

ikasleen

K L A K E T A K



**TALLER DE COMUNICACIÓN PARA LA
TRANSFORMACIÓN SOCIAL CON TELÉFONOS MÓVILES**





Kultura Communication Desarrollo
ONGD
INURRA PUBLIKOKO ELKARTEA - ENTIDAD DE UTILIDAD PÚBLICA

KCD ONGD

Beurko Viejo 3 - 38. pabilioia - 12. bulegoa
PK 48902 - Barakaldo - Bizkaia

Delegación en Bilbao

Calle Artasamina 5, 4ºA
CP 48007 - Bilbao - Bizkaia

Contacto

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

CIF: G95550943

Autor: Gorka López Arantzamendi

Coordinación del trabajo: Greta Frankenfeld

Edita: Kultura Communication Desarrollo KCD ONGD

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

Agradecimientos: Aitor Arberas, Berezi Fernández, Garazi Larrea, Mainer Leturiaga, Irati Suaga.

Traducción al euskera: Itzulnet itzulpen zerbitzua

Diseño: Gorka López Arantzamendi

Babesleak:



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

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

Índice

Lenguaje audiovisual	»	pág. 4
Idea	»	pág. 4
Estructura de la ficción o documental	»	pág. 4
Tipos de plano	»	pág. 6
Escribir la escena	»	pág. 8
Movimientos de cámara	»	pág. 11
Composición de plano	»	pág. 11
La ley del eje	»	pág. 13
Iluminación	»	pág. 14
Sonido	»	pág. 15
Música	»	pág. 15
Montaje	»	pág. 15
Guía para edición básica utilizando Lightworks	»	pág. 17
Crear un proyecto	»	pág. 17
Crear una nueva secuencia	»	pág. 18
Importar archivos	»	pág. 18
Presentación del espacio de trabajo	»	pág. 19
Introducir archivos a la línea de tiempo	»	pág. 20
Dividir un clip en la línea de tiempo	»	pág. 20
Borrar un clip de la línea de tiempo	»	pág. 21
Alargar y acortar clips en la línea de tiempo	»	pág. 21
Incluir efectos (blanco y negro, transiciones, texto ...)	»	pág. 22
Controles para modificar texto	»	pág. 23
Añadir pistas de video/audio	»	pág. 23
Audios: música, narraciones ...	»	pág. 24
Exportar un vídeo y guardar un proyecto	»	pág. 25



LENGUAJE AUDIOVISUAL

IDEA

La realización de un corto empieza con una idea, lo primero que hay que elegir es de qué tratará el video. Para esto hay dos conceptos que conviene tener claros: TESIS y TRAMA.

- **TESIS:** Esto hace referencia al mensaje concreto, posicionamiento incluido, que transmite el video. Hace referencia a conceptos abstractos.
- **TRAMA:** Esto se refiere a lo que cuenta el video en un nivel más evidente. Es decir, lo que suele contar la sinopsis de una película o documental.

Es aconsejable que la persona, o grupo que vaya a hacer el video elija una TESIS que resulte interesante. Hacer un video requiere tiempo y esfuerzo, por lo que cuanto más les apasione el tema a las personas realizadoras, más gratificante y disfrutable será el proceso.

- Una persona podría hacer un video que trata sobre desarrollo sostenible, interculturalidad, equidad de género etc. Todas son cuestiones de las que merece la pena hablar, pero a la hora de elegir sobre qué hacer el video, conviene centrarse en la que más interesante resulte a nivel personal. Por ejemplo, la equidad de género. De todas formas, esto aun no incluye un posicionamiento o mensaje concreto. Decir que un cortometraje tratará “la equidad de género” no aclara si hablará a favor, en contra, o qué factor tomará en cuenta a la hora de posicionarse. Una tesis basada en la equidad de género podría ser, “*el machismo, aún surgiendo de un supuesto sentimiento de protección, no es aceptable*”.

Es importante reflexionar sobre la TRAMA que se escoge para trabajar una determinada TESIS. De este modo nos aseguramos de estar contando nuestra versión de la historia y no la que nos ha llegado por otras vías. La tesis mencionada se puede desarrollar de infinitas maneras: podría ser la historia de un marido que asusta a su mujer para que no salga de noche, o una mujer que denuncia a su novio porque la sigue por la calle... A la hora de elegir la TRAMA es aconsejable buscar algo que resulte cercano y cotidiano. Al poder imaginarse en esa situación con más facilidad, se enriquece el video con sentimientos y matices. La persona realizadora podrá elegir una trama que no le resulte cotidiana, pero en ese caso debe documentarse, para evitar caer en estereotipos. Un ejemplo de trama relacionado a la tesis mencionada anteriormente sería el siguiente:

- *Malen (17 años) está en un bar con las amigas y recibe una llamada de su madre y su padre: la han localizado con el móvil y la están esperando fuera del bar. Avisa a su hermano menor (que*

está allí con sus amigos) y este se sorprende. Malen y su hermano salen del bar. El padre le está esperando fuera pero le dice al hermano de Malen que él no se ha saltado la hora de volver, y que se vaya tranquilo.

Malen se monta en el coche de mala gana. Se niega a ponerse el cinturón, por lo que la madre, con enfado, no arranca el coche (refuerza la idea de protección). Empiezan a discutir. Como el único argumento que pueden mantener es el de querer protegerla, al final acceden a que se quede más si en vez de estar con sus amigas, se queda con su hermano menor (que cuidará de ella).

