

Manual de Cine social



Kultura Communication Desarrollo
ONGD

ONURA PUBLIKOKO ELKARTEA - ENTIDAD DE UTILIDAD PÚBLICA

www.kcd-ongd.org



KCD ONGD

Beurko Viejo 3 Pabellón 38 - Of. 12
CP 48902 - Barakaldo - Bizkaia

Delegación en Bilbao

C/ Artasamina 5, 4ªA
CP 48007 - Bilbao - Bizkaia

Contacto

Teléfono: 94 602 46 68
E-mail: info@kcd-ongd.org
www.kcd-ongd.org

CIF: G95550943

Autora: Amaia Nerekan Umaran

Coordinación de la obra: Greta Frankenfeld, Gorka López Arantzamendi

Investigación, redacción, correcciones y maquetación en KCD ONGD: Cristina Alba Pereda, Leire Pascual Bausauri, Juan Carlos Vázquez Velasco, Joseba Villa González

Edita: Kultura Communication Desarrollo KCD ONGD

Agradecimientos: Nekane Zubiaur, Aida Vallejo, Xuban Intxausti, Ismael Iglesias, Patxi Urkijo, Ion Kerejeta, Madai Urrutia, Matilde Umaran, Eider Nerekan, Ferber, Bea Zabalondo, Carlos Gil, Ainhoa Fernández de Arroyabe, Iratxe Fresneda, Laura Feal, Ainhoa Pérez-Arróspide, Amal Ramsis, Marilyn Solaya

Traducción al euskera, inglés, francés, árabe: Itzulnet itzulpen zerbitzua

Diseño: Binari Comunicación

Imagen de portada: Jakob Owens. Unsplash

Con el apoyo de:



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

Se permite libremente **compartir**, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato siempre que se reconozca la autoría. No puede utilizarse el material para una finalidad comercial. Si se remezcla, transforma o crea a partir del material, no puede difundirse el material modificado. No pueden aplicarse términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

Licencia completa: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es_ES



PRÓLOGO	>> 5	CAPÍTULO CINCO: LA ILUMINACIÓN	>> 41
CAPÍTULO CERO: CINE SOCIAL	>> 7	5.1. Iluminación natural / Iluminación artificial	
¿Por qué y para qué hacer una película?		5.2. Iris o diafragma	
CAPÍTULO UNO: EL PROCESO	>> 11	5.3. Luz dura / luz suave	
1.1. Fases de la producción audiovisual		5.4. Triángulo básico de iluminación	
1.1.1. Preproducción		5.5. Balance de blancos	
1.1.2. Producción		CAPÍTULO SEIS: EL SONIDO	>> 47
1.1.3. Postproducción		6.1. Tipos de micrófonos	
1.2. El documental		6.2. La direccionalidad del sonido	
CAPÍTULO DOS: EL GUION	>> 17	6.3. El sonido directo y los <i>wild tracks</i>	
2.1. La idea		CAPÍTULO SIETE: EL MONTAJE	>> 53
2.2. Sinopsis y <i>logline</i>		7.1. <i>Raccord</i> . Continuidad visual	
2.3. El guion literario		7.2. El ritmo	
2.4. El guion técnico		7.3. El tiempo fílmico	
2.5. El <i>storyboard</i>		7.4. Tipos de transiciones	
2.6. El plan de rodaje		7.5. El proceso de edición	
CAPÍTULO TRES: LENGUAJE AUDIOVISUAL	>> 25	7.6. Los créditos	
3.1. Tipos de planos		CAPÍTULO OCHO: EXHIBICIÓN Y DISTRIBUCIÓN	>> 63
3.2. Movimientos de cámara		GLOSARIO	>> 67
3.3. Composición			
CAPÍTULO CUATRO: LA CÁMARA	>> 35		
4.1. Tipos de objetivos			
4.2. Enfoque			
4.3. Profundidad de campo			



Pawel Czerwinski. Unsplash

Prólogo

UN CINE SOCIALMENTE COMPROMETIDO NOS AYUDA A MEJORAR Y TRANSFORMAR EL MUNDO

El Cine ha sido desde sus inicios revolucionario y transformador. La película más antigua de la que tenemos conocimiento fue realizada por el artista e inventor francés Louis le Prince el 14 de octubre de 1888. Prince filmó 1,66 segundos, 20 fotogramas, en el jardín de la casa de su familia política en Leeds, Inglaterra. El inventor desapareció en extrañas circunstancias en 1890, poco antes de presentar su nueva cámara, sin llegar a poner título a su obra ni a patentarla. Prince se adelantaba así 7 años a la fecha oficial del nacimiento del cine, en 1895 de la mano de los hermanos Lumière con la película "Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon", que dura 45 segundos. Las dos películas pueden encontrarse fácilmente en internet.

Desde sus primeras y rudimentarias imágenes el cine ha sido siempre una forma de promover un modelo y un estilo de vida a seguir. Hollywood ha hecho más por expandir el "sueño americano" que cualquier otro medio. Cierra tus ojos y piensa en una escena de película ¿cuántos fotogramas te surgen en un instante?

Hace unos años rodar una película requería equipos y materiales costosos e inaccesibles para muchas personas. En 1923 surgió el primer formato cinematográfico "popular", el de 9,5 mm, que dio acceso al cine a diferentes sectores. Más tarde se incorporaron el de 8 mm y otros formatos. En 1965, el Super-8 permitió filmar escenas familiares de manera sencilla, aumentando considerablemente su consumo en las cla-

ses medias en muchos lugares del mundo. Pero sin duda fue la llegada de la tecnología digital en la década de los 90 la que revolucionó totalmente el mundo audiovisual, e incluso la industria cinematográfica. Gracias a este desarrollo, en la actualidad cualquier persona con conocimientos básicos, sensibilidad cinematográfica y un teléfono smartphone puede filmar y editar una película.

En Kultura Communication y Desarrollo KCD ONGD consideramos que la comunicación es no solo un derecho reconocido mundialmente, sino también una herramienta indispensable para promover un Desarrollo humano sostenible. El lenguaje audiovisual, directo y fascinante, se ha vuelto imprescindible para denunciar, repensar y promover una amplia variedad de temáticas como el desarrollo sostenible, los derechos humanos, la equidad de género, la diversidad sexual, las capacidades diferentes, la convivencia intercultural... En definitiva, todo aquello que contribuye a la transformación social que queremos lograr.

Personas y comunidades de todo el mundo han encontrado en el cine no solo una forma de visibilizar los asuntos que las preocupan, sino también de vivir un proceso de reconocimiento, autodefinición, colaboración y empoderamiento.

Esperamos que este manual os facilite el proceso de producir vuestra propia película. El mundo necesita de personas comprometidas contando historias.

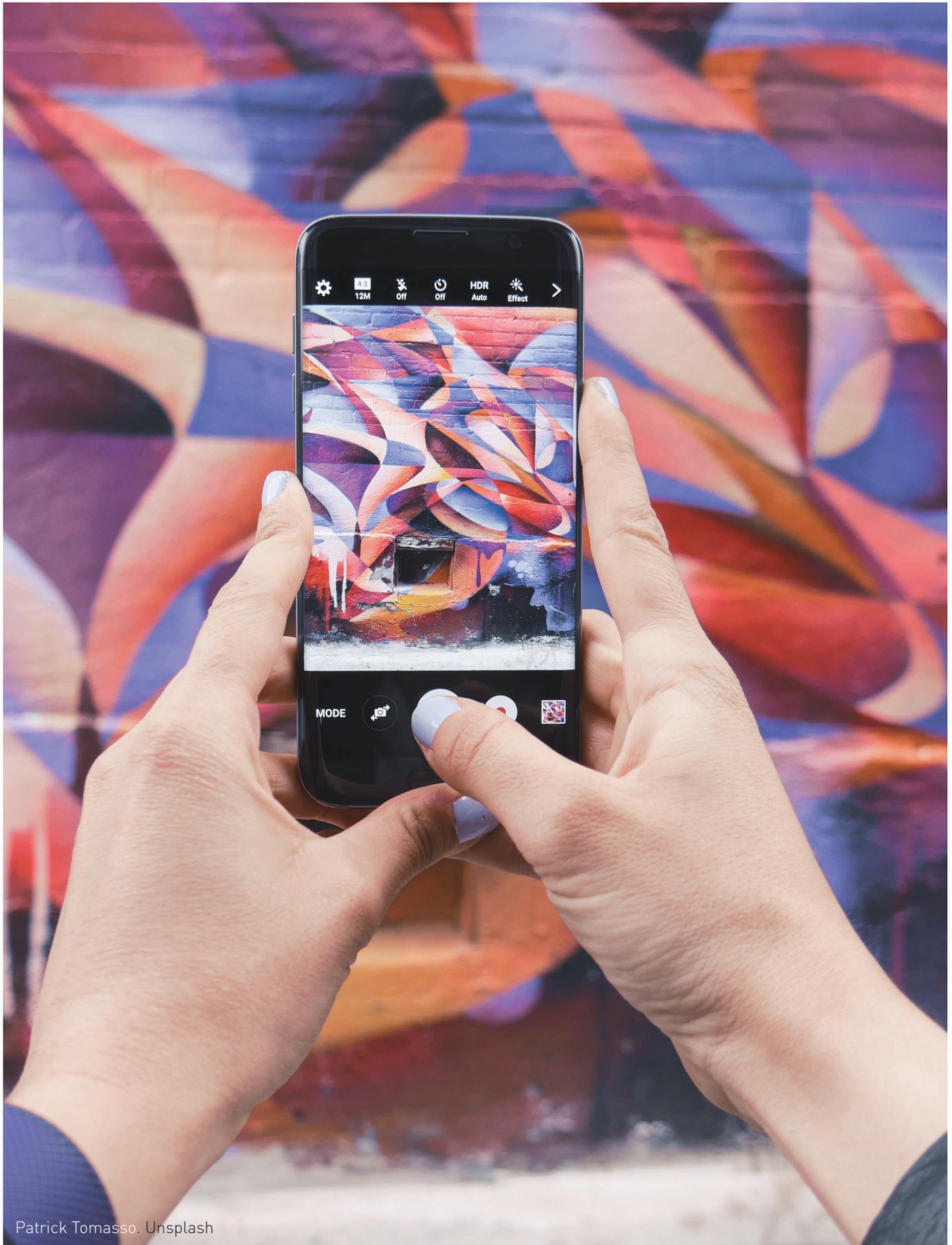
J. Carlos Vázquez Velasco

Director Kultura Communication Desarrollo KCD ONGD
Festival internacional de Cine Invisible "Film Sozialak" de Bilbao

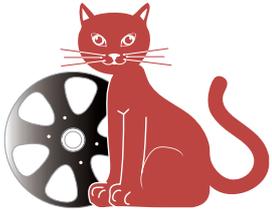


Capítulo cero: Cine social





Patrick Tomasso. Unsplash



Capítulo cero: Cine social

¿POR QUÉ, PARA QUÉ Y PARA QUIÉN HACER UNA PELÍCULA?

Hay muchas formas de concebir una película. El cine puede ser mero entretenimiento, una buena manera de evadirnos de la realidad. También puede ser un lugar para la reflexión, para la crítica, para el aprendizaje. El Cine Social utiliza la comunicación como herramienta de transformación social.

Hablamos de películas que se alejan de los intereses del mercado y, en lugar de rentabilidad económica, buscan construir una sociedad diferente. El cine como medio y como fin. Procesos de realización comunitarios, de reflexión y autodefinición. Películas comprometidas, que buscan la reflexión, la acción y reacción del público. Un cine arriesgado que se posiciona, que denuncia la injusticia y propone un mundo mejor, más justo e igualitario.

El cine además condiciona nuestra forma de ver, explicar el mundo y a nosotras mismas como personas.

En muchas ocasiones las películas comerciales promueven valores, estereotipos y modelos de conducta tradicionales o machistas. El hombre blanco, el héroe; la mujer en un papel secundario, siempre como "mujer de", "novia de", "ayudante de" (un hombre); sexo, violencia, etc. El cine y el audiovisual rara vez son reflejo de la diversidad cultural y de las problemáticas sociales. De ahí la importancia de contrarrestar los mensajes hegemónicos que nos llegan y hacer un cine social más comprometido.

Piensa en las películas que han cambiado tu vida o la forma de percibir las cosas, que te han descubierto

nuevas realidades, films que muestran problemáticas invisibles para las grandes superproducciones.

Aunque se alimenta de la realidad, el Cine Social no es sinónimo de drama, ni de documental. Incluye tanto películas de no ficción, como obras de ficción, bien sean cortometrajes o trabajos de larga duración, comedias musicales o películas de acción. Diversidad cultural, ecología, equidad de género, derechos humanos... son muchas las temáticas sociales que puedes tratar en una película. Puedes incluso utilizar el propio proceso de creación de la película como herramienta de transformación y reflexión. Por ejemplo, un grupo o una comunidad puede hacer una película para contar su historia, buscando la cohesión y el empoderamiento a través del cine.

La misma idea y la motivación que llevan a hacer una película determinan cuál es el público objetivo y por ende, los lugares más apropiados para la distribución y exhibición de la película. Podemos por ejemplo querer denunciar una realidad social concreta. Siendo nuestro objetivo visibilizar dicha realidad, trataremos de que nuestra película llegue al mayor número de gente posible. O por el contrario, nuestra intención puede ser hacer un video colaborativo, realizado por y para una comunidad concreta y que nuestra finalidad no sea otra que devolver ese trabajo a la propia comunidad y no tanto llegar al gran público. En cualquier caso, es fundamental antes de comenzar el viaje responder a esta pregunta: ¿por qué, para qué y para quién haces una película? Y que la respuesta te acompañe en las decisiones que tomes a lo largo de todo el recorrido.

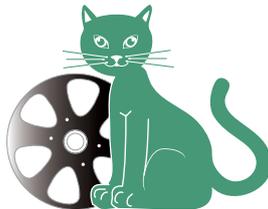


Enrique Vidal Flores. Unsplash

Capítulo uno: *El proceso*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





Capítulo uno: El proceso

1.1. FASES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La producción audiovisual abarca el proceso completo de creación de una película. Según la duración del proyecto (si queremos hacer un cortometraje, mediodmetraje o largometraje) y su complejidad, dicho proceso durará más o menos, pero siempre pasará por tres etapas: preproducción, producción y posproducción. El siguiente cuadro recoge esquemáticamente los pasos que hay que dar en cada una de estas fases:

PREPRODUCCIÓN
Idea
Guion literario
<i>Storyboard</i>
Guion técnico
Equipo técnico
Equipo humano
Localizaciones
Atrrezzo y vestuario
Plan de financiación
Presupuesto
Plan de grabación

PRODUCCIÓN
Ensayos
Rodaje

POSPRODUCCIÓN
Edición
Etalonaje
Sonorización

1.1.1. PREPRODUCCIÓN:

La preproducción es seguramente la fase más importante del proceso. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza el rodaje. Es cuando se realiza el mayor esfuerzo creativo. Esta etapa es a su vez muy significativa; dedicarle el tiempo y la atención que se merece ayuda a evitar errores y olvidos posteriores y permite además optimizar tiempos y costes. Cuantas más horas se inviertan en trabajar la idea, darle forma al guion y analizarlo, menos tiempo se desperdiciará en el rodaje, la fase más costosa del proyecto: la producción. Esto suele requerir el alquiler de equipamiento técnico (cámaras, iluminación, etc.) y la contratación de personal técnico y/o artístico, por lo que conviene dedicarle solo el tiempo estrictamente necesario.

Una vez tengamos la idea, debemos darle forma hasta convertirla en un guion literario, documento que contiene la historia que vamos a contar. El planteamiento concreto sobre papel de cómo será la ejecución final del guion literario en imágenes y sonidos es lo que llamamos guion técnico y el *storyboard* es el guion dibujado. En el siguiente capítulo hablaremos más detenidamente de estos tres pasos.

Paralelamente a la construcción del guion, en esta primera fase de preproducción, debemos pensar en el equipo técnico y humano que necesitaremos para la siguiente fase, es decir, qué personas nos ayudarán en la grabación de nuestra historia. De este modo, formaremos por un lado el grupo de trabajo que participará en la realización de nuestro proyecto: las personas que se encargarán del manejo de la de cámara, sonidistas, etc.; y por otro lado, pensaremos también en quiénes protagonizarán nuestra historia: actrices, actores, figurantes, etc.

Una vez tengamos el guion y el equipo técnico y humano necesario, pasaremos a prepararnos para el rodaje. Buscaremos las localizaciones (los lugares en los que realizaremos nuestras grabaciones); pensemos en el vestuario y la utilería o atrrezzo, es decir el conjunto de objetos y enseres que aparecen en es-

cena. Y teniendo en cuenta todas estas necesidades, realizaremos el presupuesto.

