

Taller de realización cinematográfica libre

Hacker Space Rancho Electrónico

Ehécatl Cabrera (tallerista)

¿qué es el cine?

cronología

- Invención del cinematógrafo-Lumier Bros
- Primer desarrollo del lenguaje- George Méliès
- Montaje en paralelo- Edwin S. Porter
- Primer plano (protagonista)- Charles D. Griffith
- Montaje expresivo- Kuleshov- Vertov- Eisenstein

lo que toma de otras artes

-  pintura y fotografía: composición
-  literatura: estructura dramática y recursos literarios (flashback)
-  Teatro: interpretación de los actores y la puesta en escena
-  Ópera: grandilocuencia y el papel de la música (integrada al discurso) para potenciar las imágenes

Elementos del lenguaje

- **Imagen** : Composición, tipos de planos, angulaciones, movimientos de cámara, puntos de vista
- **Sonido** : Planos sonoros, Leitmotiv, atmósferas y banda sonora
- **Narrativa** : Curva dramática, guión y géneros literarios/periodísticos
- **Continuidad** : Espacio cinematográfico, tiempo cinematográfico, ley del eje
- **Montaje** : Tipos, Corte, encadenado, fundido, desenfoco, cortinillas

Unidades básicas

- **Escena:** lugar/ set donde transcurre la acción (constituida por 1 plano o por varios)
- **Plano:** Acción continua filmada sin interrupción
- **Toma:** Accionar de la cámara en el mismo emplazamiento/acción (cuando se cambia el encuadre o el objetivo ya no es toma)
- **Secuencia:** serie de planos o escenas completa en sí misma (se plantea, desarrolla y concluye una situación)

Tipos de planos

nombre	descripción	función	sub-planos
Plano general LONG SHOT	vista amplia y abierta	ubicar antes de entrar en situación	Plano medio lejano MEDIUM LONG SHOT
Plano entero FULLSHOT	Personaje de cuerpo entero	enmarcar personaje(s)	Plano en conjunto (varios personajes)
Plano medio MEDIUM SHOT	De la cintura a la cabeza del personaje	El acercamiento a un personaje le otorga poder	Plano americano (sobre las rodillas)
Primer plano CLOSE UP	encuadra el rostro del personaje	indica momento de máxima intensidad dramática	BIG CLOSE UP INSET

Tipos de angulaciones

nombre	posición	función
Picado	objetivo visto desde arriba	debilidad del personaje
Contrapicado	objetivo visto desde abajo	importancia y poder del personaje
Zenital	picado a 90° vista de pájaro	visión general de un espacio
Nadir	cámara a ras de suelo	expresiva

movimientos de cámara

nombre	descripción	dirección
Paneo	movimiento lateral o vertical a partir de un punto fijo	derecha -izquierda arriba-abajo
Travelling	cámara que se mueve	adelante-atrás circular lateral

nombre	descripción	herramienta
Cámara fija	cámara fija a un punto o pivote	tripie
cámara en mano	operación sin mecanismos	ninguna
Steady cam	la cámara se mueve de forma fluida	Steady cam
Grúa	la cámara se monta en una grúa para long shots en movimiento	Grúa/crane

Clasificación y series de planos

Clasificación de planos

- **Por encuadre:** LogShot (LS), FullShot(FS), MediumShot(MS), CloseUp(CU)
- **Plano holandés:** horizonte inclinado (inestabilidad, ambigüedad)
- **Tracking Shot:** seguimiento de un actor en movimiento
- **Low angle/ High angle:** contrapicado y picado
- **Cut In (plano de protección):** una parte del plano previo (detalle)
- **Cut Away:** registra un suceso secundario que ocurre en otro lugar
- **Plano de reacción:** toma silenciosa(CU) de un actor que reacciona a lo que otro actor dice
- **Two Shot/Three Shot/ Plano de grupo:** dos actores, tres actores, grupo
- **Over shoulder:** Se ve el frente de un sujeto y el perfil trasero(hombro y cabeza) de otro que interactúa con él

Series de planos/tamaño

- **Progresivas/regresivas:** imágenes aumentan o disminuyen de tamaño
- **Series contrastantes:** pares de imágenes de diferente tamaño en oposición
- **Series repetitivas:** imágenes del mismo tamaño (reacciones de una muchedumbre en closeups)
- Una secuencia puede utilizar diferentes series

Series de planos/angulación

- Progresiva/regresiva: cada ángulo es mayor/menor que el anterior. De una contrapicada al nivel de los ojos, de frente a un costado del sujeto
- Contrastante: ángulos opuestos entre sí. Una picada seguida de una contrapicada
- Ángulos repetitivos: ángulos similares aplicados al mismo o diferentes sujetos

