

Aquest compromís estètic amb els menys afavorits va ser més forta a Europa. A França, coincidint amb el Front Popular, Jean Renoir mostrava la vida quotidiana i laboral dels treballadors, fins i tot emprant-ne d'autèntics com a protagonistes d'alguns dels seus films, com a "La regla del joc" (1939), títol que, a més de la seva càrrega de naturalisme, suposà noves aportacions estètiques. Altres cineastes enquadrats en el que s'anomena "realisme poètic" foren Jacques Feyder, Jean Vigo, Marcel Carné i René Clair.

Moltes de les noves estrelles de cinema procedeixen del teatre o del musical. Noms com Marlene Dietrich, Greta Garbo, Claudette Colbert, Olivia de Havilland, Gary Cooper, Clark Gable, Errol Flynn, Jean Gabin, Edward Robinson o Humphrey Bogart han esdevingut mites del cinema.



Marlene Dietrich

El cinema en color arriba el 1935 amb la pel·lícula "La fira de les vanitats", de Rouben Mamoulian, encara que artísticament la seva plenitud s'aconsegueix en el film de Victor Fleming, "Allò que el vent s'endugué" (1939).

El cinema d'animació es va implantant entre els gustos del públic, especialment els més menuts. Walt Disney és el creador americà predilecte fins i tot més enllà del mateix país.

Els trucatges és una de les especialitats més estimades pel públic. La ubicació de castells en paisatges on no han existit, a partir de vidres pintats, o la recreació d'un goril·la gegant a partir d'un de simi petit o de maquetes, són mostres de la màgia del cinema, a la qual acaben de donar el toc la decoració, el maquillatge o el vestuari.

Enfront de directors amb plantejaments principalment comercials, fan aparició d'altres amb nous neguits estètics. És el cas de Von Stronheim, Hitchcock o Orson Welles; aquest darrer realitzà les obres mestres "Ciudadà Kane" (1941) i "El quart manament" (1942).

Mentrestant a Europa les cinematografies dels països amb governs totalitaris s'orienten cap a un cinema políticament propagandístic, sovint fallit artísticament en el cas dels feixismes.

Pel que fa a l'Estat soviètic, segueix essent una excepció el cinema de S.M.Eisenstein, com ho demostren els films "Alexander Nevski" (1938) i "Ivan el terrible" (1945).

Quan la Segona Guerra Mundial esclata, el cinema es basa en la propaganda nacionalista, el documental de guerra o el producte escapista.

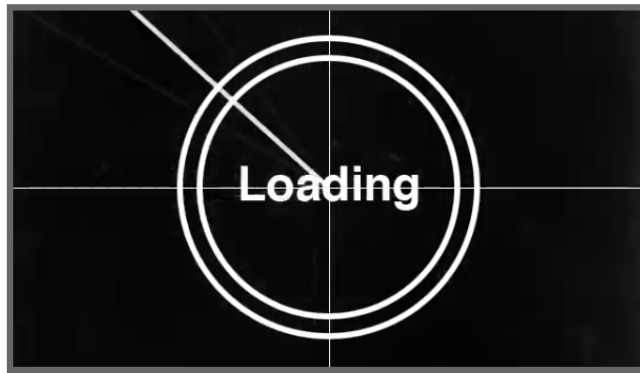
Història del cinema: les darreres dècades.

Les darreres dècades

A finals dels anys 70, i després d'uns anys de cinema espectacular basat en el catastrofisme -potser com a reflex del retorn del perill atòmic-, s'imposa la recuperació de la superproducció des del punt de vista de la qualitat i de la rendibilitat. Concretament de la mà de Georges Lucas -autor de "La guerra de les galàxies" (1977)- i de Steven Spielberg, realitzador de "Trobades en la tercera fase" (1977)-. Paral·lelament, altres directors aposten per un cinema igualment comercial però tractat amb un estil de realització molt personal i creatiu, com ara Ford Coppola, Scorsese, Brian de Palma, Burton, Lynch... Són uns anys en què o es qüestiona tot -com en el cas dels films sobre Indoxina- o es retorna al passat amb nostàlgia; hi abunden els "remakes" i el fantàstic.



Els anys 80, l'aparició i introducció del vídeo, i l'augment dels canals televisius per vies diferents, fan que el públic vegi més cinema que mai, sense sortir de casa. Cal cercar de nou espectacularitat: pel·lícules amb força efectes especials assagen d'atreure els espectadors cap a la sala fosca. Acters musculosos esdevenen herois de la pantalla en títols violents o reaccionaris. Enfront d'aquest cinema consumista apareixen autors més preocupats pels temes polítics i, sobretot, per la ingerència dels EEUU en altres zones. També són temps de grans melodrames i de recuperació de la comèdia. Woody Allen hi destaca. La globalització de l'economia afecta al cinema nord-americà que s'alia amb la indústria electrònica oriental.



Woody reads his classic short stories.



A Espanya, la transició política possibilità un cinema sense censura que influí en l'aparició de l'anomenada "moguda madrilenya". Pedro Almodóvar enriqueix l'escena cinematogràfica per mitjà del seu cinema postmodern i d'esperpent, gènere també conreat per Berlanga. El cinema basc aportà nous autors al cinema espanyol.

Encetada la dècada dels 90, la crisi d'idees s'apoderà del cinema nord-americà; així que decidí inspirar-se en els herois del còmic, aprofitant-se dels nous procediments per a la creació d'efectes especials. També algunes sèries històriques de televisió seran objecte de versions per a la gran pantalla. Gèneres com la comèdia clàssica, els grans drames, els dibuixos animats, el fantàstic o el western han retornat amb força; gèneres tradicionals als quals se'ls ha de sumar la sexualitat com a ingredient important en diversos films i l'aparició d'un nou grup d'actors joves coneguts com a la "generació X", a més d'actors infantils intèrprets de pel·lícules familiars. D'altra banda, la comèdia espanyola i el ressorgiment del cinema llatinoamericà han marcat durant aquests anys la cinematografia hispanoparlant.

Alguns països europeus reaccionen contra la gran presència comercial del cinema nord-americà, mitjançant lleis que afavoreixin els seus propis mercats. A Espanya, continuen sorgint nous realitzadors, com ara J.Medem, A.Amenábar, Fdo.León, B.Zambrano, I.Bollain, I.Coixet... Arribats als cent anys de cinema, el procediment basat en la fotoquímica s'alia amb les noves tecnologies electròniques i dels estudis surten pel·lícules on l'ordinador ha tingut molt a veure en el procés d'obtenció o manipulació de les imatges. Homes de carn i ossos transformant-se en homes cibernetics, els grans saures passejant-se en ple segle XX, protagonistes donant la mà a personatges morts fa dècades... De la mà de l'electrònica apareix la realitat virtual.

Introducció al còmic

Què és el còmic?

Segons la definició de la Wikipedia anglesa, el Còmic és un mitjà de comunicació gràfica en el qual les imatges es disposen de manera que estableixen una seqüència narrativa. Si bé la naturalesa del còmic és visual i predomina aquest sobre el text, hi ha una convivència entre els dos àmbits de comunicació. La comunicació textual al còmic acostuma a aparèixer dins dels anomenats *balloons* o entrepans.

Una altra definició a tenir molt en compte és la del creador nord-americà Will Eisner. Segons Will Eisner el còmic és un art seqüencial, és a dir, contempla la consideració del còmic com a llenguatge artístic i que la característica fonamental que el fa diferent de la resta de pràctiques artístiques és l'organització seqüencial d'un conjunt d'imatges que expliquen una acció o història.

La tercera i última definició del còmic, més precisa des del punt de vista d'especialistes del còmic i proposada per Scott McCloud, autor de còmics que parlen i teoritzen sobre els còmics, és la següent:

Il·lustracions deliberadament juxtaposades i altres imatges en seqüència amb el propòsit de transmetre informació i obtenir una resposta estètica del lector.

El còmic és producte de la indústria, ja que la seva producció i difusió està lligada als mitjans impresos de comunicació de masses. El fenomen del còmic és avui en dia d'àmbit mundial. Avui en dia podem parlar de tres grans indústries del còmic: la dels Estats Units, l'Europea i la japonesa.

Si bé el terme còmic és de procedència nord-americana (quan van aparèixer l'argument era fonamentalment d'orientació còmica), cada país va adoptar un nom singular per designar aquestes tires còmiques (comic strips):

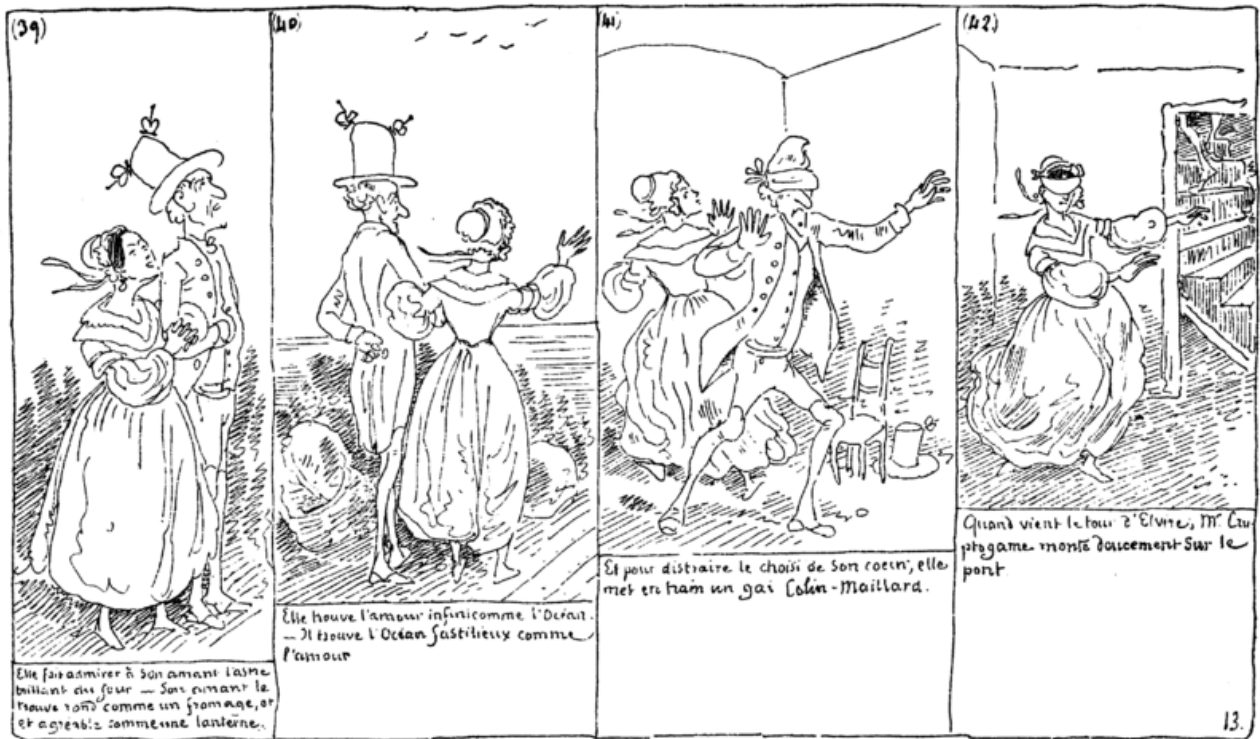
- França: els còmics a França són molt populars, però mai pregunteu a una llibreria per còmics. Heu de preguntar per Bande dessinée o B.D.
- Itàlia: els italians van batejar el còmic amb el terme fumetti, derivat de la paraula fumetto (fum), fent referència als entrepans que encerclen el text dels còmics.
- A Gran Bretanya, com a Nord-Amèrica fan ús del terme original comic.
- A Espanya alternem el terme original còmic amb historieta.
- A Catalunya, a més d'historieta, es fa ús de l'expressió Patufet, a causa de la popularitat de la revista En Patufet.
- Als Països Bascos, komiki.
- A Portugal es fa servir del terme quadrinhos.
- Al Japó el coneixen com a manga.

Breu història del còmic

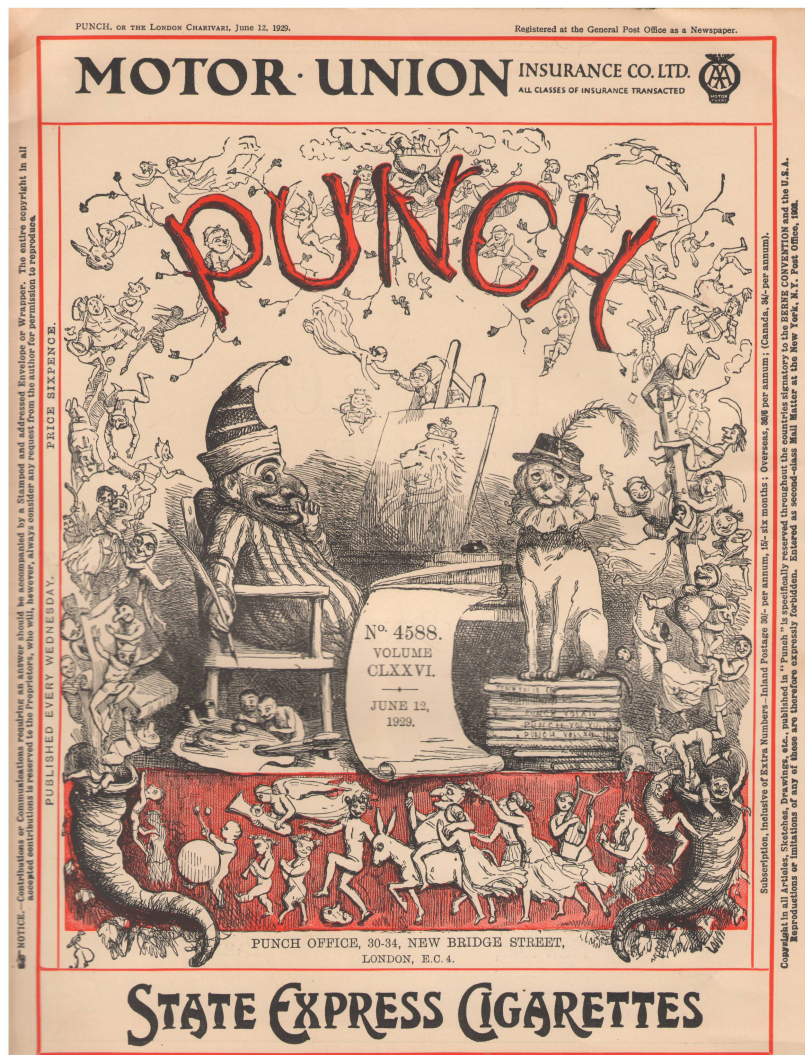
Antecedents

El còmic abans del còmic, tal com el coneixem en l'actualitat, el podem trobar al llarg de la història de l'Europa Moderna, per la forta tradició de narrativa visual i la tècnica de la litografia (investigar la tècnica), que amb la seva aparició va permetre, a partir del segle XVIII, la reproducció massiva de dibuixos. Us apuntem dos antecedents importants que cal conèixer:

- Amb l'antecedent dels Cicles morals del caricaturista anglès William Hogarth que desenvolupava la carrera d'un personatge en una desena de gravats; el franc-suís Rodolphe Töpffer és considerat el fundador del còmic modern a partir de la seva Histoire de M. Jabot publicada el 1833, que el varen seguir uns altres sis àlbums. El seu Assaig sobre fisonomia de 1845 és considerat com el primer text sobre teoria del còmic.