Junto al presupuesto, debemos hacer también el plan de financiación, que no es otra cosa que pensar cómo conseguiremos los fondos para realizar nuestra película: ayudas o subvenciones públicas, becas, asociaciones, autoproducción (poner el dinero y recursos necesarios), *crowdfunding*, etc. Esta última opción, el *crowdfunding*, es especialmente interesante para las personas que quieran iniciarse en el mundo audiovisual y que tengan un proyecto pequeño de bajo presupuesto. Se trata de un mecanismo colaborativo para la financiación de nuestro proyecto, de modo que pediremos pequeñas cantidades de dinero a personas interesadas en nuestro proyecto para poderlo sacar adelante (para lo cual es frecuente utilizar las redes sociales), ofreciendo a cambio una compensación realista y asequible, como aparecer en los créditos, entradas gratis para el estreno, etc.

El siguiente paso es realizar un plan de grabación o plan de trabajo, donde se especifique cuántos días de rodaje vamos a tener y qué se va a grabar cada uno de esos días. El plan de trabajo es un documento que recoge por días las secuencias que está previsto grabar, con el objetivo de coordinar a todo el equipo de rodaje y optimizar los equipos y el personal de los que disponemos. En el rodaje se rompe la cronología del guion; es decir, no se graba primero la primera secuencia, después la segunda y así hasta el final de la película. Normalmente, para realizar el plan de rodaje las secuencias a grabar se agrupan teniendo en cuenta alguno de los siguientes criterios:

- > Las localizaciones: se identifican y se prevé grabar en un mismo día todas las secuencias que acontecen en una misma localización, para evitar tener que volver a ese lugar otro día.
- > Actrices/actores/personajes: se plantea grabar en un mismo día o en varios días seguidos las secuencias en las que aparezcan los mismos personajes, para no tener que convocarles más veces de las imprescindibles.
- > La luz y/o las condiciones meteorológicas: en caso de que se trate de un rodaje largo, es posible que el tiempo varíe y haya que tenerlo en cuenta a la hora de planificar el rodaje. Como regla general, se suele dar prioridad a los exteriores y se dejan

para el final las grabaciones en interiores. De este modo, siempre podemos cambiar un rodaje de exteriores por uno de interiores en el caso de que haga mal tiempo, algo que no podremos hacer si dejamos los exteriores para el final del rodaje.

Resumiendo, estos son los pasos que debemos dar en la fase de preproducción de nuestro proyecto audiovisual:

1. Tener una IDEA.
2. Dar forma a nuestra idea hasta convertirla en un GUION LITERARIO, documento que contiene la historia que queremos contar.
3. Trasladar ese guion literario, esa historia, a imágenes y sonidos, realizando el GUION TÉCNICO y el *STORYBOARD* o guion dibujado.
4. Reunir el PERSONAL TÉCNICO que nos ayudará en el rodaje: personas que se encargarán del manejo de la cámara, del sonido, etc.
5. Realizar el CASTING, para buscar los personajes de nuestra película: actrices/actores, figurantes, etc.
6. Buscar las LOCALIZACIONES o los lugares en los que vamos a grabar. Conviene estudiar bien las mismas para ver si necesitan ser modificadas (si debemos decorarlas, por ejemplo) y para conocer las condiciones de luz y la disponibilidad de las mismas (en ocasiones es necesario pedir permisos de grabación). Las localizaciones pueden ser o naturales, exteriores e interiores a las que sólo se altera con pequeños retoques, o decorados; contruidos en parte o por completo tanto en exteriores como en plató.
7. Conseguir el *ATREZZO* (objetos que aparecen en escena) y VESTUARIO necesarios para nuestro proyecto.
8. Realizar el PRESUPUESTO que basándose en las necesidades de producción recoja el coste de nuestro proyecto. Este balance de gastos debe cuadrar con nuestro PLAN DE FINANCIACIÓN, donde concretamos de dónde vamos a sacar el dinero para hacer nuestra película.
9. Hacer el PLAN DE RODAJE, esquema donde se establece el orden del rodaje por secuencias, te-

niendo en cuenta todos los datos reunidos durante la preparación de nuestro proyecto. Este documento organizativo nos servirá para establecer el trabajo durante los días de grabación. Debemos estudiar muy bien el guion y las necesidades de este antes de empezar a rodar. Se deben realizar distintos desgloses en base a las necesidades de cada secuencia: *atrezzo*, vestuario, sonido, iluminación, etc. Desglosar es evaluar las necesidades de producción que se manifiestan en el guion, y organizar el plan de rodaje en base a estos desgloses.

1.1.2. PRODUCCIÓN:

La fase de producción abarca los días de rodaje, la grabación de las imágenes y los sonidos necesarios para contar nuestra historia. La herramienta básica con la que trabajaremos durante esta etapa de producción es, como hemos mencionado, el plan de rodaje; ese esquema donde se establece el orden del rodaje por secuencias. El plan de trabajo nos servirá para organizar los días de rodaje y que todo el equipo sepa qué secuencias se graban ese día y en qué orden y, por lo tanto, qué se necesita para grabar cada una de esas secuencias (personajes que participan en ellas, qué micrófonos necesitamos para recoger el sonido, qué vestuario, etc.).

En la fase de producción intervienen el mayor número de recursos por lo que es importante seguir en la medida de lo posible lo establecido en el plan de rodaje, para no salirse del presupuesto.

En el caso de los documentales, suele ser más complicado ceñirse a un plan de grabación establecido previamente, dado que el guion en muchas ocasiones se irá haciendo en la medida en la que realicemos nuestras entrevistas y grabaciones. El proceso de producción y la escritura del guion cambia si hablamos de películas de no ficción y por ello lo trataremos más adelante en un apartado independiente.

A la hora de grabar, es importante tener nuestra película en la cabeza, imaginarla, para poder así dirigir al equipo, actrices/actores/figurantes. Como alargar los días de grabación supone aumentar el coste del proyecto, es conveniente ensayar antes de grabar en las distintas localizaciones con las actrices y los actores que participen en nuestro proyecto.

1.1.3. POSPRODUCCIÓN:

La fase de posproducción comienza con la edición de las imágenes y los sonidos grabados durante el rodaje y finaliza cuando el proyecto está listo para ser exhibido ante el público.

Lo primero es editar la película, para lo cual el material mínimo necesario es un ordenador que contenga algún programa de edición: *Avid Media Composer*, *Adobe Premiere*, *Final Cut*, *Sony Vegas*, *Lightworks* (estos son algunos de los programas que se utilizan en el ámbito profesional) o el propio programa que viene con algunos ordenadores (en el caso de hacer un trabajo más *amateur*). El proceso de edición no se limita únicamente a colocar un plano detrás de otro. Es un proceso creativo en el que se da sentido a nuestra película y hay que tener muy en cuenta el ritmo que queremos darle.

Una vez hayamos montado nuestro proyecto, debemos pasar a la sonorización. Por un lado, igualaremos los niveles de lo que llamamos sonido directo, el sonido recogido durante el rodaje, para que todo suene más o menos al mismo volumen y no haya ningún audio más alto o bajo que otro. Por otro lado, pensaremos en la banda sonora y en los posibles efectos de sonido que queramos introducir. Los efectos de sonido pueden ser registrados durante el rodaje (es más natural aunque tenemos que asegurarnos de que tiene la calidad suficiente), pueden tomarse ya creados de un banco de sonidos (sonidos de librería), o pueden crearse con posterioridad en un estudio en sincronía con las imágenes (*foleys* o efectos de sala), lo que permite que se ajusten exactamente a los pasos, movimientos, etc. de los intérpretes.

Respecto a la música de nuestra película, tenemos varias opciones: podemos buscar alguien que la componga; echar mano de bibliotecas que nos ofrecen música libre de derechos (en Internet encontramos distintas opciones); o pagar por la utilización de alguna canción o música concreta. En cualquier caso, es importante respetar siempre los derechos de autoría. La música debe estar en consonancia con la historia que estamos contando. Una buena historia puede ganar mucho si sabemos elegir una banda sonora adecuada y por el contrario corremos el riesgo de estropearla si no acertamos con la música.

Por último, pasaremos al etalonaje, la corrección del color. Se trata de igualar el color de las distintas secuencias que conforman nuestra película, corrigiendo los posibles cambios del color, brillo y contraste de las imágenes. Una vez hayamos terminado este proceso, nuestra película estará lista para ser exhibida ante el público.

1.2. EL DOCUMENTAL

Como ya hemos mencionado anteriormente, si lo que queremos es hacer un documental, el proceso de producción (lo que hacemos en cada una de las tres fases varía). La escritura del guion también es bastante distinta a la de la ficción, por lo que merece la pena detenernos un poco para hablar más detalladamente de cuáles son las principales diferencias.

La escritura de guion de no ficción es mucho más abierta que la de ficción. Hay quien asemeja el guion documental a la música jazz, una música más libre, menos sujeta a estándares, abierta a la improvisación. El guion de un documental no se construye únicamente en la fase de preproducción, si no que va tomando forma a lo largo de todo el proceso de producción. Se trata de una guía que nos va indicando el camino, pero que varía según nos vayamos acercando a la realidad que queramos retratar (puede que las personas a las que en un principio tengamos pensado entrevistar nos lleven a otras que finalmente también formen parte de nuestro documental). Por ejemplo, si nuestra película sigue el proceso de demolición de un barrio de chabolas y durante el mismo suceden incidentes imprevistos, tendremos que pensar si los sumamos a nuestro guion.

Mientras que la ficción cuenta una historia imaginada (aunque en ocasiones pueda estar basada en hechos reales), el documental trata de acercarnos una realidad determinada (un personaje, un acontecimiento,

un viaje...). En el documental no hay actrices ni actores (salvo cuando los utilizamos para hacer una reconstrucción de los hechos), hay personas reales. Personajes que no tienen un guion cerrado, que no sabemos lo que van a decir. El documental suele utilizar recursos narrativos tales como entrevistas, imágenes de archivo, voz en off, imágenes y sonidos tomados in situ, reconstrucciones, etc. También existe el docu-ficción donde se mezcla el lenguaje documental con una historia de ficción.

Los pasos a seguir en la construcción del guion también son algo distintos respecto de la ficción. En el documental no haremos guion literario, guion técnico o *storyboard*. Nos acercaremos a la realidad que queramos retratar, realizaremos una investigación, documentándonos sobre el tema que queramos tratar en nuestra película (buscaremos personajes, localizaciones, imágenes de archivo en el caso de que sea necesario, etc.). Pero esa investigación seguirá durante el rodaje y esto hará que nuestro guion vaya cambiando continuamente de forma y no terminaremos de estructurarlo hasta que estemos editando.

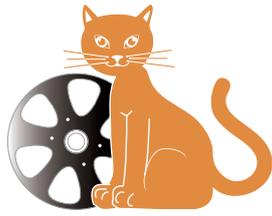
ESCRITURA DEL GUIÓN	
FICCIÓN	NO FICCIÓN
PREPRODUCCIÓN Idea Guion literario Guion técnico <i>Storyboard</i>	PREPRODUCCIÓN Idea Investigación Documentación Guion
PRODUCCIÓN Grabación	PRODUCCIÓN Grabación - Guion
POSPRODUCCIÓN Edición Etalonaje Sonorización	POSPRODUCCIÓN Edición - Guion Etalonaje Sonorización



Capítulo dos: *El guion*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





Capítulo dos: El guion

2.1. LA IDEA

Respondida la pregunta de para qué, es decir, una vez definido el tema, debe buscarse una idea creativa, atractiva, que aporte información novedosa y/o esté contada de una forma interesante. Las ideas pueden venir de otras disciplinas artísticas, ya que todas ellas están muy relacionadas. Piensa en cuántas películas son adaptaciones de novelas o están basadas en hechos reales. Por eso es importante leer, ver los informativos y diarios, acudir al teatro, etc. Ya se trate de una ficción o un documental, la investigación es clave para realizar un producto consistente, de gran impacto, irrefutable.

Una buena manera de hacer llegar tu mensaje es hablando de algo cercano, de algo conocido. Seguro que tienes alguna realidad cerca de ti digna de ser retratada o alguna persona conocida en la que basarte a la hora de crear los personajes de tu película. Por otro lado, cuando construimos un proyecto audiovisual es preciso profundizar en el pasado de la idea. Preguntarse, ¿existe algo parecido? ¿hay otras películas que tratan este mismo tema?

Una vez tengamos la idea debemos empezar a dar forma a nuestro guion. Para ello, uno de los primeros pasos es escribir la sinopsis y el *logline* de nuestro proyecto.

2.2. SINOPSIS Y LOGLINE

Sinopsis: es un relato breve (existe lo que se conoce como sinopsis corta, menos de una página, y larga, entre 3 y 5 páginas) en el que se delimita la historia en espacio y tiempo, se describen los personajes y se marca el trayecto fundamental del relato (principio, nudo y desenlace). Es importante contar cuál es el final de nuestra película; la sinopsis no es el texto que suele aparecer en la parte posterior de un DVD. Se trata de un documento de trabajo que se utiliza con dos fines. Por un lado, sirve para presentar nuestro proyecto. Se suele incluir en el dossier de presentación del mismo y se entrega a la persona o empresa encargada de la producción, con el objetivo de que se interese por nuestra película. Por otro lado, sirve también como primer paso en la construcción del guion.

Ejemplo de sinopsis: Vestido de novia

“Rosa Elena trabaja de enfermera y se acaba de casar con Ernesto. En el trabajo la aprecian y reconocen. Un viejo amigo le pide el favor de que participe en una actividad del coro de hombres en el que cantaba antiguamente. Ella se inventa una excusa y falta al trabajo. Lázaro un amigo de Ernesto, la reconoce cuando va a un ensayo del coro. El amigo de Rosa Elena le propone volver a integrarse en el coro de forma estable, pero esta no quiere. Mientras tanto, Ernesto va a buscarla al trabajo y le dicen que no está, que ha tenido una emergencia en casa y ha tenido que marcharse. Cuando esta regresa a casa, él se da cuenta de que además de mentir en el hospital, también le engaña a él.

Sissi, una mujer trans amiga de Rosa Elena, se ha operado el pecho y acude al hospital donde ella trabaja por que se le ha infectado la herida. Al enterarse de la situación, el resto de personas que trabajan allí insultan a Sissi en vez de curarla. Ernesto llega en medio de la discusión, y entonces Rosa Elena descubre que él ni entiende que ayude a Sissi, ni tolera la identidad de esta.

Más tarde, Rosa Elena visita a Sissi en su peluquería para que le acabe de editar el vídeo de la boda. Pero Sissi se da cuenta de que a Rosa Elena le preocupa algo más. Rosa Elena admite que aunque quiere a su marido, necesita hacer algo por sí misma. Sissi le dice que le ayudará con lo que sea. Mientras tanto, Ernesto se da cuenta de que en la obra de construcción que está a su cargo alguien roba los materiales. Este monta en cólera y decide llegar al fondo del asunto.

Sissi llega a casa de Rosa Elena para cuidar del padre de esta, dándole la oportunidad de ir a cantar al coro. Una vez esta se marcha, Sissi sermonea al padre de Rosa Elena por haber hecho sufrir tanto a su hija y por haber hecho que a ella la detuvieran en el pasado.

Una compañera de trabajo de Rosa Elena se alía con Lázaro para buscar información personal de Rosa Elena en los archivos del hospital. Después sigue a Rosa Elena por la calle hasta descubrir donde vive. Una noche que Rosa Elena y Ernesto se van al cine,

Lázaro se cuela en la casa de la pareja para seguir husmeando. Se acuesta en su cama, huele la almohada y roba unas bragas de Rosa Elena.

Rosa Elena ve a Lázaro pasar por delante de su casa en el coche, lo reconoce y se pone muy nerviosa. Un tiempo después, Lázaro encuentra a Rosa Elena por la calle y la asalta diciéndole que la necesita. Rosa Elena le dice que ya no es la misma de antes y este la agrede y se dispone a violarla. Al tocarle la entrepierna se sorprende al descubrir que Rosa Elena ya no tiene pene y le reprocha haberse operado. Al llegar a casa Rosa Elena quiere limpiarse las heridas y Ernesto le pregunta si la han violado. Rosa Elena lo niega una y otra vez.

Lázaro, que trabaja con Ernesto y es quien roba en la obra, convence a un compañero, Roberto, para hacer público que Rosa Elena es una mujer trans con la intención de desprestigiar a Ernesto y evitar que siga investigando.

Tras el intento de violación, Ernesto y Rosa Elena van al ginecólogo. En la sala de espera Rosa Elena le dice que se quede fuera. Ella da vueltas por la consulta evitando asistir a su cita y al salir le dice a Ernesto que no puede tener hijos por una operación que se hizo antes de conocerle. Ernesto se enfada porque no le haya dicho la verdad antes, pero se muestra comprensivo.

