

Estètica, color, guió i muntatge

lloc: Campus IOC
Curs: Cultura audiovisual II (Bloc 2)
Llibre: Estètica, color, guió i muntatge
Imprès per: Francesc Casabella Planas
Data: divendres, 15 febrer 2019, 12:14

Índex

Estètica

- Composició
- Moviments de la càmera

Color

- Direcció de fotografia

Guió

- Definició i tipus
- El guió literari
- El guió tècnic
- Storyboard
- Animàtica

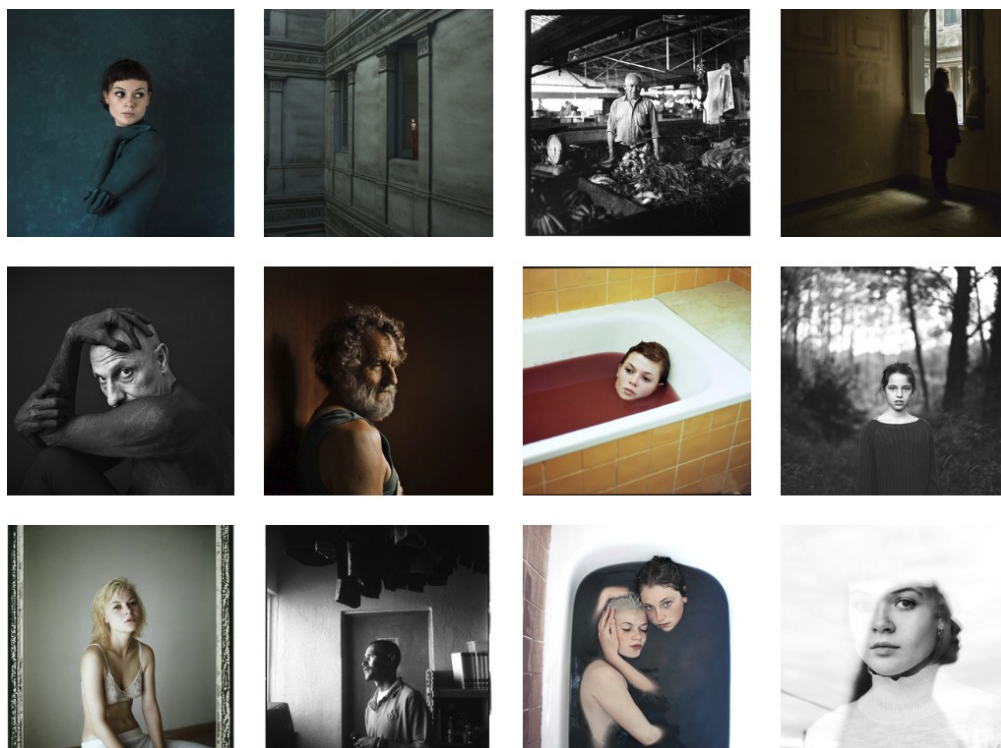
Muntatge

- L'efecte Kuleshov
- Continuitat i ritme
- Normes i tipus de muntatge
- Falta de raccord o continuïtat
- Efectes especials
- BSO i So

Estètica



Imatges de Mabry Campbell



Imatges d'exemple de Berta Vicente

Para ser riguroso y pertinente, el enfoque estético de un objeto tiene que basarse primero en un **enfoque sensible** de este objeto, y luego en su **enfoque teórico**. Son fundamentales, en esta propuesta, en la misma medida, **el fundamento y el método de la estética**.

El enfoque sensible

Cronológicamente, es el primer enfoque que tenemos de una obra. Es el enfoque a través de nuestros sentidos. Pero no seamos inocentes. El hombre que recibe por primera vez una obra de arte no es virgen de todo pasado, o de todo pensamiento. En efecto, el hombre es el ser del sentido y del sentido, quiero decir, de la sensación y del significado. Y la palabra más importante de esta fórmula antropológica es, por supuesto, la palabra "y". El hombre es el ser del "a la vez", a la vez receptor de sensación y donador de significado, a la vez gozador de sensaciones e interrogador de significado. Este enfoque sensible de la obra no es único.

Puede tener modalidades diferentes que van desde la recepción sensible, aparentemente total, a la creación sensible e intelectual de nuevas obras: del enfoque acogedor al enfoque creador.

El enfoque creador puede ser una continuación del enfoque acogedor; no lo niega, lo completa, lo corona. Puede ser llevado a cabo de dos formas: Gracias a una combinatoria que, al reunir varias obras, crea un conjunto, incluso una obra. Puse en práctica tal combinación creadora, por ejemplo, como comisario de exposición o director de colección; Gracias a una creación propiamente dicha de obras nuevas, o sea con "el encargo", con "el arte potencia de dos", es decir la creación de una obra a partir de otra obra, con la acción del "recept-autor" de las imágenes numéricas. Llevé a cabo, de forma asidua, encargo y arte potencia de dos.

El enfoque poético es un caso particular del enfoque creador. Es un enfoque mediante el lenguaje en el cual el sujeto ya no está al nivel del idioma o de la reflexión cotidiana, ni al nivel científico, teórico, analítico y conceptual: el sujeto utiliza la imagen, lo imaginario y la metáfora, a veces la ficción, para retener una palabra o producir una escritura que vibra al contacto de la obra. Por ser específico y rico, practiqué este enfoque en cinco de mis libros.



Nada como tus amigos. Imatge d'Ibai Acevedo

El enfoque teórico

Es llamado “teórico”, el enfoque teórico de una práctica considerada primero como el arte-hecho, o el sin-arte, para distinguirlo del enfoque “estético” que es un enfoque teórico de una práctica considerada primero como el arte-valor, o el arte; por supuesto, estos dos enfoques son teóricos. De esta manera, el enfoque teórico prescinde de la dimensión artística de su objeto.

Puede ser llevado a cabo por la filosofía, las ciencias humanas –como, por ejemplo, la historia o el psicoanálisis-, las ciencias experimentales y las ciencias lógico-matemáticas. Este enfoque es necesario por tres motivos: libera del idealismo, del subjetivismo y del relativismo, ofrece nuevas representaciones del objeto estudiado, puede ser un fundamento necesario para el enfoque estético, tal como lo experimenté en Estética de la fotografía, Fotografía e inconsciente y Fotografía, conocimiento y existencia.



Smyrneiko Minore - Nini
Julia Bang (Official Video)

from [samantha shay](#) // [source material](#)

04:25



Video directed by Silvia Grav and Samantha Shay

El enfoque estético

Este último enfoque se basa en los dos primeros. El que hace investigación en estética tiene que tener primero una relación sensible y existencial con su objeto, y luego realizar sobre ello una reflexión crítica y conceptual practicando un enfoque teórico. Entonces, después de esta antítesis teórica opuesta a la tesis sensible, puede intervenir el tercer momento de la dialéctica, quiero decir la síntesis estética que, gracias a una transformación, reúne lo que ha estado separado y va más allá de lo que ha sido negado. Por ello, el enfoque estético es a la vez existencial, crítico y conceptual: existencial, porque una obra de arte en su creación y su recepción afecta muy de cerca la existencia del sujeto; crítico, porque va más allá de las representaciones estereotipadas y de los presuntos inmediatos; conceptual, porque busca establecer una teoría gracias a unos conceptos especificados rigurosamente y articulados entre sí. Para desplegarse, la estética cumple tres funciones: la descripción, la problematización y el juicio de valor.

La descripción tomará sentido siempre que se articule con una problematización. Son las dos, realizadas en función de juicios de valor. Es "axiológica" tal orientación de la estética que toma en cuenta la cuestión del juicio de valor. Afirmar la existencia de esta posible dimensión de la estética es doblemente necesario: por una parte es de iure una tarea ideal para cumplir, a pesar de ser de facto difícil y quizás a veces imposible; por otra parte es la condición de posibilidad de una crítica de arte que quiere ser otra cosa que imprecación o anatema, simplificación o arbitrariedad, ideología o moda.

