

Taller de iniciación a la realización y producción de audiovisuales en el marco de la divulgación científica y estudio de biodiversidad

Madrid, del 22 al 24 de mayo de 2012





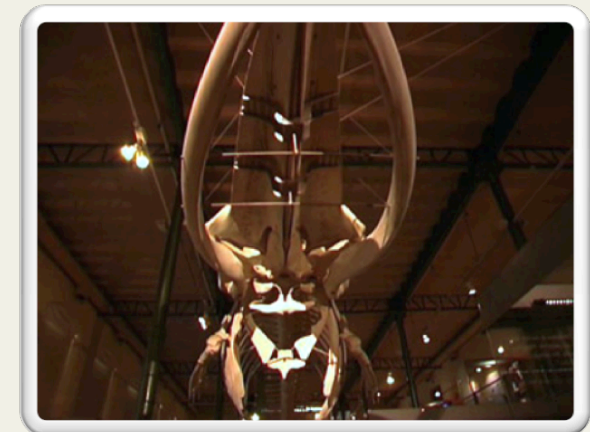
El lenguaje visual



PLANO

Es la mínima unidad audiovisual carente de significado

Definido por múltiples parámetros como: tamaño, angulación, campo, movimiento, duración, composición, encuadre...





Según el **TAMAÑO** los planos pueden ser:

PLANO GENERAL

Es aquel que abarca el conjunto de todos los elementos a grabar.



Descriptivo, ubica espacialmente al espectador.

Se resalta el movimiento, lenguaje corporal...

Induce al espectador sensaciones de soledad, marginación, aislamiento..

Se usan para comenzar y/o finalizar una secuencia.

El espacio puede considerarse un elemento más de la narración.

Es considerado por teóricos como André Bazin, como el **menos manipulador**.

Los planos generales se suelen utilizar como **planos master**, una técnica que te asegura que toda la información relevante va a quedar registrada. Muy útil en el caso de disponer solo de una cámara.



PLANO MEDIO

Es el que corta la figura humana por la cintura



Es lo suficientemente cerrado como para captar la expresión facial y lo suficientemente abierto como para evaluar su expresión corporal, en especial las manos

No se pierde la ubicación espacial

El plano medio frontal es el más utilizado en Informativos, Telediarios, etc, al ser más efectivo en la implicación del espectador en lo que se narra

Una variante más abierta es el denominado **“plano americano”** o **“plano tres cuartos”**.
Corta la figura a la altura de las rodillas





PRIMER PLANO

corta la figura a partir del pecho

Son básicamente **narrativos**

Es el más **dramático** y **expresivo**

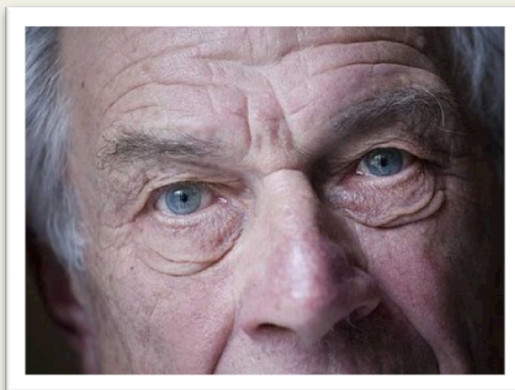
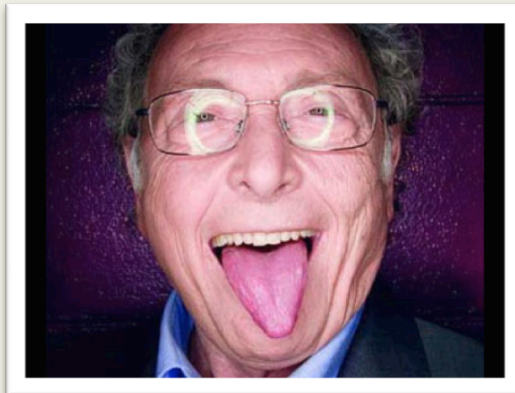
Centra nuestra **atención** en la mirada

Expresa los **sentimientos** y fuera de campo

Favorece la **identificación** del espectador

Puede producir **desorientación** espacial, hastío, aburrimiento...

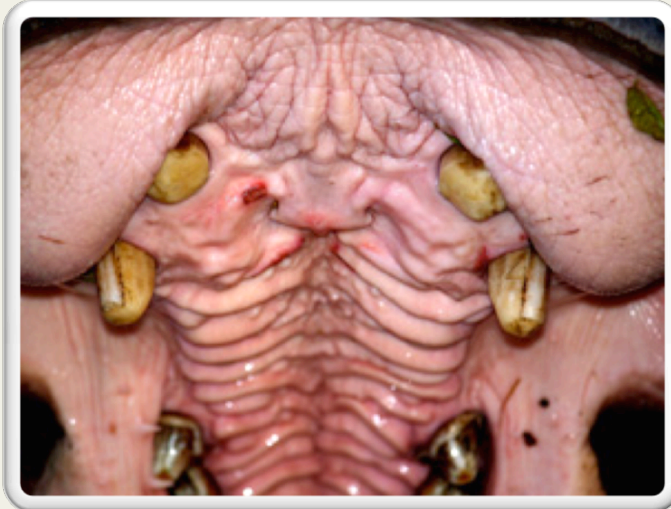
No se debe usar si venimos de plano general





PLANO DETALLE

Es la aproximación máxima que se realiza a un sujeto u objeto, para acotar o encuadrar detalles de la realidad



Tienen una función **expresiva y descriptiva**, pero también **estética y metafórica**

Puede considerarse a veces **transgresor y provocativo**

Puede tener **función puramente informativa**

Juegan un papel importante en el montaje como recurso, pueden solucionar problemas de continuidad entre planos, lo dinamizan...

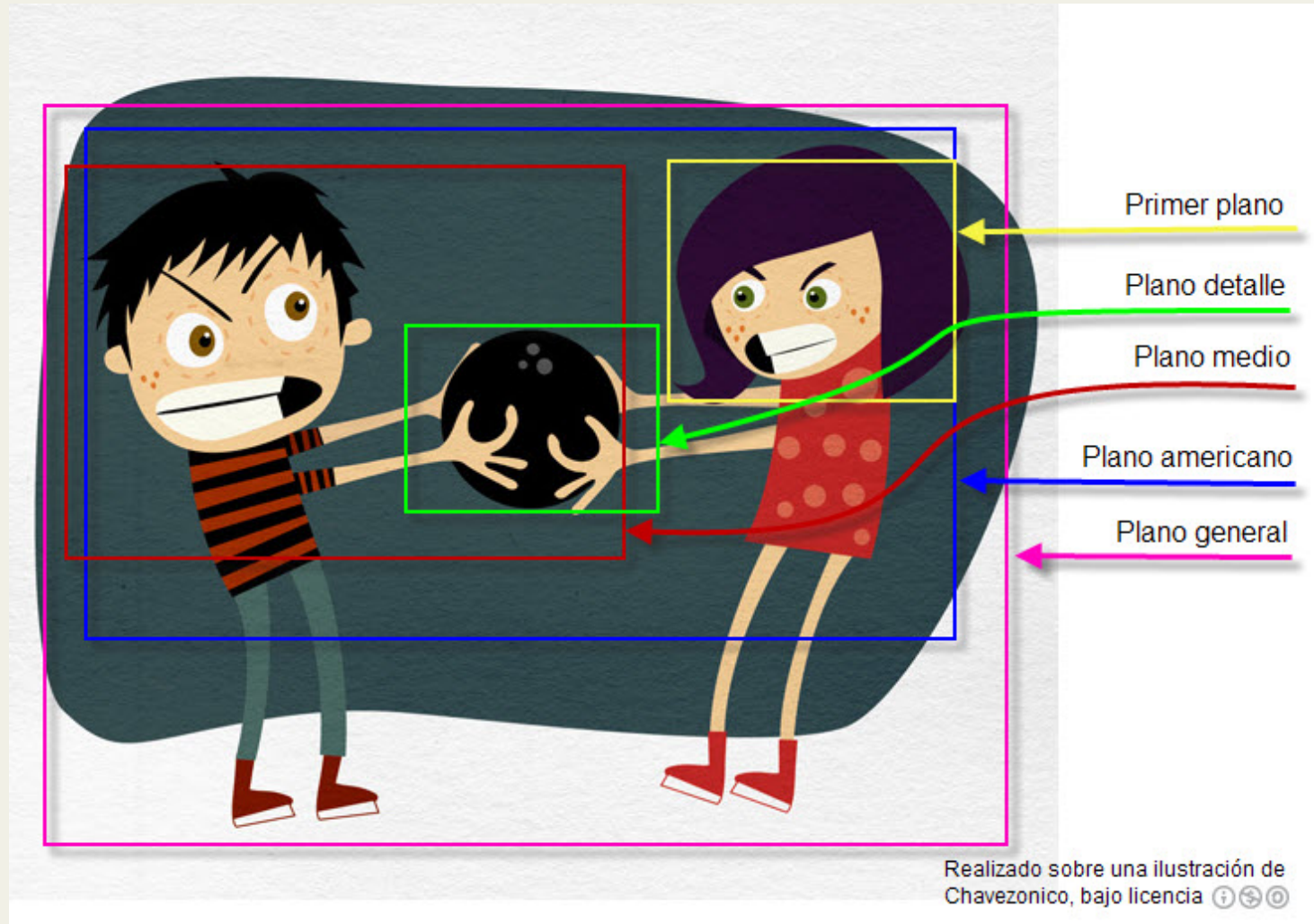
Pueden tener una **función transitiva** entre secuencias