• Inspirada en Le Charivari, la revista britànica Punch Magazine (1841) va ser el motor de l'expansió mundial del còmic. De periodicitat mensual, Punch es dirigiria a un nou sector recolzat també per la revolució social i industrial: la infància. A la novetat del projecte de Punch s'uniria una reconeguda qualitat de la mà d'il·lustradors com John Tenniel, conegut per la seva feina a Alicia al país de les meravelles de Lewis Carroll.



Naixement del còmic contemporani

El còmic modern va néixer a Nord-Amèrica a finals del segle XIX de la mà de Richard Felton Outcault al New York Journal. El 16 de febrer de 1896 es va publicar la primera tira de premsa The Yellow Kid and his new Phonograph. Aquesta tira va ser la primera a organitzar

la narració de la història en seqüència d'imatges i integrar el text dins del globus o balloons.

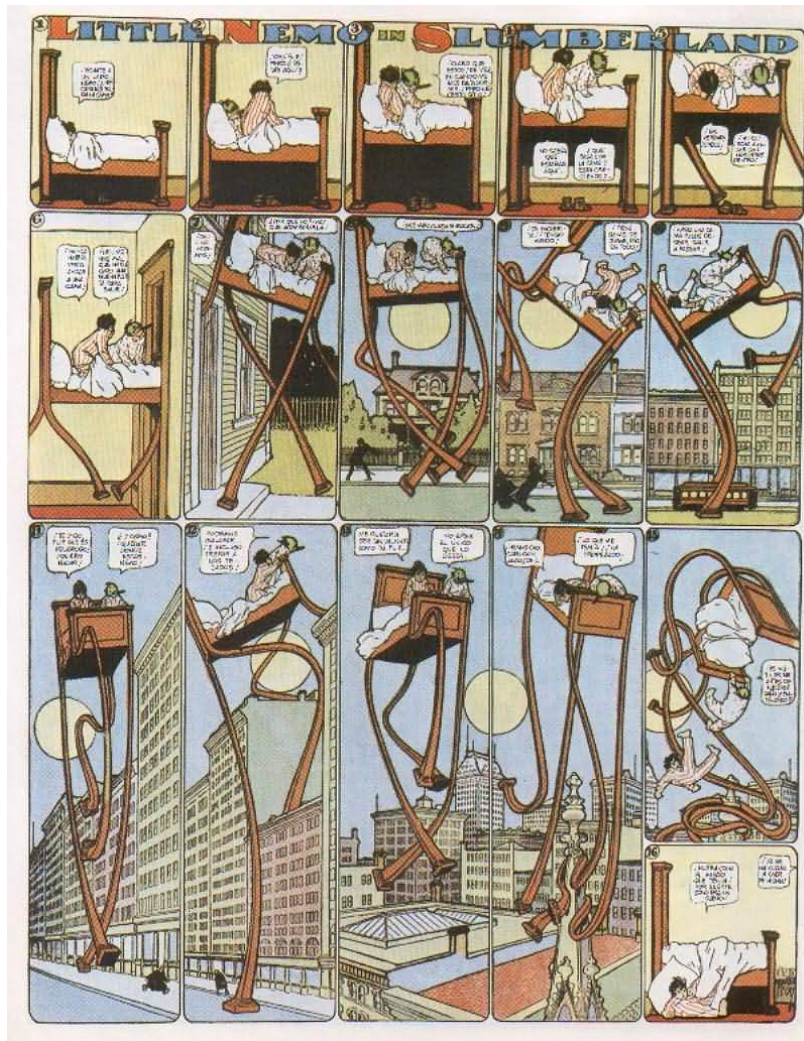
Aquest naixement no va ser pas espontani. Arran d'una gran rivalitat entre dos grans rotatius nord-americans, el New York World, propietat de Joseph Pulitzer i el Morning Journal, de William Randolph Hearst, el primer d'ells va crear, l'abril de 1893, un suplement dominical a color on van publicar els dibuixants del diari. Un d'ells, Richard Felton Outcault, va experimentar i donar vida a una sèrie de vinyetes sense una organització clara en les quals mostrava escenes quotidianes amb un to sarcàstic i caricaturesc del barri proletari de Hogan Alley, a Nova York. Al llarg de la serie que anava dibuixant, va prendre cos la figura d'un noi calb, lleig, amb unes orelles enormes i d'aspecte simiesc vestit amb un camisó groc, fet que el van batejar com a Yellow Kid.



El factor comercial va tenir una importància cabdal a la història dels primers còmics de la premsa nord-americana. Òbviament, el benefici era indispensable per a l'èxit cada vegada més gran de les sèries publicades, però això s'ha d'entendre encara amb un grau d'amplitud més gran: la competència comercial fou la causa principal de la difusió dels còmics, que es preocupessin del color, que els còmics continuessin (...) i que, finalment, apareguessin les tires diàries als diaris.

D'aquesta primera etapa, volem destacar el personatge i antiheroi social Augustus Mutt (1907), creació del dibuixant Bud Fisher i que va inaugurar els daily strips, és a dir, les tires diàries que acompanyen diàriament les seccions d'oci de la majoria dels diaris occidentals.

També tenen un paper important en aquesta història dos personatges que, amb el temps, seran considerats com a exemples extraordinaris de qualitat artística al còmic. Parlem de l'obra de Windsor McCay, El petit Nemo al país dels somnis (1905), i de Krazy Kat (1910), obra de George Herriman.



A Espanya neix el primer número del seminari infantil TBO (1917) que tindrà importants dibuixants com Opisso i Benejam.

Evolució del còmic nord-americà i europeu: de la Gran Depressió del 1929 al principi de la Segona Guerra Mundial

L'etapa que comprèn el Crack de la Borsa Nord-Americana fins a l'esclat de la Segona Guerra Mundial (1 de setembre de 1939) es considera com un dels períodes més creatius del nou mitjà. En gran part, això és deu a l'ampliació de la temàtica, que fins ara es reduïa al gènere humorístic. S'introdueix els gèneres d'aventura, fet que incrementà el nombre de lectors, i, a nivell de grafisme, els nous autors incorporen el realisme dins de les seves vinyetes, en lloc de l'estil caricaturesc dels primers temps.

La dècada dels anys 30 del segle XX és una etapa de canvis polítics, social i econòmics a Europa i als Estats Units. Si a Espanya es proclama la Segona República (14 d'abril de 1931), a Alemanya pugen els nazis al poder (1933). Altres països aniran perdent al llarg de la dècada un sistema polític basat en la democràcia per una dictadura. El Crack del 29 va deixar malparada l'economia de molts països, especialment dels Estats Units. Sembla que el còmic va recollir les passions i inquietuds de la classe mitjana nord-americana i es manifestà mitjançant les històries d'aventures.

És dins d'aquesta etapa que l'autor Alan Harold Foster portarà al còmic les aventures de Tarzan, el personatge mig home i mig mono que va descriure Edgar Rice Burroughs el 1914. Al mateix any neix el personatge futurista Buck.



Rogers, de Philip F. Nowlan y Dick Calkins. També és la dècada que va veure néixer personatges de còmic cabdals com Flash Gordon (1934), d'Alex Raymond; Dick Tracy (1931), de Chester Gould; Terry i els Pirates (1934), de Milton Caniff i el Príncep Valent (1937), de Harold Foster.

El fil conductor de la majoria d'aquestes obres és la fantasia. Aquests herois de paper tindran com a fons la ciència-ficció

(Buck Rogers, Flash Gordon), l'aventura (Terry i els Pirates, Tarzan), la justícia social (Dick Tracy) o el passat dels cavallers de l'edat mitjana (Príncep Valent). En tots els casos, l'heroi personifica la puresa, el valor, la justícia i l'amistat. Són adjectius que formen part dels estereotips que al cinema i la novel·la de fulletó ja havien definit.

Si bé aquests herois-humans guanyen sempre a l'enemic amb la destresa, la força del grup i l'enginy, no serà fins a l'arribada del personatge Superman, el 1938, de les mans de Jerry Siegel i Joe Shuster que mostren el primer super-heroi americà i fixarà l'estil i fórmula de super-heroi: un uniforme/disfressa de colors contundents i posseïdor de poders físics i mentals sobrenaturals, defensors d'un ordre social just i, especialment, de l'estil de vida americà (*american way of life*). Aquest model es tornarà a repetir amb la creació de Batman (1939), obra de Bob Kane i Bill Finger.

Gràcies a la popularitat i consum comercial del còmic, neix el 1933 un nou format, ja no depenent dels diaris: el Comic-Book o quadern de còmic dedicat a un personatge o un recull de diferents històries. Serà aquest el suport i format gairebé exclusiu dels superherois.

A Europa, mentrestant, en consonància amb els còmics nord-americans, neix l'aventurer més famós de la història del còmic de la mà del belga Hergé, Tintín (1929). Al marge de l'enorme èxit que va tenir des de la seva publicació, les aventures d'aquest jove reporter que el porten d'un part a altra del món també representarà un nou estil gràfic anomenat línia clara pel traç fi i poc detallista. Estil que marcarà durant dècades als dibuixants de còmics europeus.

Els còmics després de la Segona Guerra Mundial

El còmic al llarg de la Segona Guerra Mundial tindrà una orientació clarament propagandística. És l'aparició del Capità Amèrica (1941) i altres personatges menors que tindran com a finalitat aixecar la moral dels combatents. Un cop finalitzada la guerra, el còmic patirà les conseqüències de la Guerra Freda, és a dir, la divisió del món en dos blocs enfrontats, el capitalisme i el comunisme. És també una època de forta censura als mitjans audiovisuals i, és clar, el còmic tampoc s'escapa d'aquesta persecució per part dels organismes oficials. Com a punt d'inflexió, mencionar la publicació del llibre *The seduction of the innocent* el 1954, del psiquiatre Frederic Wertham. En les seves pàgines l'autor associa l'increment de la delinqüència juvenil a la lectura dels còmics. Serà aquest llibre i altres accions les que portaran a la creació d'un comitè de censura (CCA), la Comics Code Authority, que vetllarà perquè els continguts dels còmics no corrompin la ment juvenil i incentivarà la producció de còmics de temàtica infantil.

Dins d'aquestes mesures restrictives, la dècada dels 50 veurà el naixement de la tira còmica Peanuts (1950), de Charles M. Schulz que mostrarà i dibuixarà reflexions d'adults en la monòtona vida d'un grup d'infants i un gos (Snoopy).

La dècada de la contracultura. El fenomen Underground

Les tendències contraculturals dels anys 60 (recordeu que són els anys dels Beatles, dels Rolling Stones, del moviment hippie, la psicodèlia...) aviat es manifestaran al còmic, aollint propostes de caràcter sexual i polític o, especialment, l'experimentació amb drogues. Els personatges o herois d'aquest moviment al món del còmic s'escaparan a qualsevol possible catalogació, encara que sempre els rodejarà un ambient de polèmica, provocació i humor negre.

Serà el dibuixant Robert Crumb qui representarà aquest moviment contestatari mitjançant dos personatges: Fritz the Cat (1969) i Mr. Natural (1967). També cal remarcar el treball de Gilbert Shelton, dibuixant dels populars Fabulous Furry Freak Brothers (1967) i Richard Corben, que incorporarà noves tècniques de dibuix molt avançades com l'ús de les tecnologies digitals.



També cal assenyalar que, gràcies a les noves tècniques d'impressió (els costos s'abarateixen), qualsevol persona pot publicar revistes de caràcter no professional anomenades fanzines.

Els nous super herois

També a la dècada dels seixanta, els còmics de super herois als Estats Units experimentaran una profunda renovació gràcies al treball de Stan Lee i Jack Kirby, creadors de personatges de característiques sobrehumanes però torturats psicològicament per la seva estranya condició física. Parlem de personatges gairebé universals com Spiderman, la Masa, els Quatre Fantàstics i els X-Men. Tots plegats van anant apareixent a l'editorial Marvel.



L'evolució del còmic en altres països

No sempre contemporanis a les característiques del còmic nord-americà, els autors europeus i sud-americans van començar a descobrir més tard les possibilitats d'un tipus de còmic orientat a un públic adult.

En el cas dels còmics britànics cal destacar Dan Dare Pilot of the Future (1950) de Frank Hampson, el qual va tenir un gran èxit a l'època i va exercir una notable influència a la resta de producció de còmics del país.

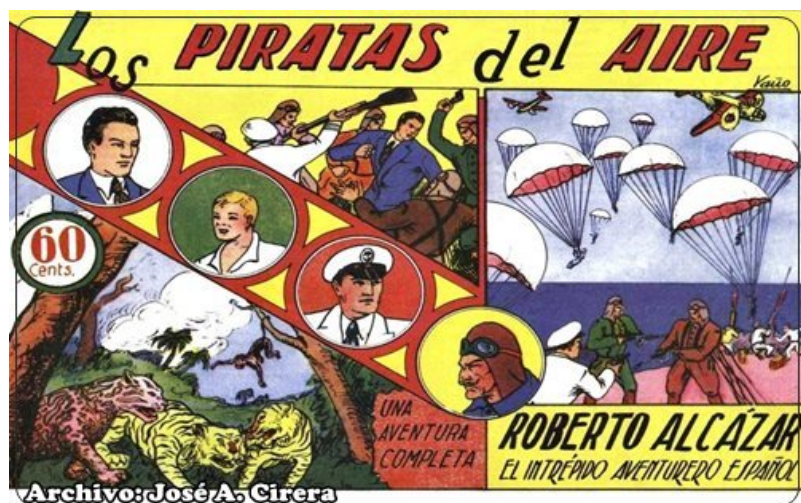


A Itàlia sorgiran nous creadors amb una estètica moderna i trencadora com és el personatge eròtic "Valentina" (1965), de Guido Trepax, "Corto Maltese" (1967) d'Hugo Pratt o "Druuna" (1985), de Serpieri. També cal destacar l'obra de Milo Manara, especialment pel que fa al gènere del còmic eròtic.