Una estética es específica según tres puntos de vista: Considerando su relación con el enfoque teórico, el enfoque estético se compone primero en su fundamento de una estética primera que es la resultante directa de los conocimientos teóricos. Constituye el fundamento de todo el edificio estético. Sobre este zócalo estético pueden venir a tomar sitio y sentido estéticas segundas. La investigación en estética tiene primero que ceñirse a un sector estrecho, preciso y limitado a una "región" dada; la estética tiene que ser primero regional. S

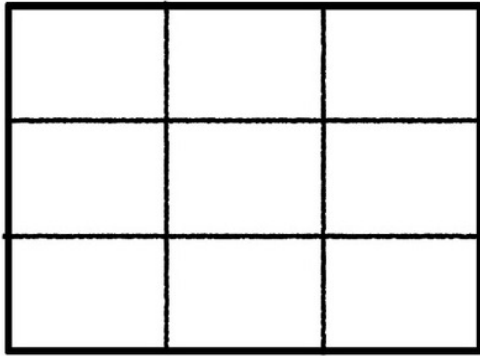
ólo paciente y prudentemente puede pretender ser más general. "Regional" y "general" son conceptos operatorios relativos y correlativos entre sí. Esta última estética puede ser una generalización de una o de varias estéticas regionales: es entonces el fruto de una inducción generalizante realizada a partir de una o varias estéticas regionales. Esta estética inductiva se distingue de una estética deductiva general que sería el fruto de una deducción llevada a cabo a partir de una filosofía. Mi estética es, por supuesto, inductiva.

Autoria: Desde una estética de la fotografía hacia una estética de la imagen François Soulages

<http://webs.ucm.es/info/univfoto/num4/pdf/4soulages.pdf>

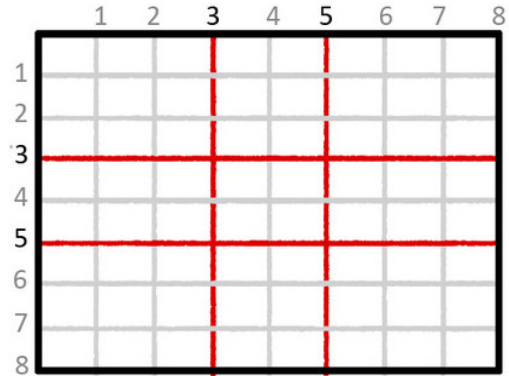
Composició

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:



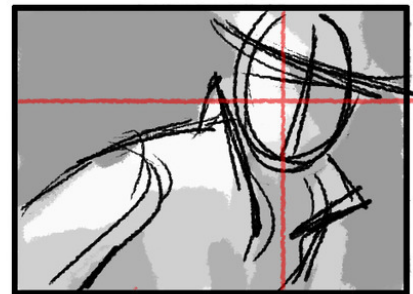
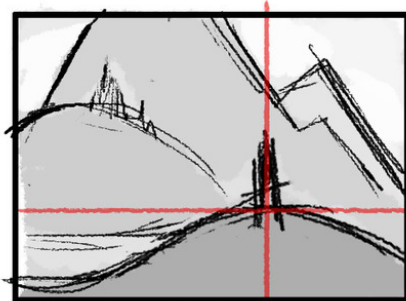
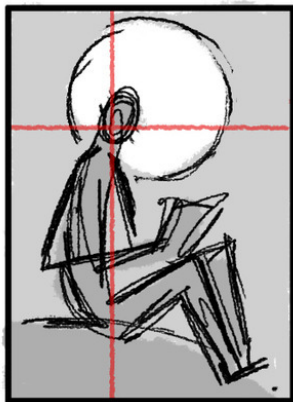
Regla dels terços.

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

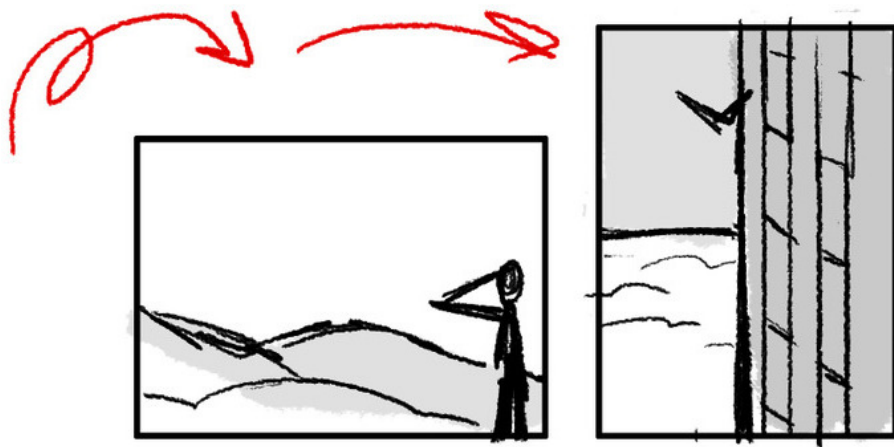


Secció àuria.

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



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



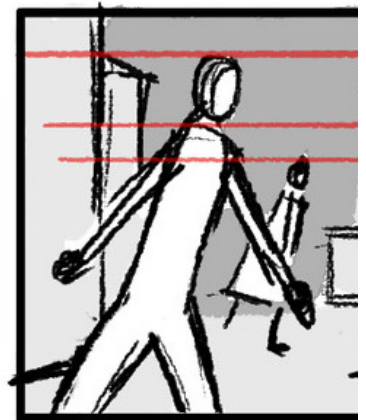
No és aconsellable dividir la imatge horitzontal o verticalment per la meitat. Ni situar elements importants en les angles de la imatge, tret de si el que volem és crear una sensació de desequilibri.

Posició

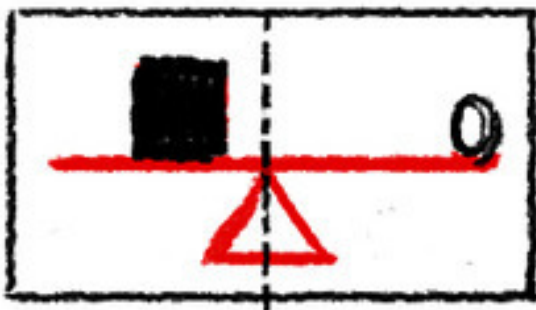
Conjuntament a la regla dels terços i la secció àuria hi ha altres línies compositives que poden situar els focus d'interès en una imatge:



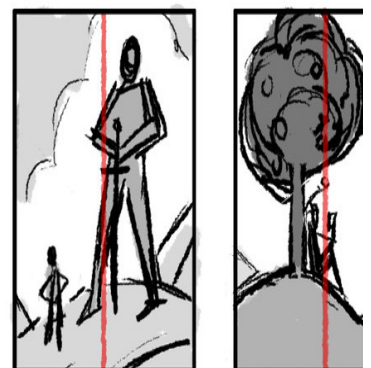
Una composició central pot indicar poder. La simetria transmet sensació de respecte, autoritat i dignitat.



Obtindrem una comparació de mides en €



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).



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 convergentes guien el subjecte que ha de ser el focus d'atenció.