Principales **condicionantes técnicos**:

La profundidad de campo es mínima

Si se usan teleobjetivos la operación de la cámara se hace muy compleja, sobretodo si hay algún objeto en movimiento

Cuando se realiza una panorámica en plano detalle sobre una superficie plana (Ej. Mapa, fotografía...) es mejor mover la cámara en paralelo a la superficie con un travelling, sobretodo si la superficie es de gran tamaño





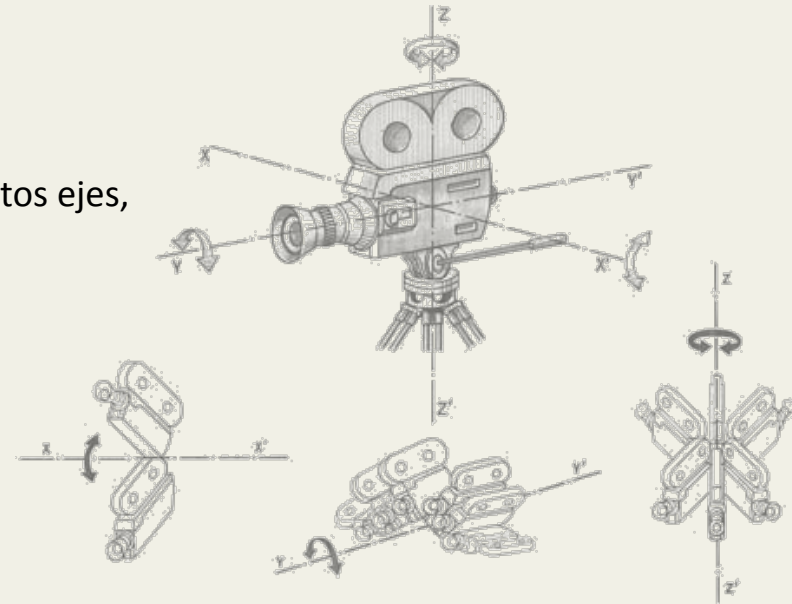
Planos según la angulación

Cualquier angulación es en si misma **expresiva**

Dependiendo de la **altura** a la que se sitúe la cámara en los distintos ejes, podemos clasificar los planos en:

La angulación neutra

Cuando la cámara está nivelada y situada totalmente frontal al sujeto a la altura de sus ojos o a su centro de gravedad, si estamos grabando un objeto



Consecuencias expresivas de la angulación neutra:

Coincide con nuestra forma más común de percibir el mundo

Combinada con ópticas medias proporciona una mirada muy similar a la que ejercemos normalmente

Coloca al espectador y al personaje en una situación de equidad

No ejerce juicios de valor

Favorece la comunicación entre el sujeto retratado y el espectador, por lo que se utiliza frecuentemente en publicidad y TV



En el eje horizontal:

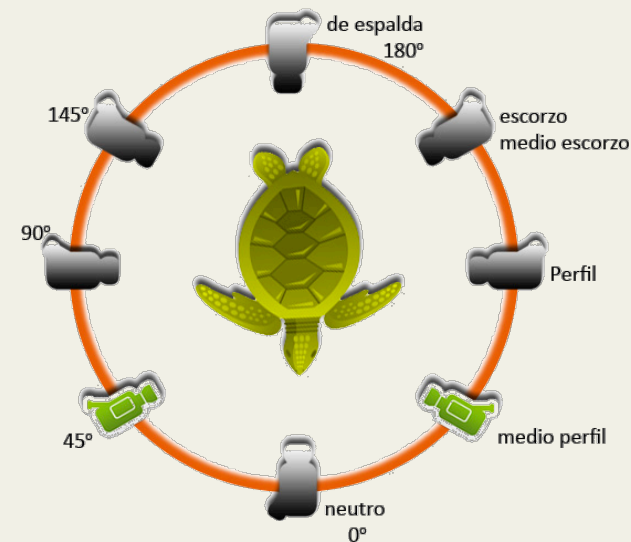
MEDIO PERFIL

La cámara se desplaza alrededor de 45° a izquierda o derecha respecto al eje de la mirada del sujeto o del centro de gravedad de un objeto



Expresivamente supone una mirada más distante, el espectador se siente más observador y lo libera de la intimidación que puede generar la cercanía de la mirada de los actores o entrevistados

Enfatizan la perspectiva de la imagen y dan volumen a los rostros, aquellos angulosos y con narices pronunciadas se enfatizan. En general esta angulación suele adelgazar, sobretodo si se usa un teleobjetivo





PLANO DE PERFIL

La cámara se sitúa en un ángulo de 90° entre el eje óptico del objetivo y el eje de la mirada

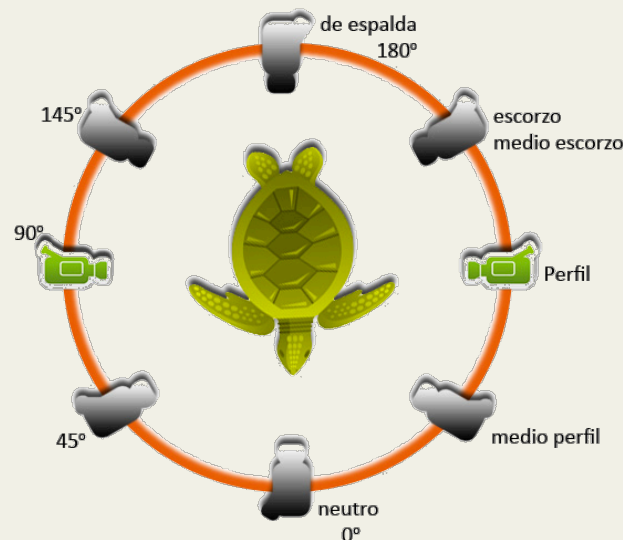
Expresivamente el distanciamiento se acentúa

Se usa también para enfatizar el movimiento y la dirección del mismo

Conviene tener en cuenta que la direccionalidad de los movimientos viene determinada en nuestro contexto occidental por determinadas convenciones, así los movimientos de derecha a izquierda se asocian a “ida” y los de izquierda a derecha a “vuelta”

Reducen la perspectiva, por lo que se desaconseja para retratar rostros angulosos

La expresión facial bajo esta angulación se reduce en un 50%





MEDIO ESCORZO

La angulación de la cámara llega hasta 145° entre el eje óptico y el eje de mirada del sujeto

ESCORZO

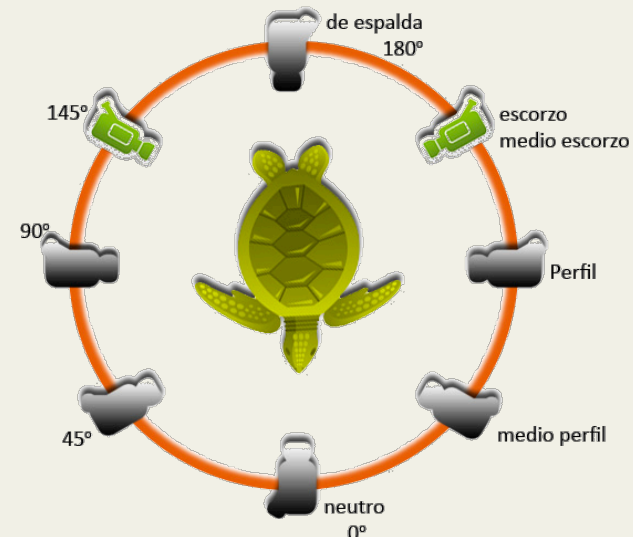
Cuando la angulación de la cámara alcanza los 180° y se sitúa a la espalda del sujeto



Expresivamente produce cierta tensión en el espectador, ya que le ubicamos en un punto de vista de observación incómodo

El escorzo es una técnica pictórica heredada por el discurso audiovisual, con la que se consigue aportar profundidad y perspectiva a la imagen, compensar el aire en los primeros planos y enfatizar el punto de vista del personaje que está de espaldas

Potencia sensaciones, generalmente de automarginación, vergüenza, amenaza...





En el eje vertical:

PLANO PICADO

Aquel en que la cámara está emplazada por encima de la mirada o del objeto

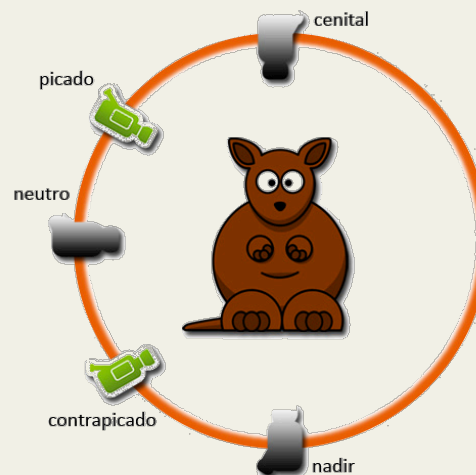
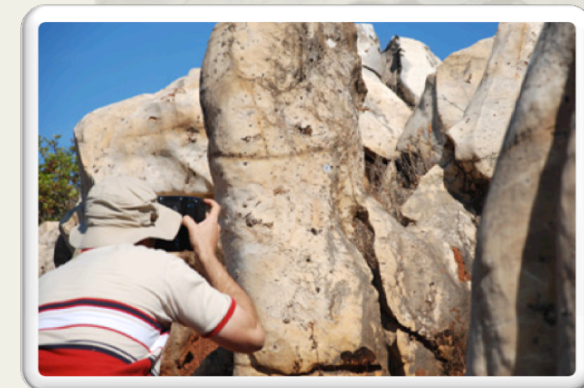
Lo empequeñece y psicológicamente produce sensación de inferioridad en el sujeto