Des de França apareix una figura llegendària: Jean Giraud, que signarà les seves obres amb el pseudònim "Moebius". L'obra de Moebius girarà entorn de la ciència-ficció. Moebius també va formar part d'un col·lectiu de dibuixants i artistes francesos, Les humanoides Associés, que fundaran la revista Métal Hurlant, el 1974. Aviat tindrà una forta repercussió que arribarà fins i tot als Estats Units amb l'edició anomenada Heavy Metal, dins la qual acollirà artistes com Richard Corben o Pepe Moreno.

El còmic espanyol després de la postguerra

Després de la Guerra Civil, amb el triomf dels generals sublevats i l'inici de la dictadura feixista del general Franco, la majoria dels dibuixants republicans van optar per l'exili o per sobreviure al nou règim. La dictadura va imposar una línia completament propagandística i moral de les historietes. Les més populars en aquell moment són la sèrie creada per Eduardo Vañó, Roberto Alcázar y Pedrín (1940) i El Guerrero del Antifaz (1944), de Manuel Gago. Aquestes són les més representatives tant per la temàtica com pel contingut ideològic.



Més endavant, als anys cinquanta, de la mà de Francisco Ibáñez, apareixen una llista de personatges d'humor, dels quals destaquen Mortadelo i Filemón.

A mesura que la dictadura arriba al seu final, una nova generació de dibuixants començaran a treballar en línies contemporànies del còmic. Serà el cas de José González, Josep Maria Beà, Esteban Maroto, Carlos Giménez i Víctor de la Fuente, el treball del qual tindrà una molt bona acollida comercial a França.



El llenguatge del còmic

El còmic té un llenguatge icònic-verbal compost per imatges i paraules. Un dels seus trets característics és que inclou una sèrie de regles i convencions que interioritzem per a interpretar-lo. Aquestes convencions es formalitzen en la successió de vinyetes, el text de les bafarades o les onomatopeies, que tots sabem interpretar...

Recursos gràfics:

Vinyeta.

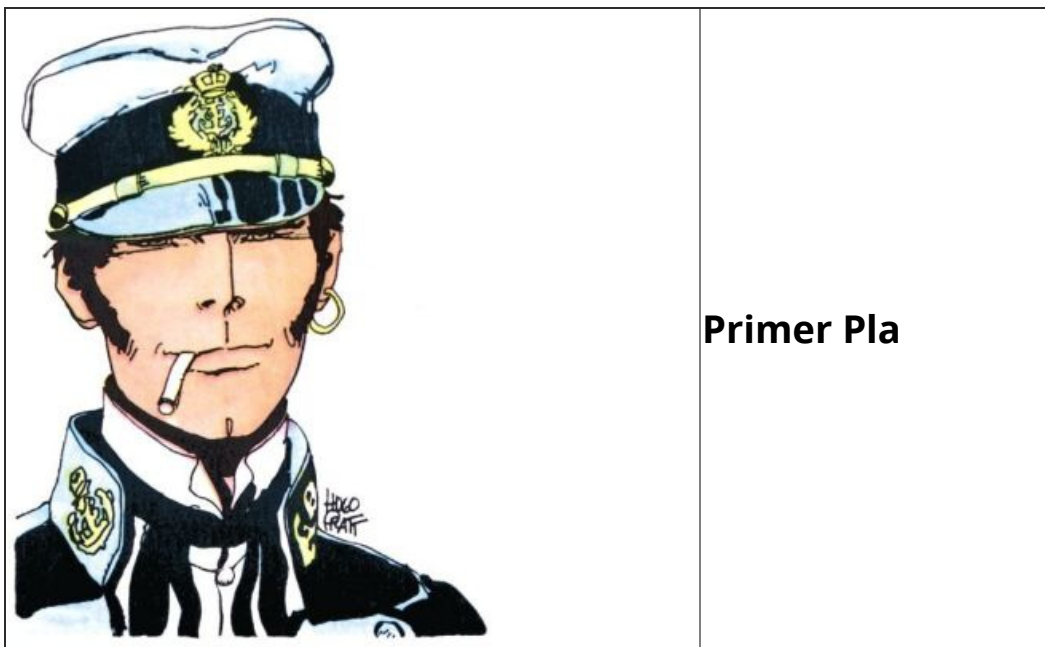





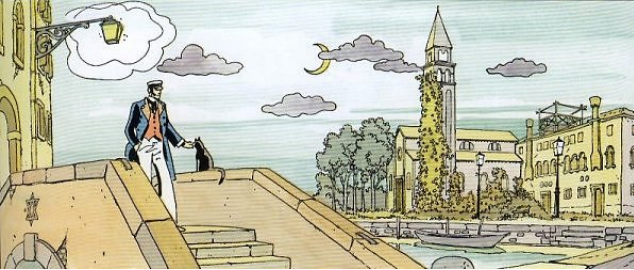

La vinyeta és un requadre delimitat que representa **un instant de la història**.

A occident l'ordre de lectura es realitza d'esquerra a dreta i de dalt a baix (excepte alguns còmics manga traduïts), però no és així a tot el món. Països amb escriptura de dreta a esquerra representa l'ordre de les vinyetes.

Plans.

Us sonen? ;)

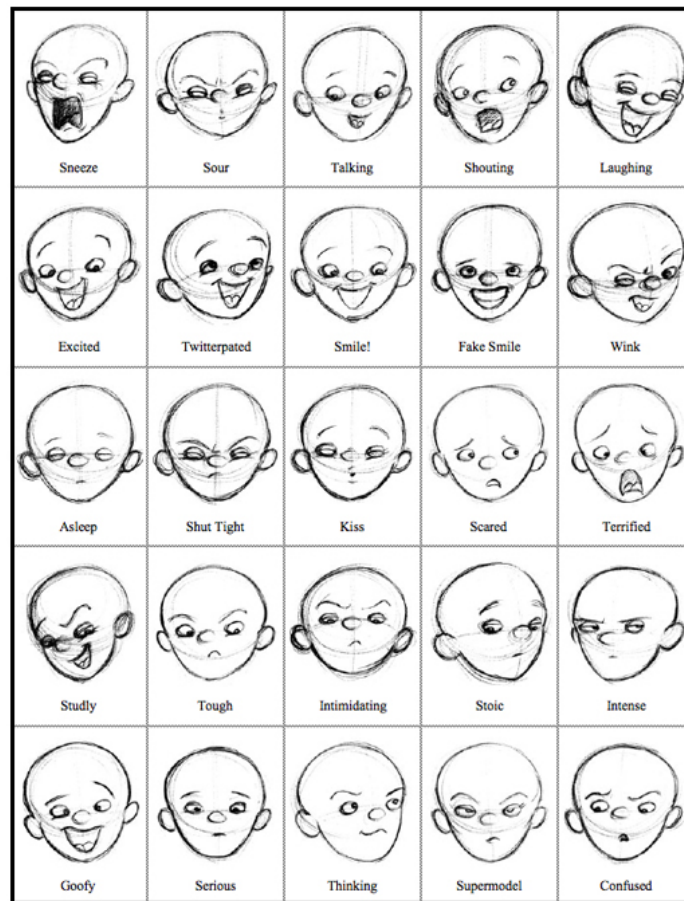


	<p>Pla Mitjà</p>
	<p>Pla Americà</p>
 <p>EN EL JARDÍN DEL EDÉN HABÍA DE TODO: HIGADILLOS, RÍÑONES, CARNE PICADA, PECECILLOS COLORADOS Y TAZONES DE LECHE. TAN SÓLO NO SE PODÍA COMER UNA COSA: LA "RASPA PROHIBIDA" QUE CRECÍA...</p>	<p>Pla Sencer</p>
	<p>Pla General</p>
 <p>È UNA DONNA INTERESSANTE... FORSE UN POCO FUORI DEL TEMPO.</p> <p>SARÀ FUORI DEL TEMPO FIN CHE VUOI, PERO È BELLA.</p>	<p>Gran Pla General</p>

Punts de vista o angulacions.

<p>Normal:</p> <p>Angle de càmera paral·lel a terra</p>	
<p>Picat:</p> <p>La càmera es situa per damunt de l'objecte o subjecte mostrat, de manera que aquest es veu des de dalt.</p>	
<p>Contrapicat:</p> <p>Oposat al picat. L'objecte o subjecte es veus des de baix.</p>	
<p>Nadir:</p> <p>La càmera es situa completament assota del personatge o objecte. En un angle perpendicular a terra.</p>	
<p>Zenital:</p> <p>La càmera es situa completament sobre el personatge.</p>	
<p>Holandès:</p> <p>Lleugerament inclinat. Creant inestabilitat.</p>	

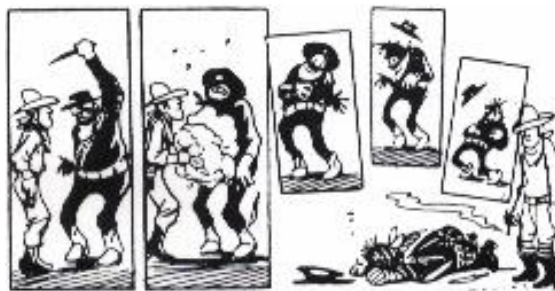
Expressions facials.



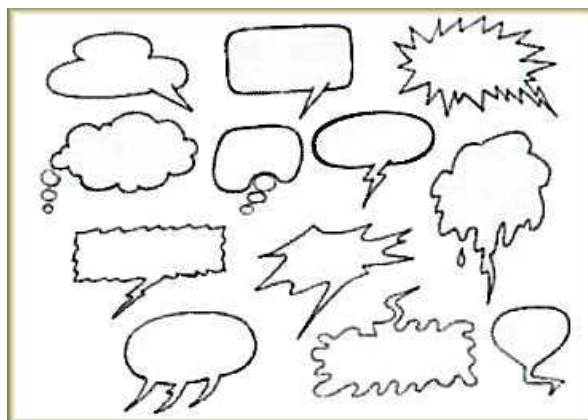
DaniDraws.com Copyright © 2007 Dani Jones

Ritme i representació del pas del temps:

El ritme del temps en el còmic s'usa per determinar quan i còm es revelen els esdeveniments. I per donar un efecte màxim a la història que està sent narrada (ex, sorpresa). S'utilitza per fer pensar que transcorren curts o llargs períodes de temps dins d'una vinyeta. Expressarem pas lent de temps representant el degoteig d'una aixeta o ràpid amb una desenfrenada persecució policial.



Globus o bafarades:



Compostes bàsicament per dues formes, el cos i la cuaeta, que presenta forma de punta de fletxa o delta invertit, incorporen els diàlegs o text de la historieta.

El globus és el contenidor de les locucions dels personatges que parlen, la procedència dels quals s'indica amb una cua, ratlla o delta invertit dirigida a l'emissor de la locució inscrita. Quan en lloc d'una ratlla la indicació es fa amb petits puntets, es dona per establert que el personatge està pensant; també es poden fer d'altres signes gràfics per indicar crits, xiuxiués, etc.

Onomatopeia:

És la representació gràfica de la traducció fonètica d'un so determinat en el llenguatge del còmic. Al llarg de la història d'aquest art les onomatopeies més comuns s'han anat consensuant en el seu ús a través d'autors i països, de manera que s'han convertit en un llenguatge gairebé universal.



Les metàfores visuals (o elements paralingüístics):

Són recursos gràfics que simbolitzen situacions o estats d'ànim determinats. Per exemple, s'utilitzen per identificar paraules malsonants substituint-les per dibuixos de serps, núvols amb llamps, granotes,...



Una bombeta sobre el cap del personatge indica que ha tingut una bona idea.



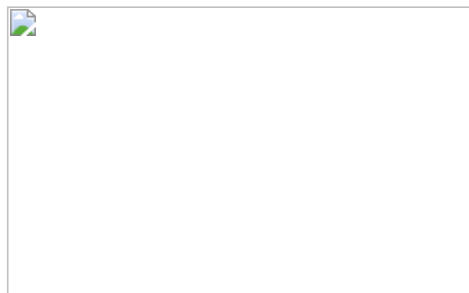
Un tronc i una serra, indica que el personatge està dormint i fent roncs (representa que el soroll del ronc és similar al xerrac tallant el tronc).



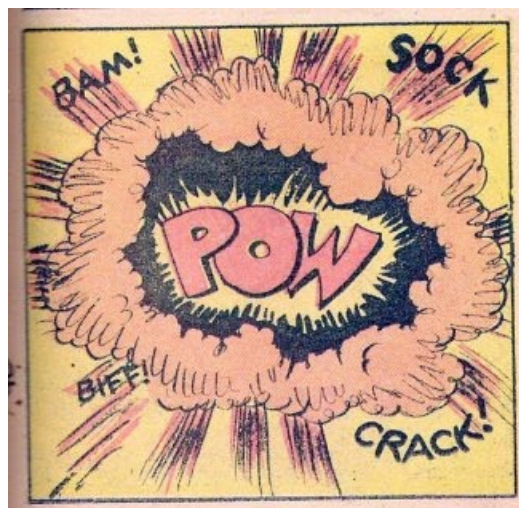
Línies cinètiques:

Són artificis gràfics que simbolitzen la mobilitat dels personatges i dels objectes en les vinyetes. És un recurs per resoldre la manca de moviment i l'estatisme que defineixen el còmic.

La **trajectòria**, un seguit de línies que marquen el recorregut del desplaçament d'un personatge o objecte de l'escena per l'interior de la vinyeta, segons el traç es pot endevinar si és una trajectòria desenvolupada de forma lenta, ràpida, directa o sinuosa.



L'**impacte**, que simbolitza el xoc d'elements i que generalment es representa com una expansió de línies que es dispersen en forma estrellada i irregular dins de la qual es produeix l'acció. Pot acompanyar-se d'estrelles o núvols de pols i fum. També s'hi poden plantejar onomatopeies que facin més sonor l'impacte.