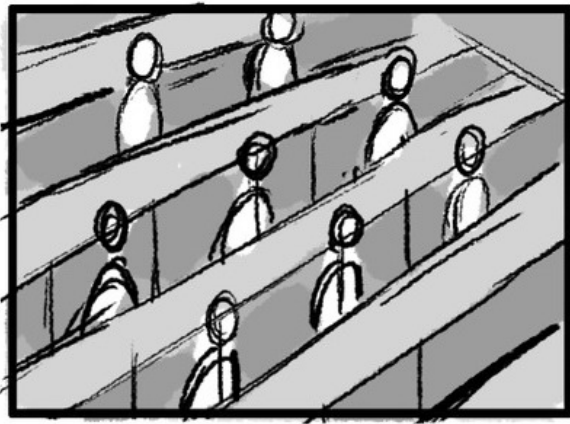
Ritmes visuals



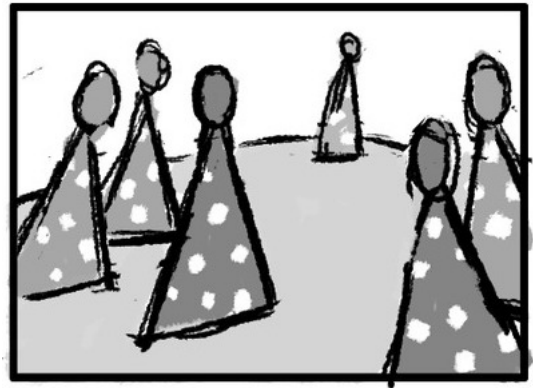
La repetició de formes i/o línies crea la sensació de ritme visual.



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.

Moviments de la càmera

En els films apareixen els següents tipus de moviments:

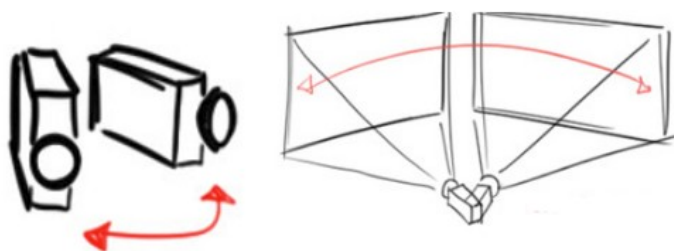
El moviment dins de l'enquadrament, en què la càmera resta immòbil mentre els personatges es mouen dins del quadre. També es pot obtenir per fragments, per mitjà del muntatge (es fan preses de l'acció des d'angulacions diferents i després es munten donant-hi continuïtat dramàtica a l'acció.) O el moviment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

Panoràmica

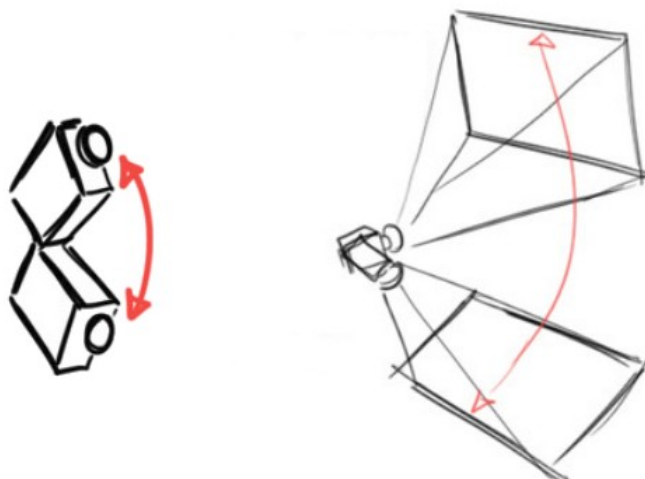
El moviment de la càmera s'obté a partir de la seva pròpia rotació sense que es desplaci, amb desplaçament o combinant ambdós procediments.

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

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



- Panoràmica vertical, ascendent o descendent.

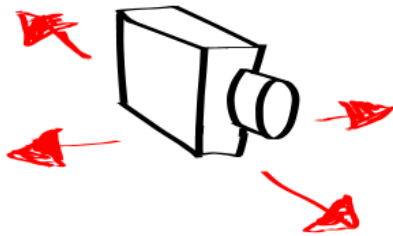


- Panoràmica obliqua, combinació de les dues anteriors.
- Panoràmica circular, en un angle de 360 graus.
- Escombrat, a gran velocitat difuminant la imatge.
- Moviment de balanceig.

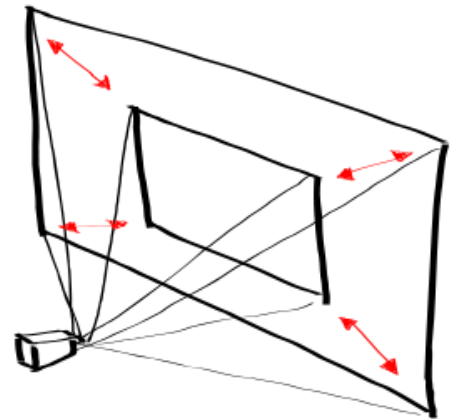
Les panoràmiques tenen diferents usos: el descriptiu (ens dóna a conèixer l'escenari), el dramàtic (presentació dels diversos elements de l'acció) i el subjectiu (en funció dels personatges o objectes que es desplacen).

Travelling

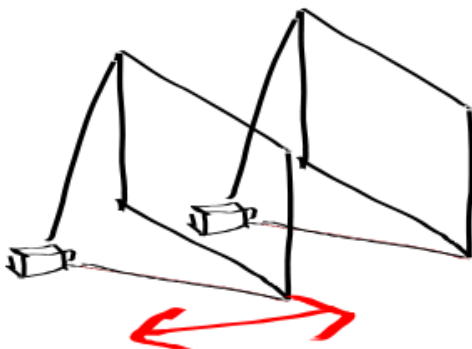
En els moviments de translació la càmera pot tenir diversos moviments ("travellings"), que es poden dur a terme físicament (desplaçant la càmera) o òpticament (per mitjà del "zoom"):



Desplaçament de la càmera -Travelling

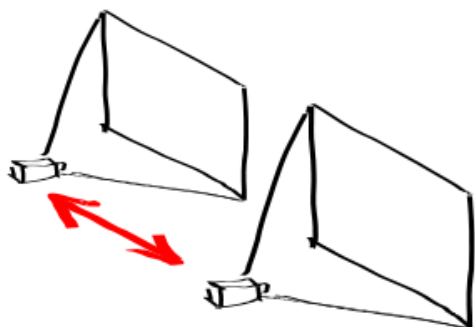


Desplaçament de les lents de l'objectiu - Zoom

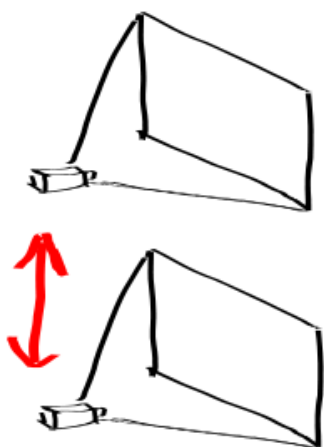


Travelling de profunditat d'aproximació, on la càmera es trasllada d'un pla llunyà a un altre de més proper. Sol tenir una funció psicològica i dramàtica (iniciar un "flash back").

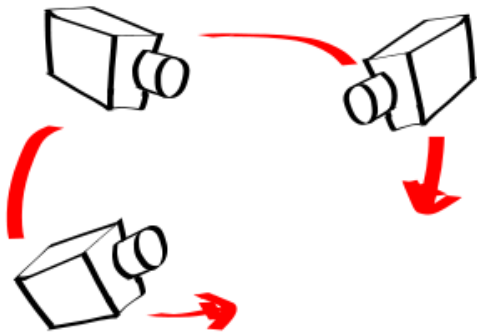
Travelling de profunditat d'allunyament, on la càmera s'allunya d'un motiu enquadrat des de molt a la vora. Té una funció descriptiva, dramàtica (finalitzar un "flash back").



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).

Color



Imatge de William Egglestone

Web amb llistat de fotògrafs que treballen el color.