Ernesto se marcha a una reunión de la obra que probablemente se alargue y requiera que se quede en el trabajo toda la noche. En la reunión de la obra dan la noticia de que Ernesto no puede seguir a la cabeza de la obra por su vida personal y su moral. Cuando este dice que no entiende de qué hablan le insultan con términos homófobos resultando en una pelea. Al final acaban por enseñarle la carpeta de la ficha de Rosa Elena como prueba de que es una mujer trans. En casa Ernesto espera desquiciado a Rosa Elena. Le pide explicaciones y que le diga que es todo mentira, pero cuando esta no lo niega él vomita y pierde los papeles, le pega y se marcha. Tras hablar con un compañero, Ernesto vuelve a casa a por sus pertenencias y, aunque Rosa Elena intenta hablar con él, este no le permite ni media palabra. Acaba diciéndole que no lo toque y la llama Alejandro.

Rosa Elena va a la obra y le pide a Roberto que salga a hablar con ella. Pregunta por Ernesto. Roberto finge no querer ayudarla pero le da una llave sin que

el resto lo vea. Rosa Elena va al lugar y, al oír ruidos, mira por una ventana. Entonces ve a Ernesto manteniendo relaciones sexuales con otra mujer. Cuando este se da cuenta de su presencia, le dice a su pareja sexual: "Tú sí que eres una mujer de verdad".

Roberto va a visitar a Rosa Elena a su casa, diciéndole que está preocupado por ella. Pero esto acaba siendo una excusa para acercarse a ella y violarla. Aunque el padre de Rosa Elena hace ademán de ayudarla, al final no hace nada. Al enterarse Sissi, intenta denunciar la violación, pero la policía no le hace ningún caso y acaban deteniéndola a ella.

Ernesto, que ahora duerme en una habitación comunal de la obra, es víctima de acosos e insultos. Roberto intenta convencer a Ernesto de que debe matar a Rosa Elena. Ernesto va a la casa y cuando ve a Rosa Elena se quedan en silencio mirándose. Acaban besándose. Mientras tanto, Roberto proclama que ahora él es el que está a cargo de la obra.

Tras renegar de su padre tirando su silla de ruedas vacía por una colina. Rosa Elena va a sacar a Sissi de la cárcel, para lo que la obligan a llevarle ropa tradicionalmente considerada de hombre. Sissi recoge todas sus pertenencias, se corta el pelo delante de un espejo y se marcha de Cuba en una balsa. En medio de los disturbios Rosa Elena, Ernesto y Pablo intentan ver cómo Sissi se marcha, pero no la ven.

Rosa Elena le dice a Ernesto que no puede ir a vivir al campo como habían planeado, que no puede dejar su vida y salir huyendo como si fuera una criminal. Ernesto le dice que la quiere de verdad pero no puede quedarse. Más tarde, Rosa Elena canta con el coro de su amigo cuando Ernesto entra a hurtadillas en la iglesia. Sus miradas se cruzan."

Logline: es la esencia de nuestra historia resumida en muy pocas palabras (en una sola frase). Se trata de sintetizar al máximo nuestra historia y mostrar un gancho que despierte el interés. A diferencia de en la sinopsis, en el *logline* no conviene desvelar el final de nuestra historia.

Ejemplo de logline: Vestido de novia: En La Habana de los 90, Rosa Elena, desconforme con la vida que está llevando, retorna a cantar en el coro masculino donde trabajaba antes de conocer a su marido. Al revelarse su pasado, ambos quedan expuestos a la violencia hegemónica, machista y patriarcal.

2.3. EL GUION LITERARIO

El siguiente paso que debemos dar en el desarrollo de un proyecto de ficción (no así en el caso del documental) es escribir el guion literario. El guion literario lo escribe el o la guionista o equipo de guionistas y es el documento que soporta la historia que queremos contar. En él se recogen las acciones y los diálogos, las descripciones de los escenarios y personajes de nuestra película. El guion literario no debe contener ninguna anotación técnica (tipos de plano, movimientos de cámara, etc.), ya que eso corresponde al guion técnico.

A la hora de escribir un guion literario es muy importante pensar en imágenes. No se trata de hacer literatura, ya que no estamos escribiendo una novela. Debemos escribir en imágenes, de modo que la persona que lea nuestro guion pueda “ver” y “oír” nuestra película en su mente.

El guion literario tiene un formato estándar preestablecido. Tal es así, que existen distintos programas de ordenador que nos ayudan a formatear nuestro guion. Entre ellos podemos nombrar los siguientes: *Celtx Script*, *Final Draft Writer*, *Fade In*, *Movie Magic Screenwriter*, etc. Si se quiere usar un procesador de textos normal, el guion se escribe en hojas tamaño A4 en letra Courier New de 12 puntos.

Siguiendo estas pautas, una página de guion genera aproximadamente un minuto de tiempo en pantalla. De este modo, si estamos pensando en hacer un cortometraje de ficción de unos 10 minutos, el guion literario tendrá unas 10 páginas de duración aproximadamente; y si un largometraje dura unos 90 minutos, su guion tendrá unas 90 páginas.

Estas son algunas indicaciones a seguir a la hora de escribir un guion literario:

- > El guion literario se divide en escenas: interior o exterior/ localización/ día o noche.
- > Las descripciones de personajes, lugares o la acción, se escriben en presente, ocupando todo el ancho de la página y a un espacio (recuerda siempre que la persona que lea tu guion debe visualizar la escena con solo leerla).
- > Los nombres de los personajes se escriben en mayúsculas.
- > Las acotaciones escénicas para actores/actrices se escriben entre paréntesis, a un espacio, debajo del nombre del personaje que habla y sólo si son imprescindibles.

Ejemplo de guion literario: Vestido de novia

13. EXT. OBRA EN CONTRUCCIÓN – DÍA

Los constructores se toman un descanso. ERNESTO acompaña a ROBERTO.

Sentados sobre los andamios, devoran un pan con pasta y beben un líquido rojo que pudiera ser refresco instantáneo.

ERNESTO
 ¡Una espada en la cocina! Es todo lo
 que siempre soñé...
 (comiendo)
 Cariñosa, trabajadora, limpia,
 decente...

ROBERTO
 (con picardía)
 Tiene casa, vive sola... ¡Tú no
 eres bobo!

ERNESTO sonríe asintiendo con la cabeza.

ROBERTO
 Y aquello, ¿qué?

Hace un gesto vulgar con la boca.

- > El diálogo se sitúa en el centro de la página y a un espacio, de manera que forme un bloque, de aproximadamente algo más de la mitad de la línea.
- > No se corta nunca al final de la página ni los diálogos ni las descripciones y se numeran las páginas.

Hay dos claves fundamentales en toda buena película: la emoción y el conflicto. El cine es emoción. Las películas deben hacernos sentir, identificarnos con los personajes. Risa, llanto, miedo, suspense... Nuestro guion tiene que emocionar de una manera u otra. Hablamos de conflicto cuando un personaje quiere algo, tiene un deseo, algo que quiere conseguir y se le presentan obstáculos que le impiden lograr ese objeto de deseo.

La estructura clásica divide la narración en tres actos, planteamiento, desarrollo y desenlace y, aunque no siempre hay por qué seguir esta estructura es bastante habitual en muchos de los relatos. Para pasar de un acto a otro debemos pensar en lo que se conoce como giro de la trama, un cambio de dirección de la historia. Muy resumidamente, esta es la estructura que suele adoptar el guion del largometraje cinematográfico de ficción:

Primer acto o presentación:

- > Presentación de los personajes principales.
- > Exposición del problema. El detonante: aparece el conflicto.
- > Primer nudo de la trama o giro, incidente que provoca que la historia tome otra dirección e incremente su interés.

Segundo acto o desarrollo:

- > Barreras.
- > Complicaciones.
- > Tramas secundarias.
- > Segundo giro.

Tercer acto o desenlace:

- > Clímax
- > Resolución.

2.4. EL GUION TÉCNICO

Es el planteamiento concreto sobre papel de cómo será la ejecución final del guion literario en imágenes y sonidos. La persona a cargo de dirigir la película será en este caso la que realice el guion técnico, en

Ejemplo de guión técnico: Vestido de novia

Sec. 126 – INT Baño.

P1 – Plano abierto sobre Rosa Elena al fondo de cuadro termina de orinar y se reacomoda la bata. Ernesto cruza cuadro de derecha a izquierda de Ptermino. Rosa Elena reacciona con temor cuando lo ve.

Sec. 127 – casa Rosa Elena.

P1 – Plano abierto sobre Ernesto en Ptermino recoge algunas de sus pertenencias y las guarda en la mochila al fondo entra Rosa Elena a través de la puerta MASTER plano dialogo correspondiente sobre acciones de ambos en Two-Shot.

P2 – Plano abierto correspondiente sobre MASTER de dialogo, acciones y reacciones de Ernesto con referencia de Rosa Elena en Ptermino.

P3 – Plano abierto correspondiente sobre MASTER de dialogo, acciones y reacciones de Rosa Elena con referencia de Ernesto en Ptermino.

P4 – Plano abierto sobre interior del cuarto donde Ernesto se separa de Rosa Elena coge su mochila y sale del cuarto hacia la salsa Rosa Elena lo sigue. MASTER plano y dialogo.

P5 – Plano abierto desde la sala Ernesto avanza a cámara seguido de Rosa Elena. MASTER plano y dialogo sobre ambos en Two-Shot, Ernesto sale de cuadro Rosa Elena queda en plano o Pmedio.

P6 – Pcerrado correspondiente sobre Rosa Elena al fondo, en Ptermino de referencia Rafael.

el que se especificarán los planos, encuadres, movimientos de cámara y todo tipo de anotaciones técnicas de cara al rodaje. Si el guion literario es el documento que soporta la historia que vamos a contar, el técnico nos especifica cómo la vamos a contar. Se trata ahora de pensar qué planos vamos a utilizar para ilustrar las escenas que contiene el guion literario.

En este caso, no hay un formato estándar, hay quien escribe los planos que va a grabar en los márgenes del propio guion literario o quien prefiere en cambio hacer un cuadro más detallado y acompañarlo de un *storyboard* (o guion dibujado). El guion que presentamos a continuación no es por lo tanto más que un ejemplo de cómo puede hacerse un guion técnico.

2.5. EL STORYBOARD

En ocasiones, junto al guion técnico se realiza también el *storyboard*, es decir la representación gráfica de la historia mediante una serie de ilustraciones de las principales escenas o de la totalidad de las mismas. En definitiva, el *storyboard* es el guion dibujado. También llamado guión gráfico, se emplea habitual-

mente en publicidad, cine de animación y en secuencias complicadas o costosas. Sirve para previsualizar la acción tal y como va a ser vista a través de la cámara.

El *storyboard* consiste en una serie de viñetas similares a las de los comics, que escenifican la acción, así como el punto de vista de la cámara. Las viñetas se colocan secuencialmente, cada viñeta corresponde habitualmente a un plano y si se quiere, pueden situarse al pie de cada viñeta los diálogos (en caso de haberlos). El guión gráfico permite una mayor planificación y ofrece de un solo vistazo toda una serie de detalles técnicos y artísticos que muchas veces no se reflejan en el guión técnico.

En el caso de que tu proyecto sea de corta duración (un cortometraje) es conveniente hacer *storyboard*. En el caso de los largometrajes, exige más tiempo, por lo que siempre puedes optar por dibujar solo las escenas más complicadas desde el punto de vista de la realización.

Ejemplo de Storyboard: Vestido de novia

1



Plano general / Sissi actúa con el resto del grupo.

2



Plano medio / Sissi se adelanta y le dedica una mirada a Pablo.

3



Plano medio / Pablo observa la actuación.

4



Plano medio corto / Sissi sigue con su actuación.

Para hacer un storyboard no es necesario saber dibujar bien (aunque sin duda nos puede servir de gran ayuda), siempre puedes hacer un storyboard con fotos (utilizando el propio teléfono móvil, por ejemplo). Existen también distintos softwares que nos ayudan a crear nuestro *storyboard*: *Storyboard quick*, *Acmi storyboard generator*, *Storyboardthat*, *Pixton*, *Storyboarder*, *Storyboard composer*, etc.

2.6. EL PLAN DE RODAJE

Una vez terminado nuestro guion, debemos preparar el plan de rodaje. Como hemos comentado anteriormente, es el documento organizativo que utilizaremos para planificar las grabaciones los días de rodaje. Este esquema debe recoger lo qué grabemos cada día, en que orden lo vamos a grabar y, en consecuencia, qué necesitamos cada día de grabación.

En el cine, es labor de la persona que trabaje como ayudante de dirección. Es una tarea tan compleja organizar el plan de rodaje, que en este caso también se suelen utilizar distintos programas de ordenador para su realización: *Movie Magic Scheduling*, *Adobe Story*, *Scenios*, etc.

Como se ha dicho, lo habitual y más lógico es rodar por escenarios, es decir, organizar los días de grabación en base a las localizaciones. Por ejemplo, si tenemos cuatro secuencias en CASA DE ANA rodaremos las cuatro seguidas, aunque dos sean del principio de la historia y otras dos del final. Se trata de mover lo menos posible al equipo, de no perder tiempo iluminando la localización dos veces, moviendo tanto el equipo técnico como humano al mismo lugar varias veces, etc.

Además, es aconsejable grabar primero los exteriores y luego los interiores. De manera que, si la climatología falla y, por ejemplo, llueve, siempre podemos cambiar lo previsto y grabar una secuencia interior, esperando a un día que no llueva para grabar la secuencia exterior.

En cualquier caso, tenemos que tener en cuenta que en un rodaje siempre surgen imprevistos, por lo que hay que tener paciencia y capacidad de adaptación. El proceso es muy susceptible de cambio y en cualquier momento puede surgir algo que haga pasar de ir bien (sobre el plan establecido) a llevar retraso. Por eso es importante tener siempre un plan B y adelantarse a los posibles problemas.

Ejemplo de plan de rodaje: Vestido de novia

PLAN DE FILMACION

Producción: **VESTIDO DE NOVIA**
Directora: **MARILYN SOLAYA**

SEMANA: 7

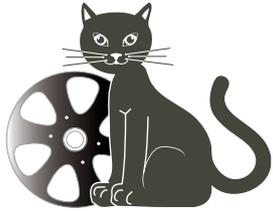
Lia	Fecha	Horario	Luz	Secs.	Locación	Decorado	Actores	Fig.	Animales	Vehiculos	E. Esp.	Observaciones
34	29-Abril 2013 Lunes	6:00pm 6:00am	I/E N	71 73 81 82 93 107 70	Casablanca	Casa de Rosa Elena Cuarto Ext./Int. Casa, Portal	Laura de la Uz Luis Alberto García Jorge Perugorria Pancho García			Bicicleta Ernesto		Efecto de vomito de Rosa Elena Making
35	30-Abril 2013 Martes	6:00pm 6:00am	I/N	100 101 46 90 92	Casablanca	Casa de Rosa Elena Baño Sala/Comedor	Laura de la Uz Luis Alberto García Pancho García					Imágenes en TV de anuncio de programa de Rosita y juego de pelota
36	1-Mayo 2013 Miércoles	6:00pm 6:00am	I/E N	121 122 123 125 126 127	Casablanca	Casa de Rosa Elena Sala Cuarto Calle	Laura de la Uz Luis Alberto García Pancho García	4		Bicicleta Ernesto	Lluvia	Pipa Efecto de vomito de Ernesto
37	2-Mayo 2013 Jueves	6:00pm 6:00am	I/N	152 184 160 161	Casablanca	Casa de Rosa Elena Sala Cuarto	Laura de la Uz Luis Alberto García Waldo Franco Isabel Santos					
39	4-Mayo 2013 Sábado	6:00 pm- 6:00 am	(E-I) N	178 179 180-181 182 183		Teatro	Laura de la Uz Luis Alberto García Waldo Franco Omar Franco Coro(11)	50				Play back (Coro) Making



Daniel Hansen. Unsplash

Capítulo tres: *Lenguaje
audiovisual*





Capítulo tres: Lenguaje audiovisual

Al escribir el guión técnico, la persona encargada de la dirección de la película debe determinar qué planos grabar, si son planos fijos o con movimiento, y cuál es la posición de los objetos y personajes situados dentro del encuadre, es decir, la composición del plano. A continuación, conoceremos las opciones que existen en lo referente a la tipología de planos, movimientos de cámara y composición de la imagen. Se trata de conceptos básicos sobre el lenguaje audiovisual necesarios para poder enfrentarnos al rodaje de nuestra película.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

3.1. TIPOS DE PLANOS

El plano es la unidad básica del lenguaje audiovisual. Por ello es importante conocer las distintas opciones. Cada plano tiene un tipo de tamaño, angulación, y punto de vista. La elección de cada plano debe responder a una motivación narrativa. Es decir, elegiremos un determinado tipo de plano porque es el más adecuado para ayudarnos a contar nuestra historia.