Els **núvols de pols**. Es solen utilitzar situats darrere d'un element que es mou a gran velocitat per indicar aquesta velocitat.



Les **estrelles**. S'utilitzen per representar cops, xocs, o atordiment. Si s'ha rebut una pallissa, també es representa gràficament com un seguit d'estrelles i planetes donant voltes al cap en cercles concèntrics.



El **moviment repetit**, consisteix en la repetició de línies de contorn més o menys completes, al costat oposat al sentit del desplaçament. És la manera de representar moviments com flexions, girs ràpids, cops de puny, etc.



La **tremolor**, línies al voltant d'un personatge o element que segons si estan dibuixades de forma impetuosa o tremolosa, simbolitzen desequilibri, por o nerviosisme.



Hª del Cinema d'Animació

ELS PIONERS DEL DIBUIX ANIMAT

Els primers anys del segle XX alguns dibuixants ja van veure les possibilitats d'animar dibuixos utilitzant la nova tecnologia del cinema. "Humorous Phases of funny faces" 1906 dibuixat i filmat pel nord-americà **James Stuart Blackton** es considera el primer film d'animació de la història tot i que és una animació molt rudimentària.

James Stuart Blackton. "Humorous Phases of funny faces" 1906.

Un pas més endavant el va fer el francès **Emile Cohl**, amb el seu treball "fantasmagorie" dos anys més tard, pel qual se'l considera el pare dels dibuixos animats.

Emile Cohl. "Fantasmagorie" 1908

LES PRIMERES PRODUCCIONS ALS ESTATS UNITS

Alguns dibuixants, molts d'ells procedents del món del còmic, van voler donar moviment als seus personatges. Com que la tècnica dels dibuixos animats requereix un gran volum de feina, els dibuixos sintètics d'alguns còmics s'adaptaven bé al nou mitjà, els moviments eren encara força simples.

George Herriman "Krazy Kat" 1916

Un altre dibuixant de còmic **Winsor Mc Cay**, creador de Little Nemo in Slumberland, va voler fer una incursió en el món de l'animació. El seu estil en el traç, elaborat i subtil, el va portar a fer una representació del moviment igualment elaborada, que feia moure figures complexes amb volum i estudi de l'espai. Van ser els primers dibuixos animats amb una qualitat que requeria no ja centenars de dibuixos sinó milers.

Mc Cay va fer estudis per animar alguns dels seus personatges com en Nemo, però el treball més propi de l'animació el va fer amb Gerty The dinosaur, que va iniciar el 1909 i va anar treballant i millorant en els anys següents.

Winsor Mc Cay "Gerty The dinosaur" 1921

WALT DISNEY

Walt Disney treballa a fons l'animació, estudia el moviment i la seva representació, dona més personalitat i sentiment als personatges i a les històries. Crea tot un equip de dibuixants i professionals per realitzar els seus projectes. El 1937 Presenta el primer llargmetratge de dibuixos animats. "la Blancaneu" que va ser tot un èxit. A partir d'aquí segueix tota una carrera de treballs únics en el seu terreny. Walt Disney va dominar el mercat dels dibuixos animats als Estats Units i a la resta del món durant molt temps, només la Productora, també americana, Warner Bros li representava competència tant en qualitat com en quantitat de producte.

Walt Disney "Mikey Mouse" 1929

Es tracta d'un curtmetratge d'animació, de 10 minuts, produït per Walt Disney l'any 1946, com una d'una sèrie de pel·lícules educatives realitzades per a les escoles secundàries nord-americanes. Serà una de les primeres pel·lícules amb patrocini comercial, encarregada per la Companyia Cello, i es va distribuir amb un fullet i publicitat de la marca kotex.

ANIMACIÓ ALS PAÏSOS DE L'EST D'EUROPA

A part de la producció dominant durant dècades als Estats Units, a poc a poc s'han anat creant altres centres de producció, als països de l'est d'Europa (Txecoslovaquia, Polònia, etc.) sorgeix una indústria que realitza films amb unes característiques molt pròpies, sobretot basada en l'animació d'objectes.

Destaquen les produccions del rus **Ladislav Starevich** reconegut per les seves animacions d'insectes i objectes en la tècnica de pas a pas o stop motion.

ANIMACIÓ EXPERIMENTAL. NORMAN Mc LAREN

A part de la producció de dibuixos amb finalitat comercial - dibuix figuratiu de cànons establerts i narració clàssica - també s'han donat molts casos de produccions que experimenten totes les possibilitats del mitjà. El cas més remarcable és el del canadenc Norman Mc Laren. Els seus treballs són fonamentalment abstractes, buscant sempre els efectes conseqüència de la combinació d'imatge i so. Part de la seva producció la va fer pintant directament els fotogrames de la cinta de cel·luloide.

Norman Mc Laren - Boogie Doodle

ANIME. L'ESCOLA JAPONESA

Les darreres dècades del s.XX creix una indústria molt potent de còmic i animació al Japó. Es coneix com el còmic Manga i l'Anime. Centenars de dibuixants i creadors han anat perfilant un estil, manga i anime, amb tot de subestils i gèneres diferents. Han produït per al cinema i per la televisió, produccions curtes, llargmetratges, sèries, estils dirigits a adults, a joves o a nens, a nois o a noies, etc. En definitiva tot un món d'imatges animades.

"Dragon Ball Z"

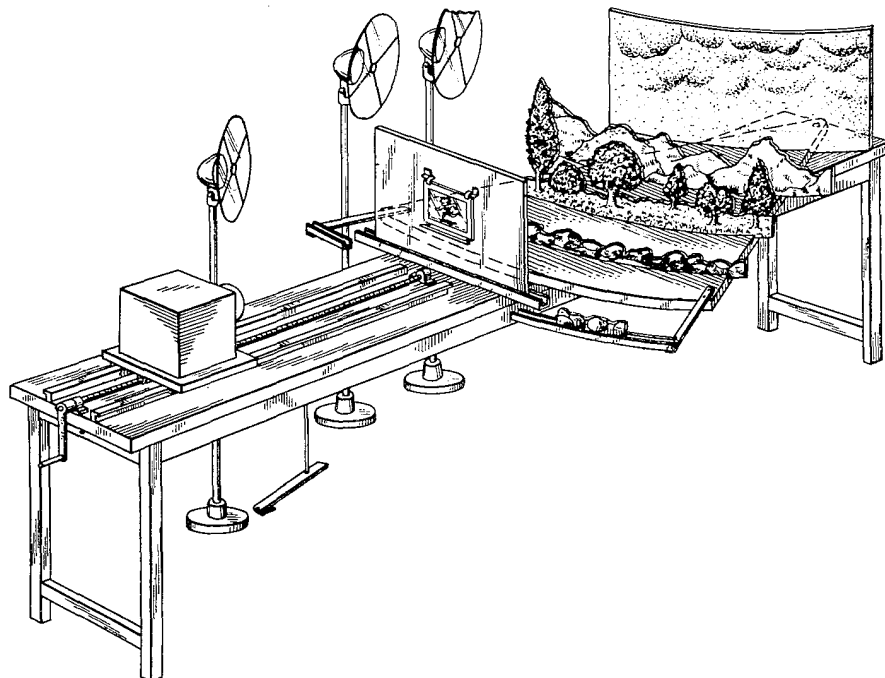
Tècniques d'animació

Donar moviment als dibuixos ja va tenir lloc en el que podríem anomenar "Prehistòria" del cinema i del cinema d'animació: la llanterna màgica, el zootrop, el fenaquistiscopi o el mutoscop ja aconseguien dibuixos en moviment a còpia de passar a una certa velocitat una seqüència de dibuixos amb fases d'un moviment. El cinema va possibilitar a les imatges un moviment més continu, i amb possibilitat d'allargar-se més en el temps. Aquesta possibilitat va ampliar el camp de l'animació de dibuixos al mateix temps que anava fent més complicada la tècnica de producció.

La tècnica segueix sent la bàsica d'anar dibuixant les figures en les fases successives del moviment, per anar-les enregistrant Fotograma a fotograma (o en el món anglosaxó Frame by frame). Els dibuixants per tal de traçar millor els moviments utilitzen l'anomenada tècnica d'intercalació: primer es dibuixen les figures en les posicions clau del moviment i després s'intercalen les que estan en mig. Una manera d'alleugerir feina consisteix a dibuixar els fons separats de les figures. Els fons que són fixes es dibuixen una sola vegada i a sobre es van sobreposant les fases del moviment de les figures que evolucionen per sobre d'aquest.

Reportatge sobre el treball a la factoria Disney.

Walt Disney i la càmera multi-pla.



Càmera truca:

Càmera especial per a realitzar trucatges mitjançant la descomposició de plans.

ANIMACIÓ D'OBJECTES

D'ençà que la darrera dècada del segle XIX s'inventà el cinema, abans que animar dibuixos, autors com Melies o Chomón ja van investigar i crear amb l'animació d'objectes.

La tècnica que s'utilitza és la d'anar enregistrant fotograma a fotograma, al mateix temps que es van movent els objectes en el seu recorregut. S'anomena tècnica de **Pas a pas** o, (en el món anglosaxó Stop motion)

Es poden animar figures planes retallades, objectes o fins i tot persones.

Lorcan Finnegan "sweet Talk"

PLASTILINA

Una tècnica que estaria a mig camí entre les dues anteriors és la de l'animació de figures de plastilina. L'aparició al mercat d'aquest material va fer que alguns creadors li veiessin les possibilitats en l'animació a causa de la seva plasticitat, capacitat de ser modelable, varietat de colors, etc.

La tècnica consisteix a crear una figura i anar-la modelant i fent moure, pas a pas, a mesura que es va enregistrant fotograma a fotograma.

Aardman productions, és una productora anglesa que ha realitzat molt bones pel·lícules, incloent-hi alguns llargmetratges, totalment amb la utilització de figures de plastilina. Una de les més conegudes és la de Wallace and Gromit.

Aardman productions. "Adam"

ANIMACIÓ PLANA ASSISTIDA PER ORDINADOR

Els ordinadors amb la seva capacitat de càlcul han revolucionat el món de les tècniques d'animació d'imatges. Fonamentalment trobem dos tipus d'animació informàtica: animació plana o en 2D, i animació en 3D.

Les tècniques i processos i mètodes de treball poden ser molt diversos. En el cas de l'animació en 2D fonamentalment la idea consisteix a crear una figura i per mètodes, que poden ser diversos, programar el recorregut o moviment que volem que faci.

"Efterklang song Mirador"

Dirigit per Hvass&Hannibal & UFEX.
Animació Jens Christian Høgni Larsen & Nan Na Hvass.

ANIMACIÓ 3D

El treball d'animació en 3D podríem dir que és com el mètode de la plastilina en versió ordinador. El primer que hem de fer és modelar la figura, posar-li color, textures, etc. Un cop tenim la figura igual que en el cas de l'animació en 2D passarem a la programació del moviment, definició de recorregut, moviment de càmera, etc.

REALITAT VIRTUAL JOCS I SIMULADORS

El món dels ordinadors i les videoconsoles ha introduït un element totalment nou a les imatges en moviment: la interacció. En aquest camp l'espectador deixa de ser passiu i passa a intervenir en el desenvolupament dels esdeveniments i en alguns casos fins i tot en la creació dels personatges i elements de l'entorn.

A Second Life cada participant modela el seu personatge, els objectes i paisatge de l'entorn i decideix com interactua quan troba altres participants.

Tutorial de "Second Life"

ROTOSCÒPIA

La **rotoscòpia** és una tècnica d'animació que consisteix a calcar els fotogrames d'una imatge real en moviment per tal de convertir-la en una animació. Actualment els sistemes de captura de moviment automatitzen aquesta tasca.

MOCAP

Captura amb sensors de moviment.

CGI Facial Mocap Re-Targeting Demo : "Gollu...



Avatar: Motion Capture Mirrors Emotions



Animació audiovisual

Animació audiovisual

No totes les professions relacionades amb l'animació requereixen ser animador n'hi ha que requereixen, per exemple, saber gestionar projectes complexos, il·lustrar, modelar informàticament, etc. Ensenyar totes les competències necessàries per donar ànima als protagonistes de les animacions es feina de les escoles especialitzades. A Catalunya n'hi ha de gran qualitat. Una d'elles és l'IDEM que, a més, té seu doble, a Barcelona i a Perpinyà. Paral·lelament, certàmens com l'ANIMAC permeten als autors intercanviar coneixements i presentar els seus projectes. Els animadors inventen o interpreten mons, però en què es basen? Quins són els seus referents, el que veuen dia a dia o els imaginaris originats a la seva infància?

Capítol del programa Arts i Oficis

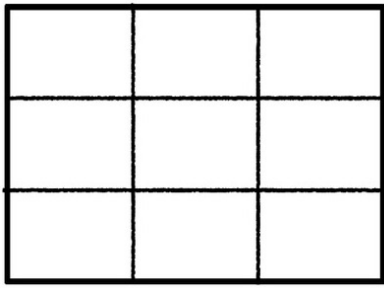
<http://www.ccma.cat/tv3/alacarta/arts-i-oficis/animacio-audiovisual/video/5598688/>

Llenguatge audiovisual

Llenguatge audiovisual

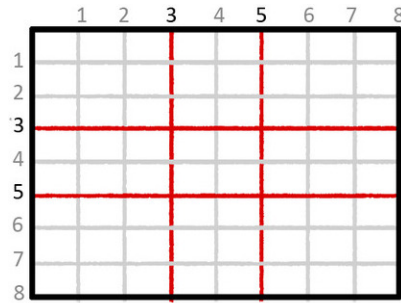
Composició (II)

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:



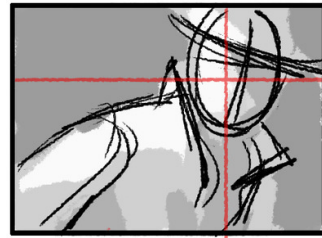
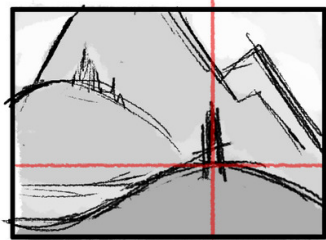
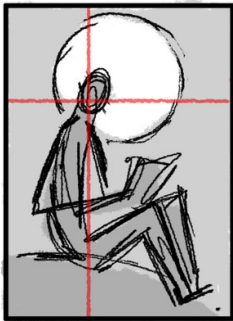
Regla dels terços.