Representación de la acción con planos

- No se debe tratar de contar toda la historia en un solo plano. Cada plano de una secuencia debe mostrar una parte específica de la historia de la mejor manera posible
- Primero se establece el área requerida (tamaño del sujeto) para el plano particular y luego la mejor perspectiva (angulación)
- Debe pensarse la impresión que el plano causará en el espectador ¿que emociones causará en pantalla?
- Todos los elementos, acciones y movimientos en cuadro deben justificarse

Cambio de angulación/lentes

- Cuando se requieran diferentes emplazamientos (posición de la cámara) debe cambiarse el ángulo/lente
- El uso del mismo ángulo/lente consecutivo provoca un brinco de imagen (jump cut)
- De plano a plano debe existir un cambio notable de tamaño de imagen y angulación

Puntos de vista en cine

PV Objetivo

- El espectador mira el suceso a través de los ojos de un observador invisible
- No se presencia desde la mirada de alguien dentro de la escena (impersonal)
- Las personas fotografiadas aparecen ajenas a la cámara y **NO MIRAN DIRECTAMENTE AL LENTE**

PV Subjetivo

- El público participa en la acción de la pantalla como una experiencia personal
- El espectador se instala dentro de la película:
 - **La cámara actúa como si fuera los ojos del espectador:** experimenta el suceso como si le estuviera sucediendo (montaña rusa, caer de un edificio, pilotear un avión) Estos planos añaden impacto dramático
 - **La cámara intercambia lugar con un personaje:** el espectador ve como el personaje cuando los planos subjetivos son precedidos de CU del personaje mirando fuera de cuadro
 - Cuando otro actor en escena mira a los ojos del actor subjetivo, sus ojos deben mirar directamente a la cámara (intimidante para el espectador)
 - Puede usarse para recuerdos o sueños (flashback) o para personajes mentalmente trastornados
 - **La cámara actúa como el ojo del público invisible:** un personaje mira al lente para establecer una relación visual entre actor y público: locutor de noticiario, promotor en comercial, narrador, personaje que explican o recapitulan

Punto de mirada (planos cerca del eje)

- Plano objetivo que se acerca al subjetivo. La cámara se coloca a lado del actor subjetivo
- La cámara mira desde la perspectiva del actor pero de forma objetiva (como si estuviera parado junto a él): involucran al espectador más cerca del suceso pero no los sobresalta
- Un personaje que interactúa con el actor PM ve ligeramente a un lado de la cámara NO AL LENTE
- Los planos PM frecuentemente siguen a los planos over shoulder

Otros puntos de vista

-  **Falso subjetivo:** mirada desde un personaje que nunca vemos
-  **Expresivo:** mirada objetiva se desplaza a un lugar específico
-  **Irreal:** mirada imposible para el ojo humano

Campo y fuera de campo

- **Fuera de campo:** aquello que el espectador cree que hay fuera del encuadre (espacio en off) basándose en la información de lo que hay dentro del cuadro
- **Límites del campo:**
 - Bordes del encuadre (superior, inferior, izquierdo y derecho)
 - espacio detrás de la cámara
 - espacio detrás del decorado
- **Elementos para detectar/sugerir el fuera de campo:**
 - Encuadre parcial (planos cerrados)
 - Recurrencia de las miradas presentes en cuadro
 - Desplazamiento y salida de cuadro de personajes
 - Planos sonoros
- El fuera de campo permite hacer vivir situaciones que realmente no le han presentado al espectador (inicio+final=construcción de lo sucedido en la mente del espectador)

Tiempo cinematográfico

Tiempo cinematográfico

- Tiempo cinematográfico no es igual al tiempo real
- Tipos de tiempos (una película puede combinar varios: presente, pasado, futuro y condicional)
- Como quiera que se use el tiempo, el espectador debe comprender fácilmente su manejo: CONTINUIDAD

Tiempo presente

- Describe la acción como si estuviera ocurriendo ahora. Transcurre en una forma lógica, directa.
- El espectador tiene una sensación de participación en los acontecimientos en pantalla
- Ni el espectador ni los personajes saben lo que pasará después: mantiene al espectador interesado

Tiempo pasado

- **Lo que ocurre en el pasado:** relatos históricos, el espectador sabe que los sucesos ya ocurrieron, “esto es lo que pasó, tal y como pasó”, transporta al espectador a ese periodo de tiempo
- **Flashback:**
 - Retrocede al pasado para describir sucesos ocurridos antes de la historia actual
 - Permiten que un narrador regrese en el tiempo
 - Permiten que varios personajes cuenten su parte de la historia
 - Tiende a romper la continuidad cronológica del espectador (le exige más atención): siempre debe regresar al presente