Según el tamaño del plano: realizamos la siguiente diferenciación tomando como referencia el cuerpo humano:

GRAN PLANO GENERAL

Son planos muy abiertos que nos muestran el paisaje. El personaje por lo tanto se pierde en el entorno. Son muy adecuados para localizar nuestra historia.

PLANO GENERAL

Muestra el cuerpo completo de los personajes y puede mostrar también el entorno en el que se sitúan. Resulta muy útil para restablecer el espacio en la mente del público después de varios planos cortos y también para comenzar la escena.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLANO AMERICANO

Se denomina también plano 3/4. Corta al personaje a la altura de las rodillas. Su nombre proviene de las películas del oeste, donde surge la necesidad de mostrar a los personajes con sus revólveres en los duelos.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLANO MEDIO

Hay quien diferencia plano medio largo (corta al personaje a la altura de la cintura) y plano medio corto (corta al personaje por debajo del pecho). Es el plano de la conversación (ideal para entrevistas), ya que además de mostrarnos el rostro, nos permite ver parte del lenguaje corporal (el movimiento de los brazos).



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PRIMER PLANO

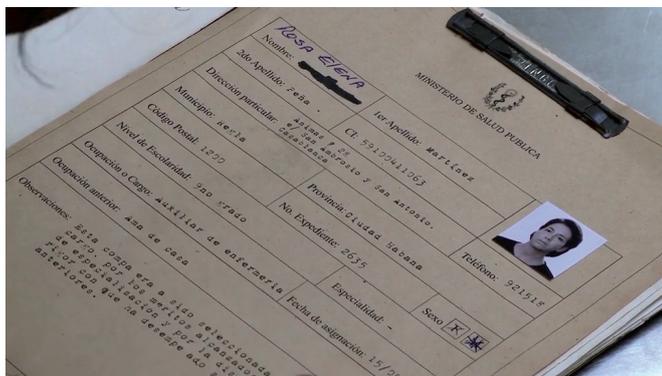
Muestra el rostro y los hombros del personaje. Sirve para mostrar su psicología y sentimientos. Su utilización provoca que el público empatice con el personaje. Muy apropiado para las conversaciones plano/contraplano.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PRIMER PRIMERÍSIMO PLANO

Muestra el rostro de una persona, algo cortado en las partes superior e inferior. Muy adecuado para mostrar los sentimientos del personaje. Es el plano dramáticamente más potente.



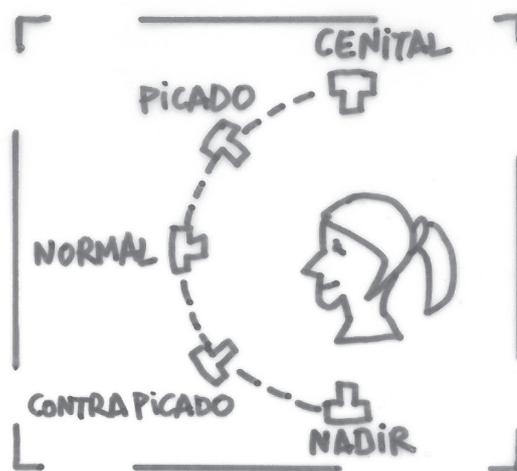
Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

Según la angulación de la cámara: la angulación es el grado de inclinación de la cámara con respecto a su eje horizontal o vertical. Partiendo de la referencia de los ojos del personaje, la cámara puede estar a la altura de su mirada, por encima o por debajo de ésta, diferenciando así cuatro tipos de planos (picado, contrapicado, cenital y nadir). Lo habitual es que coloquemos la cámara a la altura de la mirada del personaje.

PLANO DETALLE

Muestra un detalle del objeto o personaje que estamos grabando, con el objetivo de resaltarlo.

Alterar esta perspectiva supone crear diferencias entre el personaje y el público, dado que uno estará situado más arriba que el otro. También nos encontramos con la posibilidad de respetar o no la horizontalidad del encuadre, variando la vertical del eje de la cámara, inclinándola lateralmente con respecto al horizonte (plano aberrante):



Angulación de cámara



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLANO PICADO

La cámara está situada por encima de la mirada del personaje. Provoca así sensación de inferioridad, empujando al personaje.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)



Lance Asper. Unsplash



Taru Ram. Unsplash



Gift Habeshaw. Unsplash

PLANO CONTRAPICADO

La cámara se encuentra emplazada por debajo de los ojos del personaje; de modo que lo enfatiza, otorgándole superioridad.

PLANO CENITAL

La cámara está situada completamente encima del personaje u objeto. Por eso suele llamarse a estos planos vista de pájaro. Este tipo de planos acentúan la forma y el movimiento de grupos.

PLANO NADIR

La cámara se sitúa justo debajo del personaje.

PLANO ABERRANTE

La cámara se inclina a uno de los lados unos cuantos grados, de manera que nos muestra la escena torcida. Provoca inestabilidad y/o dinamismo. También se lo conoce como plano holandés.

Según el punto de vista: cuando ubicamos la cámara estamos eligiendo el sitio desde el que queremos que



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)



Jaromír Kavan. Unsplash

3.2. MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Además de elegir el tipo de plano que queremos grabar debemos pensar también si éste será un plano fijo o realizaremos algún movimiento de cámara. Hay que tener en cuenta que, en ocasiones, los objetos o personajes que aparecen en el plano se mueven y, por lo tanto, el plano ya tiene movimiento de por sí y puede resultar suficientemente dinámico sin necesidad de mover la cámara.

Cualquier movimiento realizado con la cámara debe tener una motivación. Al igual que cuando elegimos el tipo de plano que vamos a grabar, en este caso también nuestra elección tiene que ayudarnos a contar nuestra historia. El fondo (el guion) y la forma (los planos, movimientos de cámara, encuadres, etc.) tienen que ir de la mano si queremos hacer una buena película.

La cámara se puede mover de dos formas:

el público contemple la escena. En base a esto diferenciamos:

PLANO OBJETIVO

Punto de vista externo a la acción que no corresponde a ningún personaje integrado en ella. Muestra el punto de vista ideal desde esa “ventana” que abrimos ante el público.

PLANO SUBJETIVO

Corresponde con la hipotética mirada de un personaje y se utiliza para obligar al público a implicarse en la acción.

- > Sobre un soporte fijo, realizando así el movimiento denominado panorámica.
- > O junto a su soporte, lo que se conoce como *travelling*.

LA PANORÁMICA:

La cámara rota sobre su eje vertical (panorámica vertical) u horizontal (panorámica horizontal) sin que el soporte se mueva. Para hacer panorámicas lo más habitual es utilizar un trípode. Aunque si no disponemos de uno, también podemos realizar este movimiento cámara en mano.

Es importante hacer un movimiento constante y se aconseja comenzar y terminar en un plano fijo para facilitar la edición en la fase de posproducción. La dirección de la panorámica horizontal viene ligada a la escritura. Así, en los países en los que se escribe de derecha a izquierda lo habitual es seguir esa misma dirección a la hora de realizar panorámicas horizon-

tales y lo contrario en los países en los que se escribe de izquierda a derecha.

Los movimientos panorámicos pueden ser de carácter descriptivo de un espacio o personaje; de acompañamiento, siguiendo a un personaje en movimiento; o de relación, asociando a más de un personaje. Existe también el barrido, una panorámica muy rápida, que pasa de un plano fijo a otro, de tal forma que los detalles de la escena se diluyen en el transcurso del movimiento a causa de la velocidad.

EL TRAVELLING:

Llamamos *travelling* al desplazamiento de la cámara junto a su soporte. Podemos realizar el movimiento con la cámara al hombro, pero debemos tener cuidado con la oscilación de la imagen. Si disponemos de medios podremos utilizar un dispositivo estabilizador (por ejemplo, una *steady cam*) u otro tipo de soporte: *dolly*, *travelling* o raíles, grúas, etc. para realizar el movimiento. Si no disponemos de estos recursos, siempre podemos agudizar el ingenio y la creatividad, utilizando por ejemplo un *skate* (patinete) o un carro de supermercado para hacer nuestros *travellings*. Eso sí, es importante que la superficie sobre la que nos desplazamos sea muy lisa para evitar vibraciones en la imagen.

Hay varios tipos de *travellings*:

- > **Travelling hacia delante o avant:** La cámara se mueve hacia delante. Resulta muy natural, ya que corresponde al personaje que avanza y nos va descubriendo cosas. Puede ser subjetivo, en el caso de que nos pongamos en el lugar del personaje u objetivo. El *travelling* hacia delante permite focalizar la atención hacia un centro de interés.
- > **Travelling hacia atrás o retro:** La cámara se desplaza hacia atrás. Es muy expresivo, puede tener varios sentidos: conclusión, distanciamiento en el espacio, acompañamiento de un personaje, transformación moral, soledad e impotencia.
- > **Travelling lateral:** La cámara se desplaza en horizontal. Resulta muy útil cuando queremos acompañar a un personaje en movimiento o para describir un espacio.
- > **Travelling circular:** La cámara gira alrededor del personaje realizando una especie de círculo. Provoca una sensación de agobio, angustia, creando

una atmósfera muy densa. También permite ver un objeto desde distintos puntos de vista sin cortar la toma.

- > **Travelling vertical:** La cámara se desplaza junto a su soporte de abajo a arriba o de arriba abajo. Es seguramente el menos frecuente.

ZOOM O TRAVELLING ÓPTICO:

No es un movimiento de cámara propiamente dicho, ya que la cámara no se mueve de su lugar. Cuando hacemos zoom, lo que se mueven son las lentes que forman el objetivo de la cámara, pero el resultado es muy similar al que obtenemos realizando un movimiento de cámara. Esta es la razón por la que suele explicarse junto a los movimientos de cámara y suele llamarse también *travelling* óptico. La diferencia es que cuando la cámara se mueve al realizar un *travelling* percibimos nuestro propio movimiento por el espacio, el público tiene una impresión de desplazamiento físico por la escena. Cuando trabaja el zoom en cambio, simplemente un fragmento de ese espacio parece agrandado o reducido.

Con el zoom podemos acercarnos al personaje o al objeto que estamos grabando, lo que se conoce como **ZOOM IN**, o alejarnos, lo que denominamos **ZOOM OUT**. Es habitual que las cámaras nos den la opción de manejar el zoom en automático y en manual. Suelen ir dos letras asociadas al zoom: la W para realizar un *zoom out*, es decir, para alejar la imagen y la T para hacer *zoom in* o acercar la imagen.

3.3. COMPOSICIÓN

Es la manera de situar los distintos elementos (objetos y personajes) dentro del encuadre. Una determinada colocación de dichos elementos puede dirigir la mirada del público o marcar puntos de interés dentro del encuadre, como veremos a continuación.

El **ENCUADRE** es el marco de nuestros planos. Al encuadrar una imagen decidimos qué dejamos dentro del encuadre y ve el público, lo que en el lenguaje audiovisual se llama **CAMPO**, y qué dejamos fuera del encuadre, **FUERA DE CAMPO**, y por lo tanto, no ve el público. En ocasiones, podemos intuir lo que queda fuera de campo. Esto sucede por ejemplo cuando un personaje mira hacia algo que no vemos dentro del encuadre. Es importante decidir qué información

queremos dar al público y por lo tanto, qué colocaremos dentro del encuadre.

Pero, además de decidir qué ve el público, es importante decidir cómo lo va a ver, es decir, la manera en la que vamos a componer nuestro plano. Existen varias reglas básicas que podemos seguir para atraer la mirada del público a una parte determinada del encuadre:

- > Debemos cuidar bien el **AIRE**, la distancia que queda entre el personaje que aparece en el plano y los bordes del marco (o del cuadro). Éste puede estar arriba, abajo o a los lados.

- > Cuando aparezca un personaje mirando hacia algún lado (porque está manteniendo una conversación con otra persona o porque mira un paisaje, por ejemplo) debemos dejar más aire en dirección hacia donde mire el personaje, como muestra la siguiente imagen.



Juan Ignacio Sánchez Lara. Flickr

- > No es aconsejable dejar mucho aire encima de las cabezas de nuestros personajes. Suele haber tendencia, sobre todo al principio, a dejar demasiado.

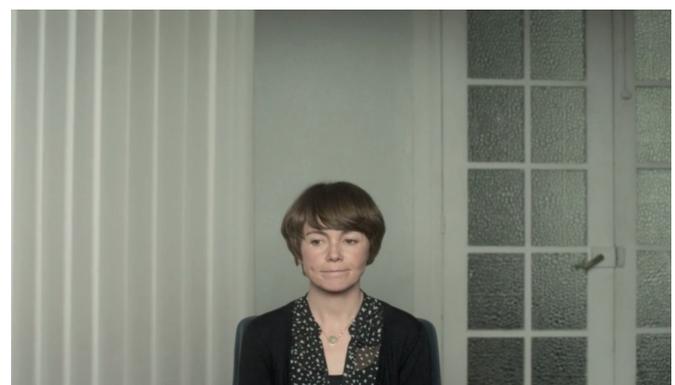


Amaia Nerekan Umaran

De todas formas, esto se puede romper para conseguir un efecto narrativo (representar soledad, alguien que deja algo atrás, tensión entre personajes...), como muestran las siguientes imágenes.



Weekend (Andrew Haigh, 2011)



Loreak (Jon Garaño & Jose María Goenaga, 2014)

Del mismo modo, la **REGLA DE LOS TERCIOS** indica cuáles son los puntos fuertes del encuadre, los lugares a los que el público dirige la mirada, y por lo tanto, el sitio donde debemos colocar los elementos más importantes. Imaginemos que dividimos el encuadre en tercios dibujando dos líneas horizontales y dos verticales. Los cuatro puntos donde se cruzan esas líneas son los puntos fuertes y constituyen los centros de interés de la imagen, por lo que es conveniente colocar en alguno de ellos los elementos que queremos resaltar.



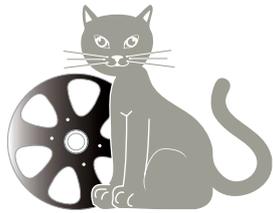
Amaia Nerekan Umaran



Aaron Huber. Unsplash

Capítulo cuatro: *La cámara*





Capítulo cuatro: La cámara

Una de las herramientas básicas con la que trabajaremos a la hora de grabar nuestra película es la cámara. Hoy en día existen multitud de opciones. Hay quien continúa grabando en celuloide, utilizando cámaras de cine; quien prefiere grabar con una cámara de video; quien opta por una cámara de fotos, que además de hacer fotografías permite grabar; e incluso hay quien utiliza la cámara del teléfono móvil.

En cualquier caso, es importante conocer el tipo de objetivo que tiene la cámara que utilizamos para saber qué posibilidades nos ofrece, ya que es en el objetivo donde se forma la imagen. Para ello, debemos tener en cuenta cuál es su distancia focal. La distancia focal es la forma que tenemos de medir el ángulo de cobertura del objetivo, es decir, el campo de visión que abarca. Llamamos distancia focal "normal" a la que produce un ángulo de cobertura similar al del ojo humano.

La distancia focal influye en el tamaño de la imagen y por ello, tomando en cuenta este criterio, la distancia focal, diferenciamos distintos tipos de objetivos, como veremos más detalladamente a continuación.

4.1. TIPOS DE OBJETIVOS

Gran Angular:

Como su propio nombre indica, se trata de un objetivo que tiene un gran ángulo de visión, bastante mayor al de la visión humana. Lo emplearemos para grabar planos generales y en todas aquellas situaciones en las que necesitemos cubrir espacios amplios y obtener la mayor profundidad posible enfocada.

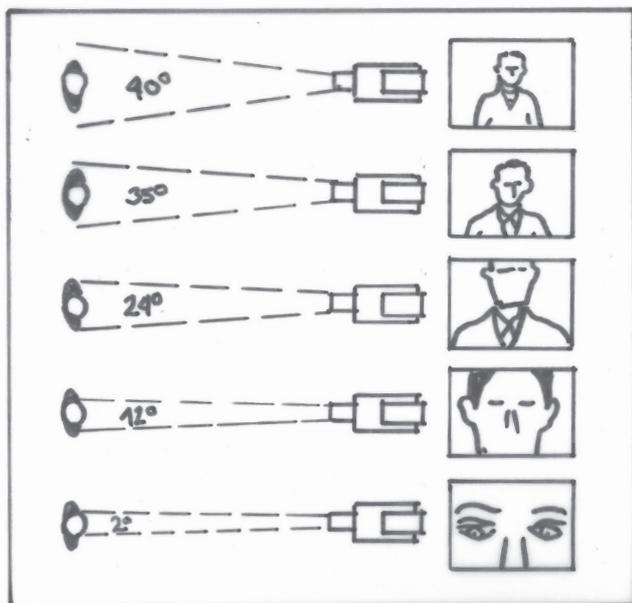


jplenio (johannes Plenio). Pixabay



ID453169. Pixabay

En cambio, si se utilizan para grabar primeros planos la imagen se distorsiona, creando retratos caricaturescos. Por lo tanto, no son adecuados para grabar primeros planos si se quiere conseguir una sensación de naturalidad.