PLANO CONTRAPICADO

La cámara se encuentra por debajo de los ojos del sujeto o del objeto

Lo enfatiza, agigantándolo, psicológicamente adquiere una mayor relevancia o importancia



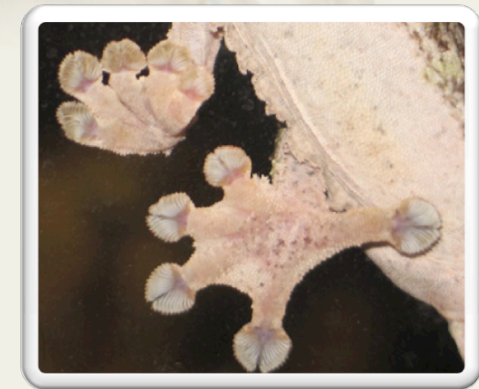
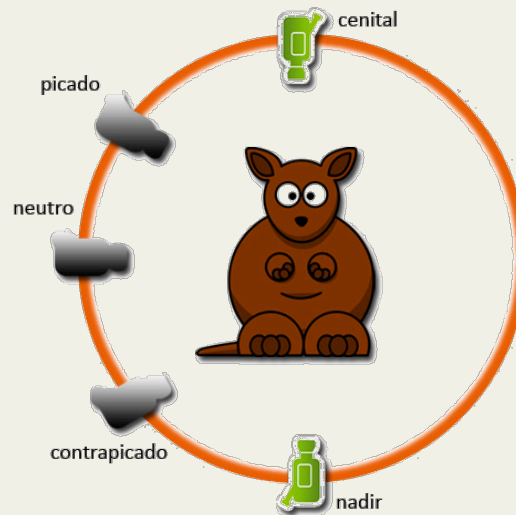


PLANO CENITAL

La cámara se sitúa completamente vertical sobre la figura u objeto

PLANO NADIR

La cámara está emplazada completamente vertical debajo del sujeto



Estos dos tipos de planos de angulaciones extremas se suelen emplear con carácter excepcional y por razones expresivas muy concretas

En investigación son habituales los tomados a través de microscopios, lupas, etc.



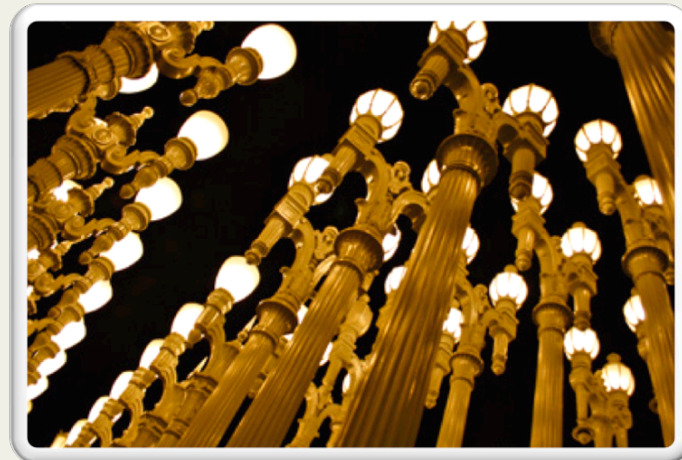
El eje Z. Rotación de la cámara sobre su propio eje.

PLANOS OBLICUOS o plano holandés

Inclinamos la cámara a derecha o izquierda sobre su propio eje.

Se denominan también “planos aberrantes” por las deformaciones que se producen en las líneas horizontales y verticales.

Aunque tradicionalmente estos planos se evitaban , expresivamente pueden aportar gran dinamismo a la imagen y tensión en el espectador





Planos en movimiento

PANORÁMICA

Rotación de la cámara alrededor de su eje horizontal, vertical, o ambos, sin desplazamiento del soporte

Panorámica horizontal (“Pan” en inglés). La cámara se mueve en el eje horizontal, generalmente de izquierda a derecha, hasta 360º

Panorámica vertical (“Tilt” en inglés), la cámara se mueve en el eje vertical, hacia arriba o hacia abajo.

Panorámica combinada, la cámara se mueve en los dos ejes, describiendo diagonales.

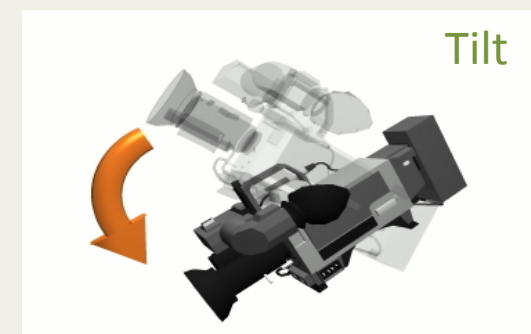
Es quizá el **movimiento** de cámara más **instintivo** y muy **manipulador** porque conduce nuestra atención a determinados puntos de una escena con facilidad

Nos permite:

- Filmar un gran espacio en un solo plano
- Acompañar una acción y reencuadrar
- Conectar puntos de interés en una escena
- Crear conexiones lógicas entre elementos

Consejos prácticos para realizar una panorámica:

- La velocidad durante la panorámica debe ser estable
- El ángulo de giro no debe ser superior a 150º
- Deben iniciarse y finalizarse desde planos fijos
- Tanto la dirección de izquierda a derecha, como de derecha a izquierda son válidas, aunque suele ser más cómoda la primera





TRAVELLING

Es el desplazamiento de la cámara en horizontal, hacia delante, atrás o circular.

En el caso de que la cámara se elevase o descendiera estaríamos ante un movimiento de grúa

La maquinaria para realizar este desplazamiento consta de:

Dolly, que es una plataforma móvil sobre la que se acopla la cámara
Vías, elementos sobre los que se coloca la dolly

Tipos:

Travelling Avant o hacia delante. Se aproxima a un sujeto u objeto.

Es el más natural

Travelling Retro o hacia atrás. Se aleja de un objeto o sujeto.

Muy empleado en finales de secuencia o historia

Travelling lateral. Puede ser tanto descriptivo como de acompañamiento

Travelling circular (interno o exteno)

Travelling vertical. Es el menos utilizado.

Entre sus funciones podemos destacar:

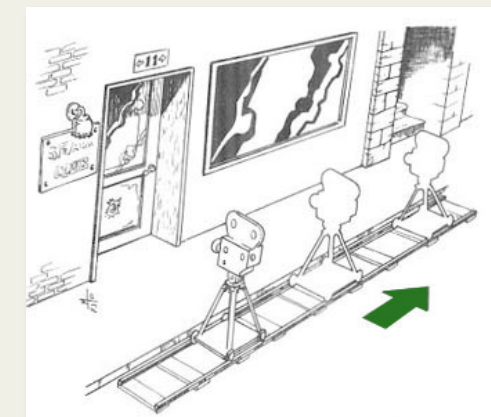
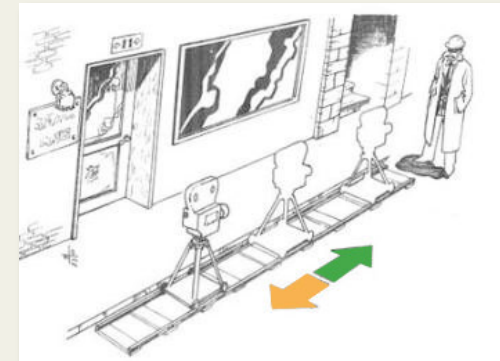
Son planos **descriptivos**

Nos introduce o saca de la acción

Lo usamos para acompañar a un sujeto u objeto en movimiento

Puede facilitar el paso de lo general a lo específico y también de lo concreto a lo general

Contextualización de elementos específicos





ZOOM (Travelling óptico)

Variamos el tamaño del plano modificando la distancia focal utilizando un objetivo zoom que es una óptica de distancia focal variable. Sin mover la cámara conseguimos que parezca que nos acercamos o alejamos.

El uso de los objetivos zoom está muy generalizado y la mayoría de las cámaras vienen equipadas con ese tipo de óptica.

Las ópticas zoom son muy flexibles y nos permitirán grabar, sin interrumpir la toma, usando distancias focales intermedias entre un angular y un tele.

Aunque no se debe abusar de su uso, no hay que olvidar que el zoom simula el movimiento real de la cámara, que suele resultar más natural y más interesante para el espectador.

Hay que tener en cuenta que:

Las ópticas zoom suelen ser poco luminosas y pueden producir aberraciones.

Son menos nítidas en comparación con las de focal fija

Se recomienda trabajar siempre con trípode

No es un movimiento natural, ya que el ojo humano no es capaz de realizar una acción comparable, como cambiar la distancia focal

Siempre habrá una distorsión en la perspectiva



El encuadre

Es un concepto espacial, es la selección de aquello que queremos mostrar al espectador.

El encuadre vendrá determinado por:

- El tipo de cuadro o campo
- La relación de aspecto de la imagen, el formato
- La óptica utilizada
- La distancia de la cámara al motivo principal
- La profundidad de campo
- El tipo de plano

Se **selecciona**:

- El ángulo de visión
- La distancia entre la cámara y el sujeto
- Lo que incluimos y excluimos de la toma
- La atención en algo concreto





CAMPO Y FUERA DE CAMPO

Definimos **CAMPO** como el espacio incluido en el encuadre, así el **FUERA DE CAMPO** sería todo aquello que no vemos porque queda fuera del campo visual de la cámara pero que se relaciona y hace presente para el espectador a través de lo que sí vemos u oímos.