Comentaris genials sobre el color fet per Scarlew Harzac

<https://ioc.xtec.cat/campus/mod/url/view.php?id=677144>

Temperatura de color

Si escalfem un cos negre a una temperatura determinada i comparem la llum que emet amb l'espectre lluminós, podem conèixer la temperatura del color generat



Balanç de blancs

Les fonts de llum (el sol, les bombetes, els fluorescents) tenen temperatures de color diferents. En funció de la que utilitzem, els objectes quedaran il·luminats amb un color dominant.

El cervell humà és capaç de detectar aquest fenomen i corregir-ne les conseqüències, ajustant els tons de les imatges correctament. Les càmeres de fer fotos no tenen aquesta capacitat, per tant, cal indicar quina és la font de llum principal perquè els colors resultants en les captures, siguin el més fidels a la realitat possibles.



Aquest fenomen és especialment notable en els tons propers al blanc o als grisos. La correcció del balanç de blancs consisteix en indicar a la càmera quin element representa el color blanc en una il·luminació determinada, perquè en base a aquest element, es calculin correctament la resta de colors.

Hi ha situacions en les que es fa especialment necessari definir manualment el balanç de blancs: El mode automàtic, calcula un promig de les tonalitats de la imatge a captar (acostuma a ser un gris clar, gris del 18%), però en situacions d'extrema llum, com per exemple en la neu, la càmera no és capaç de captar correctament quin és el blanc real (el de la neu). És per això que la neu tendeix a aparèixer amb un color grisós.

També succeeix a la neu, si el cel està net, no hi ha núvols, el blau del cel es tendeix a reflexar i la neu pot adoptar aquest color blavós. Indicar manualment a la càmera quin ha de ser el blanc correcte, fa desaparèixer aquest to blavós en la captura.

Indicar el correcte balanç de blancs es pot fer abans de fer la captura de la imatge, o en el cas que no s'hagi fet així, posteriorment es pot corregir a través d'un programa informàtic.

En el següent tutorial es poden apreciar diferents captures d'una mateixa foto, definint balanç de blancs diferents. També s'explica com personalitzar correctament el balanç de blancs:

<http://vimeo.com/66707306>

Apunts sobre el balaç del color, autoria: IPSI

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/alcarta/arts-i-oficis/direccio-de-fotografia/video/5591557/>



Guió

El guió es realitza en la fase de preproducció.

Fases de producció:

1. **Preproducció.** En qualsevol producció audiovisual en la fase de preproducció es fa la planificació del guió (del guió literari al guió tècnic). Es busquen les localitzacions, es porta a terme el càsting, i es prepara tota la infraestructura tècnica de llum i el so i els paraments escenogràfics. Finalment es determinen les pautes de treball i d'organització per a dur a terme la producció: escaleta, pla de rodatge, disponibilitat d'infraestructures.

2. **Producció.** La producció és la fase de rodatge. És el moment de la posada en escena, de la direcció i intervenció dels actors. Durant la producció es segueixen totes les pautes determinades en la preproducció (el guió, el pla de rodatge)

3. **Postproducció.** La postproducció és el moment de l'edició de les imatges. A partir del material enregistrat durant la producció es determina el muntatge. És també el moment de la sonorització.

Definició i tipus

El guió, dit també guió cinematogràfic

Per tal de poder organitzar com cal una **producció audiovisual**, el més important és tenir un **bon guió**. El guió no és res més que el tractament cinematogràfic de l'argument, es a dir, es tracta de transformar allò que succeirà en la història en imatges i sons.

Existeixen dos tipus de guions: **el guió literari i el guió tècnic, amb la seva corresponent versió il·lustrada**. Però abans d'arribar a desenvolupar aquests dos productes, necessitem treballar els següents elements:

1. **IDEA**: Tots els guions comencen a partir d'una idea. Respondria a la pregunta: de què tracta?
2. **STORYLINE**: La història explicada en un parell o tres de línies.
3. **SINOPSI**: Breu resum de la història. Acostuma a acotar-se a unes 100-150 paraules, on es parla del protagonista, del seu context i del conflicte principal de la història. Si la sinopsi és un treball propi del guionista i destinat a ser llegit per l'equip humà, productors, distribuïdors, etc. s'especifica el final de la història. Per altra banda, quan escribim una sinopsi per ser llegida per l'espectador (premsa, dvd, etc) no s'especifica el final.
4. **ESCALETA**: Divisió del guió per blocs coincidint amb les seqüències. Es poden enumerar i afegir un títol a cada seqüència, o fins i tot, incloure una breu explicació del que passa.
5. **TRACTAMENT**: El primer esbós del guió. No és obligatori, però si recomanable.
6. **GUIÓ LITERARI**: És el primer element per poder començar a treballar en la preproducció de l'audiovisual. En aquest document s'especifica tot el necessari per entendre la història: diàlegs, personatges, localitzacions, efectes sonors, etc.

GUIÓN LITERARIO

Escena 1 – Interior noche / vehículo y Exterior noche / calle.

El vehículo con sus dos ocupantes, Susana y Mario, llega a un pequeño y viejo pueblo. Poco después se detiene a un lado de la calzada.

Mario

(Bosteza por el cansancio)

Susana

(Parece despertar de un ligero sueño)

¿Por qué nos hemos parado, Mario?

Mario

Estoy muerto de sueño, Susana (vuelve a bostezar)

Llevo muchas horas conduciendo, seguro que en este pueblo encontramos alguna pensión o algo por el estilo...

Susana

(Mirando a través de la ventanilla)

Pues no se que decirte... Mucha pinta de pueblo acogedor no tiene.

Mario

Tranquila, en peores sitios hemos estado...

Susana

Si, es verdad (sonríe)... tampoco se ve tan horrible.

Mario

(Le devuelve la sonrisa).

Salen del vehículo, Mario se acerca a Susana y la toma suavemente por los hombros. Salen de plano andando tranquilamente.

Escena 2 – Exterior noche / calles

La joven pareja anda por una de las calles del pequeño pueblo. Todo está aparentemente muy tranquilo.

Mario

Que silencio, ¿verdad?

Susana

Si, demasiado incluso...

Mario

¿Tienes miedo?

(Con voz terrorífica y cómica a la vez).

7. **GUIÓ TÈCNIC:** És el pas previ a començar a rodar. Surt del guió literari però s'estructura de tal manera que se li dona molta més importància a la part tècnica.

SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: <i>Aula de plástica Int. Día</i>	P1	Plano entero, grabando a dos alumnos sentados en sillas en actitud desenfadada y parte del fondo de la clase. Ligero Zoom que se aproxima a los personajes.	Música de fondo que desciende suavemente		3"
	P2	Plano medio en el que se ve a los dos personajes dirigiéndose ligeramente hacia la cámara.	Música de fondo suave	PRESENTADOR 1 Hola, estamos aquí en el IES Selgas, estudiando el lenguaje publicitario. PRESENTADOR 2: llevamos unas semanas analizando anuncios y ha llegado la hora de hacer nuestras propias creaciones publicitarias, los alumnos de 4º de la ESO hemos querido realizar nuestra propia contrapublicidad	18"
	P3	Plano medio del Presentador 1 que interrumpe al presentador 2, habla mientras se dirige a él.	Música de fondo suave	EI PRESENTADOR 1: Espera, creo que se te olvida explicar qué es eso de la contrapublicidad.	5"

8. **STORYBOARD:** Conjunt d'il·lustracions creades a partir del guió tècnic, on podem veure pràcticament tal qual serà la nostra producció audiovisual un cop finalitzada.