Distancia focal



Amaia Nerekan Umaran



JussyD (Justin Dearham). Pixabay

El objetivo angular que mayor ángulo de visión abarca, 180 grados o más, es el llamado "ojo de pez". Las imágenes grabadas con un ojo de pez se ven curvas, como si estuvieran reflejadas en una esfera.



Amaia Nerekan Umaran

Objetivo Normal:

Su ángulo de cobertura es similar al del ojo humano y por ello, es el que produce una imagen más natural, más parecida a lo que estamos viendo, sin ninguna

distorsión. Su uso es aconsejable cuando deseemos un efecto de perspectiva lo más real posible. Así, en los primeros planos de personas no exagera los rasgos de la cara, no genera distorsiones de perspectiva y tampoco precisa un espacio excesivamente amplio para conseguir buenos planos generales.



Amaia Nerekan Umaran

Teleobjetivo:

El ángulo de visión que abarca es menor que el del objetivo normal (generalmente menor de 30°). Es el más adecuado para grabar objetos o personajes que están lejos, ya que consigue aumentar el tamaño de la imagen. Son muy adecuados para grabar planos cortos (planos medios, primeros planos, planos detalle, etc.), aunque, como veremos a continuación, su profundidad de campo es reducida por lo que tienen sus limitaciones a la hora de enfocar (son muy adecuados si lo que queremos es enfocar al personaje y desenfocar el fondo).



esiul. Pixabay



Amaia Nerekan Umaran

Puede que dispongamos de distintos objetivos para nuestra cámara y que los vayamos cambiando en base a nuestras necesidades, o puede que nuestra cámara tenga un objetivo *zoom*. Los objetivos *zoom* son objetivos de distancia focal variable. Resultan muy cómodos, ya que nos permiten variar la distancia focal sin necesidad de cambiar de objetivo. Cuando hacemos *zoom in* nos acercamos al personaje (T, teleobjetivo), y por el contrario cuando hacemos un *zoom out* nos alejamos del personaje (W, gran angular). Hay que evitar hacer un uso excesivo del *zoom* ya que cansa y marea al público.

4.2. ENFOQUE

Al enfocar, el objetivo se ajusta para reproducir la imagen con la mayor nitidez posible. Una imagen bien enfocada es una imagen nítida. Normalmente las cámaras ofrecen la opción de enfocar de manera automática o manual, girando el anillo de enfoque situado en el objetivo de la cámara.

Siempre que realizamos el enfoque en modo manual, es aconsejable acercarnos lo máximo posible al personaje utilizando el *zoom (zoom in)*, enfocar algún detalle, y luego abrir el plano para recuperar el encuadre.

4.3. PROFUNDIDAD DE CAMPO

En televisión lo habitual es que todo esté enfocado, mientras en cine se suele jugar más con el enfoque/desenfoque, es decir, con la profundidad de campo, el espacio que vemos totalmente nítido delante y detrás

del sujeto/objeto a grabar. Controlando la profundidad de campo podremos determinar qué partes de la escena aparecerán nítidas y cuáles desenfocados.



Amaia Nerekan Umaran

Profundidad de campo grande: cuando todo aparece enfocado.

Profundidad de campo pequeña: cuando nos interesa captar la atención del público y centrarla en un punto concreto, por ejemplo, para darle protagonismo al sujeto de un retrato, enfocamos solo al personaje y desenfocamos el fondo.



ID 12019. Pixabay

La profundidad de campo depende de tres factores:

- > **La distancia focal:** cuanto mayor sea la distancia focal del objetivo menor será la profundidad de campo. Esto quiere decir que será más fácil enfocar al personaje y desenfocar el fondo cuando utilizemos un teleobjetivo o hagamos *zoom in*. Pero si lo que queremos es enfocar toda la escena es mejor utilizar una gran angular o abrir el plano haciendo un *zoom out*.
- > **El diafragma:** cuanta menos luz dejemos pasar por el objetivo de la cámara (más cerrado esté el diafragma), mayor será la profundidad de campo, es decir, más enfocado se verá todo; y si por el contrario abrimos el diafragma dejando pasar más luz, será más fácil desenfocar el fondo y enfocar únicamente al personaje. El concepto del diafragma se explicará más detalladamente en el siguiente capítulo dedicado a la iluminación.

- > **Distancia personaje-cámara:** cuando más lejos esté situado el personaje que estamos grabando de la cámara, mayor será la profundidad de campo. Por lo tanto, si queremos desenfocar el fondo debemos acercarnos al personaje y si lo queremos todo enfocado alejarnos.

En resumen, si lo que queremos es enfocar toda la escena debemos utilizar un objetivo normal o un gran angular (o abrir el plano haciendo *zoom out*), cerrar el diafragma (dejar pasar menos cantidad de luz por el objetivo) y alejarnos del objeto o personaje que estamos grabando.

Y si por el contrario queremos enfocar solo al objeto o personaje y desenfocar el fondo, debemos utilizar un teleobjetivo (o cerrar el plano haciendo *zoom in*), abrir el diafragma y acercarnos al objeto o personaje.



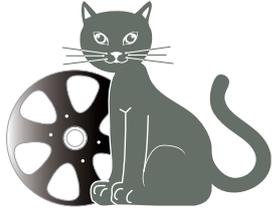
Amaia Nerekan Umaran



Lawrence Walters. Unsplash

Capítulo cinco: *La iluminación*





Capítulo cinco: La iluminación

La luz es uno de los elementos más importantes a tener en cuenta dentro del lenguaje cinematográfico. Sin luz no hay cine. Nuestros ojos se sienten atraídos por las zonas más iluminadas de la escena. Por eso, es interesante utilizar de manera creativa las variaciones de luz. Iluminar es todo un arte, no se trata únicamente de alumbrar los objetos y personajes. Iluminar es más que hacer que se vea. Gracias a la iluminación podemos crear un ambiente determinado, generar volúmenes o hacer que una imagen sea más nítida o más difusa. La luz por lo tanto funciona como elemento narrativo dentro del lenguaje audiovisual y debemos otorgarle la importancia que le corresponde.

5.1. ILUMINACIÓN NATURAL ILUMINACIÓN ARTIFICIAL

La iluminación viene determinada por las localizaciones y por las condiciones de luz que hay en las mismas. Como hemos mencionado anteriormente, una vez decidido cuáles son los lugares en los que vamos a realizar nuestras grabaciones, debemos visitar esas localizaciones para, entre otras cosas, conocer las condiciones de luz.

Existen localizaciones exteriores e interiores. Teniendo en cuenta esta variante, podemos hablar de dos tipos de iluminación:

- > **Iluminación natural:** la luz solar.
- > **Iluminación artificial:** la creada por el ser humano (la luz de una vela, una antorcha, una linterna, unos focos, etc).

La luz solar se relaciona con las localizaciones exteriores y la artificial con las interiores. Pero, el hecho de que grabemos en exteriores no implica que únicamente tengamos que utilizar iluminación natural. Lo mismo sucede cuando rodamos en interiores. En ambos casos podemos utilizar una combinación de fuentes de luz natural y artificial. Supongamos, por ejemplo, que grabamos una entrevista en una habitación en la que hay una ventana por la que entra luz natural.

Siempre podemos aprovechar esa luz y complementarla con algo de luz artificial, poniendo unos focos.

Por norma general, se suele decir que es más fácil grabar en interiores, tanto desde el punto de vista del sonido como del de la iluminación, ya que en los interiores lo controlamos todo. No dependemos de ruidos ambientales indeseados, en el caso del sonido, y de los cambios meteorológicos, en el caso de la iluminación. Volvamos a suponer que grabamos en una localización interior, en una casa. Siempre podemos dejarla totalmente a oscuras, tapando las fuentes de luz natural, las ventanas, y colocar distintos focos para crear el ambiente preciso que deseamos para nuestra película.

5.2. IRIS O DIAFRAGMA

Tanto las cámaras fotográficas como las de cine y video poseen un dispositivo que nos permite regular la cantidad de luz que dejamos pasar por el objetivo de la cámara. Este dispositivo se conoce como **IRIS** o **DIAFRAGMA**. Si abrimos el iris dejamos pasar más luz y si lo cerramos dejamos pasar menos luz.

El nivel de apertura del iris o diafragma depende de la cantidad de luz que haya en la localización en la que grabemos. De manera que, si hay mucha luz (pongamos por ejemplo que grabamos en exteriores y el día es muy soleado) debemos cerrar el iris dejando pasar menos luz por el objetivo, para que la imagen no esté sobreexpuesta o quemada (demasiado iluminada). Y si por el contrario el lugar en el que grabamos tiene poca luz (supongamos por ejemplo que grabamos en exteriores en las horas finales del día y además está nublado) abriremos el iris para dejar pasar más luz por el objetivo de la cámara y que la imagen que grabemos no sea demasiado oscura.

Existe un código, llamado **NÚMERO F**, que nos indica cómo de abierto o cerrado está el iris o diafragma. Se trata de una escala numérica que aparece en el objetivo de la cámara, tal y como muestra la siguiente imagen. Los números más bajos indican que el iris está abierto y por lo tanto deja pasar más luz; y los

números altos, por el contrario, que el iris está más cerrado y estamos deja pasar menos luz.



KoeppiK. Wikipedia commons

5.3. LUZ DURA / LUZ SUAVE

Uno de los principales problemas a la hora de iluminar adecuadamente una escena o personaje suelen ser las sombras. Acentuarlas, suavizarlas o eliminarlas no es tarea fácil. En los trabajos *amateurs* es habitual ver a personajes mal iluminados, personas entrevistadas con media cara al sol y la otra en sombra. En este apartado trataremos de dar algunas claves para conocer mejor el uso de la iluminación y el tratamiento de las sombras. Pero para ello, primero debemos hablar de la diferencia entre la luz dura y la luz suave o difusa.

La **LUZ DURA** es la producida por fuentes de iluminación de pequeño tamaño en relación con el objeto iluminado y la distancia entre la luz y el objeto. Se trata de una luz muy direccional, que se concentra en un punto o zona determinada, pone de manifiesto los contornos y las texturas, y provoca fuertes sombras. Desde el punto de vista narrativo, utilizando luz dura podemos evocar por ejemplo escenarios misteriosos, lóbregos, propicios para crear situaciones dramáticas o marcar contrastes entre zonas muy iluminadas y otras oscuras.

La **LUZ SUAVE O DIFUSA**, por el contrario, procede de grandes superficies iluminantes. Es una luz más dispersa, más uniforme, menos direccional, que disminuye el contraste y hace visible el detalle en las sombras (haciéndolas muy suaves o eliminándolas totalmente).

La distancia entre la fuente de iluminación y el objeto o personaje que queremos iluminar también in-

fluye en esto. Mientras mayor sea la distancia entre la fuente de luz y el objeto o personaje, más dura se vuelve la luz. De este modo, si lo que buscamos es marcar más las sombras, debemos alejar la fuente (el foco) del objeto o personaje; y si por el contrario nuestro objetivo es suavizarlas, debemos acercar la fuente de luz.



Luz dura



Luz suave

Para tratar de entender mejor esta diferenciación entre luz dura y luz suave veamos lo que sucede cuando grabamos en exteriores con luz natural. La luz del sol es dura a pesar de su gran tamaño, ya que al estar a una gran distancia genera sombras muy pronunciadas. En cambio, cuando el sol se esconde detrás de las nubes, la luz es menos puntual, se dispersa más, generando luz suave.

Una de las herramientas de iluminación que se utiliza mucho para suavizar las sombras producidas por el sol o cualquier otra fuente de luz dura, es el **REFLECTOR**. Existen reflectores de distintos tamaños y formas; los hay redondos, cuadrados, rectangulares, más grandes o más pequeños. Son superficies (normalmente de color blanco, aunque también hay plateados y dorados) que rebotan la luz proveniente de la

fuente de iluminación dura, para obtener una fuente de luz suave, que nos permita rellenar las sombras.

Como vemos en las siguientes imágenes, los reflectores son muy útiles cuando grabamos en exteriores. En este caso, el sol genera una luz dura que deja más de la mitad de la cara de nuestra protagonista en sombra. Es por ello que conviene usar un reflector para rebotar la luz solar y dirigir ese rebote a la parte que está en sombra, para aclarar esa zona de la cara.



Reflector



Sin reflector



Con reflector
Amaia Nerekan Umaran

Las paredes, techos o suelos blancos rebotan la luz, por lo que es importante decidir si queremos aprovecharlos dirigiendo el foco hacia ellos, en lugar de diri-

girlo hacia el sujeto, o taparlos, para evitar el efecto del rebote. Otra opción es fabricar un reflector utilizando folios, cartulinas blancas, mantas térmicas o parasoles de aluminio para el coche. Del mismo modo, con elementos negros, como telas o cartulinas, también pueden fabricarse banderas que pueden recortar las sombras o impedir que el haz de luz del foco alcance a zonas que no nos interesa iluminar.

Veamos a continuación, más consejos a tener en cuenta respecto a la iluminación y las sombras:

- > Si la luz procede de un punto cercano a la cámara, la imagen será plana, sin sombras, sin profundidad. Conforme vayamos separando el punto de luz de la cámara irán apareciendo las sombras.
- > Para que la iluminación sea “natural”, la luz debe proceder de un punto por encima del horizonte del sujeto y proyectar una sola sombra. Si iluminamos a un personaje por debajo de su mirada, produciremos sombras que nos pueden servir si lo que queremos hacer es una película de terror. En otros casos, resultarán antinaturales.
- > Debemos tener cuidado con las sombras que puedan producir el resto del equipo técnico (los cables de los micrófonos o la pértiga, por ejemplo).

5.4. TRIÁNGULO BÁSICO DE ILUMINACIÓN

Veamos ahora cómo iluminar a una persona utilizando tres fuentes de iluminación. Un esquema muy sencillo pero muy útil que podemos seguir a la hora de realizar nuestras grabaciones, es el que se conoce como **TRIÁNGULO BÁSICO DE ILUMINACIÓN**.

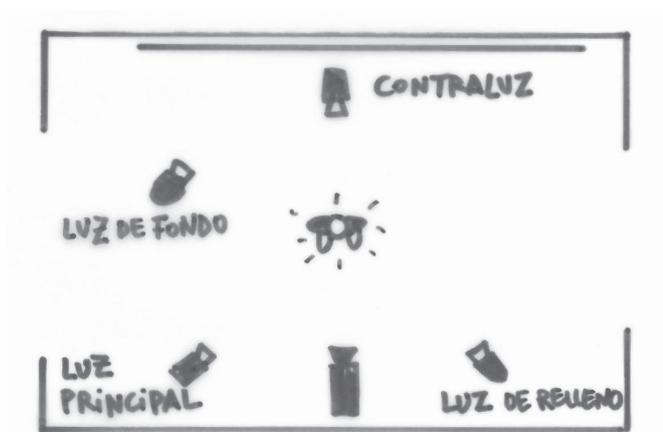
La primera fuente de luz que debemos colocar, dado que su posición determina el resto, es la que llamamos **LUZ PRINCIPAL**. La situaremos a la derecha o la izquierda de la cámara, a unos 40 grados con respecto al eje horizontal de la misma, tal y como aparece en el dibujo. Se trata de una fuente de iluminación que proporciona una luz dura que, como acabamos de ver, resalta las texturas y los contornos, pero provoca fuertes sombras. Siempre que en la escena haya una fuente de iluminación que no podamos controlar, como es el caso de la luz solar cuando grabamos en

exteriores, o una ventana si grabamos en interiores, esa será la que consideremos la luz principal.

Para suavizar, para rellenar las sombras generadas por la luz principal, justo al otro lado de la cámara, situaremos la **LUZ DE RELLENO**. Debe ser una fuente de iluminación más suave, menos intensa que la principal. Como luz de relleno siempre podemos utilizar una superficie reflectante y rebotar la luz principal (en el caso de grabar en exteriores, el reflector que hemos visto anteriormente puede servirnos para rebotar la luz solar).

Justo detrás del personaje, colocaremos la tercera fuente de iluminación, llamada **CONTRALUZ**, para separar a la persona del fondo y crear sensación de profundidad en la imagen y volumen.

Por último, debemos señalar que es conveniente iluminar aparte los fondos, para acentuar aún más la profundidad y separar los elementos de la escena.