El espacio y el sonido nos permiten identificar y diferenciar el fuera de campo.

Espacialmente vendría delimitado por siete segmentos:

Los cuatro lados del formato (laterales derecho e izquierdo, arriba y abajo), el espacio que estaría detrás de la cámara y el espacio que queda detrás de los elementos que vemos o el horizonte

Todo aquello que está en el campo puede pasar a fuera de campo y viceversa e incluso puede haber elementos que estén siempre en fuera de campo





El **fuera de campo** tiene un uso narrativo y estilístico muy importante

Estimula la imaginación

En ocasiones es mejor sugerir que mostrar y a veces es algo impuesto por motivos técnicos o de presupuesto

Puede utilizarse como herramienta de autocensura, en caso de escenas que impliquen tabúes sociales o que puedan herir la sensibilidad de los espectadores.

Se puede utilizar para crear expectación al ocultar información

Para generar elementos de misterio

La **actualización del fuera de campo y el campo** la podemos realizar de múltiples formas:

Salida y entrada de personajes o elementos

Líneas de miradas, gestos o señalizaciones

Sonido en off

Movimientos de cámara

Proyección de sombras u otros elementos de iluminación

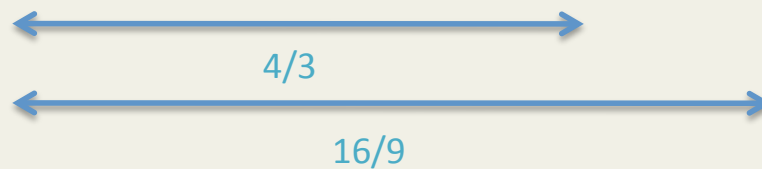


Formatos de imagen

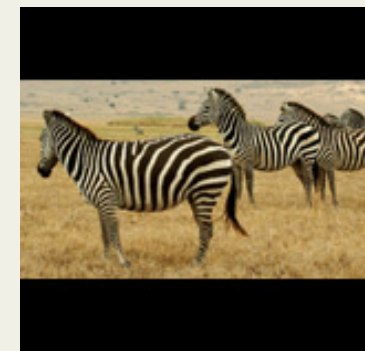
Es la relación entre la anchura y la altura. Es una proporción entre los lados de la imagen.

FORMATO 4/3, (1,33:1), usado tradicionalmente en TV y herencia del formato original de cine.

FORMATO 16/9, (1,77:1), panorámico, formato actualmente generalizado en TV



Pillarbox



Letterbox



Tipos de objetivo

De focal fija:

Objetivos normales

Objetivos angulares

Teleobjetivos (objetivos de ángulo estrecho)

Objetivos zoom o de focal variable

La distancia focal (mm) es la distancia entre el centro óptico de la lente y el plano donde se enfoca la imagen, en las cámaras digitales, este plano coincide con el sensor de la cámara (CCD o CMOS)



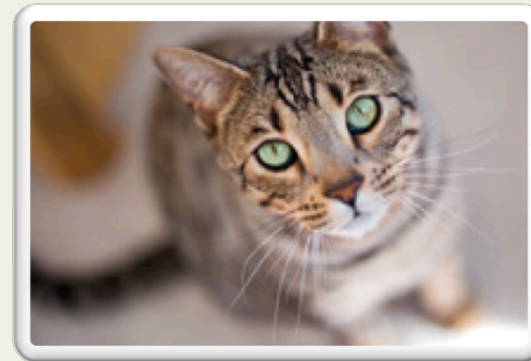
OBJETIVOS NORMALES

También denominados ópticas medias, tienen una perspectiva y ángulo visual similar al ojo humano (aproximadamente 25°)

Distancia focal (F): 50mm a 80 mm

Se considera el tipo de lente con menos aberraciones, con una profundidad de campo moderada.

No son adecuados para intentar abarcar espacios pequeños, por tener un ángulo de captación insuficiente.





OBJETIVOS ANGULARES

Ángulo de visión: > de 30º, normalmente entre 60º y 180º

Nos permiten hacer tomas en espacios pequeños, mostrándolos en su totalidad.

Profundidad de campo considerable y distancia mínima de enfoque baja

Suelen ser ópticas muy luminosas, por lo que son adecuadas en situaciones de luz desfavorables

Son muy aconsejables cuando se hacen movimientos y desplazamientos de cámara (ej. cámara al hombro), porque amortiguan los tirones, golpes, falta de pulso...



Pero hay que tener en cuenta que:

La imagen sufre deformaciones esféricas, evidente sobretodo en las líneas rectas (efecto barril) y primeros planos (rostros, objetos geométricos, etc)

La perspectiva se magnifica, las personas y objetos que se mueven hacia la cámara parecen ir más deprisa y su tamaño crece.

Exagera el espacio, la distancia entre elementos y la profundidad.



TELEOBJETIVOS U OBJETIVOS DE ÁNGULO ESTRECHO

Como su nombre indica, tienen un ángulo de visión reducido $< 30^\circ$

Nos van a permitir que elementos distantes ocupen la mayor parte del encuadre.

Podemos aislar elementos o detalles.

Son muy utilizados en documentales sobre naturaleza, fauna y etnografía, ya que nos permite grabar, desde una posición discreta o de seguridad, minimizando las interferencias con lo que está sucediendo.

Por esta misma ventaja también son muy utilizados en reportajes periodísticos de investigación, espectáculos, deporte, etc...y en todos aquellos casos en los que no podemos acercarnos a la cámara al elemento que queremos grabar.



Pero debemos tener en cuenta que:

Suelen ser ópticas menos luminosas y tener menos definición

Producen una disminución de la perspectiva, lo que se refleja en que se comprimen las distancias y parezca que los elementos están más cerca unos de otros. Aplastan las figuras contra el fondo. Cuanto mayor sea la distancia focal más evidente será la disminución de la perspectiva

Modifica la percepción de la velocidad y el movimiento de las personas u objetos respecto a la cámara parecen mucho más lentos de lo que son en realidad.

Se suavizan los rasgos, los contornos faciales (efecto también de la disminución de perspectiva)

Se notan mucho más los movimientos de cámara, tirones, temblor, etc...por lo que se desaconsejan para las tomas hechas con la cámara al hombro.



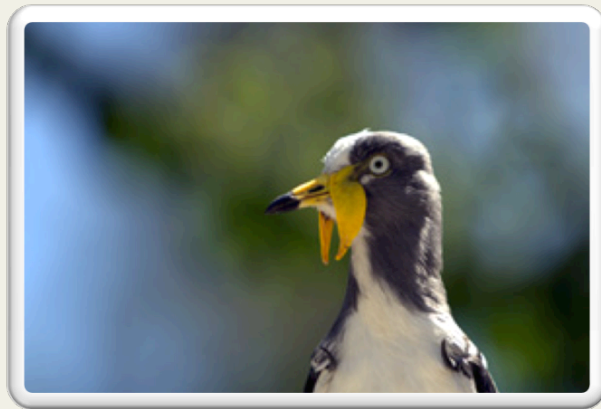
LA PROFUNDIDAD DE CAMPO

Cuando enfocamos un objeto o sujeto a una determinada distancia, existirá un espacio por delante y por detrás del mismo, en el cual siga estando nítido o “a foco”. Este margen de enfoque es lo que denominamos **Profundidad de campo**.

No confundir con:

Profundidad de foco: margen de variación del plano del CCD en función del objetivo

Distancia hiperfocal: distancia entre la cámara y el primer punto de nitidez óptima, cuando el objetivo está enfocado al infinito. Sí que se utiliza para optimizar la profundidad de campo. Es una técnica de enfoque muy utilizada en documentales y reportajes.



Condiciones que aumentan o disminuyen la profundidad de campo:

Cuanto mayor sea la distancia focal del objetivo, menor será la profundidad de campo y viceversa

A menor distancia entre cámara y objeto o sujeto enfocado, menor profundidad de campo

A mayor círculo de confusión, mayor profundidad de campo y viceversa.

Entendemos por **círculo de confusión**: el tamaño por debajo del cual, los puntos mínimos que conforman la imagen se consideran enfocados

ENFOQUE DIFERENCIAL

Con escasa profundidad de campo enfocamos el centro de interés, dejando desenfocado el fondo, conseguimos acentuar el efecto de profundidad de plano.

Por ejemplo, si variamos el enfoque durante la toma, de la nuca y oreja de un personaje, en primer término, al rostro de otro en plano medio que mira al primero, conseguiremos una gran profundidad visual con posibilidades dramáticas.



ENCUADRE EN PROFUNDIDAD

Permite, dependiendo de la óptica que utilicemos encuadrar a nuestro sujeto principal en un determinado tamaño de plano y simultáneamente a otros personajes en planos mayores o menores, según se encuentren en la escena, más próximos o más alejados de la cámara.

Hay que tener en cuenta el recorte de pantalla y la posible utilización de rótulos.



Áreas de seguridad:

De acción. Recorta el 10% del formato

De títulos. Recorta el 20% del formato

Procuraremos:

Evitar planos desequilibrados

Una composición fea

Buscaremos ángulos interesantes

El fondo no debe desviar la atención

Delimitar los motivos principales y secundarios

No se debe partir el encuadre en proporciones iguales

Aplicar la regla de los tercios

Hay que componer con sencillez

Hay que tener claro donde estará el centro de atención

Si hay muchos centros de interés crearemos ambigüedad



LA COMPOSICIÓN

Ordenación y distribución de los elementos que constituyen la imagen, de tal forma que la atención del espectador recaiga en el punto que nos interesa.