El guió literari

Per a desenvolupar qualsevol producció audiovisual de ficció es parteix d'un guió. El guió no és res més que el tractament cinematogràfic, tractament audiovisual, de l'argument. Hem de transformar allò que succeirà en la història en imatges i sons. El guió literari és el primer element de treball de qualsevol producció. Aquest ens explica què succeeix, com és allò que veiem, com se'ns mostra i què podem escoltar. Com ja hem esmentat, allò que puguem llegir en un guió ja ens descriu, poc o molt, quina forma tindrà la narració audiovisual.

El guió literari dóna forma a l'argument, configura el contingut de la pel·lícula i en determina bastant l'estètica. A partir d'aquest, es pot començar a organitzar tota la fase de preproducció.

El guió literari s'estructura per seqüències, convenientment numerades i col·locades una al darrera de l'altra en ordre temporal. A l'inici de cada seqüència s'indica on succeeix l'acció, si és un espai interior o exterior i també es pot especificar el moment del dia. De cada seqüència es descriu allò que succeeix i allò que podem escoltar.

Aquesta informació pot presentar-se de diverses formes. De manera genèrica, es fa una distinció entre el model nord-americà, que presenta acció i so en una sola columna, i l'uropeu, que separa en dues columnes la informació referent a la imatge (l'acció, la descripció de llocs o personatges) i la referent al so (diàlegs, música, efectes i silenci).

Tot i aquestes especificacions, poden ser moltes les formes d'escriptura a través de les quals un guió ens expliqui el que succeeix en una història. A vegades les descripcions dels plans que anirem veient en la pel·lícula són molt precises. En d'altres es detalla molt més l'acció que els personatges desenvolupen o es descriuen les característiques dels espais. En tots els casos, però, la narració ens ha de permetre imaginar la història en imatges i sons. Per veure una mica les formes narratives que s'empren en un guió, aquí teniu fragments d'alguns guions. Llegiu-los i observeu com, en cada un d'ells, s'explica allò que succeeix ja determinant com ho veurem i què és el que sentirem.

Exemples de guió literari:

JACKIE BROWN. Quentin Tarantino. 1997

Jackie Brown és una hostessa molt atractiva que es fa un sobresou entrant diners il·legals als Estat Units per a un traficant d'armes, fins el dia que els agents federals l' enxampen. L'única manera que té de salvar-se d'anar a la presó és organitzar un pla per entrar al país mig milió de dòlars i lliurar el traficant a la policia. En aquest entramat de personatges perillosos, ella s'hauria de preocupar de sobreviure, però només té una cosa al cap: ¿com es pot fer amb els diners? Jackie Brown és segurament el millor personatge que ha creat mai Quentin Tarantino; una dona llesta, ràpida i irresistible que sedueix i enganya a tots els homes del món.

INTERIOR. AEROPORT INTERNACIONAL DE LOS ANGELES. DIA.

Sentim el ritme d'una MÚSICA SOUL funky dels anys 70. Llavors ELLA entra en ESCENA. Ella és la JACKIE BROWN, una hostessa que porta l'uniforme de la CABO AIR. (Una companyia petita que fa el pont aeri entre Los Angeles i Cabo San Lucas. 'Temps aproximat de vol: dues hores). La Jackie s'està dreta, quieta, mentre una cinta transportadora la desplaça a poc a poc per l'aeroport. Els CRÈDITS APAREIXEN/DESAPAREIXEN davant seu.

La Jackie Brown és una dona negra molt atractiva d'uns quaranta-cinc anys, encara que sembla que en tingui trenta-cinc. La cinta arriba al final, ella en surt. Passa despreocupadament pel control de duanes i nosaltres la seguim amb l'STEADYCAM mentre travessa l'aeroport a grans passos...

Arriba a la porta d'embarcament... desapareix un moment dins l'avió... surt sense la bossa de mà... agafa el micròfon... JACKIE (Al micro): Vol 710 a Cabo San Lucas embarcant per la porta 12. Només passatgers de primera classe. ...Somrient, recull les targes d'embarcament dels passatgers abans que pugui a l'avió.

FONDRE A NEGRE

LULU ON THE BRIDGE. Paul Auster. 1998

1. INTERIOR: NIT. CLUB DE JAZZ DE NOVA YORK. LAVABO D'HOMES.

A fora, cridòria de gent. 200 persones que piquen rítmicament de mans, demanant que el grup anunciat surti a l'escenari. Criden: Kat-man-du. Kat-man-du.

IZZY MAURER, un veterà del jazz que volta la cinquantena, pixa en un dels urinaris. El veiem des de darrere. Es un lloc vell, l'enguixat de les parets s'escroston a i la pintura se'n desprèn. A la paret que hi ha just al seu davant, enganxades amb cel·lo sobre els urinaris, a l'atzar, hi ha fotografies de diverses actrius retallades de diaris i revistes: Louise Brooks, Íngrid Bergman, Jean Harlow, Ava Gardner, Grace Kelly, Vanessa Redgrave, Isabella Rossellini, Mira Sorvino i d'altres. La càmera es fixa en les cares de les estrelles cinematogràfiques. Primer pla de la cara d'IZZY examinant les fotos mentre pixa.

DAVE REILLY, un component del grup, obre la porta i treu el cap al lavabo d'homes. Una mica neguitós.

DAVE: Ah, ets aquí... Vinga, Izzy, som-hi. Ens estan esperant.

IZZY: (continua pixant) Un moment. No puc pas sortir amb la cigala a fora, ¿oi? A caba. S'apuja la cremallera dels pantalons.

2. INTERIOR: NIT. CLUB DE JAZZ DE NOVA YORK. PASSADÍS.

IZZY surt del lavabo d'homes i camina pel passadís. La cridòria de la gent augmenta. Dos clients del club -un NOI i una NOIA- passen per allà. L'espai és tan estret que IZZY no els pot avançar. Un moment difícil, d'indecisió: el noi topa sense voler amb IZZY.

IZZY: (Enfadat) Vés amb compte.

NOI: Perdó. (S'adona de qui és) Déu meu, vostè és Izzy Maurer, ¿no?

IZZY: Aparta't del mig, imbècil, que he de sortir. (La cridòria de la gent augmenta) ¿Ets sord o què?

NOI: Només vull que sàpiga que sóc un gran admirador seu. Fa anys que segueixo tot el que fa.

NOIA: (Igualment impressionada) És veritat. Aquest és... és un moment important per ell, ¿sap?

IZZY: Doncs per a mi no ho és, un gran moment.

Tots dos, tant el NOI com la NOIA, reaccionen contra la crueltat d'IZZY amb una mirada ofesa, de perplexitat. IZZY s'obre pas. Com que s'adona que la NOIA és atractiva, quan passa pel davant d'ella s'atura un moment per mirar-se-la de dalt a baix.

DAVE: (Des de l'altra punta del passadís) Vinga, Izzy!

Pla d'IZZY des de darrere caminant de pressa pel passadís, llarg i estret com un túnel, en direcció a DAVE, que s'espera al final, banyat de llum.

TODO SOBRE MI MADRE. Pedro Almodóvar. 1999

SEC.0-A / MADRID. UVI D'UN HOSPITAL. INTERIOR. DIA.

Només se sent el so d'un monitor, un xiulet intermitent, i el soroll del respirador, una espècie de manxa. El personal sanitari pertinent està fent un electroencefalograma a la víctima d'un accident mortal.

(Dues persones a més de Manuela.) El gràfic apareix a la pantalla d'un monitor, i s'imprimeix a la superfície d'un paper sense fi. Vàries línies paral·leles indiquen que el seu cervell està mort.

Manuela porta un pijama i una bata verda, esclops i els cabells els té recollits sobre l'espatlla. Sembla cansada. Agafa el paper amb el gràfic de l'electro i l'uneix a la 'gràfica especial' que està als peus del llit (en una safata plegable), li fa un gest mecànic a l'altre infermera (li indica que se'n va a trucar per telèfon) i surt de l'UVI. Una música recòndita i íntima suavitzava els sons propis del lloc i crea una atmosfera tendra i misteriosa.