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

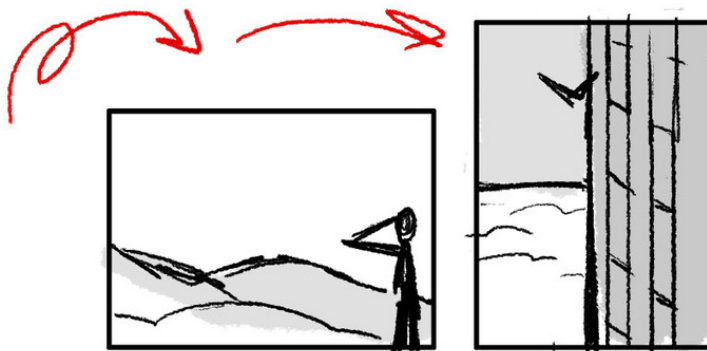


Secció àuria.

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.



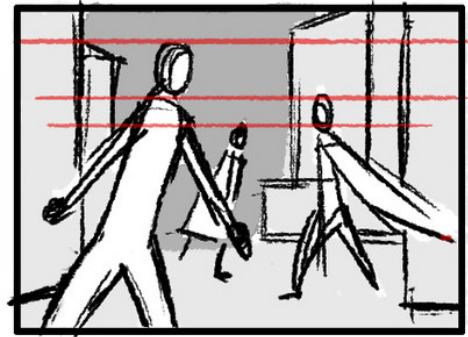
No és aconsellable dividir la imatge horitzontal o verticalment per la meitat. Ni situar elements importants en les angles de la imatge, tret de si el que volem és crear una sensació de desequilibri.

Posició

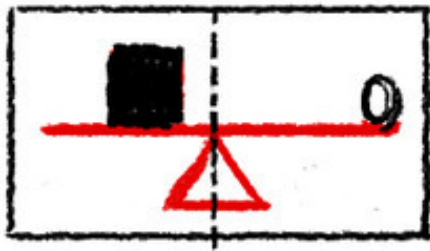
Conjuntament a la regla dels terços i la secció àuria hi ha altres línies compositives que poden situar els focus d'interès en una imatge:



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.



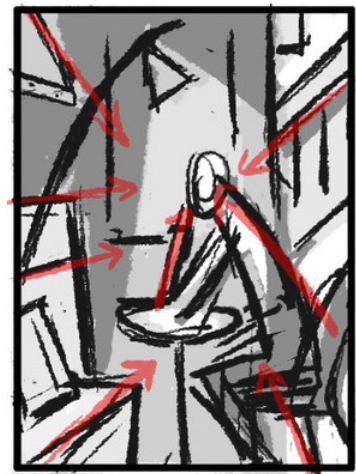
Les verticals, energia i creixement (o caiguda).



Les diagonals creen una imatge dinàmica, que transmet tensió i/o 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.

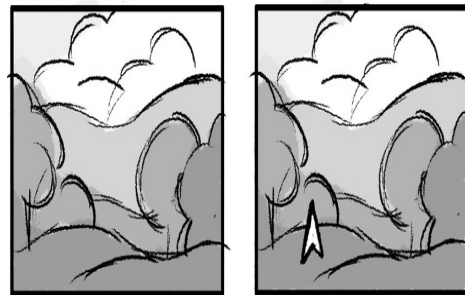


Línies convergents en un objecte o subjecte guien la nostra mirada cap que ha de ser el focus de la imatge.

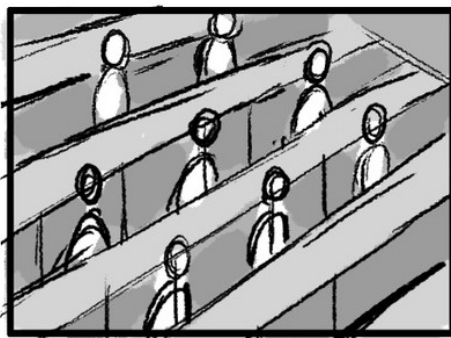
Ritmes visuals



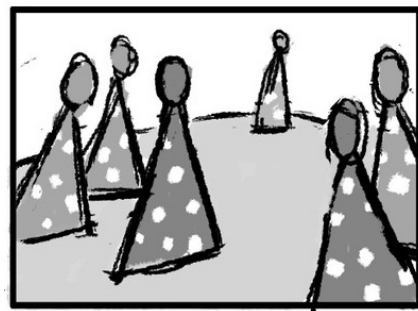
La repetició de formes i/o línies crea la sensació de ritme visual.



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.

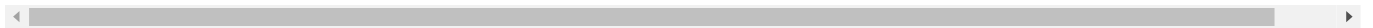


Mentre que l'agrupació d'elements similars crea un disseny més natural...

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'algu 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

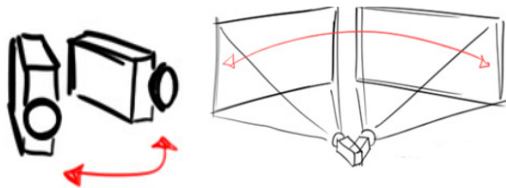
En els films apareixen els següents tipus de moviments:

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:

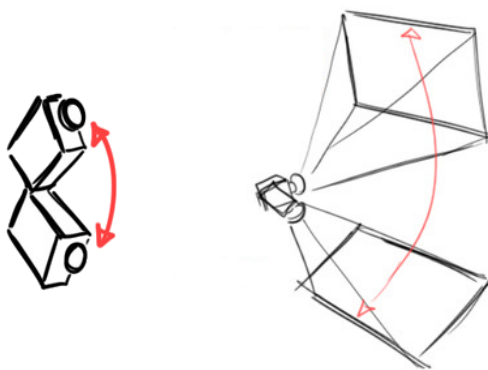
Panoràmica

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.



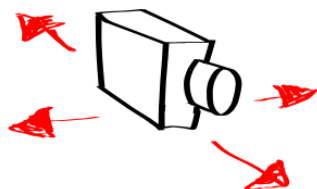
- Panoràmica vertical, ascendent o descendent.

- 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.

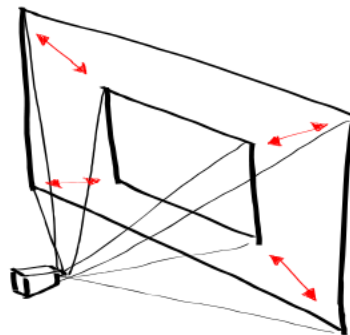
Les panoràmiques tenen diferents usos: el descriptiu (ens dona a conèixer l'escenari), el dramàtic (presentació dels diversos elements de l'acció) i el subjectiu (en funció dels personatges o objectes que es desplacen).

Travelling

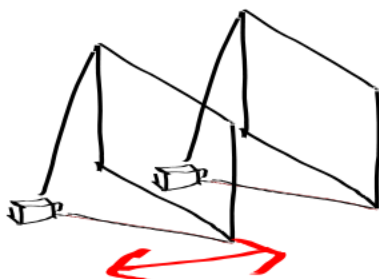
En els moviments de translació la càmera pot tenir diversos moviments ("travellings"), que es poden dur a terme físicament (desplaçant la càmera) o òpticament (per mitjà del "zoom"):



Desplaçament de la càmera -Travelling

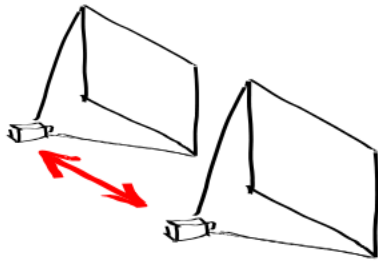


Desplaçament de les lents de l'objectiu - Zoom

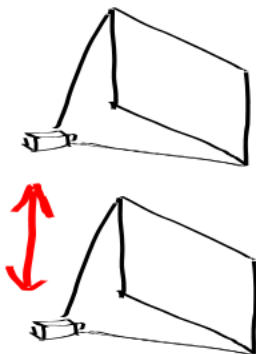


Travelling de profunditat d'aproximació, on la càmera es trasllada d'un pla llunyà a un altre de més proper. Sol tenir una funció psicològica i dramàtica (iniciar un "flash back").

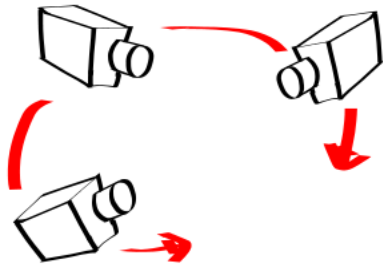
Travelling de profunditat d'allunyament, on la càmera s'allunya d'un motiu enquadrat des de molt a la vora. Té una funció descriptiva, dramàtica (finalitzar un "flash back").



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 dona 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 dona 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...

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.

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 cigano que crece

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/>

II·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 a dir, 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 "Dígit" explica com s'ha passat de filmar fotograma a fotograma, per animar objectes o personatges irreals, a l'aplicació dels efectes digitals.



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, superposem 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 com fer aquest efecte amb iMovie.

How to Chroma-Key in iMovie '11 (Mac)



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. Àlícia, 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.

Moviments cinematogràfics

- Cinema soviètic
- Surrealisme
- Expressionisme
- Neorealisme
- Nouvelle vague i free cinema
- Cinema vérité
- Dogma 95.
- Cinema d'Autor

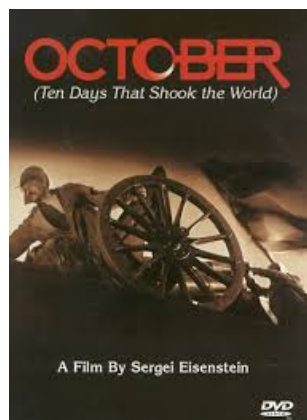
Cinema soviètic

En sentit estricte, és el nombre que s'acostuma a donar al corrent avantgardista integrat per artistes com **Serguéi Eisenstein**, **Lev Kuleshov**, **Vsévolod Pudovkin** y **Dziga Vértov**.

L'ideari del cinema soviètic passa per la màxima "Un cine revolucionari per a la revolució. L'ideal bolxevic era mostrar al món el triomf de la Revolució, i per això no es conformaven a mostrar el que estava succeint a l'URSS, sinó que creien necessari mostrar-ho d'una manera revolucionària.

La segona màxima del cinema soviètic era "L'experimentació com a sistema". A conseqüència de la nacionalització del país, en l'àmbit de la nova art visual, la Unió Soviètica va ser una fàbrica constant d'idees innovadores i de teories cinematogràfiques.

Per més informació: <http://cinemaiesporreres.blogspot.com.es/2013/11/61-les-avantguardes-cinematografiques.html>



Oktyabr/Octubre (**S.M. Eisenstein**, 1925)



Konets Sankt-Peterburga/La fi de Sant Petersburg (**Vsevolod Pudovkin**, 1927)

Surrealisme

També conegut com a suprarrealisme o superrealisme (del francès *surréalisme*), és el moviment d'avantguarda més important del període d'entreguerres, i molt possiblement el més influent de tots ells. Va ser creat el 1924 a partir, i al voltant del Manifest surrealista d'**André Breton**, el seu guia espiritual. Aquest moviment artístic, intel·lectual i cultural en

general s'orienta al voltant de la persecució de l'alliberament de la ment, emfatitzant les facultats imaginatives i crítiques de l'inconscient i l'assoliment d'un estat diferent de, "més que" i més veritable que la realitat tangible i quotidiana: el "surreal", per sobre de la realitat.

El moviment surrealista resumeix una de les tendències avantguardistes més originals del segle XX. En evolucionar a partir de certes nocions del dadaisme, el surrealisme va admetre entre els seus principis fundacionals l'automatisme en la creació. Fent que l'inconscient es convertís en animador de tota proposta, independentment de la seva correcció moral o del seu respecte a les normes imposades per la tradició estètica. Obviament, els artistes van fer servir en tot moment la teoria psicoanalítica de Sigmund Freud, particularment en el referit a la construcció psíquica del desig i la sexualitat. El moviment va atreure els joves més avantguardistes d'Europa, la veritat és que van trigar a travar-se totes les seves expressions. De fet, encara que immediatament es va donar una literatura surrealista i molt ràpid va haver-hi pintors i escultors que van aconseguir aquesta mateixa dimensió subversiva, va trigar temps a manifestar-se una cinematografia surrealista.

Per més informació: http://cinemaiesporreres.blogspot.com.es/2013_12_01_archive.html



Un Chien Andalou/ Un gos andalús (**Luís Buñuel i Salvador Dalí**, 1929)

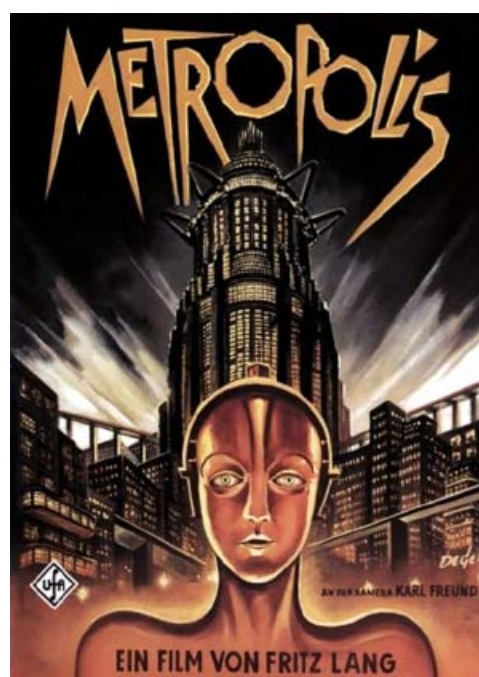


L'Âge d'Or/ L'edat d'or (**Luís Buñuel i Salvador Dalí**, 1930)

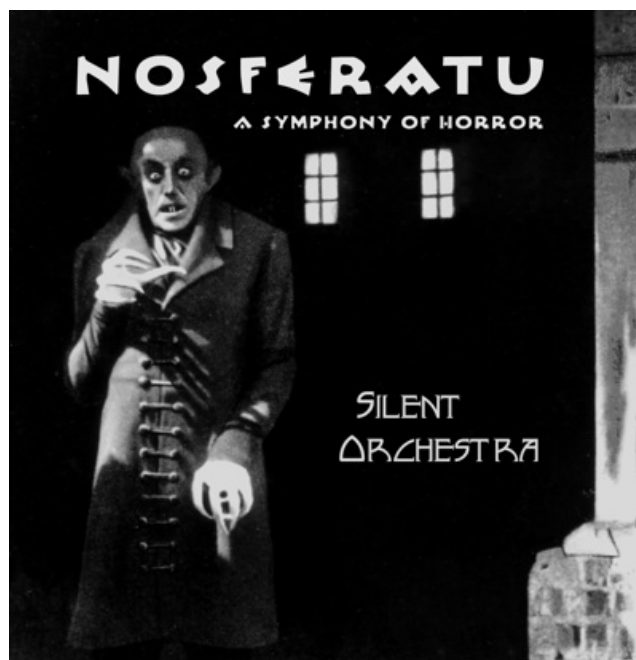
Expressionisme

Abans de precisar un moviment cinematogràfic, l'expressionisme va ser un corrent pictòric, iniciada en 1911. Amb tot, la referència pictòrica no és casual quan es parla d'expressionisme cinematogràfic. A diferència del que succeeix amb altres moviments, aquest corrent no es va fundar en una filosofia peculiar, comuna en tots aquells que hi van participar. Molt al contrari, els cineastes expressionistes van trobar en la seva estètica l'element comú. Per aquesta raó, l'estudi inicial d'aquesta fórmula es mou entre dos eixos: l'ús dels decorats i la qualitat tenebrosa de la seva fotografia. Rodats sempre en estudis, els films expressionistes emfatitzaven la inquietud més sublim a través de tots els elements al seu abast, des del maquillatge fins als moviments de càmera, passant per un tipus d'ambientació deliberadament artificial, de vegades desfigurada, com si el fotograma fos un marc sobre el qual delinear aquesta gamma de contrastos.