Cuando hablamos de composición de una imagen hablamos de cuadro y estará sujeta al movimiento general de la totalidad de las imágenes. Una imagen importa por su posición dentro de la totalidad.

La sucesión de imágenes sólo admite la lectura unidireccional. Si cualquiera de ellas no cumple su rol, el conjunto puede debilitarse.

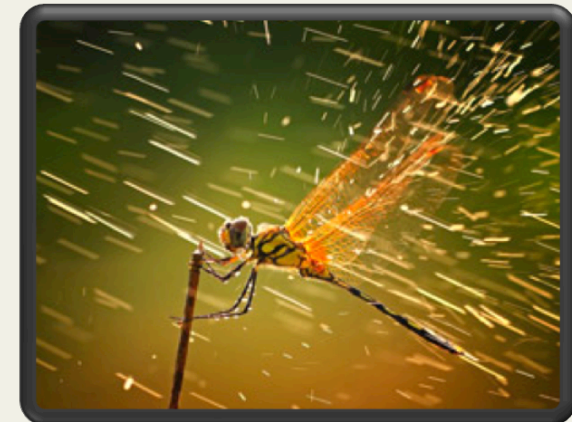
Todo lo que figura en la imagen pesa en la visión del espectador.

Todo lo que está en la imagen tiene valor y se debe estructurar de manera que la atención vaya hacia donde el realizador quiere y no dejarlo en manos del azar.

Hay que tener en cuenta que mientras que en la pintura o fotografía, la mirada del espectador va recorriendo una y otra vez el espacio, en el cine o el vídeo, la serie de imágenes se va desarrollando según un ritmo determinado.

Lo fundamental es establecer un **centro de interés**, para acentuar cuál es el elemento más importante y hacerlo evidente al espectador. Para ello debemos:

- Aumentar la importancia del centro principal de interés
- Disminuir la presencia de elementos secundarios
- Suprimir o reducir al mínimo los detalles superfluos





Formas de rastrear que elementos de la imagen pueden ser centros de interés adecuados:

Por la posición de la cámara respecto del sujeto. Antes de decidir una toma conviene probar varias posibilidades.

Por la relación con el fondo. La ubicación de los personajes y objetos entre sí y respecto del fondo, permite variar sustancialmente la importancia relativa de cada uno

Por la iluminación. Graduando los efectos de luz y sombra para conseguir los climas adecuados

Por el ángulo de los objetivos o lentes a utilizar

Por los movimientos internos de la imagen. Cuando algo se mueve en un contexto estático, concentra la atención del observador inmediatamente. Los desplazamientos permiten articular la atención.

Por los contrastes de forma y color o clarooscuro. Los contrastes tienden a poner en evidencia las diferencias que caracterizan a los elementos del cuadro

Por el encuadre, que determina la proporción del espacio tomada por la cámara

Organización del cuadro

Una de las primeras evidencias que surgen al organizar el cuadro, es que los elementos gráficos que lo componen determinan proporciones, es decir, espacios de diferentes dimensiones que se relacionan entre sí estableciendo armonías o incoherencias.

Las proporciones en las que se debería dividir la superficie de la imagen es la **sección áurea**.





La sección áurea

Leonardo Da Vinci y Luca Pacioli, en 1509 publicaron el tratado “Divina Proportione”, en donde describen la llamada Sección Áurea.

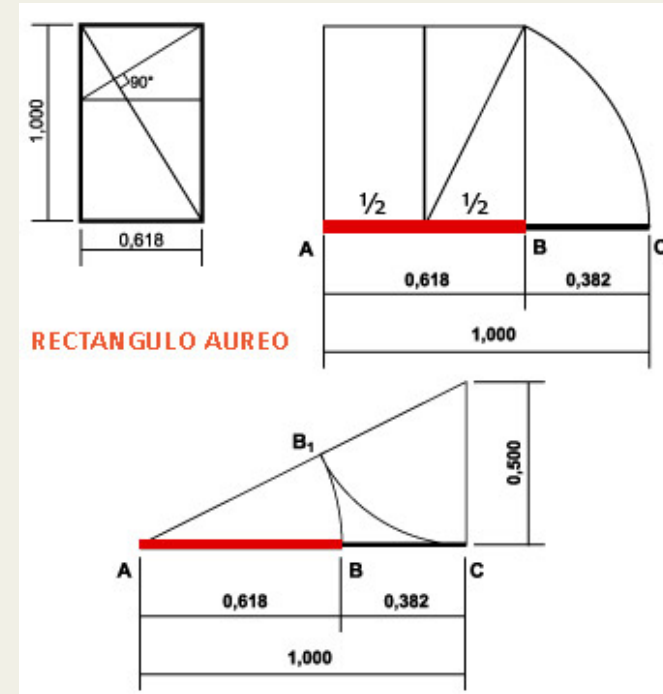
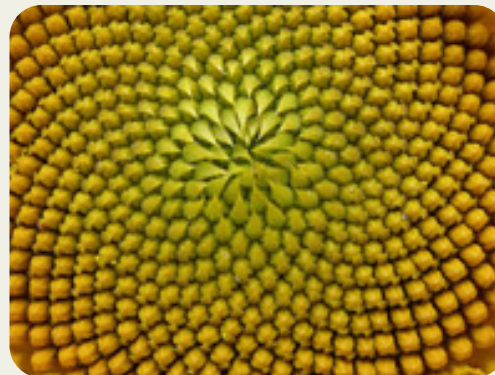
Podemos definirla como: Una división del todo en dos partes , de tal modo que la menor es a la mayor como la mayor es al todo.

De esta razón aritmética se obtiene el número irracional 1,618... representado por φ (fi).

Esta proporción se encuentra tanto en algunas figuras geométricas como en la naturaleza.

La proporción quedaría así:

BC es a AB como AB es a AC

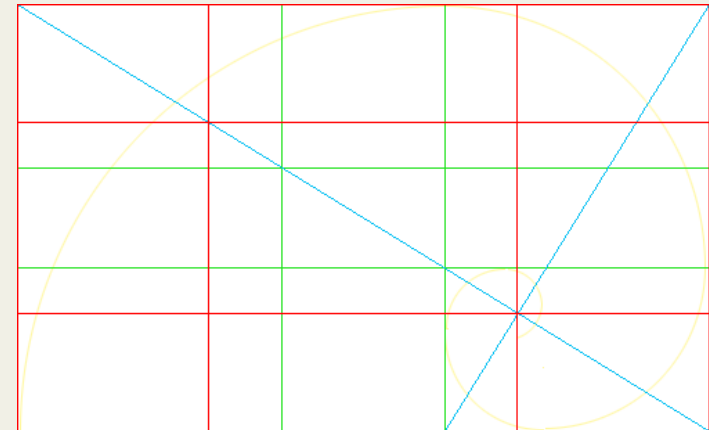


Un rectángulo cuyos lados están en una proporción igual a la razón áurea es el llamado **rectángulo áureo**.



Los cuatro puntos fuertes

Si en un rectángulo se aplican estas proporciones sobre un lado menor y uno mayor y por los puntos obtenidos trazamos líneas paralelas a los lados, se logran cuatro puntos que nos indican la sección áurea en el interior del rectángulo



Regla de los tercios

Como obtener la sección áurea de cada encuadre nos puede resultar complicado, recurrimos a dividir cada lado en tercios, colocando el centro de interés donde se cruzan las líneas divisorias para crear tensiones en las zonas diferentes.





EL AIRE

Denominamos “aire” al espacio más o menos vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen y los márgenes del encuadre.

Normas que debemos tener presentes:

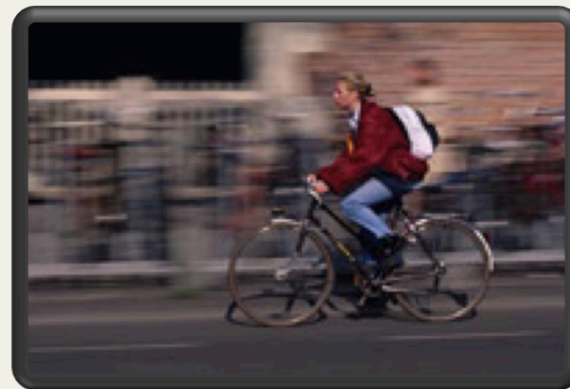
El recorte del receptor de TV es de un 10% y el área de seguridad para los rótulos es un 20%. Dejar aire por encima de la cabeza de las personas en el primer plano y plano medio.

Evitar dejar mucho o poco aire.

En el encuadre de un sujeto el aire de a su alrededor cambia proporcionalmente con la distancia de la toma, disminuyendo a medida que se acerca.

Es preferible cortar pelo que cortar barbilla

Cuando en una secuencia de vídeo los sujetos caminan o se mueven, es necesario dejar un espacio delante de ellos.





Elementos básicos: El Punto y la Línea

EL PUNTO

El punto es la unidad más simple de la comunicación visual y ejerce gran fuerza sobre el ojo. La distribución de los mismos sobre una superficie forman maneras de percibir las imágenes que responden a las **leyes de la Gestalt**, para quien “El todo es más que la suma de sus partes”

Principales leyes de la Gestalt:

Proximidad: los elementos cercanos se perciben como partes de una misma figura, o integrantes de un mismo plano en profundidad.

Semejanza: Los elementos parecidos son percibidos como integrantes de una misma forma

Continuidad de dirección: La inercia de un rasgo lineal, de una superficie o de una progresión de matices tiende a la continuidad.