SEC.0-B / DESPATX ORGANITZACIÓ NACIONAL DE TRANSPLANTAMENTS.

Manuela entra al seu despatx. En la part superior de la porta hi ha una inscripció: Coordinació de Trasplantament. Posa els gràfics sobre una taula d'escriptori i truca per telèfon.

S'escolta la veu d'una Noia:

NOIA: Organització Nacional de Trasplantaments, digui.

MANUELA: Hola, sóc Manuela, del Ramón y Cajal.

NOIA: Dignes Manuela.

MANUELA: tenim un possible donant. Ja s'ha fet el primer encefalograma i hi ha consentiment familiar. És un home, de 38 anys, grup 0+ i pesa al voltant de setanta quilos.

SEC.0-C / ORGANITZACIÓ NACIONAL DE TRANSPLANTAMENTS

La Noia pren les dades que Manuela li dona el telèfon. És una noia jove amb un granet estil hindú entre cella i cella (el tercer ull).

Consulta unes llistes que hi ha dins de carpetes el contingut de les quals està dividit per pestanyes sobresortint, amb els nombres dels diversos hospitals i òrgans: cors, ronyons, pulmons, etc. A Vitòria, Màlaga, A Corunya, etc. busca un receptor compatible amb les dades que li ha donat Manuela i el lloc d'Espanya on resideix. La música abrigo fins al final les tres seqüències.

SEC.1 / MADRID. CASA MANUELA. SALÓ. INTERIOR. NIT.

Al saló, davant del televisor encès, Esteban escriu en el seu quadern de notes. Manuela, la seva mare, fa el sopar a la cuina. (És la infermera que hem vist en la seqüència 0-A). De 35 a 40 anys, Manuela és una dona rossa, atractiva. Posseeix aquesta classe de solidesa que proporciona l'haver-se fet a sí mateixa. Dolç accent argentí i immediat somriure trist. Salta a la vista que és una bona cuinera.

El plat i l'aspecte de la cuina ho demostren. Prepara un plat típic argentí. Entre frase i frase, Esteban fa una ullada als anuncis televisius.

ESTEBAN: Mamà!... la pel·lícula és a punt de començar!

El guió tècnic

A partir del guió literari es pot definir el guió tècnic. El guió tècnic és la transcripció escrita de les imatges i dels sons tal com apareixeran després a la pantalla. Aquest suposa una especificació del guió literari i determina exactament com s'han de gravar cada una de les seqüències de la pel·lícula, determina allò que veurem en pantalla. En el guió tècnic es fa un desglossament dels plans de cada seqüència, s'especifica el comportament dels actors i de la càmera, es detallen d'altres elements tècnic (il·luminació, efectes...) i es concreta la banda sonora en relació amb els diferents plans.

El guió tècnic desglossa i detalla la narració del guió literari i l'expressa en termes comprensibles per als equips tècnics i artístics que intervenen en la realització. El guió tècnic és un instrument de treball a partir del qual es poden preparar els decorats, la fotografia, el desenvolupament de l'acció dels personatges i també la planificació del rodatge. La transformació del guió literari en guió tècnic és una tasca pròpia de la direcció de la pel·lícula. El llenguatge descriptiu del guió literari requereix una traducció a termes audiovisuals.

Característiques del guió tècnic

Els sistemes de construcció del guió tècnic són diversos. De fet, no és tan important el format, sinó que s'hi recullin totes les indicacions que cal considerar en el moment de la planificació, l'execució i el muntatge.

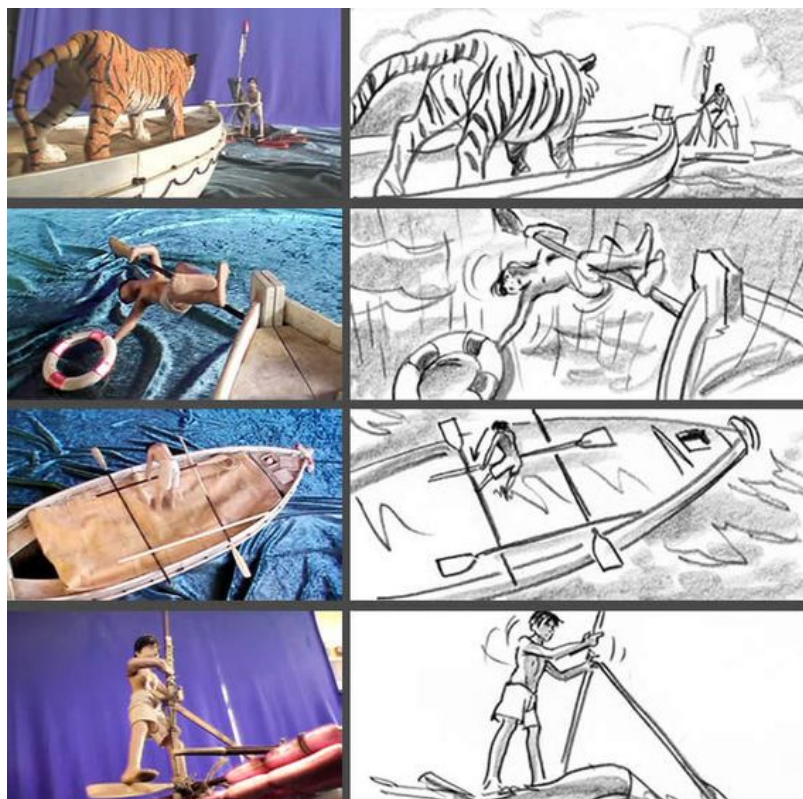
- **ELS PLANS:** Cadascuna de les seqüències del guió literari s'especificaran amb PLANS. En el guió tècnic s'han de detallar cadascun dels plans que s'hauran de gravar, col·locant-los correlativament respecte l'ordre d'aparició i numerats.
- **LOCALITZACIÓ I ELEMENTS TEMPORALS:** De cada pla, o si es repeteix, de cada seqüència, s'han de detallar les condicions de rodatge, interior o exterior, i els efectes de dia o nit.
- **LA CÀMERA:** S'ha de precisar també, amb claredat, la posició de la càmera, l'objectiu que s'ha d'utilitzar, el punt de vista de la presa, el tipus de pla i d'altres detalls que conformaran l'enquadrament.
- **L'ACCIÓ:** L'acció que s'ha de desenvolupar en cadascun dels plans, s'ha de descriure sintèticament, especificant el moviment intern del personatge en el quadre, i el moviment extern de la càmera amb els desplaçaments concrets.
- **BANDA SÓNORA:** La banda sonora s'inclou normalment en una columna a part, paral·lela a les especificacions de cada pla. En ella s'hi indiquen els components habituals: els diàlegs, la música i els efectes sonors i ambientals.

Aquí teniu un exemple d'un guió tècnic, tot i que pot tenir moltes altres opcions vàlides.