Per més informació: <http://cinemaiesporreres.blogspot.com.es/2013/11/62-lexpressionisme-alemany.html>



Metropolis/ Metropolis (**Fritz Lang**, 1926)



Nosferatu, eine Symphonie des Grauens/ Nosferatu (F.W.Murnau, 1922)

Neorealisme

El neorealisme italià va ser un moviment cinematogràfic sorgit a Itàlia durant la postguerra de la Segona Guerra Mundial, dels quals els principals representants van ser **Roberto Rossellini**, **Luchino Visconti** y **Vittorio de Sica**. Moviment del cinematogràfic que ha conquistat major fama en tot el món, per a molts crítics, constitueix la contribució més gran d'Itàlia a la història i desenvolupament de la cinematografia mundial.

Si hi ha un terme que resumeix tota una filosofia a l'hora de plantejar l'ofici cinematogràfic, aquest és el neorealisme. En tot cas, l'etiqueta neorealista no suposa una avantguarda, sinó una tornada a valors ja existents en la cinematografia anterior, tant a Itàlia com en l'URSS i el Regne Unit. Valors que, d'altra banda, eren els mateixos que després van defensar els teòrics francesos del cinéma vérité. Les qualitats que van venir a definir el conjunt tampoc eren noves, però van reaparèixer en un entorn summament propici. Entre aquests ingredients cal assenyalar l'ocupació d'actors no professionals, el naturalisme a l'hora de plasmar la trama, l'ús de localitzacions reals i el rebuig del pintoresc i estereotipat en els personatges, de manera que fos possible commoure i, alhora, estimular la reflexió sociopolítica.



Roma, città aperta/ Roma, ciutat oberta (Roberto Rossellini, 1945)

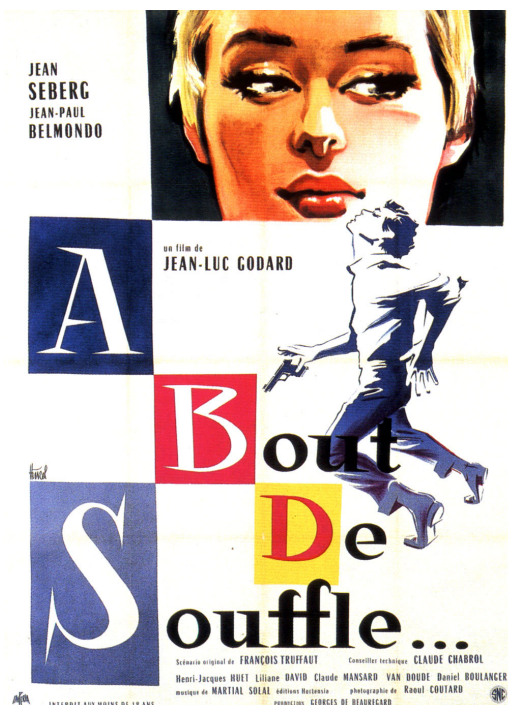


Sciuscià (Vittorio De Sica, 1946)

Nouvelle vague i free cinema

Moviment aparegut a França al final dels anys 1950. El terme apareix sota la ploma de Françoise Giroud a L'Express del 3 d'octubre de 1957, en una enquesta sociològica sobre els fenòmens de generació. És reprès per **Pierre Billar** el febrer de 1958 a la revista Cinéma 58'. Aquesta expressió és atribuïda a les noves pel·lícules distribuïdes el 1959 i principalment aquelles presentades al Festival de Canes d'aquell any.

Els directors eren molt crítics amb tots els models clàssics i amb les estructures narratives tancades. Tots ells, entre els quals destaquen **François Truffaut, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol, Jacques Rivette** o **Éric Rohmer**, havien fet de guionistes abans. Com a precursor, sobresurt la figura de **Jean Pierre Melville**. Era un grup heterogeni que tenia en comú el poc pressupost que necessitaven per rodar, la llibertat creativa, l'espontaneïtat, la gran cultura cinematogràfica de cadascun dels membres i, sobretot, les ganes d'experimentar amb la càmera.



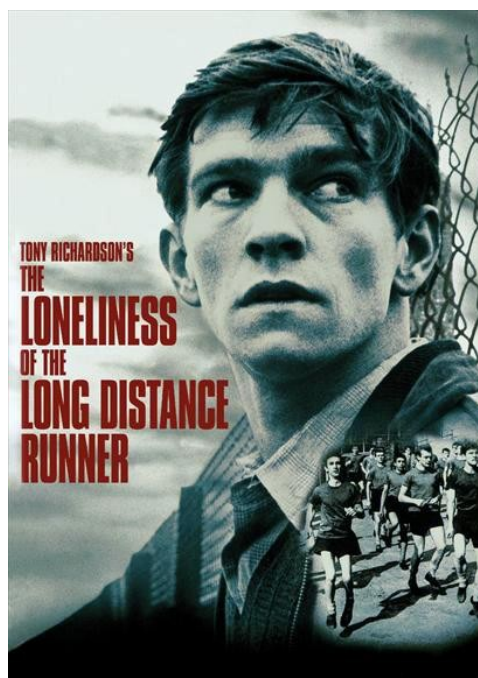
À bout de soufflé (Jean-Luc Godard, 1959)



Bande à part (Jean-Luc Godard, 1964)



Les quatre cents coups/ Els 400 cops (François Truffaut, 1959)

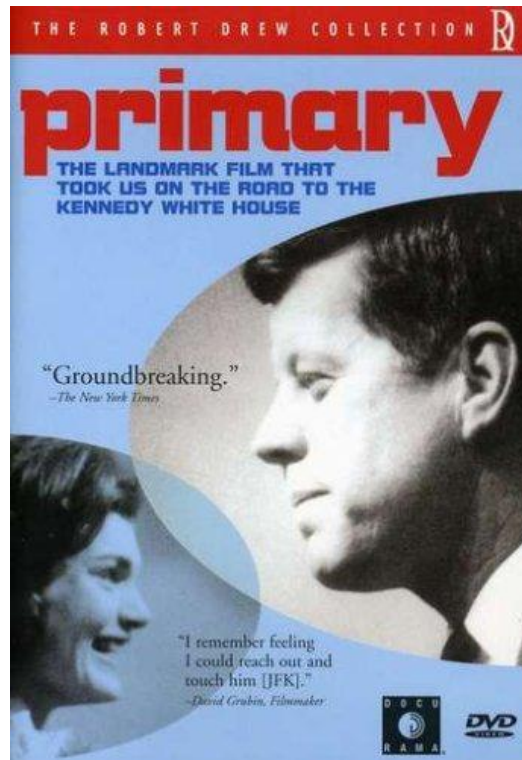


The Loneliness of The Long Distance Runner/ La soledat del corredor de fons (Tony Richardson, 1962)

Cinema vérité

Les característiques d'aquest corrent cinematogràfic provenen del documental, i més específicament, documentals rodats amb càmera portàtil i un equip de so sincronitzat. El disseny d'equips de filmació més petits i manejables va ser indispensable perquè els documentalistes ampliessin el seu marge de maniobra i, a un temps, desenvolupessin un estil narratiu capaç d'influir en els cineastes dedicats a la ficció. Òbviament, els teòrics del nou estil van reclamar l'herència d'un cineasta soviètic, **Dziga Vertov**, que anys enrere havia plantejat aquesta eficaç metàfora que es va donar a cridar Cinema-Ull, per identificar tots dos conceptes.

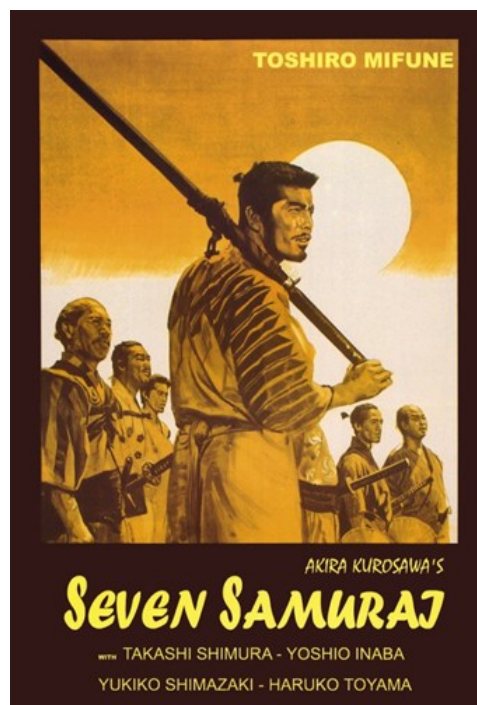
El Cinema Verité era un estil de fer cinema que va aparèixer a París, arran del documental *Primary* de **Richard Leacock**, el 1960. Aquest documental rodat per encàrrec de la revista "Life", tractava dels intents de John F. Kennedy i Hubert Humphrey, d'aconseguir la nominació del Partit demòcrata, per a la campanya presidencial de 1960.



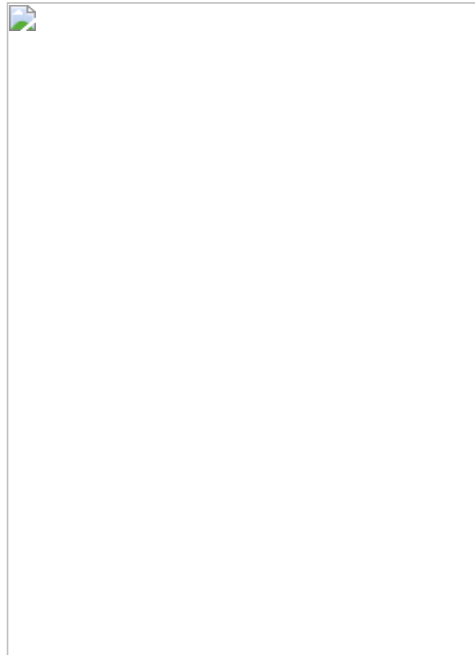
Primary (**Richard Leacock**).

Cinema d'Autor.

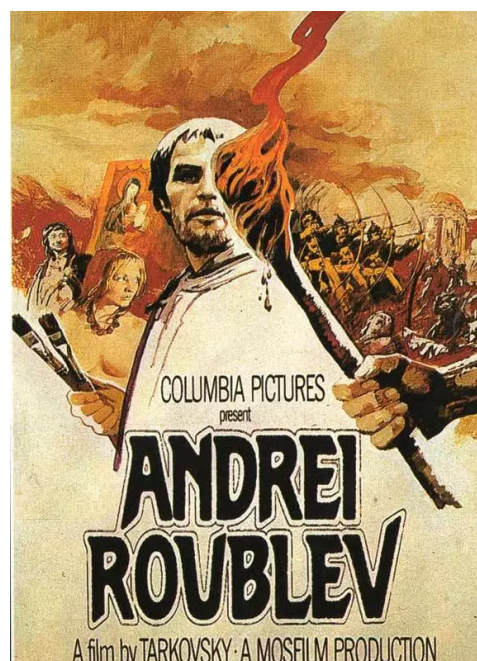
El concepte de cinema d'autor va ser encunyat pels crítics per a referir-se a un cert cinema on el director té un paper preponderant en la presa de totes les decisions, i on tota la posada en escena obeeix a les seves intencions. Sol anomenar-se d'aquesta manera a les pel·lícules realitzades basant-se en un guió propi i al marge de les pressions i limitacions que implica el cinema dels grans estudis comercials, la qual cosa li permet una major llibertat a l'hora de plasmar els seus sentiments i inquietuds en la pel·lícula.



Sichinin No Samurai/ Els set samurais (**Akira Kurosawa**, 1954)



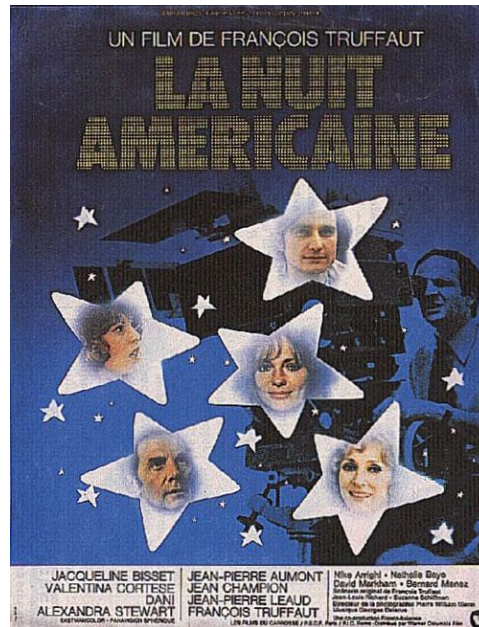
Smultronstället / Maduixes silvestres (**Ingmar Bergman**, 1957)



Andrey Rubliov/ Andrei Rubliov (**Andrey Tarkovskiy**, 1966)



Amarcord (**Federico Fellini**, 1973)



La nuit am ricaine/ La nit americana (**Fran ois Truffaut**, 1973)



Der Amerikanische Freund/ L'amic americ  (**Wim Wenders**, 1977)

Dogma 95.

 s un moviment filmic desenvolupat el 1995 pels directors danesos **Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring i S ren Kragh-Jacobsen**. La seva meta  s produir pel l cules simples, sense modificacions en la post-producci , posant  mfasi en el desenvolupament dram tic.