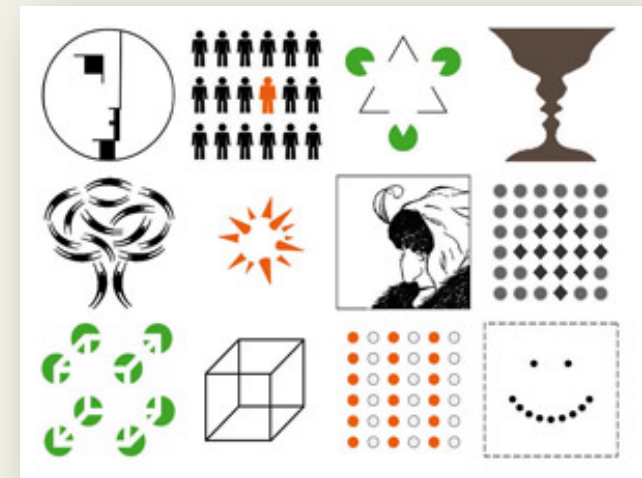
Cierre: Las figuras abiertas se perciben cerradas, con el fin de procurar una figura estable

Pregnancia o buena forma: Las figuras tienden a organizarse para procurar unidad, simplicidad, simetría, orden, estabilidad y regularidad.

Articulación sin restos: Los elementos percibidos tienden a agruparse sin excluir elementos sobrantes.

Contraste: Un elemento singular en forma, color o tamaño, se distinguirá como figura entre cualquier aglomeración de otras formas iguales entre sí.

Experiencia pasada: En igualdad de condiciones estructuramos los elementos perceptivos según nuestra propia experiencia, discriminando figuras familiares de las que no lo son.





LA LÍNEA

La línea puede definirse como un punto en movimiento. Es una gran fuente de energía dentro de las artes visuales. Con ella determinamos la direccionalidad de las miradas, así como la personalidad del autor y su intención artística.

Las líneas describen tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero.

El **cuadrado** determina que las direcciones vayan hacia lo horizontal y lo vertical

Los lados del **triángulo** determinan la diagonal

El **círculo** determina las curvaturas

Las líneas pueden ser rectas, curvas, onduladas, quebradas, etc, y sus combinaciones, cada una de las direcciones visuales tiene un significado y es muy útil para confeccionar imágenes y otorgarlas de simbolismo.



El predominio de ciertas líneas en una composición despierta ciertas sensaciones en el espectador, aunque esa correspondencia no es absoluta.

Predominio de líneas horizontales: calma, sosiego, tranquilidad

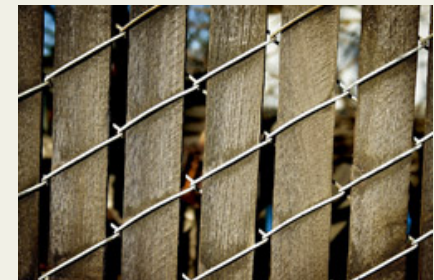
Predominio vertical: elevación, fortaleza, grandeza

Predominio diagonal: dinamismo, sugestión, alejamiento

Predominio de líneas oblicuas abiertas hacia arriba: exaltación, expansión

Predominio de líneas oblicuas hacia abajo: depresión, pesadez

Predominio de circulares entrecruzadas con verticales y horizontales: confusión, complejidad.





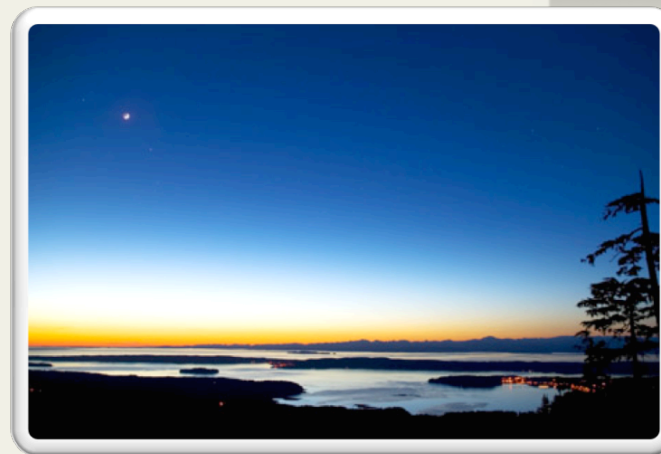
Las líneas básicas del encuadre

El Horizonte

El horizonte nunca deberá partir un encuadre en dos mitades, salvo que lo hagamos con una intención muy precisa.

Siguiendo la regla de los tercios, lo situaremos en uno de ellos, que sea en el superior o inferior, dependerá de la relevancia que queramos darle al cielo, la tierra, el agua, etc...y del nivel a que se encuentra el sujeto más relevante, que dependerá del punto de vista escogido y a la altura en la que ubicamos la cámara.

También tendremos en cuenta la carga psicológica que implica situarlo a un determinado nivel: primamos el elemento aéreo, espiritual o divino, frente al terrenal.





Las Diagonales

Cuando estemos componiendo un plano, debemos buscar siempre una posible diagonal.

Algunos de los beneficios que producen sobre la composición son:

Rompen la monotonía de las líneas horizontales y verticales, paralelas a los límites del encuadre.

Pero las diagonales también pueden ser monótonas, es preferible que nazcan o mueran en el vértice del horizonte con el marco (tercio) o en uno de los puntos fuertes si la diagonal es el trazo más importante en la composición.

Potencian la perspectiva, ya que tienden a buscar un punto de fuga. Para potenciar esta idea debemos hacerlas llegar hasta la línea del horizonte.

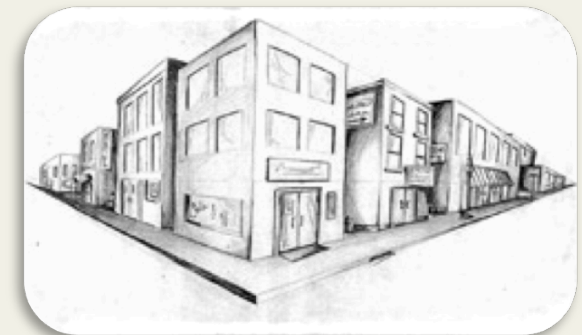
Hay que recordar que la imagen audiovisual es plana (2D) y que la sensación de profundidad y tridimensionalidad debemos potenciarla aplicando técnicas como la iluminación volumétrica, enfoque selectivo, búsqueda de diagonales...

Cuando en el encuadre aparecen líneas paralelas (caminos, vías de tren, vallas, árboles, etc) debemos observar como al cambiar la posición de la cámara se transforman en diagonales, cambiando con ello la profundidad de la escena y generalmente ofreciendo una composición más interesante.

En general debemos evitar la frontalidad y encontrar las diagonales

Todo objeto compuesto por caras planas, mostrará una sola cara si lo grabamos de frente, con lo que suele dar lugar a una imagen plana y sin perspectiva. Es más atractivo si lo encuadramos desde una posición angulada (aprox. 45º), con el fin de que surjan las diagonales y sensación de tridimensionalidad.

Son las mejores vías para guiar la mirada sobre el encuadre, recorrido visual que produce un movimiento que dota la plano de gran dinamismo





EL RITMO

El ritmo es uno de los elementos que contribuye a que las imágenes tengan atractivo para los espectadores.

Tendremos que tener presente a que público va a ir dirigido y que sensaciones queremos transmitir para determinar que ritmo vamos a imprimir al audiovisual.

El ritmo debe estar al servicio de la narración.

Tipos básicos de ritmo:

Ritmo dinámico. Se transmite sensación de dinamismo y acción.

Se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos (Plano medio, primer plano..) y de corta duración.

Pero hay que tener en cuenta que el uso de planos demasiado breves puede dificultar la asimilación de información por los espectadores.

Ritmo suave: Transmitiremos sensación de tranquilidad.

El ritmo suave se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. Cuando mostramos un plano general, el cual contendrá más información que planos más cortos, tenemos que dar suficiente tiempo al espectador para que pueda asimilar dicha información.

Hay que tener en cuenta que el uso de planos demasiado largos puede crear un ritmo demasiado lento y pesado y hacer perder interés al espectador.

No debemos confundir el ritmo con la velocidad con la que suceden los acontecimientos.



ILUMINACIÓN

Tiene un valor funcional y otro expresivo, ya que mediante la iluminación podemos resaltar o suprimir formas y crear una atmósfera determinada, que produzca unas determinadas sensaciones en el espectador.

Tipos básicos de iluminación:

Iluminación suave: iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar los detalles a la sombra. Proporciona una apariencia agradable a las personas.

Podemos conseguirla compensando la iluminación principal con reflectores o focos de relleno.

Iluminación dura: o iluminación de claro y oscuro, es direccional y sirve para destacar las formas y contornos de objetos y personas. Produce fuertes contrastes. Más dramática que la suave.

La conseguimos utilizando una iluminación principal potente con una iluminación de relleno débil.