Storyboard

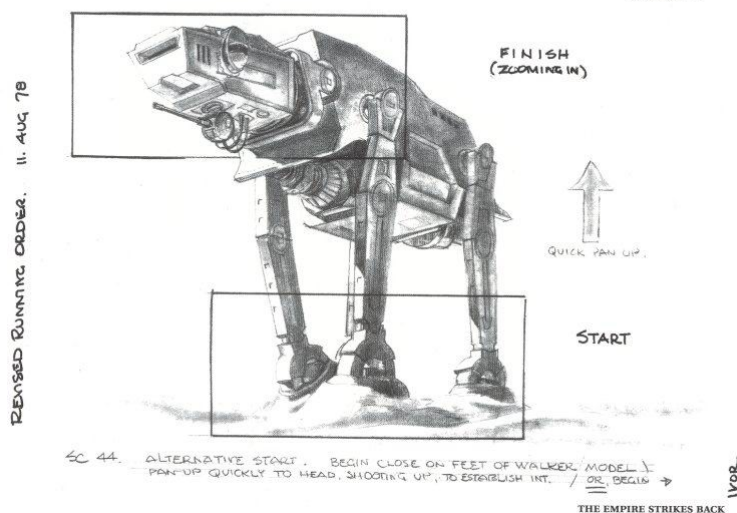
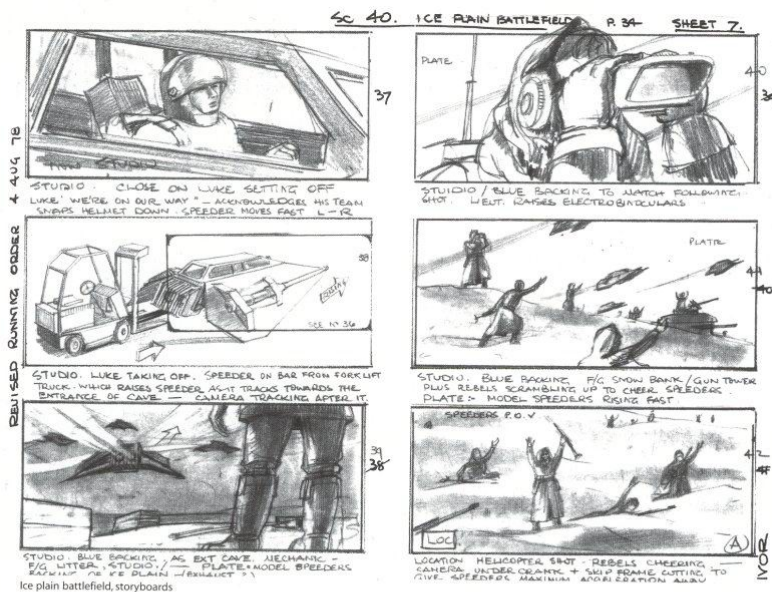
L'**storyboard** o **guió il·lustrat** està format per un conjunt de dibuixos en forma de vinyetes que representen les seqüències, de vegades fins i tot els plans, d'una pel·lícula. Aquests conjunt de vinyetes poden realitzar-se autònomament o col·locar-se al costat de les especificacions dels plans del guió tècnic.

Aquest guió tècnic tan desenvolupat és especialment útil en seqüències amb accions complicades, produccions publicitàries i dibuixos animats. Es pot utilitzar durant el rodatge però sobretot és una eina útil durant la preproducció per tal de definir tots els elements que intervindran en l'enregistrament i perquè, els diferents professionals (escenògrafs, decoradors, director de fotografia, encarregats del vestuari, tècnics, etc.) discuteixin amb el director com han de ser les seqüències i quins són els preparatius i elements necessaris per a portar-les a terme. Actualment, molts storyboards es fan amb eines informàtiques.



Comparació entre fotogrames i planificació al guió il·lustrat de "La vida de Pi", dirigida per Ang Lee.

Exemples de storyboards.



Storyboard de Star Wars - L'imperi Contraataca. Dirigida per George Lucas.

En Marc i en Manel es dediquen professionalment a fer storyboards, aquí pots veure alguns dels seus treballs.

<https://www.manelmarc.com/storyboards-color>

Format:

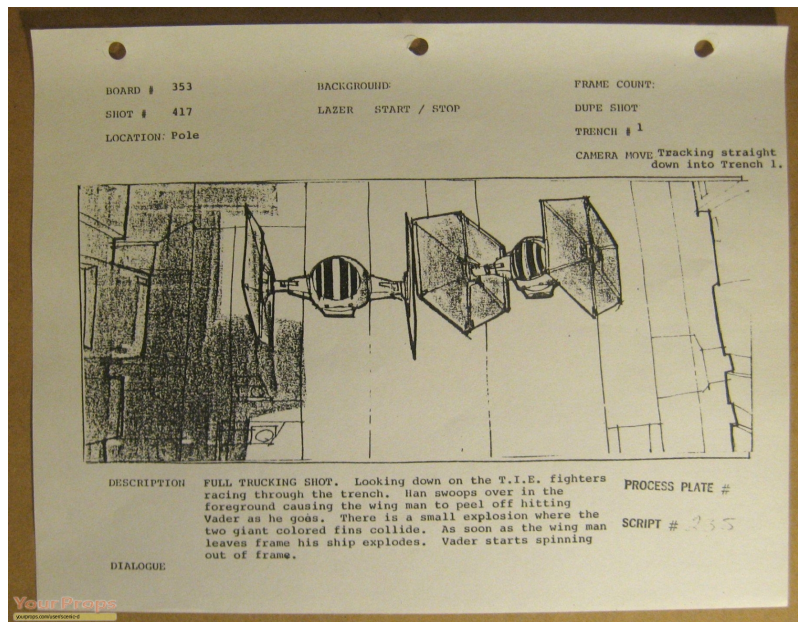
La proporció dels dibuixos als guions il·lustrats haurà de ser estàndard (16:9 o 4:3 en TV). A diferència del còmic, on les vinyetes poden modificar el seu format segons criteris compositius i expressius. Lògicament, en un guió il·lustrat la mida i orientació (sempre horitzontal) de les vinyetes ha de ser proporcional al format de les pantalles utilitzat en la producció final.

Informació mínima que hauran de tenir per cada pla:

Generalment, a cada vinyeta s'escriu la següent informació:

- Ordre de seqüència i pla.
- Dibuix (d'acord amb les especificacions generals).

- Tipus de pla (cal assenyalar-lo).
- Duració estimada del pla.
- Descripció de l'acció en text.
- Àudio: diàlegs dels personatges en imatge, efectes sonors, música si n'hi ha...
- Informacions complementàries com transicions entre imatges, moviments de càmera.



escena 01 / exterior / tarde



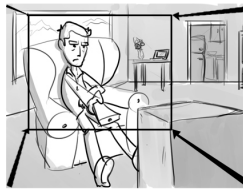
Panoramica de santiago. Zoom In.
Sonido ambiente; bocinas, ruido, autos etc.

escena 02 / exterior / tarde



Plano gral. Travelling. El personaje camina a través de la calle llena de gente.

escena 03 / interior casa / tarde

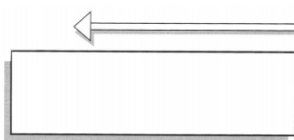


Plano medio. Zoom In. El hombre enciende la televisión y escucha el comercial de Llico.
Sonidos: Música y voz del comercial. (El sonido ambiente de la calle disminuye poco a poco).

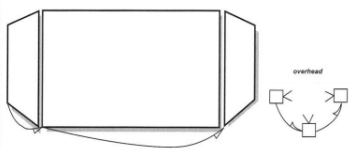
Exemple publicat a: rodrigocepeda.blogspot.com

Com s'indica en el dibuix els moviments bàsics de càmera?

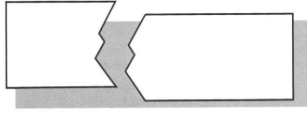
Els moviments de desplaçaments com *travelling* s'indiquen amb una fletxa en la direcció del moviment.



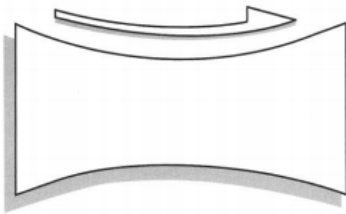
Si la càmera realitza un *travelling* circular al voltant del seu eix, ho representarem de la següent manera (fixeu-vos que es representa una petita càmera simplificada, en tres fases de moviment, per aclarir el moviment de càmera).