Tiempo futuro

- Lo que ocurre en el futuro: el espectador es transportado al futuro para ver el suceso “cómo pasará o como podría pasar”. El suceso se presenta en continuidad de tiempo presente
- Flashforward:
 - Avanza hacia el futuro para describir los sucesos que pasarán, que podrían o que pueden pasar
 - Puede describirse en fragmentos impresionistas: sueños o imaginación

Tiempo condicional

- Presentación del tiempo condicionado por otros elementos: la actitud mental del personaje que ve el suceso, la memoria, la imaginación, pensamientos distorsionados
- A pesar de que no tiene que ver con el tiempo real, el espectador debe comprender lo que está sucediendo (debe hacer entender al espectador la razón de cambios repentinos de tiempo)
- Puede utilizarse para representar una pesadilla, un delirio, estado de embriaguez, recuerdos confusos, etc

Continuidad direccional
dirección dinámica

Continuidad direccional

- El espectador siempre debe conocer la ubicación de la acción y la dirección del movimiento
- Elementos de la continuidad direccional:
 - Dirección del movimiento de sujetos
 - Dirección del movimiento de vehículos
 - Dirección de la mirada de un sujeto
- Cuando cambian repentinamente se rompe la continuidad

Tipos de dirección

- ESTÁTICA

- DINÁMICA

- Constante

Una sola dirección que no debe cambiarse (partida y llegada)

- Contrastante

Sujetos/vehículos en direcciones opuestas (ir y regresar/ personas que se encuentran)

- Neutra

Sujetos que se acercan o alejan de la cámara (frente, espalda, top). Puede usarse para hacer cambios deliberados de dirección

Eje de acción

- Método para establecer y mantener la dirección en pantalla: línea de movimiento
- Si todos los emplazamientos de cámara se colocan de un lado de ésta línea, la dirección en pantalla permanecerá igual durante la serie de planos
- Excepción para cruzar el eje:
 - Cuando dos o más personas se mueven lado a lado la cámara puede moverse por delante o por detrás (plano neutro)
 - Los planos con movimiento en dirección opuesta filmados desde el otro lado del eje quedan insertos entre dos series de planos con movimiento en dirección original

Invertir dirección en pantalla

- Mostrar a persona o vehículo dando la vuelta
- Filmar de un lado al otro del eje de acción en curva o esquina, para permitir que la acción salga del otro lado de pantalla
- Con la inserción de un closeup de reacción de un observador que ve el movimiento en la nueva dirección
- Usando un plano de frente que salga por el lado incorrecto del cuadro
- Se puede cortar al interior de un vehículo (auto, tren, avión) y luego cortar al plano exterior en movimiento en dirección opuesta

Continuidad direccional
dirección estática

Continuidad direccional estática

- La dirección hacia donde avanzan y miran los sujetos debe coincidir en toda una serie de planos consecutivos
- Para mantener la continuidad, debe trazarse un eje entre los actores más próximos a la cámara. La cámara puede desplazarse dentro de los 180° (un semicírculo completo) solamente de un lado del eje
- La cámara podrá cruzar al otro lado del eje para filmar a un sujeto al fondo del set, siempre y cuando su ángulo respete el eje establecido. Esto implica trazar un nuevo eje de acción paralelo al original

Machar la mirada

- Cuando se filman closeups individuales opuestos de dos actores, la mirada puede cruzar el eje y generar problemas de continuidad
- Los emplazamientos de cámara en close ups de punto de mirada correspondientes, deben de estar muy cerca del costado de los actores, para que la mirada se dirija al costado del lente
- Se crea un nuevo eje cada vez que un actor cambia la mirada al final de un plano. El siguiente plano debe basarse en la línea trazada entre el actor y el sujeto con quien se relaciona

Mirada neutra

- Cuando un sujeto mira por encima o debajo del lente
- Rompe repentinamente las miradas normales (derecha o izquierda) y lanza al espectador una mirada desconcertante y sin dirección
- Puede usarse cuando un actor está sentado, parado o a otro nivel

Métodos para filmar Three shot

- Método 1: Cuando existe un actor preponderante (maestro, cantinero, ministro, etc) se maneja la pareja como unidad y se filma como two shot (ley del eje)
- Método 2: Cuando la importancia de los actores es equilibrada (preponderancia por turnos) se filma con un solo eje, dos actores estarán al frente y uno al fondo, trazando un triángulo

Métodos para filmar un orador y su audiencia

- Método 1: Trazar el eje de acción a lo largo del pasillo central del auditorio y colocar la cámara en un solo lado del eje
- Método 2: El orador y cada miembro del grupo deben tener miradas encontradas. Se filma como three shot con el orador como ápice del triángulo