

VOCABULARI TERCER TRIMESTRE

ELS LENGÜATGES SEQÜENCIALS

Narrar amb seqüències d'imatges

Quan dues imatges o més s'encadenen per a explicar una acció o descriure alguna cosa, creen una seqüència.

Imatges, seqüències i temps

Una imatge representa un espai, un aspecte d'un objecte, un instant d'una acció... Una imatge proporciona un cúmul de sensacions que deriven del tema que representa i de l'expressivitat de la seva composició.

El concepte de seqüència

En una seqüència totes les imatges estan estretament relacionades i depenen les unes de les altres, de manera que ja no es poden valorar individualment. Cadascuna condiona la següent i completa el significat de l'anterior. Aquest encadenament de significats genera el missatge global.

Seqüència descriptiva

Una seqüència d'imatges pot explicar com es un objecte o un espai des de diversos punts de vista i enquadraments. En aquests cas és una seqüència descriptiva.

Cada una de les imatges, per separat, ofereix una informació parcial d'allò que s'està descrivint, però totes juntes es complementen i, d'aquesta manera, l'objecte o l'espai queda explicat del tot.

Les estructures temporals de la narració

Quan una seqüència és narrativa explica un fet que succeeix en un espai concret i en el decurs d'un temps. La narració sempre explica una acció en diferents moments i en un determinat ordre cronològic.

Els recursos més emprats per a estructurar el temps en les narracions són el·lipsis, el ralentu el flash-back i el flash-foward.

EL·LIPSI

Consisteix a ometre tot allò que es pot intuir o que és poc important, en la narració. Una el·lipse s'ha de contrarestar amb elements suficients de continuïtat per a fer comprendre la relació que hi ha entre les imatges successives i el fet que s'entengui la història.

EL RALENTÍ O CAMARA LENTA

Consisteix a explicar una acció emprant mes temps del real.

EL FLASH-BACK

És un salt al passat.

FLASH- FORWARD

És un salt al futur. S'empren per explicar a l'espectador fets cabdals de l'argument que escapen de la línia temporal en què succeeixen els fets.

LLENGUATGES SEQÜÈNCIALS

Tots aquests llenguatges es basen en la fragmentació de l'espai i del temps com a recurs bàsic per tal d'articular els seus missatges. També tenen en comú altres aspectes com ara l'enquadrament i l'angulació de les imatges.

ASPECTES COMUNS I DIFERENCIADORS DELS MITJANS VISUALS I AUDIOVISUALS

Sigui quin sigui el mitjà geogràfic o tecnològic que utilitzi en la creació d'una imatge cal potenciar al màxim la seva força comunicativa. Una manera bàsica d'aconseguir-ho és emfatitzant el tema amb la selecció d'una angulació i enquadrament determinats.

LA ANGULACIÓ

Ve determinada pel punt de vista de l'espectador.

- Pla esbaixat (accentua la inestabilitat de la imatge)
- Pla horitzontal (Punts de vista a la mateixa altura que el motiu)

- Pla picat (punt de vista alt)
- Pla contrapicat (punt de vista baix)
- Pla subjectiu (Contràriament a la resta d'angulacions, ens dona el punt de vista de qui fa l'acció).

L'ENQUADRAMENT

Selecciona i defineix el fragment d'espai que representa cada imatge i dona a entendre la distància a la qual es troba l'espectador de l'escena.

- Pla mitjà (permet relacionar els personatges entre ells i apreciar les seves reaccions)
- Pla general (permet de centrar l'atenció en un petit grup de personatges i en un espai concret).
- Primer pla (prescindeix d'elements secundaris i centra l'atenció en l'expressió del personatge).
- Pla americà (És un enquadrament típicament cinematogràfic centra l'atenció en l'acció que s'està realitzant)
- Pla detall (Mostra un element significatiu o una part d'ell).

LA GUIONITZACIÓ

És el fil conductor d'un missatge seqüencial i fer-lo és l'operació prèvia a la realització d'una obra definitiva en còmic.