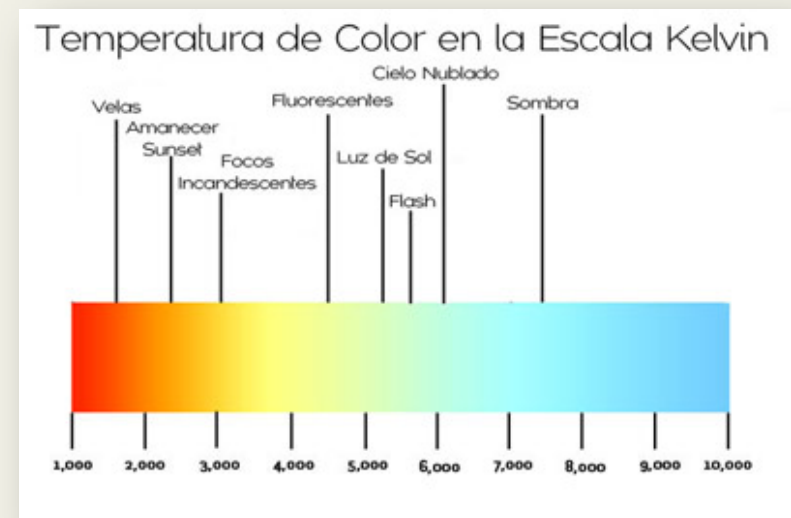
Fuentes de luz:

- Iluminación principal
- Iluminación de relleno
- Iluminación posterior
- Iluminación de fondo

Temperatura de color: Cada tipo de luz tiene una temperatura de color determinada, medida en grados Kelvin (°K).

Hacemos el balance de blancos para adaptar la cámara a la temperatura de color del ambiente.

Los tonos de colores rojizos y anaranjados son los más cálidos y corresponden a temperaturas de color más bajas. Los tonos fríos azulados y violetas tienen temperaturas de color altas.





EL COLOR

El color de los objetos se produce por la luz que reflejan. Los colores nos producen de manera inconsciente sentimientos y sensaciones.

Sistemas de registro cromático:

Aditivo: el que se usa en imagen electrónica (rojo, verde y azul)

Sustractivo: el que se usa en la pintura (azul, rojo, amarillo)

Propiedades del color:

Tonalidad. Diferencia un color de otro

Saturación. Representa la fuerza del color, su grado de pureza y mezcla con el blanco

Luminosidad. Es la mayor o menor capacidad que tiene para reflejar la luz

Según su tonalidad:

Colores cálidos. Resultan estimulantes. Los espacios de colores cálidos parecen más grandes, cercanos.

Blanco. Produce sensación de luz y claridad y se asocia a limpieza, pureza, paz, calma...

Amarillo. Evoca alegría y vitalidad. También es el color de la riqueza (oro)

Naranja. Sus tonalidades suaves transmiten sensación de confort. Como es muy visible se usa para señalar peligros y llamar la atención

Rojo. Se relaciona con la acción, dinamismo...Comunica sensaciones de agresividad, movimiento y excitación. También se usa para llamar la atención o señalar peligro.

Colores fríos. Sedantes. Generalmente los espacios de colores fríos parecen más pequeños y lejanos.

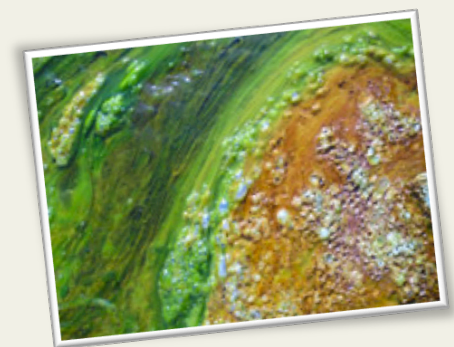
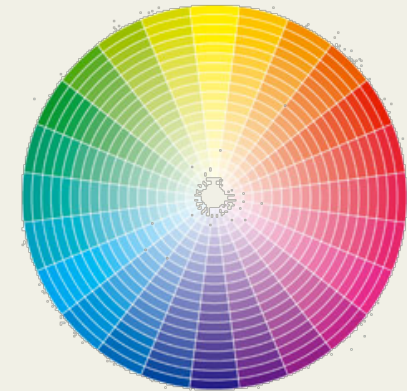
Verde. Color de la naturaleza, relaja y tranquiliza. Comunica sensaciones de esperanza, salud, vitalidad, seguridad.

Azul. El color del cielo y del mar. Simboliza autoridad, lealtad, infinito. Comunica seguridad y confianza pero si es oscuro puede transmitir tristeza.

Violeta. Comunica elegancia y lujo

Gris. color neutro, metálico. Evoca tristeza, pobreza...

Negro. Por una parte (en nuestra cultura) se asocia a luto, pena, miedo, soledad...pero por otro lado se asocia a poder, dominio, elegancia.





RACCORD. CONTINUIDAD VISUAL.

El **raccord** es la relación de continuidad entre los diferentes planos.

Una acción puede aparentar continuidad y en realidad estar fraccionada en diferentes planos.

Para mantener esta continuidad y evitar los denominados “fallos de raccord”, deberemos tener en cuenta varios factores y respetar una serie de reglas.

Principales **factores** que determinan la continuidad entre planos:

movimiento y posición de la cámara

tipo de plano

iluminación

objetos presentes

Según estos factores, podemos clasificar el raccord en varios **tipos**:

de acción

de movimiento

de velocidad

de ambientación o físico

de miradas

de luz

de sonido

dramático



EL EJE DE ACCIÓN

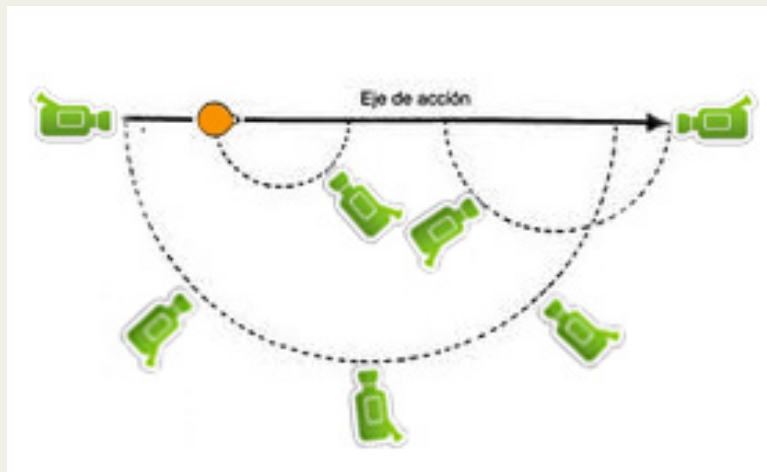
El eje de acción viene marcado por todo movimiento rectilíneo realizado ante una cámara que discurre en una dirección en el plano

El eje no lo marcarán solo el movimiento, sino también las miradas

Debemos respetarlo para no confundir al espectador.

Por consiguiente la cámara no puede estar situada en cualquier sitio. La ubicación tiene que reunir los requisitos de una correcta sintaxis respecto a los planos anteriores y posteriores.

Habrán por tanto definidas una zona permisible y una zona prohibida donde situar la cámara, en la serie de tomas de las que constará la secuencia.



La dirección en pantalla del sujeto en todos los planos de la secuencia tiene que ser la misma.

Técnica del semicírculo:

A un lado del eje de acción (eje de movimiento o de miradas) imaginamos un semicírculo, dentro del cual podemos ubicar la cámara sin problemas.

Si colocamos la cámara al otro lado del eje de acción, el sujeto automáticamente pasa a moverse en dirección contraria, produciéndose lo que se conoce como **SALTO DE EJE**

Formas de saltar de eje sin cambiar de dirección:

Cambiando la dirección del sujeto dentro del plano, haciendo un travelling de seguimiento del personaje hasta saltar el eje visiblemente, pudiendo entonces ya grabar desde el otro lado.

Con una toma sobre el mismo eje, de forma que el personaje vaya de frente o de espaldas a la cámara, sin estorbar su trayectoria rectilínea

Intercalando un plano neutral (toma subjetiva)



PREPARACIÓN DEL PLANO

A tener en cuenta a la hora de tomar decisiones:

¿Qué queremos mostrar en el plano? ¿Cuál es su propósito?

Cual va a ser el centro de atención

Elegir una composición apropiada

Nitidez y claridad. Contraste con el fondo.

Cuidado con la ambigüedad o distracción en el plano

Cuidado con la acción. No se debe salir de cuadro, a no ser que sea intencionadamente.

¿Intentamos intrigar, confundir, revelar u ocultar?

¿Qué atmósfera intentamos crear?

Relación de planos posteriores y anteriores al plano que estamos preparando



EL TIEMPO

El tiempo junto con el espacio son los dos principales componentes de la imagen audiovisual.

El tiempo es un elemento manipulable que condiciona de forma compleja el discurso.

Tipos de tiempo

Tiempo de proyección

Es el tiempo en el que debemos relatar nuestra historia

Tiempo ficcional

Es la duración supuesta de nuestra historia

Tiempo histórico

Es el tiempo diegenético, es decir, el tiempo histórico en el que sucede la historia

Tiempo contextual

Es el que se toma de referencia para definir un *flashforward* (o proyección) o un *flashback* (o retrospección).

El tempo

Es el ritmo de la narración. Es un concepto abstracto y relaciona el tiempo ficcional con el de proyección.



Interacción entre los distintos tiempos

Según los tipos de tiempo que hemos definido puede darse qué:

El tiempo de proyección sea menor que el ficcional (compresión temporal)

El tiempo de proyección sea igual al ficcional

Que el tiempo ficcional sea mayor que el real o de proyección (dilatación temporal)

La compresión temporal

Elipsis

Supresión de los momentos de tiempo ficcional que no son narrativamente interesantes

Elipsis de guión

Elipsis de montaje

Fundamental para conseguir un montaje y una narración fluida.

Omisión

Supresión de escenas o acciones que a pesar de ser importantes pueden sobreentenderse de alguna manera.

Siempre es una estrategia de compresión de tiempo de guión.

Agilización por puesta en escena

También conocida por agilización dramática.

Es una manera de eliminar los tiempos muertos que se dan en la vida real y que no aportan nada de interés. Así conseguimos que la acción se realice en un tiempo inferior al normal.