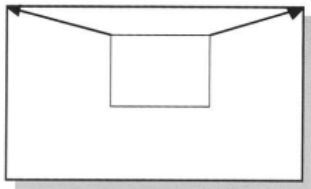
L'inici i final d'un Pla Seqüència, en general, s'indica situant una A a l'inici del pla i una B a la part final del mateix, i amb un efecte de "trencament" entre vinyetes.



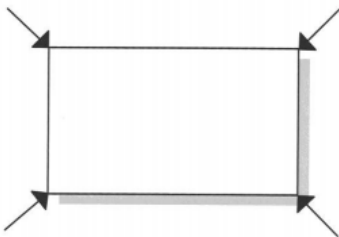
Si la càmera gira sobre el seu eix, indiquem el moviment de panoràmica modificant la forma de la vinyeta i dibuixant una fletxa que indica la direcció del moviment.



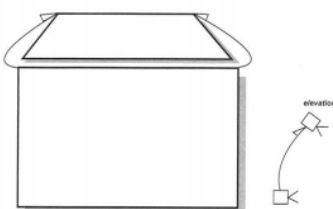
Els Zoom-out, o zoom d'allunyament, s'indiquen amb una vinyeta de mida menor incrustada a la vinyeta principal, i fletxes que indiquen l'obertura de pla.



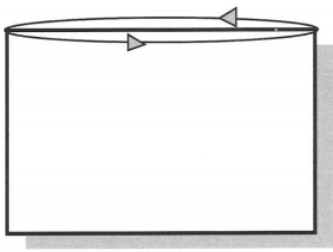
El Zoom-in indicarà un acostament.



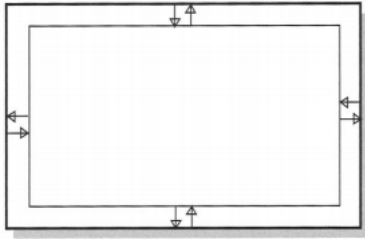
Si el moviment de càmera és de baix a dalt (fixeu-vos que les fletxes concreten la direcció del moviment).



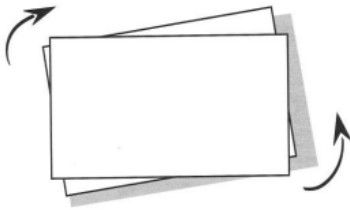
Si la càmera es mou en sentit circular des d'un punt central (panoràmica circular).



Si hi ha moviments successius d'acostament i allunyament (per generar tremolors, o similar).



Els tremolors de càmera també es poden representar amb línies cinètiques.



Imatges de moviments de càmera d'Antonio Horno (URG)

Enllaç per conèixer més storyboards

Animàtica

L'animàtica, dita també animació de l'storyboard és una animació bàsica realitzada a partir dels dibuixos i indicacions del guió il·lustrat o storyboard.

Mireu-ne els següents exemples:

Més informació:

Trobareu explicacions del seu ús al següent article de l'il·lustrador i animador Toni T. Morro:

Enllaç a [¿Qué es un storyboard y qué una animática?](#)

Muntatge

Amb aquest tràiler del film l'Efecte papallona, veuràs tot el treball de muntatge i canvis en el temps.

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.

En David Pinillos ens explica les 5 idees bàsiques sobre el muntatge. David Pinillos.

- El muntatge construeix el relat
- L'ànima de la història son els personatges
- El muntatge és col·laboració
- Rodar pensando en el montaje
- Muntar és remuntar

L'efecte Kuleshov

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

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 fluida. El pas d'un conjunt d'enquadraments a un altre l'ha de marcar l'acció.

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

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

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

EL TEMPS FÍLMIC

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

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

Condensació: Molta acció en poc temps.

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

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

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

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

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

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

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.

Normes i tipus de muntatge

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 dóna pas al pla següent.

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

Tipus de muntatges:

Segons amb vista a la totalitat del relat cinematogràfic:

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

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

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

- **Mètric:** Es basa en la longitud dels fragments.
- **Rítmic:** En funció tant de la longitud dels plans com de la composició dels enquadraments. Intenta subratllar l'impacte

psicològic amb una segona sensació confiada al ritme del film. Es deforma la realitat d'alguna manera, el ritme real d'un succés es retarda o accelera segons allò que l'autor vol provocar.

- **Tonal:** Hi intervenen components com el moviment, el so emocional i el to de cada pla.
- **Harmònic:** Resultat del conflicte entre el to principal del fragment i l'harmonia.
- **Ideològic:** Cerca un sentit més intel·lectual en la narració dels fets en crea o evidenciar diferents tipus de relacions entre successos, objectes, persones... Relacions temporals, espacials, causals, consecutives, d'analogia, de contrast...

Conceptes a tenir en compte.

Càmera ràpida: En els següents vídeos es veuen exemples

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

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

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.



Fallos de Raccord

Después de saber de su existencia, nada será igual.



El cigano que crece

Gag sobre el raccord

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".

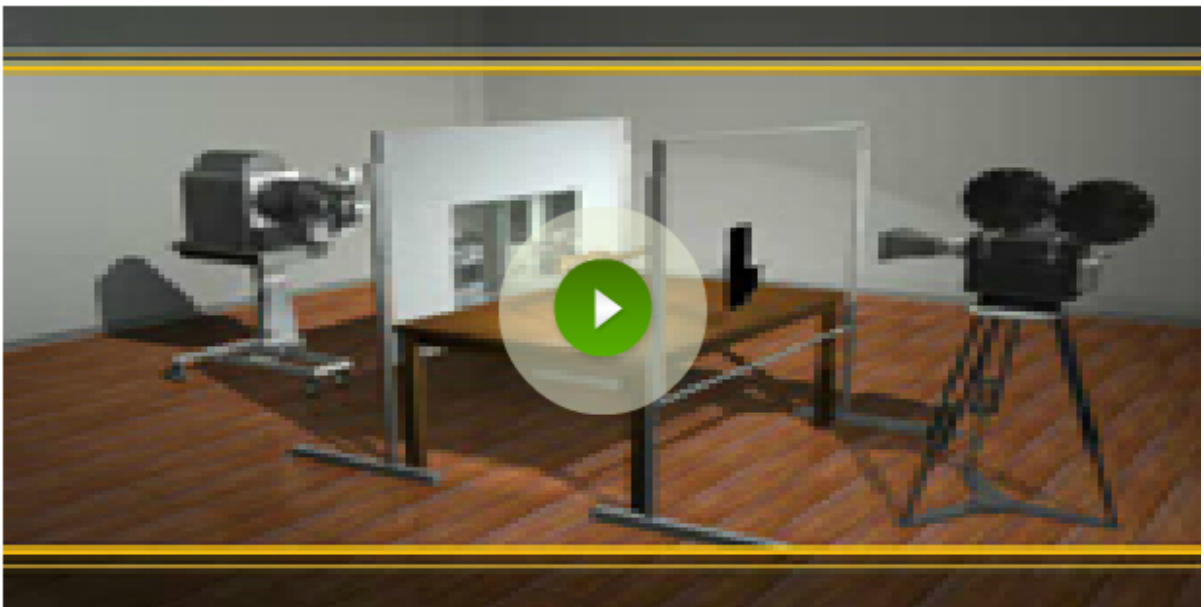
Els avenços més importants, però, van arribar durant la dècada del 1980 amb els ordinadors. De la filmació fotograma a fotograma es va passar a la filmació punt a punt de la imatge, és a dir, píxel a píxel.

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 "Dígits" explica com s'ha passat de filmar fotograma a fotograma, per animar objectes o personatges irreal, a l'aplicació dels efectes digitals.

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



BSO i So

Escena del film Philadelphia, pel qual molts diuen que Tom Hanks va rebre l'òscar a millor actor 1994.

Web amb 15 escenes memorables per la seva banda sonora.

La **banda sonora original** 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.
-