Triángulo básico de iluminación

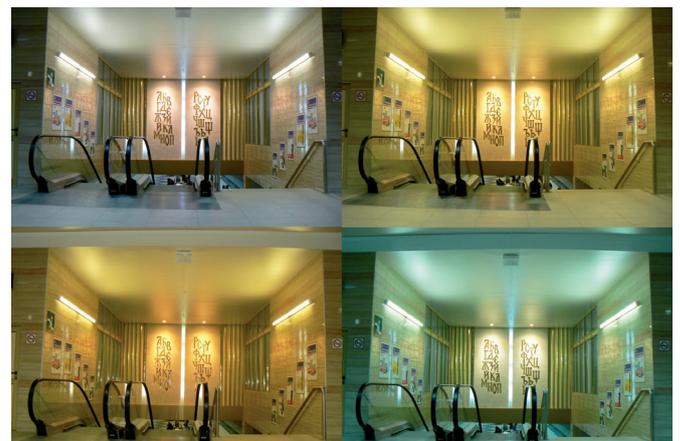
5.5. BALANCE DE BLANCOS

Independientemente de si utilizamos iluminación natural o artificial, toda fuente de luz tiene una tonalidad determinada. Los colores registrados por nuestra cá-

mara dependen de la iluminación, y la luz que tenemos en el ambiente no es siempre la misma. Puede tener una temperatura de color distinta, es decir, una tonalidad determinada: puede ser fría, tender hacia tonos azulados; o ser más cálida, tender hacia tonos amarillos, anaranjados o rojizos.

Nuestros ojos tienen la capacidad de compensar esta diferencia de colores en la luz, esta diferencia de temperatura de color, pero nuestra cámara no. Por eso hay que decirle cuál es la referencia para el blanco cada vez que cambiemos de fuente o de contexto de iluminación, de lo contrario los colores podrían registrarse de manera incorrecta.

Para ello, es necesario realizar lo que se denomina balance de blancos (lo realizaremos cada vez que nos encontramos ante nuevas condiciones de iluminación). El balance de blancos o *white balance* nos servirá para decirle a la cámara qué temperatura de color hay en la localización en la que estemos grabando, para que ella pueda establecer cuál es el color blanco, y ajustar a partir de él el resto de los tonos de la imagen. Normalmente, las cámaras nos dan opción de hacer el balance de blancos en modo automático o manual. Esta es una operación que debemos hacer siempre si lo que queremos es representar los colores tal y como los vemos en la realidad. Aunque también podemos darle a nuestra película una tonalidad concreta con fines creativos.



Spiritia. Wikimedia commons

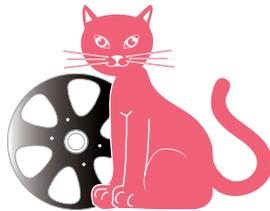


Jamison McAndie. Unsplash

Capítulo seis: *El sonido*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





Capítulo seis: El sonido

Al igual que la iluminación, el sonido en una producción audiovisual es un elemento fundamental, aunque con frecuencia es el gran olvidado. Es importante dedicarle la misma atención a la correcta captación del sonido que de la imagen. No tiene sentido grabar un bonito plano que no se oye bien.

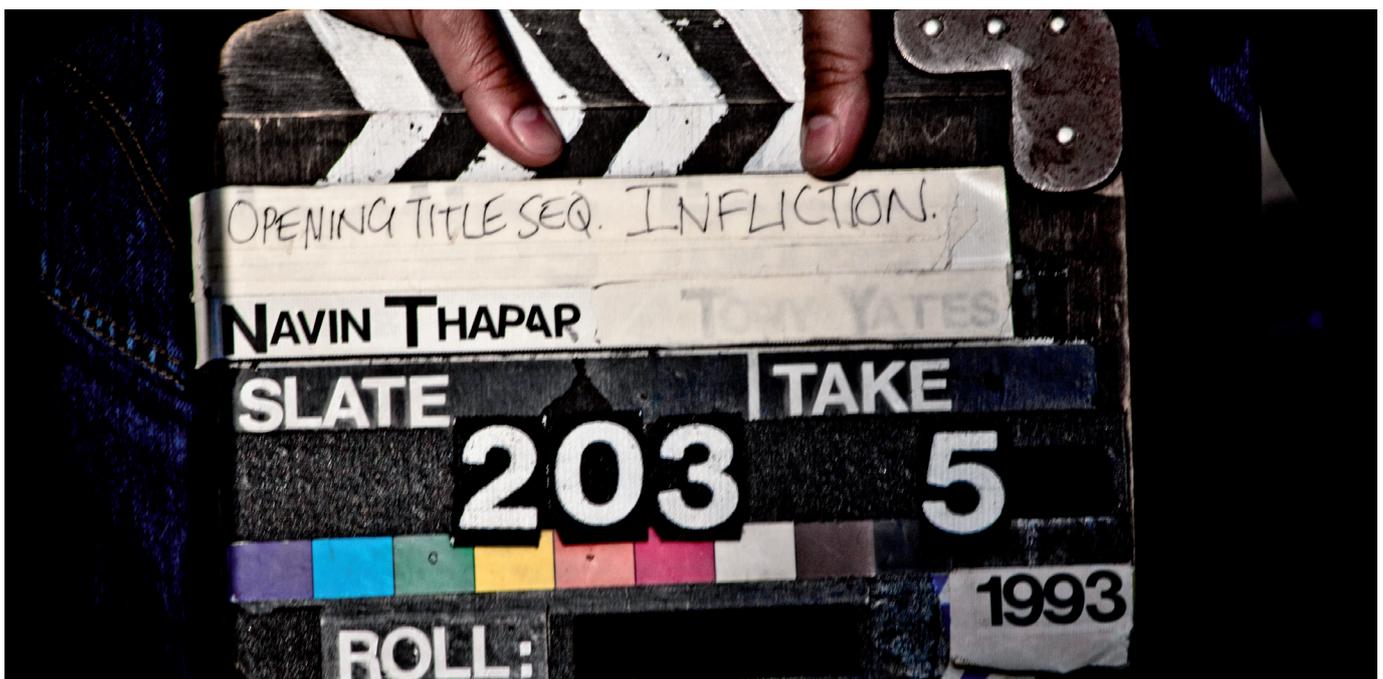
Si grabamos con una cámara de cine o vídeo el sonido puede registrarse junto con la imagen, en sincronía, porque el sonido es recogido por el propio micrófono de la cámara o por un micrófono externo conectado a la misma, y queda grabado en la misma tarjeta directamente vinculado a las imágenes. Pero si por el contrario grabamos con una cámara fotográfica o con un móvil, debemos utilizar una grabadora de audio u otro móvil aparte para registrar el sonido. En este caso, la imagen y el sonido se sincronizarán en posproducción. Es aconsejable utilizar una claqueta en el rodaje para crear un punto concreto que sea fácilmente localizable tanto en el archivo de audio, como en el de video.

Antes de comenzar a rodar, la persona encargada del sonido debe estudiar bien el guion y cada una de las

secuencias a grabar, para determinar cuáles son las necesidades en lo que a sonido se refiere.

Conocer las localizaciones es importante para saber si hay algún ruido o sonido indeseable que tengamos que solventar de cara al rodaje. Escoger los micrófonos adecuados para la grabación del sonido directo y la correcta colocación y utilización de los mismos facilitarán el posterior trabajo de posproducción de audio. Es fundamental que la persona encargada de la captación sonora lleve unos auriculares (casco) puestos durante el rodaje, para asegurarse de que el sonido entra bien y sin interferencia de ningún ruido. De no ser así, debe detener el rodaje y reanudarlo cuando se haya eliminado el ruido.

Además de editar el sonido directo, en la fase de posproducción debemos introducir la banda sonora y los efectos sonoros a nuestro proyecto. Al igual que el montaje de imagen, la mezcla de sonido ha de entenderse como un proceso creativo y no como un taller de reparación de los errores cometidos en la grabación. Existen varios programas de edición profesional de audio, *Protools* y otros libres.



Garry Knight. Flickr

6.1. TIPOS DE MICRÓFONOS

El micrófono es el primer eslabón de la cadena de la grabación del sonido. De su calidad y de su correcto uso dependerá, en gran parte, el resultado final. A la hora de rodar existen dos opciones: utilizar el micrófono de la propia cámara o hacer uso de un micrófono externo. El micrófono de la cámara suele ser más adecuado para grabar el sonido ambiente (el sonido de la propia localización). Para grabar entrevistas o conversaciones entre personajes es aconsejable utilizar alguno de estos otros micros:

1. **MICRÓFONO DE MANO:** Este micrófono suele sujetarse con la mano (o un pie de micrófono). Se utiliza para grabar reportajes o informativos, pero no es adecuado para grabar cine porque es visible en el encuadre y no resulta natural. Existen micrófonos de mano inalámbricos que nos proporcionan más libertad de movimiento.



Amaia Nerekan Umaran

2. **MICRÓFONO DE SOLAPA, LAVALIER O CORBATERO:** Es pequeño y se engancha con una pinza en la ropa del personaje. Puede ocultarse cuidando siempre que la ropa no genere ruido añadido o debilite demasiado la señal. Se utilizan mucho en informativos y reportajes a la hora de realizar entrevistas. Los hay con cable o inalámbricos.



Amaia Nerekan Umaran

Cuando son inalámbricos, a la persona entrevistada le colocaremos la cápsula del micrófono y el emisor, la petaca que va enganchada al propio micro, y tendremos especial cuidado con el pelo o con los elementos del vestuario que puedan rozarlo y producir ruidos. La otra petaca (la caja negra), conocida como receptor, la conectaremos a la cámara o al grabador de sonido.

3. **MICRÓFONO DE CAÑÓN, SEMICAÑÓN O RIFLE:** Es un tubo largo de hasta 60 cm. de longitud y 1,9 de diámetro. El micrófono va unido a un palo extensible que se conoce como pértiga. De ahí que en ocasiones llamemos al propio micrófono pértiga y a la persona que lo maneja pertiguista. Nos permite captar sonidos desde la distancia. Alrededor de la pértiga enroscaremos con cuidado el cable del micro, asegurándonos de que no queda suelto y no golpea con nada (ya que esto provoca ruidos). El propio micrófono de cañón suele ir cubierto por una carcasa gris o negra similar a la que aparece en la imagen (*zeppelin*), la cual en caso de que haga viento, se cubre con una funda de pelo sintético, un peluche, para que el viento no provoque ruidos indeseables.

El micro de cañón no se debe ver en la pantalla; es decir, no debe aparecer en el encuadre. Es muy importante que la persona encargada de manejar



Amaia Nerekan Umaran

la cámara esté muy atenta y avise al pertiguista en el caso de que el micro o su sombra aparezcan en alguna de las esquinas del encuadre, para repetir la toma.

6.2. LA DIRECCIONALIDAD DEL SONIDO

Para saber qué tipo de micrófono debemos elegir para nuestras grabaciones. También debemos entender cómo se comporta en relación a la procedencia del sonido, ya que los micrófonos están diseñados para tener un determinado ángulo de cobertura. Es lo que se conoce como direccionalidad del sonido. De este modo, realizamos la siguiente clasificación:

1. Micrófono unidireccional: tiene una mayor sensibilidad a los sonidos que llegan de frente. Lo utilizaremos cuando queramos eliminar la acústica que tenga el recinto, el sonido ambiente, los ruidos de fondo o para la captación de sonidos lejanos. Los micrófonos de cañón y algunos micrófonos de mano suelen ser direccionales. Es importante dirigirlos apuntando al lugar donde se sitúa la fuente sonora (la boca del personaje, por ejemplo).

De este modo, si estamos realizando una entrevista con un micrófono de mano, es muy importante cambiar la dirección del micro y dirigirlo hacia nuestra boca cuando realicemos la pregunta y hacia la boca de la persona entrevistada cuando ésta responda. Puede parecer una obviedad, pero muchas veces se olvida hacer el cambio o se coloca el micrófono en el centro y no capta bien el sonido.

Si hay un grupo de personas manteniendo una conversación el micrófono de mano no es el más adecuado (tendrían que pasárselo unas a otras y además no resultaría natural ya que se vería en el encuadre). En esta ocasión, es mejor utilizar el micrófono de cañón, la pértiga.

2. Micrófono bidireccional Es menos sensible a los que le llegan desde los laterales y más sensible a los sonidos que le llegan desde el frente y la parte posterior.

3. Micrófono omnidireccional: recibe prácticamente con la misma sensibilidad cualquier sonido independientemente del punto de donde proceda. Se utilizan cuando necesitamos captar el sonido de todas las direcciones. Los micrófonos corbateros, por ejemplo, suelen ser omnidireccionales. Se utilizan mucho en televisión porque le permite a la persona que lo lleva (la presentadora, por ejemplo) mover la cabeza con total libertad.

6.3. SONIDO DIRECTO Y WILD TRACKS

El sonido directo es el que se graba en el mismo momento en el que se rueda la acción con la cámara. Se puede utilizar este sonido luego en el montaje o, en el caso de no estar bien grabado, reconstruirlo posteriormente en el estudio; es decir, sustituirlo por voces dobladas en posproducción. Pero, a pesar de que cualquier ruido extraño puede obligar a repetir la toma, el sonido directo es el modo más natural de recrear el ambiente y las conversaciones entre los personajes. También es el más económico.

Como se ha dicho, es aconsejable que haya por lo menos una o dos personas encargadas de la captación del sonido. Estas personas deben preparar con antelación el equipo que van a necesitar, para lo que deben estudiar bien el guion y visitar las localizaciones, con el objetivo de identificar las posibles fuentes de ruido (ruidos de tráfico, obras, generadores, etc.) y anularlas.

En el rodaje, las personas responsables de la captación del sonido se encargarán del uso de los micrófonos y de la monitorización del sonido a través de los auriculares (cascos). No conviene delegar esta última tarea en la persona encargada del manejo de la cámara, ya que ésta debe estar concentrada en el plano. A la hora de grabar el sonido es necesario vigilar el volumen (que ningún sonido esté saturado o sea inaudible) por si se graba algún sonido no deseado que obligase a repetir la toma.

Junto con el sonido directo, debemos grabar también *wild tracks* (pista salvaje, en inglés). El *wild track* es una toma de sonido adicional que se graba en la misma localización, pero no a la vez que la acción. El sonido en este caso es registrado en el rodaje de forma

independiente a la imagen. En ocasiones, el encuadre de imagen o el movimiento de los actores o la cámara dificulta la cercanía del micrófono a la acción y por tanto un buen registro de ciertos sonidos (como pasos, ruido de cubiertos, roces de ropas...), de modo que estos se graban antes o después de grabar la propia acción, aparte de la imagen, para sincronizarlos en el montaje.

También suele denominarse *wild track* a la grabación del sonido ambiente de la propia localización que se

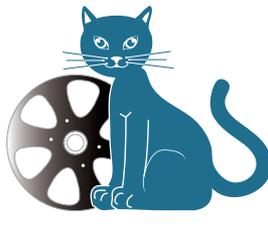
empleará en posproducción. Cuando se unen dos planos rodados en diferentes momentos en una misma localización es posible que se perciban diferencias en ese ruido de fondo entre un plano y otro. Para evitarlo, se graban en las localizaciones fragmentos largos de sonido ambiente (el sonido correspondiente a la localización) que se colocan de fondo en posproducción. Para grabar estos *wild tracks* es importante pedir antes a todo el equipo que guarde silencio.



Poh Wei Chuen. Unsplash

Capítulo siete: *El montaje*





Capítulo siete: El montaje

El montaje de nuestra película es un proceso complejo, que no se limita al hecho de editar las imágenes y los sonidos grabados durante el rodaje. Las palabras “edición” y “montaje” se usan habitualmente como sinónimos, aunque resulta más preciso utilizar la palabra “edición” cuando nos referimos al proceso mecánico, a sentarnos delante del ordenador a editar los planos grabados, y la palabra “montaje” cuando nos referimos al proceso creativo, a la serie de decisiones que debemos tomar para construir la narración. Mientras que la edición se limita a la fase de posproducción, el montaje comienza mucho antes; ya en la fase de preproducción, durante la escritura del guion y la planificación del rodaje, y en la fase de producción, en el proceso de la toma de imágenes. Hemos dicho en más de una ocasión que al grabar rompemos la cronología del guion. Por eso en el montaje debemos ordenar los planos y las secuencias que conforman nuestra película. Para ello, previamente, debemos seleccionar las tomas más adecuadas. La

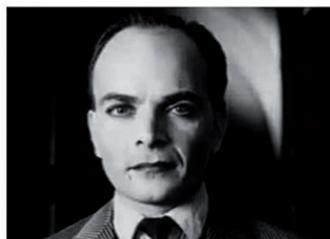
manera de ordenar los planos determina el sentido de nuestra película, de forma que si cambiamos el orden podemos llegar a cambiar el mensaje.