El denominado *overlapping dialogue*, es la agilización dramática llevada al extremo, forzando la puesta en escena para que se lleve a cabo en un tiempo mínimo. Se puede conseguir haciendo que los personajes hablen o se muevan más rápido, etc.

Los Bucles o agilización mecánica

Es cuando grabamos a una velocidad inferior a la normal, que es de 25 fps. Al reproducir las tomas a velocidad normal, conseguimos una aceleración de la acción.

En vídeos científicos se utilizar para poder observar procesos de larga duración en pocos minutos, grabando a velocidades muy bajas (germinación de una planta, subida o bajada de las mareas, movimientos de las estrellas...)



La dilatación temporal

La dilatación dramática

Es una técnica de guión y puesta en escena. Vamos a añadir elementos narrativos que nos entorpezcan el desarrollo normal de la acción.

Crea tensión en el espectador.

Esta es quizá la técnica de dilación temporal más sencilla y natural

Suspensión dramática

consiste en retener la acción justo antes de su desenlace

Con ello también conseguimos crear tensión en el espectador

Dilataciones temporales por montaje

Por multiplicidad de puntos de vista sobre una misma acción

Diferentes visiones que sobre una misma acción tienen varios personajes.

Utilizamos los distintos puntos de vista sobre una misma acción, montándolos unos detrás de otros.

Visión fragmentaria de una sola acción

Fragmentamos una acción y los distintos componentes que en la ficción se darían a la vez, los montamos unos detrás de otros, consiguiendo dilatar el tiempo.

Montaje alternado

Cuando montamos unas detrás de otras varias acciones se suceden en espacios diferentes pero en el mismo tiempo ficcional, conseguimos también dilatar el tiempo de proyección.

Dilaciones temporales mecánicas

Consiste en grabar a una velocidad mayor que la velocidad de reproducción normal que es de 25 fps y conseguir así ralentizar la acción.

Muy utilizado en vídeo científico, para visualizar el funcionamiento de máquinas y procesos naturales, grabando a altísimas velocidades.

También de uso generalizado en deportes.



ORDENACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

El discurso audiovisual se articula sobre la interacción del espacio y el tiempo .

El montaje es el proceso donde elaboraremos nuestro discurso y donde la ordenación espacio-temporal se materializa.

Algunos conceptos básicos previos:

SECUENCIA. Unidad de división literaria del guión

SECUENCIA DRAMÁTICA. Unidad de división narrativa que toma como medida la acción, aunque ella transcurra en diferentes localizaciones o tiempos.

SECUENCIA MECÁNICA. Es la unidad en la que se divide el guión para planificar y abordar su rodaje.

BLOQUE. Es una subdivisión de la secuencia mecánica que se utiliza en TV.

EL MONTAJE

Es un procedimiento posterior a la grabación.

Es la ordenación de las diferentes tomas, de forma que reconstruimos la historia en espacio y tiempo y la dotamos de continuidad narrativa.

Para algunos teóricos como Eisenstein , el montaje es además una forma de manipulación de la realidad, ya que la reconstrucción lleva implícita una intencionalidad

Tipos clásicos de montaje

Montaje alternado (*Cross Cutting*)

Montaje sucesivo de acciones que en el tiempo ficcional ocurren simultáneamente en espacios diferentes. Supone una dilatación temporal.

Montaje paralelo

Consiste en ordenar y montar una detrás de otra acciones que suceden en tiempo y espacio diferentes, no son simultáneas, por lo que en este caso no hay dilatación temporal.



Tipos clásicos de montaje (Cont.)

Montaje convergente

Aquel tipo de montaje alternado o paralelo, en el que los personajes se dirigen a un mismo punto de encuentro en el que se reunirán, unificándose los distintos espacios.

Es el típico de las películas de cine mudo y se conoce como *"last minute rescue"*

Teorías del montaje

Podemos agruparlas en dos grandes ramas:

Teorías Realistas versus Teorías Formalistas

André Bazín, teórico realista, aboga por una reconstrucción no manipuladora y fidedigna de la realidad. El "no montaje". El "cine transparente"

Eisenstein, como teórico formalista, experimentó con el montaje y en base a sus análisis definió cinco tipos.

Tipos de montaje según Eisenstein:

1. Montaje métrico

Las tomas son unidas de acuerdo a sus longitudes, siguiendo el compás de la música, el contenido de la toma está subordinado a la duración

2. Montaje rítmico

Hay un movimiento dentro del cuadro que impulsa el movimiento del montaje de un cuadro a otro.

Se tienen en cuenta, además de la longitud del plano, factores como el movimiento de la cámara, movimiento de los personajes y las líneas de fuerza.



Tipos de montaje según Eisenstein (Cont.):

3. Montaje tonal

En este tipo se basa en la búsqueda de un efecto emocional, un tono concreto.

4. Montaje sobre-tonal

Sería el máximo desarrollo en la línea del montaje tonal

5. Montaje intelectual

La yuxtaposición y conflicto de los parámetros intelectuales concomitantes

Teoría de los ideogramas (Haikus)

Esta teoría surge de las anteriormente descritas.

Es aquella por la cual dos planos, que por sí mismos tienen un sentido propio, al ser puestos en conflicto (o montados a corte) dan como resultado un tercer sentido propio y diferente, de manera análoga a lo que sucede con los Haikus japoneses.

Para Eisenstein la realidad no tendría ningún interés fuera del sentido que se le da, de la lectura que se hace de ella, que en la mayoría de los casos será de tipo ideológico o político.





Experimentos de reconstrucción espacio-temporal.

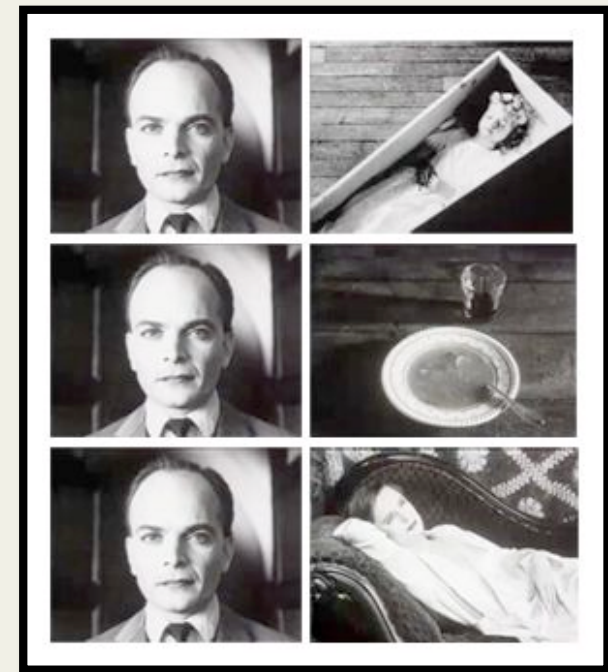
Kuleschov llevo a cabo en 1920 su famoso experimento con el que demostró que el significado cinematográfico o audiovisual puede ser creado enteramente a través del montaje.

En síntesis el experimento consistía en asociar un primer plano de un actor con expresión neutra a otros de distinto contenido:

- 1.plano de un plato de sopa + PP del actor
- 2.plano de una mujer en un ataúd + PP del actor
- 3.plano de un niño jugando + PP del actor

A pesar de que la cara del actor es siempre la misma, el público identificaba en ella expresiones de hambre, tristeza o ternura.

Con otros experimentos también demostró que espacios discontinuos, al ser unidos mediante el montaje, adquieren continuidad a ojos del espectador.





Bibliografía recomendada

- Aparici, R; Valdivia, M; García Matilla, A. *La imagen. Curso de iniciación a la lectura de la imagen y al conocimiento de los medios audiovisuales*. UNED.
- Arnheim, R. *Arte y percepción visual*. Alianza Ed. 2000
- Aumont, J. *Estética del cine*. Paidós comunicación
- Berger, J. *Modos de ver*. Ed. Gustavo Gili
- Díaz Cuevas, J.M. *Expresión Visual*. IORTV
- Dudley Andrew, J. *Las principales teorías cinematográficas*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
- Villain, D. *El encuadre cinematográfico*. Editorial Paidós. 1997.
- Feldman S. *La composición de la Imagen en Movimiento*. Gedisa Editorial, 1997.
- Millerson, G. *Realización y producción en TV*. IORTV
- Santos Guerra, M.A. *Imagen y educación*. Ed. Anaya, 1983.
- Torán, E. *Tecnología audiovisual II. Parámetros audiovisuales*. Ed. Síntesis, 1998.
- Villafañe, J. *Introducción a la teoría de la imagen*. Ed. Pirámide, 1985.
- Villafañe, J; Mínguez, N. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ed. Pirámide, 1996
- Ward, P. *Composición de la imagen en el cine y televisión*. IORTV

Enlaces y recursos web recomendados

- La Alfabetización audiovisual. Introducción al lenguaje audiovisual. Marqués Graells, P. UAB.
<http://peremarques.net/alfaaudi.htm>
- Overscan y broadcast en TV. Bordes de seguridad para imagen y títulos.
<http://scanline.ca/overscan/>
- Salto de eje. Corto "Tía, no te saltes el eje" Director: Kike Narcea.
<http://www.youtube.com/watch?v=RLO4r4ldoO8&feature=related>
- Errores de Raccord: Muchachada Nui.
<http://www.youtube.com/watch?v=vgMGfD7bFHE>
- Explicación del "Efecto Kuleshov"
<http://www.youtube.com/watch?v=grCPgoFwp5k>