Els directors en q estio  es comprometien a tractar les seves pel l cules respectant una s rie de normes estrictes a partir de les quals buscaven trobar la veritat profunda. Les pel l cules filmades d'acord a aquest moviment han de ser filmades en escenaris naturals evitant les escenografies armades en els estudis, amb c mera en m  o a l'espatlla, gravada amb so directe i sense musicalitzacions especials. Totes aquestes especificacions busquen donar a la hist ria un to m s realista. Dogma era l'intent m s auda  i conspicu de reinventar el cinema des de Jean-Luc Godard.



Idioterne (**Lars von Trier** 1998).

Gèneres cinematogràfics

En les primeres produccions el gènere de les pel·lícules era encarcerat, amb característiques molt delimitades que ajudaven a l'espectador a comprendre ràpidament la pel·lícula i al fet que l'autor creés el que volgués i l'espectador ho esperés. Però aproximadament després de la Segona Guerra Mundial els gèneres van començar a barrejar-se o a adulterar la seva essència creant diverses produccions.

Els gèneres cinematogràfics es classifiquen segons els elements comuns de les pel·lícules que abastin, originalment segons els seus aspectes formals (ritme, estil o to i, sobretot, el sentiment que busquin provocar en l'espectador). Alternativament, els gèneres cinematogràfics es defineixen per la seva ambientació o pel seu format.

Els gèneres següents són sovint concretats per a formar subgèneres, i també poden ser combinats per a formar gèneres híbrids.

I el següent és un llistat amb les principals pel·lícules que representen aquests gèneres.

- Cinema fantàstic
 - King Kong/ King Kong (Arthur C. Schoedsack y Merian C. Cooper, 1933)
 - Raiders of the lost ark/ A la recerca de l' arca perduda (Steven Spielberg, 1981)
- Terror
 - Alien (Ridley Scott, 1979)
 - Frankenstein (James Whale, 1931)
- Ciència-ficció
 - 2001 a Space Odyssey/ 2001: una odissea de l'espai (Stanley Kubrick, 1968)
 - Star Wars / La guerra de les galaxies (George Lucas, 1977)
 - Blade Runner (Ridley Scott, 1982)
- Cinema negre/ thriller
 - The Big Sleep/ El son etern (Howard Hawks, 1946)
 - North by Northwest/ Perseguit per la mort (Alfred Hitchcock, 1959)
 - The Third Man/ El tercer home (Carol Reed, 1949)
- Cinema bèl·lic
 - Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979)
- Comèdia
 - Duck Soup/ Sopa d'ànec (Leo Mc Carey, 1933)
 - Modern Times/ Temps Moderns (Charles Chaplin, 1936)
 - A Night at The Opera/ Una nit a l'òpera (Sam Wood, 1935)
- Melodrama
 - Casablanca (Michael Curtiz, 1942)
 - Out of Africa/ Memories d'Àfrica (Sidney Pollack, 1985)
- Western
 - Stagecoach/ La diligència (John Ford, 1939)
 - The Searchers/ Centaures del desert (John Ford, 1956)
 - The Man Who Shot Liberty Valance/ L'home que va matar Liberty Valance (John Ford, 1962)
 - Rio Bravo (Howard Hawks, 1959)
 - Per Qualche Dollari in Più/ La mort tenia un preu (Sergio Leone, 1965)
- Musical
 - Singing In The Rain/ Cantant sota la pluja (Stanley Donen y Gene Kelly, 1952)

The Band Wagon/ Melodies de Broadway (Vincente Minnelli, 1953)

Cabaret (Bob Fosse, 1972)

- Documental

Berlin, die sinfonie der grosstadt (Walther Ruttmann, 1927)

Nanook Of The North/ Nanook l'esquimal (Robert Flaherty, 1922)

Chelovek s kino-apparatom/ L'home amb la càmera (Dziga Vertov 1929)

- Animació

Aladdin (Ron Clements & John Musker, 1993)

Mononoke- Hime/ La princesa Mononoke (Hayao Miyazaki, 1997)

Toy Story (John Lasseter, 1995)

Més informació a:

<http://culturaaudiovisual.salvicanadell.cat/index.php/generes/384-4-generes-cinematografics>

Cinema espanyol i català

Evolució històrica del cinema espanyol

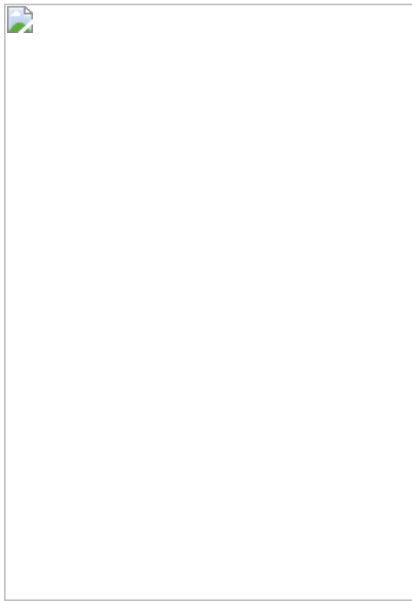
El cinema espanyol té una enorme importància documental per conèixer l'evolució històrica de la societat a Espanya. A més, el cinema espanyol no només ha estat durant dècades un entreteniment de masses, sinó també un document històric i artístic de primer ordre. Ocupa actualment i de manera general una posició secundària a escala mundial si es compara amb el cinema produït pels països anglosaxons, sobretot Estats Units. El cinema espanyol destaca principalment per la figura de Luí Buñuel, director i les produccions espanyoles varen tenir una gran influència a Europa (a través de França) i Iberoamèrica (a través de Mèxic) i els esporàdics èxits internacionals de directors com Segundo de Chomón, Florián Rey, Juan Antonio Bardem, Luis García Berlanga, Carlos Saura, Jesús Franco, Antonio Isasi-Isasmendi, Mario Camus, Pedro Almodóvar o Alejandro Amenábar.



Bienvenido Mr Marshall (**Luis García Berlanga**, 1953)



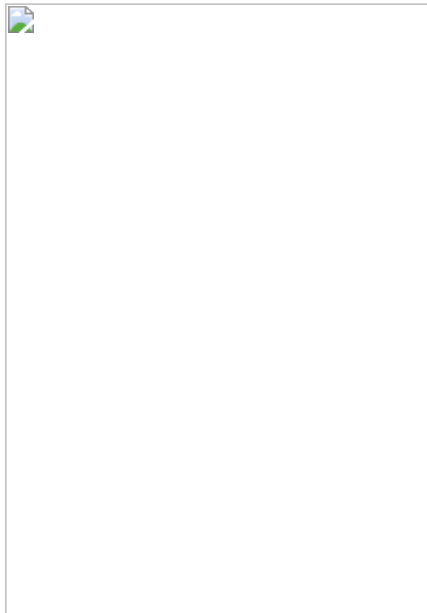
Muerte de un ciclista (**Juan Antonio Bardem**, 1955)



El Verdugo (**Luis García Berlanga**, 1963)



El espíritu de la colmena (**Víctor Erice**, 1973)



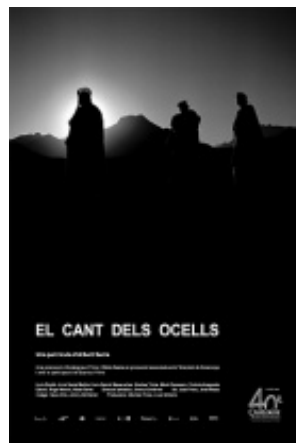
Mujeres al borde de un ataque de nervios (**Pedro Almodóvar**, 1988)

El cinema en català va recuperar el seu vigor el 1975 quan, amb la finalitat de la dictadura franquista, es permeten les manifestacions culturals en llengua catalana, i es funda l'Institut del Cinema Català. En els darrers anys Barcelona s'ha distingit en la indústria cinematogràfica per la seva capacitat i qualitat de producció en els camps de l'animació, els dibuixos animats, el rodatge i producció d'espots publicitaris, i el doblatge.

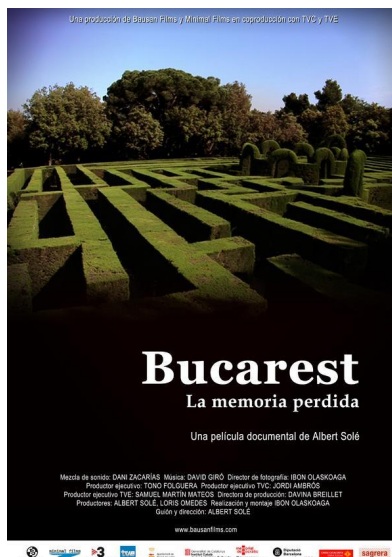
Barcelona, ciutat de fires i congressos de tot tipus, també celebra diverses trobades anuals de temàtica cinematogràfica. A la ciutat se celebren certàmens de prestigi com la Mostra Internacional de Films de Dones, que té lloc des de l'any 1992, o el Festival Internacional Documental de Barcelona, que té lloc des del 2000. D'altra banda, a Barcelona també s'hi celebra el Festival Internacional de Cinema Eròtic de Barcelona.

Però Barcelona no és, ni de bon tros, l'única ciutat dels Països Catalans on existeix activitat cinematogràfica. El Festival Internacional de Cinema de Catalunya, conegut com el Festival de Cinema de Sitges, va ser inaugurat el 1967, i està considerat un dels millors certàmens cinematogràfics d'Europa, i el número 1 en l'especialitat de cinema fantàstic. A Lleida se celebra cada any la Mostra Internacional de Cinema Llatinoamericà. I Girona compta amb el Museu del Cinema.

Panorama actual del cinema català: Premis Gaudí



El cant dels ocells (**Albert Serra**, 2008)



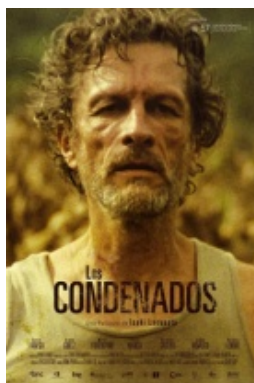
Bucarest, la memòria perduda (**Albert Solé Bruset**, 2008)



El pallaso i el führer (**Eduard Cortés**, 2007)



Tres dies amb la família (**Mar Coll**, 2010)



Los condenados (**Isaki Lacuesta**, 2009)



Pa negre (**Agustí Villalonga**, 2010)



Bicicleta, cullera, poma (**Carles Bosch**, 2010)

Més informació a:

<http://www.academiadelcinema.cat/ca/>

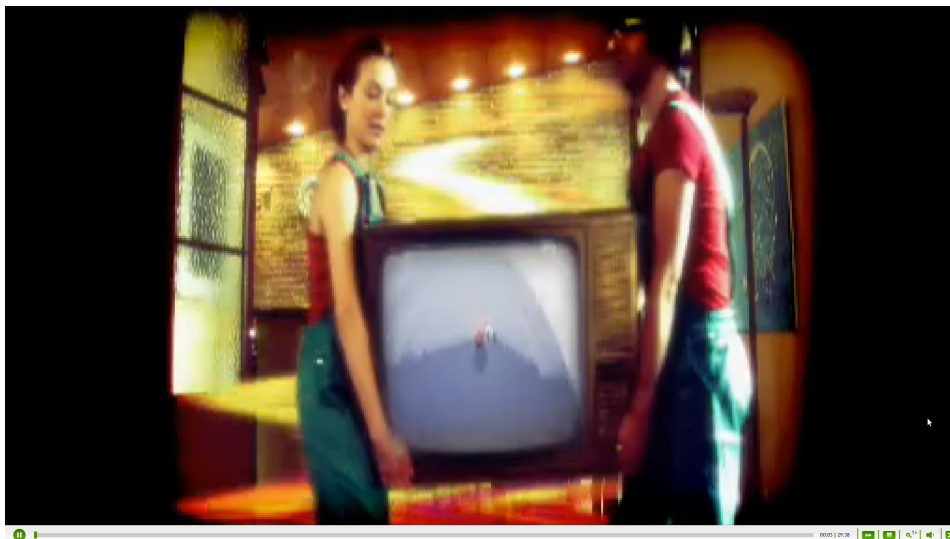
<http://www.academiadelcinema.cat/ca/premis-gaudi-ca>

<http://sitgesfilmfestival.com/cas/>

Televisió

Breu història i cronologia de la televisió.

Les primeres investigacions sobre la transmissió d'imatges corre gairebé en paral·lel als primers resultats de la investigació de la transmissió del so. El procés, però, va ser llarg i no sempre els primers resultats van ser els definitius. Si es va iniciar amb la transmissió d'imatges, la seva evolució l'ha portat a la transmissió de serveis que fins abraçava la xarxa Internet.



Veure món a través de la tele. De l'arribada de l'home a la lluna a l'11-S. Edu3.cat.

Equip tècnic dels programes de televisió:

- **l' ajudant de direcció:** el col.laborador més directe del director-realitzador.
- **el cap d'il.luminació:** responsable de la qualitat d'imatge del programa.
- **el control de càmeres:** responsable tècnic total de la qualitat de les imatges.
- **el decorador:** realitza les instruccions del director artístic, sobre l'ambientació, decoració i detalls estètics del programa.
- **el director artístic:** responsable de tota la part estètica des dels decorats fins als grafismes incorporats a les imatges.
- **el director-realitzador:** és el responsable directe del resultat del programa. Només el supervisa el productor.
- **el director de fotografia:** s'encarrega de la il.luminació general del programa durant la gravació i juntament amb el director-realitzador i el control de càmeres la defineixen abans de la gravació.
- **l'editor muntador:** s'ocupa de l'estructura final del programa, de la connexió entre les diferents parts.
- **el guionista:** és qui escriu el guió del contingut del programa.
- **el mesclador de vídeo:** s'encarrega de mesclar les diferents imatges que arriben de càmeres, magnetoscòpis o efectes especials.
- **el mesclador d'àudio:** s'encarrega dels equips de gravació de veus i efectes sonors.
- **el microfonista:** ell/a s'encarrega de la situació i manteniment dels microfons.
- **el muntador musical:** d'acord amb el director-realitzador, selecciona els fragments musicals
- **l'operador de càmera:** és responsable dels enquadres, moviments i desplaçaments de la càmera que té al seu càrrec.
- **l'operador de vídeo:** s'ocupa de la manipulació dels magnetoscòpis durant la gravació.
- **el productor:** responsable general de la producció del programa, controla des de la realització fins al finançament passant per l'organització.