El “Efecto Kuleshov” es quizá el ejemplo más importante de sintaxis fílmica. El cineasta ruso Lev Kuleshov realizó en los años 20 un experimento que consistía en colocar un primer plano de un actor con una cara neutral (sin expresión alguna) seguido de tres imágenes muy distintas: un ataúd con una niña, un plato de sopa y una imagen de una mujer. Al proyectar esas tres combinaciones de planos (PP hombre+ataúd / PP hombre+ sopa / PP hombre+mujer) la audiencia relacionó los dos planos y pensó que la expresión del hombre cambiaba, de manera que al ver la niña en el ataúd el hombre sentía tristeza; al ver la sopa su expresión era de hambre; y al ver a la mujer, de deseo. Pero en realidad, el primer plano del hombre era siempre el mismo.

Hambre



Tristeza



Deseo



Efecto Kuleshov

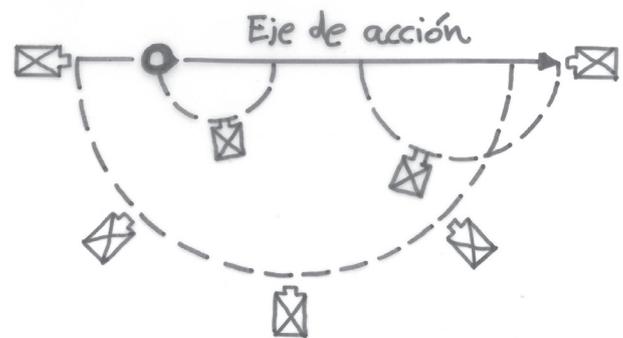
Esto confirma que, en el proceso de montaje, según cómo ordenemos las imágenes, podemos crear nuevos significados y que el público es un participante activo en el proceso de la creación de los mismos. Y es que en el montaje podemos inventar, crear espacios y tiempos inexistentes en la realidad.

7.1. RACCORD. CONTINUIDAD VISUAL

Cuando editamos ordenamos los distintos planos que, como hemos visto, no tienen por qué haber sido grabados en el mismo orden en el que aparecen en la película. Es precisamente aquí donde entra en juego el concepto del *raccord* o continuidad visual. Es fundamental que, si mostramos determinada acción fragmentada en distintos planos o puntos de vista, el público mantenga la ilusión de continuidad. Debe dar la impresión de que todo parece transcurrir en una sola toma continua, de que la acción se desarrolla de manera fluida y sin saltos perceptivos, aunque los planos hayan sido rodados en momentos distintos, puede que incluso días distintos. Para ello, no debemos cometer ningún fallo de *raccord*: no debe haber cambios en la iluminación entre un plano y otro, ni personajes que aparecen fumando un cigarrillo casi consumido que en el siguiente plano está entero, ni sonidos ambiente que desaparecen de un plano a otro cuando aparentemente seguimos en la misma localización, etc. El *raccord* es la relación de continuidad entre un plano y el siguiente y/o precedente. Existen distintos tipos de *raccord*: de miradas, de objetos, de iluminación, de sonido, etc.

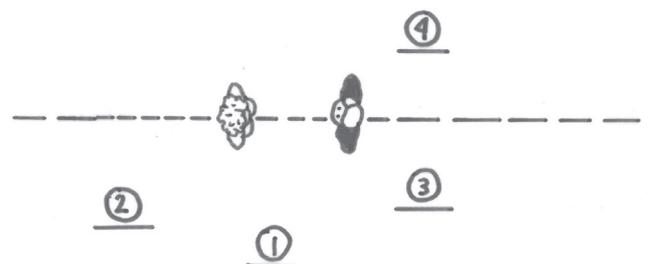
Sin duda, uno de los fallos de *raccord* que más desconcierto causa al público es el conocido como "salto de eje". Es un fallo de *raccord* muy habitual entre las personas que se inician en el mundo audiovisual. Se comete al grabar una acción fragmentada en distintos planos. Para no saltarnos el eje, debemos seguir la "Ley del semicírculo o de los 180°". Primero se delimita un eje de acción. Se llama eje de acción a la línea imaginaria que queda marcada por la acción que tiene lugar en la escena. Después, imaginamos a uno de sus lados un semicírculo, dentro del cual situaremos la cámara a la hora de grabar. Si por el contrario colocamos la cámara al otro lado del eje de acción, cuando editemos los planos no habrá continuidad entre un plano y otro.

Supongamos que tenemos una escena en la que un personaje va caminando por la calle. El eje de acción en este caso lo determina la dirección de su caminar. El eje de acción es importante porque determina en qué posiciones podemos colocar la cámara sin que las imágenes resultantes, una vez montados los planos, confundan al público. Básicamente, debemos colocarla siempre en una de las dos mitades en las que el eje de acción divide el escenario, ya que si grabamos desde el otro lado, parecerá que el personaje camina en dirección contraria.



Eje de acción

Supongamos ahora una escena en la que vemos a dos personajes manteniendo una conversación. El eje de acción en este caso viene determinado por su posición y sus miradas. Si nos saltamos el eje y grabamos un plano desde el otro lado (cámara 4) parecerá que los personajes cambian su posición. La mujer pasará de estar en la izquierda del plano, a estar en la derecha, de manera que, si editamos los dos planos seguidos (cámara 3 seguido de cámara 4, por ejemplo), el público no entenderá cómo están colocados esos personajes en la escena.



Salto de eje

En cualquier caso, nada es definitivo, ya que en ocasiones se produce un salto de eje de manera deliberada, para transmitir una sensación: confusión, peligro, un beso que descoloca, etc. Una vez más, recordamos, que las elecciones formales deben siempre ayudarnos a contar nuestra historia; forma y fondo deben ir de la mano.

7.2. EL RITMO

Una de las decisiones más importantes que tomamos cuando montamos es determinar cuál es el ritmo de nuestra película. El montaje permite articular la narrativa de la historia y darle por lo tanto un determinado ritmo. Todo dependerá de lo que queramos contar. Si estamos por ejemplo ante una secuencia donde acontece una persecución, el ritmo que buscaremos será más rápido, por lo que optaremos por ejemplo por una sucesión de planos de corta duración. Si, por el contrario, lo que estamos editando es una secuencia donde vemos el trabajo de un pastor de ovejas, buscaremos un ritmo más pausado, acorde con el tema tratado, por lo que utilizaremos menos cantidad de planos y de más larga duración.

Por un lado, debemos hablar del ritmo de cada uno de los planos, el cual depende de varios factores:

- > El movimiento de los personajes dentro del encuadre: el cual proporciona dinamismo, ritmo al plano.
- > El movimiento de cámara: mientras que los planos fijos son más lentos, los movimientos de cámara (*travellings*, panorámicas, *zooms*) proporcionan ritmo a la narración.
- > La duración del plano: cuanto más tiempo mantengamos el plano en pantalla más pausado será el ritmo, y si, por el contrario, optamos por editar una sucesión de planos muy cortos, aumentaremos el ritmo de la historia.

Pero además del ritmo de cada uno de los planos, el ritmo de nuestra película viene marcado principalmente por la construcción del espacio fílmico y sobre todo del tiempo fílmico, como veremos más detalladamente a continuación.

7.3. EL TIEMPO FÍLMICO

El tiempo cinematográfico es una construcción y rara vez coincide con el tiempo real. Nuestra historia puede durar tres días, un año... pero la vamos a contar en menos de dos horas, en el caso de los largometrajes, y en unos pocos minutos, en el caso de los cortometrajes. Y es que el cine nos permite manipular el tiempo a nuestro antojo, mediante el uso de fundidos, cámaras rápidas, lentas, etc. Incluso podemos detener el tiempo congelando la imagen. Es importante por lo tanto conocer las distintas herramientas de las que disponemos para la construcción del tiempo fílmico.

Tiempo real

Un hecho o determinada acción en la realidad tiene una duración determinada. En el cine, en cambio, ese mismo hecho puede ser representado de distintas formas.

Supongamos que un personaje tiene que hacer un viaje en autobús. Vemos como espera durante diez minutos en la estación, sube al autobús, compra el billete, se sienta y mira por la ventana a lo largo de todo el trayecto, cuya duración es de media hora. Finalmente vemos como baja del autobús. El tiempo real de esta acción es aproximadamente de 45 minutos. Pero en nuestra película no tenemos por qué mostrarlo todo minuto a minuto, podemos manipular el tiempo y que aun así el público entienda perfectamente cuál es la acción en su totalidad.

Tiempo fílmico

Como hemos dicho, el tiempo cinematográfico responde a una construcción, que no suele coincidir con el tiempo real. Un viaje en autobús de 45 minutos puede resultar muy aburrido para el público, por lo que crearemos otro tiempo fílmico más breve, de 3 minutos, como mostramos en el siguiente ejemplo:

1. Plano general del personaje esperando en la estación de autobuses.
2. Plano medio del personaje mirando el reloj de su muñeca.
3. Plano general del personaje subiendo al autobús.
4. Plano medio del personaje sentado guardando el billete en su bolsillo.

5. Primer plano del personaje de perfil mirando por la ventana.
6. Plano subjetivo del paisaje que observa pasar por la ventana.
7. Plano general del personaje en la parada, en el que vemos al autobús marcharse.

A pesar de no mostrar la acción minuto a minuto, entendemos perfectamente lo ocurrido y damos por hecho lo que sucede entre un plano y otro. El tiempo fílmico puede tener diferentes características:

Adecuación

Cuando coincide con el tiempo real.

Distensión

Cuando es más largo que el tiempo real alargado de forma subjetiva. Así damos más importancia a la acción. Para ello podemos ralentizar la imagen, es el ejemplo de la bala que vemos llegar muy poco a poco hacia el pecho del personaje; o la de una pareja despidiéndose en la estación de tren. Añade emoción o suspense a la acción.

Condensación

Cuando es más corto que el tiempo real y transcurre mucha acción en poco tiempo. Esto es propio de las películas de acción. Para que exista condensación debe haber elipsis o recurrir a la cámara rápida. Una elipsis se produce cuando suprimimos partes de la historia. Así, a pesar de no mostrar todo lo sucedido, ofrecemos datos suficientes para que el público pueda reconstruir la acción en su totalidad y dar por sucedidos todos los fragmentos que hemos decidido omitir. Una situación de elipsis muy habitual en las películas es el paso de estación, cuando pasamos del invierno a la primavera, por ejemplo.

Simultaneidad

Alternancia de dos o más acciones, que tienen en común un mismo tiempo, espacio o motivación. Esto sucede por lo tanto cuando paralelamente se desarrollan varias acciones que se van intercalando gracias al montaje. Pueden que esas acciones se entrecrucen

en uno o varios puntos de la línea dramática (lo que se denomina montaje alterno) o no (montaje en paralelo).

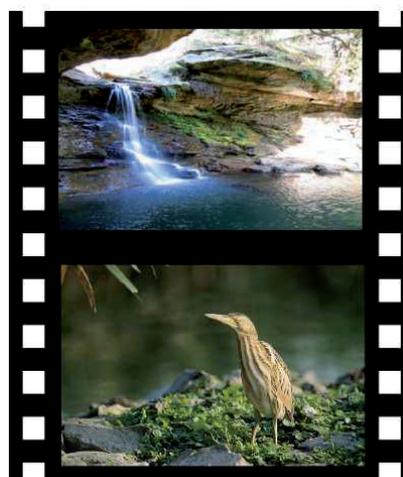
Saltos en el tiempo

Las películas pueden mostrarnos un tiempo lineal, donde los acontecimientos se suceden de forma cronológica (principio, nudo y desenlace) o, por el contrario, pueden dar saltos en el tiempo hacia atrás, lo que se conoce como *flash back* (introducir en la línea narrativa acontecimientos o acciones que ocurrieron en el pasado), o hacia delante, a lo que llamamos *flash forward* (acontecimientos o acciones que ocurrirán en el futuro). Los saltos en el tiempo son un recurso muy utilizado en el cine, ya que ofrecen muchas posibilidades narrativas. Pongamos como ejemplo una película que empieza con el personaje que acaba de sufrir un naufragio. Da un salto hacia atrás en el tiempo y a continuación va explicando cómo se llegó a esa situación.

7.4. TIPOS DE TRANSICIONES

Llamamos transición a la manera de pasar de un plano a otro. Existen distintos tipos de transiciones:

1. **Corte:** sustitución de una imagen por otra. Es la forma de paso más elemental y también la más utilizada. Puede resultar brusco si se utiliza para reflejar un cambio importante de tiempo o espacio. En ese caso es habitual el fundido. Es la que utilizaremos siempre que queramos pasar de un plano a otro dentro de una escena.



Corte. Anónima. Wikipedia

- 2. **Fundido:** desvanecimiento progresivo de la imagen hasta dejar la pantalla en un solo color (normalmente negro) o el proceso contrario, es decir, que la pantalla esté en negro y vaya apareciendo la imagen poco a poco. Es algo similar a lo que sucede cuando cerramos los ojos o cuando los abrimos. Esta transición es muy útil para separar secuencias entre sí y sirve para indicar un cambio importante en la acción. Normalmente se utiliza para expresar el paso del tiempo. Es similar a un cambio de capítulo en un libro.
- 3. **Encadenado:** sustitución de un plano por otro, mediante la sobreimpresión momentánea de una imagen sobre otra precedente, de modo que la imagen desaparece poco a poco mientras va apareciendo la siguiente. Es un modo de transición mucho menos brusco que el corte y tiene, generalmente, el objeto de señalar un paso de tiempo

o lugar. También se emplea (sobre todo en televisión) para pasar de un plano a otro de forma suave.

- 4. **Cortinillas y efectos digitales:** son sustituciones de una imagen por otra mediante deslizamientos progresivos de formas diversas u otro efecto visual. El uso de las cortinillas está muy ligado a la moda. Hay épocas en las que las cortinillas han estado más de moda y por lo tanto han sido más utilizadas y épocas en las que menos. Existen cortinillas horizontales, verticales, circulares, de estrella, etc.

Como hemos comentado la transición más utilizada es el corte, ya que un exceso de otro tipo de transiciones, como fundidos y encadenados, pueden ralentizar la acción y restar fluidez a la narración.



Fundido a negro

Anónimas. Wikipedia



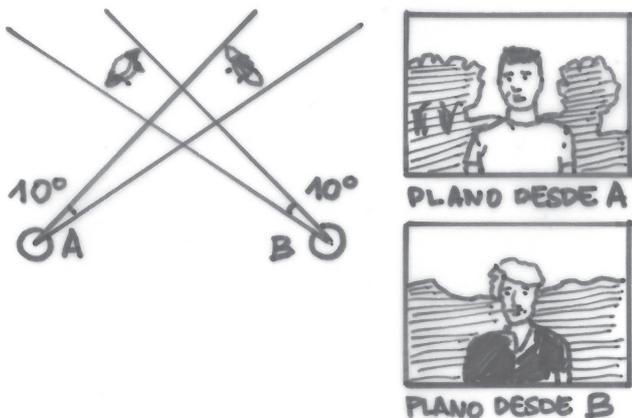
Encadenado



Cortinilla

Es conveniente que en ocasiones los cortes de la imagen no coincidan con los cortes del sonido, en especial cuando hay diálogos. Es lo que en edición se conoce como encabalgamiento, que se escuche el audio unos segundos antes de que aparezca la imagen correspondiente (*J cut*), o que siga sonando el audio de un plano durante unos segundos cuando entra el siguiente (*L cut*). Los encabalgamientos se utilizan mucho en cine para darle más fluidez al montaje. De esta manera, se evita que el ritmo del diálogo se repita en el ritmo de la imagen.

Para rodar diálogos una de las fórmulas de edición más utilizada es la que se conoce como plano contra plano. Primero rueda al personaje A durante todo el diálogo, y luego al personaje B, a lo largo de la misma escena. En el montaje se intercalan el plano A y el B, editamos por lo tanto plano contra plano, encabalgando el sonido.



Plano contraplano

Para que el rodaje o la grabación sean efectivos tiene que haber una previsión de cómo será el montaje.