Hi ha tres preguntes bàsiques que cal que es faci tot guionista:

- Què es vol dir?
- Com s'ha de dir?
- Què cal mostrar per dir-ho?

FASES D'ELABORACIÓ D'UN GUIÓ

La idea argumental s'ha de transferir al llenguatge visual i plàstic. L'argument es desenvolupa en el guió literari pensant que s'ha de visualitzar.

EL CÒMIC

Fa més de 100 anys del naixement del còmic com a nou llenguatge. Els còmics no comencen a adoptar les seves convencions i forma actuals fins a finals del s.XIX, coincidint amb el naixement del cinema.

LA VINYETA

É la unitat definidora del llenguatge del còmic perquè integra la imatge, els signes gràfics i el text.

Les vinyetes poden ser de diverses formes i grandàries. Això varia segons el tipus d'espai que s'hi representa i l'acció que s'hi explica.

EL MUNTATGE

Les vinyetes d'un còmic s'han d'ordenar i distribuir en la superfície disponible per a comunicar un missatge descriptiu o narratiu. L'objectiu principal d'una operació de muntatge es encadenar la seqüència.

LA TIRA

Te el muntatge més elemental.

LA PÀGINA

És una composició gràfica, on intervien equilibri i ritmes.

SIGNES PROPIS DEL CÒMIC

El llenguatge del còmic ha establert un signes convencionals que actualment tothom coneix i interpreta de la mateixa manera.

ELS CODIS GESTUALS

Els dibuixants de còmics saben prou bé que és molt important el llenguatge de l'expressió del rostre i l'intensifiquen al màxim quan volen indicar els sentiments i els estats d'ànim dels seus personatges.

LES LÍNIES CINTÈTIQUES

Representen el rastre del moviment de personatges i objectes quan es desplacen. Es tracen darrere el cos que es mou i indiquen la trajectòria seguida o bé tradueixen els efectes del moviment representat: impacte, velocitat, tremolor, descomposició visual...

ELS ELEMENTS FONÈTICS

Les Bafarades

Són el recurs propi del còmic i de la fotonovel·la per a integrar els diàlegs o els pensaments dels personatges en la vinyeta.

LES ONOMATOPEIES

Són la representació dels sorolls amb signes exagerats de l'escriptura fonètica. La major part de les onomatopeies deriven de la llengua anglesa i ara es fans servir universalment.

LES IMATGES EN MOVIMENT

LA IL·LUSIÓ DEL MOVIMENT

La persistència d'imatges a la Retina

Quan L'Ull rep estímuls lluminosos a la retina s'hi produeix una impressió. Aquesta impressió, però, no desapareix immediatament en acabar l'estímul, sinó que persisteix aproximadament 1/5 de segon fins esborrar-se gradualment.

La descomposició del Moviment

L'estudi del moviment ha estat l'objecte prioritari de la fotografia i del cinema. Un dels pioners fou el fotògraf Eadward Muybridge que, el 1873, va fotografiar fases del galop d'un cavall.

Actualment, les càmeres fotogràfiques poden estar equipades amb obturadors d'alta velocitat que amb un motor que arrossega la pel·lícula, pretén d'obtenir fàcilment aquestes series de fotografies que es coneixen amb el nom de cronografies.

Moviments cíclics

Per a crear la il·lusió de moviment, cal veure, amb una freqüència determinada, un seguit d'imatges fixes, i que cadascuna, mostri una fase diferent del moviment que es vol representar.

La pel·lícula d'animació

Es basa en el fonament de la persistència retiniana. I entronca directament amb els principis de les joguines òptiques.

Un dels tipus d'animació més conegut és el dibuix animat. La seva tècnica consisteix a filmar, un a un, els dibuixos de les fases dels moviments dels personatges.

CINEMATOGRAFIA I TELEVISIÓ

Els orígens del cinema

El seu punt de partença cal buscar-lo en la llanterna màgica i en els avenços tècnics de la fotografia que possibilitaren l'obtenció de series de fotografia successives de figures de persones i animals en moviment.

La incorporació del so i del color

Al final de la dècada dels anys 20 es va introduir el so al cinema.