- **el realitzador:** planifica la gravació i la dirigeix des d'una sala de control. També decideix què veurà l'espectador.



- **el regidor d'estudi:** manté en contacte a tot l'equip de col.laboradors en la realització del programa.
- **el secretari de direcció:** porta el control de les etapes en la realització del programa.
- **el tècnic en audio:** és el responsable de l'ús de les fonts d'audio que siguin necessàries: magnetofon, instruments en directe,...
- **el tècnic en grafismes i títols:** respon de la unitat que fa els grafismes electrònics que s'incorporen al programa: títols, sobreimpressions, animacions i gràfics.
- **el tècnic en maquillatge i perruqueria:** s'ocupa de l'aspecte físic de la cara i els cabells dels presentadors, convidats i col.laboradors que surtin per pantalla.
- **el tècnic telecine:** controla, a través de l'oscil·loscopi, la bona qualitat del senyal que arriba dels equips de telecines.
- **el tècnic en vestuari i atretzo:** decideix, selecciona i confecciona les robes i detalls del vestuari, necessaris per a l'ambientació dels protagonistes del programa.



Memòries de la tele - Els decoradors de televisió. La 2.

Tipus de programes.

Programes informatius:

És el gènere més programat a totes les televisions del món. El seu contingut són les notícies d'actualitat diària. Fòrmules incloses són el flaix o avanç informatiu, que és un tall en la programació habitual per donar la síntesi d'una notícia considerada urgent o d'especial importància; l'edició especial, que és un espai dedicat a un esdeveniment poc habitual (eleccions, visites oficials,...) . El Telenotícies de TV3 és un exemple.

Programes d'actualitat:

Són programes basats en informació periodística que no és urgent, per lo que es poden desenvolupar més àmpliament. Inclouen reportatges i resums informatius generals. Com l'"Entrelínies" de TV3.

Programes de varietats o "magazine":

Són programes de gran audiència. Tracten temes superficials barrejant-hi entrevistes, actuacions musicals i gags còmics, tot conduït per un/a presentador molt popular, sovint recolzat en uns personatges més o menys famosos. "La Columna" de TV3 en seria un exemple.

Programes esportius:

Són també programes de gran audiència, especialment els que són retransmissions esportives en directe. També hi ha del programa esportiu d'estudi que inclou entrevistes, reportatges i col.loquis. "Gol a gol" de TV3.

Programes musicals:

Tenen bàsicament dos formats: els concerts i recitals, en directe o en diferit, d'intèrprets importants. Agafen pràcticament tots els estils, des de l'òpera fins al rock. També hi ha el programa de videoclips amb comentaris d'un presentador. De vegades són com un microprograma inclòs en d'altres del tipus magazine. "Sputnik" del canal 33.

Programes culturals:

Són programes d'una audiència moderada. Tracten temes d'interés molt concrets: art, cinema, literatura, medicina,...Normalment hi ha un presentador-comentarista conegut del tema i inclou entrevistes, petits reportatges,...

Programes de debat:

Tracta d'un tema previament establert i al seu entorn es fa un col.loqui o taula rodona. Es poden fer en directe o en diferit, hi solen participar comentaristes especialitzats portats per un presentador-moderador. El punt de partida de vegades és una pel.lícula, una entrevista pregravada,... Exemple seria el programa "Millenium" o "Agora" del canal 33.

Programes dramàtics i serials:

Són programes basats en el guió original o adaptat d'una obra de teatre o literària. Inclou les retransmissions des del teatre, ara ja molt poc freqüent, i les obres especialment creades pensant en la televisió: és a dir, molt diàleg i poca acció. Són les sèries televisives. En coneixem molts exemples: "Al cor de la ciutat", "Plats bruts", ...de TV3.

Programes de concursos:

Solen ser programes de força audiència, en els que els participants després de mostrar les seves habilitats físiques o culturals reben premis més o menys importants. El "Pasapalabra" d'Antena 3

Programes infantils:

S'adrecen als nens inclouen sèries de dibuixos animats, concursos, petits reportatges,...

Com es fa un programa?

L'elaboració d'un programa un cop se n'ha decidit el tipus i escollit el director, passa per tres fases necessàries:

a) La **pre-producció**: el pes d'aquesta fase recau en el director i l'equip de programa (guionista, productor i realitzador). És una tasca de planificació i organització:

- el director defineix la idea del programa.
- el guionista la escriu amb detall.
- el productor comptabilitza el cost del programa, busca els convidats, contracta les persones necessàries, cerca el material tècnic,...
- el realitzador planifica la gravació, transforma les paraules del guió en imatges.

Cadascun d'aquests professionals té el seu propi equip d'auxiliars i ajudants.

b) La **producció**: el pes recau en el realitzador i el regidor. S'enregistra el programa en els platós o localitzacions exteriors que s'hagin decidit. A l'iniciar aquesta fase hi ha una sèrie de professionals que han hagut de realitzar la seva feina, són: el decorador i director artístic, els tècnics de vestuari i atrezzo, els tècnics de maquillatge i perruqueria, el director de fotografia,.... Durant la producció hi ha una sèrie de tasques a fer:

- el realitzador des de la Sala de Control dóna les instruccions necessàries al plató. Tria de totes les imatges que graven els operadors la que veuran els telespectadors.
- l'operador de càmera busca i realitza els plans que tria el realitzador.
- els tècnics de so obren pas als micros de les persones que parlen a cada moment.
- el regidor, que està en el plató, s'encarrega de que tot funcioni com indica el realitzador.
- l'auxiliar de plató ajuda a moure les càmeres.

c) La **post-producció**: el pes recau en els dirents tècnics i l'editor. A la sala de post-producció es dóna la forma definitiva al programa. Algunes de les tasques que es realitzen en aquesta fase són:

- el muntador de video afegeix els efectes d'imatges com podria ser l'aparició del Megazero, es posen els títols de crèdit, es treuen les imatges que no han quedat com es volia, s'afegeix la careta de presentació del programa,...
- el muntador d'àudio s'encarrega de posar la música de fons, d'introduir efectes com els aplaudiments, el timbre de finalització de temps en els concursos,...
- el tècnic de grafismes i títols afegeix tots els efectes visuals que no són imatges sinó dibuixos, rètols, mapes, gràfics i que serveixen per identificar més ràpidament el que s'explica.

Vocabulari TV

VOCABULARI

Audímetre: Aparell que permet recollir les diverses operacions que fa un telespectador amb el seu televisor, com per exemple, canviar de canal, saber quant temps està mirant un programa, etc. L'audímetre permet obtenir una informació molt precisa de les preferències dels telespectadors.

Atrezzo: Conjunt d'objectes i elements del mobiliari que s'utilitzen per ambientar una pel·lícula, una sèrie o qualsevol programa de televisió.

Careta: És la carta de presentació d'un programa, ja que és el primer element audiovisual que veiem.



Continuïtat: És el departament que s'encarrega de punxar les diverses peces en l'ordre fixat per l'escala d'emissions, i que controla que el so i la imatge arribin correctament als aparells de televisió.

Crèdits: Títols, llistat nominal de totes les persones que han col·laborat d'una manera o d'una altra en la realització d'un programa de televisió i que s'inclou al principi i/o al final del programa.

Editor/a: És el responsable de fer la selecció de les notícies que s'inclouen en un informatiu i de determinar el seu ordre (amb quina peça s'obre cada secció, per exemple, quin és el tema del dia que obre l'informatiu, etc.)

ENG: (Electronic News Gathering, literalment vol dir captació electrònica de notícies). És tracta d'un/a periodista audiovisual, és a dir, que redacta les notícies però també enregistra i edita les imatges.

Escaleta: És el document on es relaciona tot el que surt per antena, ja sigui publicitat, programes, informatius, autopromocions, etc. amb l'hora exacta d'emissió i l'ordre en que s'ha d'emetre.

Guionista: Autor/a de guions o persona que treballa en la redacció de guions. El guió pot ser escrit en equip, redactat per un escriptor especialitzat o pel mateix/a director/a.

Il·luminador/a: S'encarrega de col·locar els llums que han d'il·luminar els diferents decorats o espais del plató, i també de les persones que han d'aparèixer per pantalla.



Maquillador/a: professional especialitzat en l'aplicació de perruques, postissos, maquillatges i altres additaments per transformar o adequar el físic dels actors/actrius; dels presentadors/presentadores o

participants a les exigències del guió i/o de la il·luminació dels programes de televisió.

Muntador/a d'àudio / Muntador de vídeo: El muntador/a d'àudio s'encarrega de construir la banda sonora d'un programa unint veus, so ambient, músiques i efectes de so. El muntador de vídeo organitza i estructura les imatges.

Prime-time: Franja horària que va de les 20:30 a les 00.00 hores, considerada de màxima audiència de la programació de televisió.

Productor/a: En el món de la televisió és la persona que s'encarrega de posar en marxa el programa, convocar els convidats, atendre'ls, etc.

Promos: Espais promocionals de la programació d'una cadena. Acostumen a utilitzar molts efectes gràfics i de muntatge per cridar l'atenció dels telespectadors.

Realitzador/a: Es tracta de la persona que, des del control tècnic de plató, controla què s'emet en cada moment per antena. *Punxa* els diferents plans que enregistren les càmeres; tira la careta del programa i els crèdits, etc.



Redactor: S'encarrega d'escriure les notícies, reportatges o altres peces audiovisuals, després d'aconseguir tota la informació necessària.

Regidor/a: Persona responsable de l'organització del plató durant l'enregistrament d'un programa. És el representant del realitzador i transmet a la resta de l'equip les ordres d'aquest que li arriben del control de realització a través d'un circuit intercomunicador.

Talk show: Gènere televisiu que consisteix en un seguit d'entrevistes conduïdes per un presentador i, en ocasions, simultanejades amb actuacions musicals.

Tècnic/a de so: S'encarrega que el so de plató, ja siguin converses, entrevistes, notícies, cançons, etc. arribi correctament a través dels micròfons.



Zàpping: Acció de repassar sistemàticament la programació dels diferents canals de televisió, saltant de l'un a l'altre per mitjà d'un comandament a distància.

Basat en el vocabulari de Ramon Breu a "Darrere la pantalla. Una visita guiada a la televisió", de TVaula.

Producció de TV d'entreteniment

Producció de TV d'entreteniment Catalunya ha estat bressol de moltes productores de televisió d'entreteniment i en Tinet Rubira n'és un dels professionals de referència. Aquest ofici demana conèixer el negoci de la televisió comercial, els gèneres televisius i observar el comportament de l'audiència. Això s'aprèn al Màster de TV d' Entreteniment de la Universitat Rovira i Virgili. De tots els gèneres televisius, no n'hi ha cap que desperti més interès i controvèrsia que l'entreteniment però com hi influiran les noves formes de l'entreteniment?

Programa Arts i Oficis.

<http://www.ccma.cat/tv3/alacarta/arts-i-oficis/produccio-de-tv-dentreteniment/video/5600018/>

Realitat Augmentada

Recordeu les imatges del vídeo que encapçala el lliurament?

De Halocline. Es tracta del vídeo de presentació d'un projecte de Realitat Augmentada no finalitzat per a geolocalitzar escenes de pel·lícules de cinema, de tal manera que utilitzant tablets o smartphones les puguem reproduir en el lloc on varen ser filmades.

I què és la Realitat Augmentada?

Una tecnologia que ens permet afegir informació virtual a un entorn real.

És, per tant, un terme utilitzat per descriure una visió d'un entorn físic real combinat amb elements virtuals. És a dir, les dades digitals se sobreimprimeixen a la imatge captada de la realitat, generant una realitat mixta a temps real.

Funciona mitjançant dispositius amb càmera de vídeo que ens permeten visualitzar el "món real" amb la informació virtual superposada. Aquesta informació estàtica o interactiva, pot ser text, multimèdia, o figures en tres dimensions.

ar

<http://owni.eu/2011/03/16/virtual-mediated-and-augmented-reality/>

Així doncs, la seva principal diferència respecte a la realitat virtual (el seu antecessor natural) és que en aquesta ocasió vam aconseguir la combinació entre real i virtual que ens obre les portes a una infinitat de possibilitats, algunes de les quals anirem explorant en aquesta formació. Mentre que la realitat virtual proposa una experiència immersiva, en la que es pretén oferir als sentits elements total i únicament virtuals.

Cóm funciona?

Vinculant informació virtual (com un text, una imatge, un arxiu de so, un model 3D o un vídeo publicat a internet) a un element real.

Aquest element real poden ser les coordenades geogràfiques d'un lloc (geolocalització), un codi representat per un dibuix (marcador) o una imatge qualsevol (markerless).

Nosaltres ens hem de situar en el lloc geogràfic determinat, o enfocar amb el nostre smartphone, tablet o webcam de l'ordinador el marcador o la imatge i activar el programa que permet la visualització en realitat augmentada.

I quin és el programa?

N'hi ha molts. Un d'ells és layar (potser ja el coneixeu).



Es tracta d'una aplicació disponible per a tot tipus de dispositius, que fins ara en permetia accedir a "capes" d'informació geolocalitzades. Com per exemple, cercar una farmàcia, un museu, llocs descrits a la Wikipèdia o imatges publicades a Instagram, propers a nosaltres. Amb aquesta aplicació, i la capa corresponent activa, podem anar enfocant l'entorn i obtindrem indicacions d'allò que cerquem.



Imatge publicada per Nipun Sangral

Coniexeu **Pokemon Go**?

De fet, el **31 març del 2014!**, Google va celebrar l'**April fools day** (dia de les bromes) proposant un desafiament per a caçadors de Pokemons utilitzant aquesta tecnologia. Bona campanya prèvia a l'aparició del joc a escala mundial. En aquesta, ens explicaven que desenes de Pokémon salvatges havien establert la seva residència als carrers, enmig de boscos i muntanyes al llarg dels cims de Google Maps. Google i Nintendo van col·laborar per a fer aquesta proposta que permetia fer-se "Mestre Pokemon" arreu de món.