Son muchos los consejos a tener en cuenta a la hora de editar, a continuación resumimos alguno de ellos:

- > A la hora de cortar o cambiar de plano debemos respetar el movimiento interno del mismo. Es decir, el movimiento de los personajes que caminan no puede cortarse a mitad de plano, sino al prin-

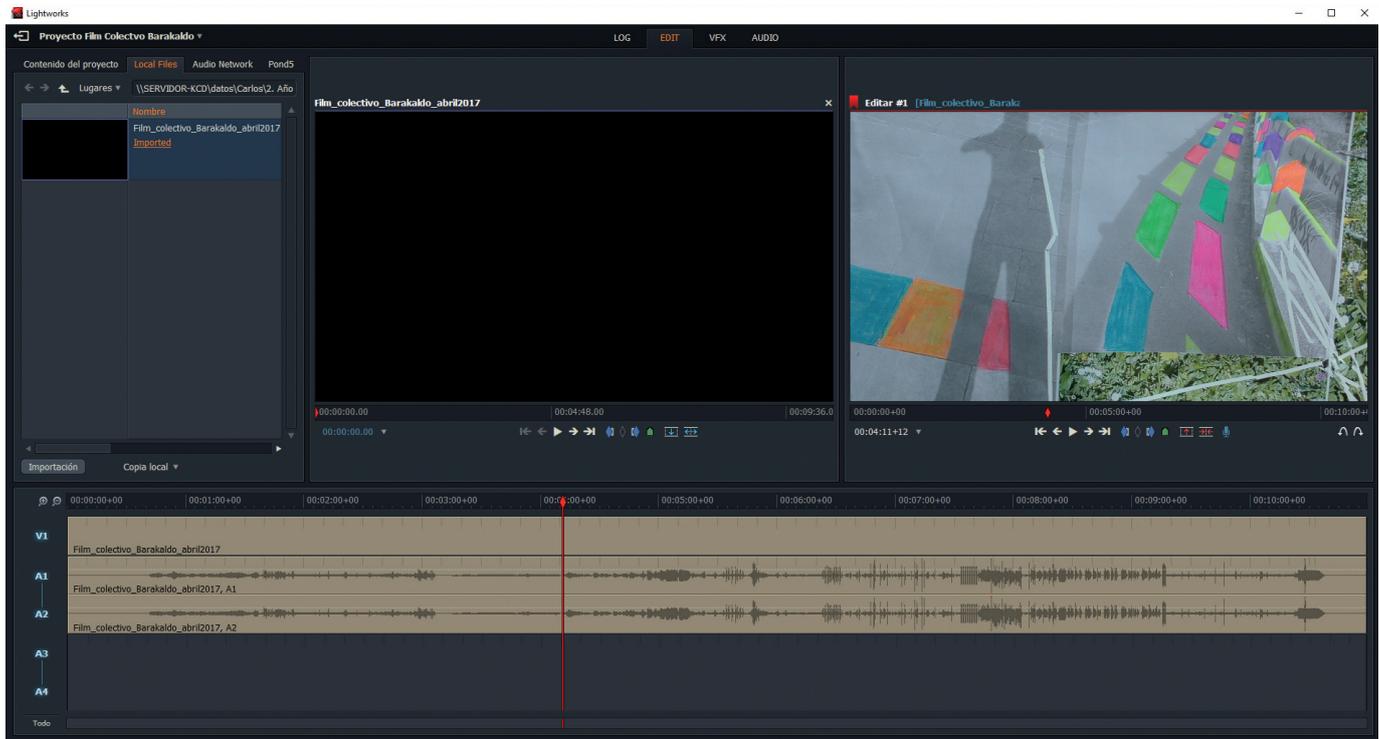
cipio o al final del movimiento, a no ser que encadenemos con el mismo movimiento en el plano siguiente.

- > Nunca debe cortarse un movimiento secundario. Pongamos que en una entrevista pasa una bicicleta por detrás de la persona entrevistada, no deberíamos cortar hasta que salga de plano.
- > Cuando se sigue un movimiento fraccionado en planos, si alguien o algo sale de cuadro, en el siguiente plano debe entrar.
- > Debería hacerse un cambio gradual de planos normalmente no se debe ir de un plano general (PG) a un primer plano (PP), sino que se pasa por un plano intermedio, un plano medio, por ejemplo.
- > Entre un plano y el siguiente debería haber una diferencia de al menos 30 grados entre tales puntos de vista.

7.5. EL PROCESO DE EDICIÓN

Una vez finalizado el rodaje, nos encontraremos con una cantidad considerable de minutos o incluso horas grabadas. La edición es un proceso definido que evita muchos errores y ayuda a maximizar el tiempo disponible. A continuación, describiremos brevemente los pasos que debemos seguir en el proceso de edición de nuestra película:

- 1. Visionar todo el material grabado:** Es fundamental conocer bien el material del que disponemos para hacer nuestra película. Es aconsejable durante el rodaje ir haciendo partes de grabación, donde se especifique cuáles son las tomas buenas y cuáles son las tomas malas (en las que, por ejemplo, el personaje se confunde y dice mal su diálogo) y las especificidades de las mismas (anotaciones concretas respecto al sonido, por ejemplo). Dichos partes de grabación son muy útiles a la hora de visionar y clasificar el material grabado. De todas maneras, conviene hacer un repaso antes de iniciar la edición, o realizar este registro si no se ha hecho ya.
- 2. Nombrar y ordenar el material:** Debemos nombrar cada uno de los planos. Conviene ser claros y concisos, por ejemplo: PLANO GENERAL DE ANA



Interface del programa de edición *Lightworks*

BAJANDO LAS ESCALERAS. Realizaremos de este modo una clasificación para facilitar la posterior edición del material, dejando aparte todas las tomas falsas que no vayamos a utilizar.

3. **Pensar en la estructura de nuestra historia:** En este punto hay grandes diferencias entre la ficción y el documental. Si lo que tenemos entre manos es una película de ficción, bien sea un cortometraje o un largometraje, debemos ordenar las secuencias siguiendo el orden establecido en el guion literario. En el caso de un documental, como hemos mencionado en más de una ocasión, no hay un guion cerrado, si no que lo vamos construyendo a lo largo de todo el proceso de producción. De hecho, es en este momento, cuando hemos visionado todo lo que tenemos filmado, cuando acabamos de estructurar y dar forma a nuestro guion, por lo que este punto nos llevará bastante más tiempo si hacemos un documental.
4. **Editar el material:** Una vez definida la estructura, pasaremos a la unión de los planos, a la edición de las imágenes y los sonidos que conforman nuestra historia. Primero se suele trabajar la imagen

y posteriormente se realiza la posproducción del sonido.

5. **Exportar nuestra película:** Por último, exportaremos nuestro proyecto, de manera que generaremos un archivo que podemos subir directamente a Internet (*Youtube, Vimeo*, etc.) o guardar en algún otro soporte (*pendrive, disco duro, DVD*, etc.).

7.6. LOS CRÉDITOS

Una película, sea del estilo que sea, no acaba hasta que el último crédito aparece en pantalla. Lo mismo pasa en el proceso para crear la obra, hasta que no se incluyan los créditos no estará completa. Es importante reconocer el trabajo realizado por todas las personas que han participado en la creación de la película. También suele ser el punto en el que se le agradece su apoyo a la gente que, aunque no sea parte del equipo, ha hecho posible, de una manera u otra, que la película se haya completado. Es posible añadir información adicional (localizaciones de grabación, los nombres de las piezas musicales compuestas para la obra, un mensaje asegurando que ningún animal ha sido dañado en la producción de la película...).

También merece la pena mencionar que los créditos son, en muchas películas, una manera de expresión artística. Aunque la primera imagen que nos viene a la cabeza sea la de las letras blancas que ascienden en pantalla sobre un fondo negro, no hay por qué limitarse a eso. Hay muchas maneras de alejarse de ese modelo tradicional: utilizando una secuencia de animación, incorporando ilustraciones, haciendo que las letras aparezcan en la realidad de la película (escritas en la arena, un grafiti en la pared, una señal de tráfico...). Pero lo importante es que se mantenga una coherencia tanto temática como tonal con la película. Incluso si elegimos no alejarnos de las letras blancas sobre fondo negro, sigue siendo importante valorar la tipografía que se utilizará para mantener dicha coherencia.

Lo mismo se puede decir sobre el sonido de los créditos. Lo más habitual suele ser incorporar música y, aunque se puede jugar con la ironía, se debe tener claro por qué se ha escogido la canción en concreto y lo que se pretende expresar con esta. En películas en las que la temática es muy dura suele ser más habitual la ausencia de música en los créditos, ya que se considera que al añadir una canción se puede caer en la frivolidad. Por supuesto, el sonido que se escucha durante los créditos no tiene por qué ser música (puede ser el sonido del mar, tráfico, un bebé que llora, explosiones en la distancia...). En resumen, las opciones son infinitas, pero la persona que ha realizado la película debe tener muy claro el razonamiento detrás de su elección.



Festival Internacional de Cine Invisible "Film Sozialak" de Bilbao

Capítulo ocho: *Exhibición
y distribución*



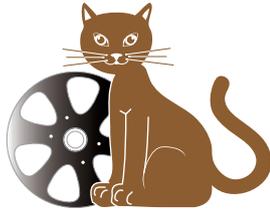
ikasleen

K L A K E T A K

www.kcd-ongd.org



**SAKELEKO TELEFONOAREN BIDEZ GAUZATURIKO
ERALDAKETA SOZIALERAKO KOMUNIKAZIO TAILERRA
TALLER DE COMUNICACIÓN PARA LA
TRANSFORMACIÓN SOCIAL CON TELÉFONOS MÓVILES**



Capítulo ocho: Exhibición y distribución

Las películas se hacen siempre para que alguien las vea. La distribución y exhibición de nuestra obra es tan clave como las fases anteriores. Todo dependerá del tipo de película que hayamos hecho (ficción o documental, cortometraje o largometraje) y de cuál sea nuestro objetivo estratégico planteado al inicio del proceso, lo que habrá determinado nuestros foros: salas de cine, televisión, festivales temáticos u otros, cine en la calle, en una comunidad concreta, etc.

Para estrenar la película en las salas de cine, una empresa distribuidora se debe encargar de la comercialización de nuestra película. Como se trata de un paso que involucra a un agente externo, es necesario evaluar si es posible y necesario al comienzo del proceso, para que la estrategia lleve al objetivo previsto.

Otra posibilidad es enviar la película a festivales de cine. Hay todo tipo de festivales: internacionales, estatales, locales, de largometrajes, cortometrajes, ani-

mación, temáticos, etc. Esta es una opción especialmente interesante para los cortometrajes, ya que no suelen tener cabida ni en el cine, ni en la televisión.

La gran red virtual permite también opciones de costes muy reducidos para distribuir nuestra obra, aunque esto no significa que no se requiera de un trabajo de difusión e incidencia para hacerlo efectivo. No basta con subir el vídeo a *Youtube* o *Vimeo*. En estos casos, puede ser estratégico empezar la difusión incluso en la fase de preproducción. Se trata de ir "haciendo ruido" -hablando del proyecto, sus etapas, su desarrollo- para que nuestro público objetivo lo conozca. Podemos por ejemplo crear una web, hablar de nuestra película en las redes sociales, hacer un *making of*, un *teaser* o pequeña pieza audiovisual que sirva de anticipo y genere intriga respecto a lo que vamos a hacer, escribir un blog de rodaje, etc.), para que cuando subamos nuestro trabajo a Internet a la gente ya le suene y tenga ganas de verlo.

Glosario





GARAPEN
IRAUNKORRERAKO



HELBURUAK

1 POBREZIA
DESAGERTZEA



FIN DE LA POBREZA

2 GOSERIK
EZIZATEA



HAMBRE CERO

3 OSASUNA ETA
ONGIZATEA



SALUD Y BIENESTAR

4 KALITATE ONEKO
HEZKUNTZA



EDUCACIÓN DE CALIDAD

5 GENERO-
BERDINTASUNA



IGUALDAD DE GÉNERO

6 EDATEKO URA
ETA SANEAMENDUA



AGUA LIMPIA
Y SANEAMIENTO

7 ENERGIA
ESKURAGARRI ETA
EZ-KUTSATZAILEA



ENERGÍA ASEQUIBLE
Y NO CONTAMINANTE

8 LAN DUINA ETA
HAZKUNDE
EKONOMIKOA



TRABAJO DECENTE Y
CRECIMIENTO ECONÓMICO

9 INDUSTRIAL
BERRIKUNTZA ETA
AZPIEGITURA



INDUSTRIA, INNOVACIÓN E
INFRAESTRUCTURA

10 DESBERDINTASUNAK
MURRITZEA



REDUCCIÓN DE LAS
DESIGUALDADES

11 HIRI ETA
KOMUNITATE
IRAUNKORRAK



CIUDADES Y COMUNIDADES
SOSTENIBLES

12 EKOIZPEN ETA
KONTSUMO
ARDURATSUA



PRODUCCIÓN Y CONSUMO
RESPONSABLES

13 KLIMA BABESTEKO
EKINTZA



ACCIÓN POR EL CLIMA

14 URETAKO
BIZITZA



VIDA SUBMARINA

15 LEHORREKO
BIZITZA



VIDA DE ECOSISTEMAS
TERRESTRES

16 BAKEA, JUSTIZIA
ETA INSTITUZIO
SENDOAK



PAZ, JUSTICIA
E INSTITUCIONES SÓLIDAS

17 ITUNAK
HELBURUAK
LORTZEKO



ALIANZAS PARA
LOGRAR LOS OBJETIVOS



**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**

KCD
Kultura Communication Desarrollo
ONGD
ONDURA PUBLIKOKO ELKARTEA - ENTIDAD DE UTILIDAD PÚBLICA
www.kcd-ongd.org

**CINE
INVISIBLE**
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO

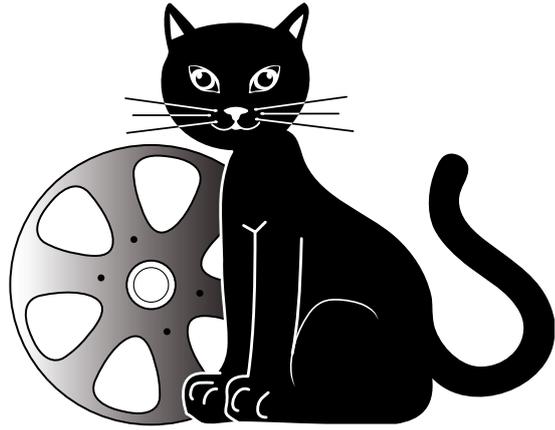




Para hablar del proceso de creación de una película, conviene aclarar ciertos términos relacionados con la cinematografía, que facilitan la comprensión de este manual.

Los primeros tienen relación con la división del tiempo en la narración audiovisual:

- > **Toma:** es la parte de la acción filmada entre dos paradas consecutivas de la cámara. La toma comienza por lo tanto cuando la persona encargada de dirigir la película dice "acción" (pulsamos REC y comenzamos a filmar) y termina cuando dice "corten", ordenando detener la grabación.
 - > **Plano:** es la unidad narrativa más pequeña pero significativa del lenguaje audiovisual. Es la porción de película que discurre entre dos cortes de montaje. Cada cambio de plano supone también un cambio de punto de vista. El plano suele ser el resultado de escoger en montaje únicamente la parte válida de la toma, recortando por lo general el inicio y el final.
 - > **Escena:** es una unidad de acción, delimitada por el espacio y el tiempo. Filmada en un mismo ambiente o escenario. Puede tener sentido completo, aunque lo más frecuente es que no lo tenga. De este modo, cambiaremos de escena cuando la acción se traslade a otra localización, o cuando el tiempo avance o retroceda, aunque permanezcamos en el mismo lugar. En el guion, las escenas se enumeran para facilitar la fase de producción.
 - > **Secuencia:** conjunto de escenas que conforman una unidad dramática. También podemos definirla como una serie de escenas vinculadas entre sí por una misma idea. Al contrario que sucede con la escena, la secuencia sí que tiene sentido como unidad independiente y está dotada de un principio con un final.
- Por otro lado, y dado que las películas son por lo general el resultado de un trabajo en equipo, conviene definir, aunque sea a grandes rasgos, los distintos puestos de trabajo y funciones que deben asumir cada una de las personas o grupo de personas a la hora de hacer una película:
- > **Dirección:** máxima responsable de la película. En cine decir "realizador/a" es lo mismo que decir "director/a", pero no ocurre lo mismo en televisión, donde se diferencian estas dos figuras. La persona encargada de dirigir la película debe trasladar a imágenes lo escrito por el o la guionista, por lo que debe realizar el guion técnico y el *storyboard*. Tomará decisiones respecto a la tipología de planos, movimientos de cámara, composición, etc.
 - > **Producción:** encargada de buscar financiación, de gestionar el presupuesto y de conseguir todas las herramientas y medios necesarios para la realización de nuestro proyecto cinematográfico: contratación del personal técnico y artístico, gestión de los posibles permisos de grabación, etc.
 - > **Guión:** responsable de la confección del guión que soporta la historia que queremos contar.
 - > **Cámara:** encargada de la toma de las imágenes. Para ello, mueve, encuadra y enfoca la cámara siguiendo las instrucciones de la dirección.
 - > **Sonido:** encargada de la captación del sonido. Se asegura de la correcta entrada del audio y maneja los micrófonos.
 - > **Iluminación:** encargada de la colocación de las fuentes de luz y la creación de los ambientes luminosos.
 - > **Script:** responsable de mantener la continuidad visual y de que no se produzca durante el rodaje ningún fallo de raccord, trabajo imprescindible en proyectos donde se requiere una planificación rigurosa, como las películas de ficción o series de televisión.
 - > **Otros:** escenografía, maquillaje, vestuario, peluquería y otros



CINE

INVISIBLE

**FESTIVAL INTERNACIONAL
"FILM SOZIALAK" BILBAO**