Com és mig segon de pel·lícula

Cada fotograma representa un instant de l'acció. Dotze fotogrames es veuen en mig segon. La pel·lícula cinematogràfica pot tenir diverses amplades.

EL PROCÉS DE PRODUCCIÓ D'UNA PEL·LÍCULA

Al cinema una obra neix d'una idea adequada al propòsit del film. Una vegada aconseguida, el guionista la desenvolupa mínimament amb la finalitat que pugui ser aprovada pel productor, el realitzador i els actors.

La guionització

La idea del seu desenvolupament ha de ser curta, clara, sense detalls, que presenti els elements bàsics de la història.

La sinopsi o argument

S'assembla a la idea en el fet que és un resum del film però més extens.

Successió de seqüències: el tractament

Consisteix a estructurar el guió en seqüències en l'ordre cronològic de la història i insisteix en les seqüències claus.

La continuïtat dialogada

És un procediment heretat del teatre, que encara no està normalitzat. Alguns guionistes el redacten a dues columnes, a text continu, etc.

El guió tècnic

Té per objecte armar el relat i entrellaçar-lo amb els recursos del llenguatge fílmic.

LA REALITXACIÓ

El director o realitzador és l'organitzador principal de tot el grup de col·laboradors, als quals orienta amb l recolzament dels ajudants de direcció i de la secretària del rodatge.

EL RODATGE

És el procés de realització d'una pel·lícula. Per tant, comporta la filmació de totes i cadascuna de les escenes que la componen.

El Fotograma

És cada imatge estàtica que compon una pel·lícula, equival a una fotografia i és la unitat en què es divideix la cinta fílmica.

El pla

És una sèrie de fotogrames captats per la càmera sense cap interrupció a l'hora de polsar el disparador, és a dir, mentre es manté pressionat.

La seqüència

Organitza diversos plans de manera precisa segons el missatge o idea que es vol transmetre.

El pla-seqüència

És una unitat de significació i acció. Però si la seqüència era un conjunt de plans diferents compostos durant el procés de muntatge, el pla-seqüència consta d'un sol pla i, per tant el disparador de la càmera es manté accionat durant tot el temps que duri la seqüència.

L'enquadrament

Constitueix el primer aspecte de la participació creativa de la càmera.

Classificació dels plans

- *Gran pla general:* Avarca la totalitat d'un escenari natural o d'un decorat.
- *Pla general:* Mostra la totalitat de l'escenari en que es mouen els intèrprets, acostant-se la càmera a ells.
- *Pla mitjà:* El personatge no es veu sencer.
- *Primer pla:* Centre l'atenció en el rostre d'un personatge o d'un objecte determinat.
- *Primeríssim primer pla:* Recull un detall del cos humà o d'un objecte al que li dona un relleu particular.

EL MUNTATGE DELS PLÀNOLS

Consta de diverses fases:

- La revisió dels plans seleccionats entre el material filmat cada dia i positivat.

- Un primer acoblament efectuat pel muntador una vegada finalitzat el rodatge, amb la longitud definitiva de la pel·lícula.
- Ajustament dels diàlegs i efectes musicals.

LA SONORITZACIÓ DE LA PEL·LÍCULA

El so es pot enregistrar de dues maneres:

- So directe: es grava simultàniament amb les imatges.
- So de referència: es grava després de la filmació de les imatges.

LA TELEVISIÓ: LA IMATGE ELECTRÒNICA

La televisió és un sistema electrònic de gravació, transmissió i reproducció d'imatges i de sons.

Las avantatges tecnològiques d'immediatesa reproductiva i de transmissió a distància que té la televisió l'ha convertida en el mitjà de comunicació més poderós del moment.

ELS MOVIMENTS DE CÀMERA

Hi ha dos tipus de moviments de càmera bàsics. Les panoràmiques i els tràvelings.

- Les panoràmiques: Són els girs que fa la càmera des d'un mateix lloc. Els més usuals són els girs horitzontals o verticals. Els seus efectes poden ser diferents.
- El tràveling: Quan la càmera es desplaça avançant o retrocedint, pujant o baixant i també lateralment o en cercle.