Malen sale del coche y este arranca. Se ve que en el asiento trasero del coche se ha quedado el móvil de Malen. Dando a entender que no cumplirá lo acordado y que esta vez no podrán localizarla.

No hay un orden concreto a la hora de pensar en estos dos elementos, TESIS y TRAMA, lo importante es tenerlos claros al escribir el guion.

ESTRUCTURA DE LA FICCIÓN O EL DOCUMENTAL

LA ANÉCDOTA COMO BASE DE UN CORTOMETRAJE:

A continuación, se ofrecen claves para crear un video corto, lo cual tiene algunas características diferentes a los largometrajes.

Si se trabaja una ficción es aconsejable que la historia sea anecdótica (un momento concreto).

- Recuperando el ejemplo anterior, el primer impulso podría ser mostrar como la protagonista habla de salir a la noche con sus amigas después de clase, luego va a casa y les pide salir a sus padres, luego está con sus amigas en un bar, luego se le va haciendo tarde, y luego le llaman, y sale con el hermano, y luego discuten... etc.

Si se hace de esta manera en un cortometraje, lo más probable será acabar con un video que trata varias situaciones de manera muy superficial. Por esta razón, merece la pena pensar cuál es la parte de la historia que más fuerza tiene.

- Por eso, en este caso, podría ser interesante empezar con la llamada, o con la protagonista preocupada por la hora. Cuanto más cerca del punto de conflicto central empieza, mejor.

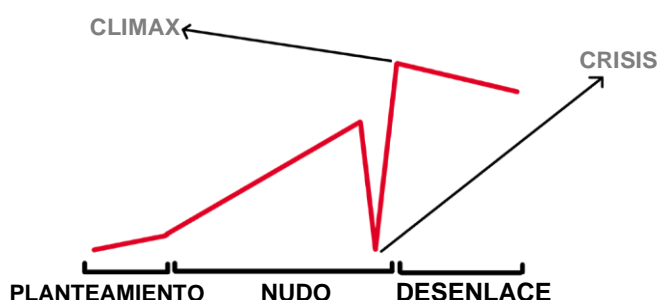
La experiencia del público no tiene que ser la misma que la de la protagonista. Si tenemos un personaje que supera una enfermedad grave no hay por

qué hacer todo el proceso junto con la protagonista. Es decir, no hace falta ver sus primeros síntomas, el día en que le diagnostican, como cada vez está más baja de fuerzas ... etc. Se puede empezar en un punto en el que la persona ya esté enferma y que el público se vaya enterando de lo que pasa por medio de detalles. Si se empieza con los acontecimientos ya en marcha se evita la sensación de que el video tarda en comenzar.

En el caso de un documental también hay que pensar cuál es la manera adecuada de sacarle el mayor provecho al tiempo. Por ejemplo, si hay tres personas que están dispuestas a hablar sobre la cuestión a tratar en el video, se puede elegir entrevistar a las personas una a una, o tal vez resulte más interesante lanzarles una pregunta y que debatan entre ellas (esto conlleva necesidades técnicas diferentes). También es posible hablar con las tres personas fuera de cámara, y centrarse en la más interesante a la hora de grabar el video, teniendo así más tiempo para profundizar en lo que cuenta. En este caso, sería un error pensar que las otras dos entrevistas son una pérdida de tiempo, ya que nutrirían a la persona realizadora y las preguntas del último serían más concretas y documentadas.

ESTRUCTURA DE 3 ACTOS:

La narración clásica se estructura en 3 actos: Planteamiento, nudo y desenlace. Esto es aplicable in-



dependientemente de la longitud del video.

1º Acto / Planteamiento:

Aquí se hace la presentación de los personajes, o al menos del personaje principal. El primer acto termina cuando se presenta el objetivo externo del personaje principal (en el ejemplo mencionado de Malen, el objetivo externo sería "volver con sus amigas"). Por esta razón, cuando antes comience el segundo acto mejor.

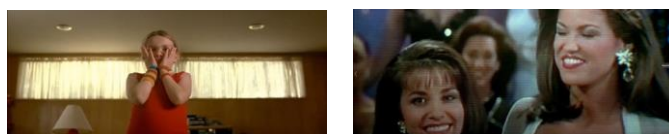
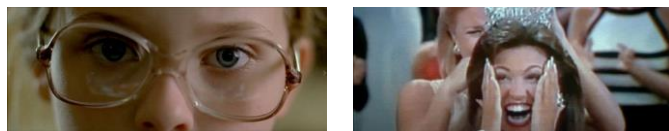
- **Presentación de Personaje:**

El público debe vivir la historia a través del personaje principal, su proceso será el que transmita la tesis del video. Por este motivo, es importante que se entienda cual es su motivación y personalidad. Aunque el primer impulso sea contar esta información por medio de una voz en off, la gracia del cine se basa en mostrar las cosas, en vez de decirlas (esto es aplicable a

todo el video, no solamente a la presentación). En una buena presentación de personaje se sabe quién es la protagonista con unos pocos planos.

Elegid bien al personaje principal. Un único personaje no puede ser todas las mujeres, ni todas las personas que sufren bullying, ni todas las personas trans. Conviene centrarse en una persona concreta. Merece mencionar que los personajes en conflicto, consigo mismos o con su entorno, resultan más interesantes.

En la película *Little Miss Sunshine* por ejemplo, presentan al personaje con unos pocos planos. Se da a entender que su deseo es ser una "miss" sin que ella diga una palabra. Además, es un personaje concreto. Se centran en la historia de esta niña de siete años, aunque se busque la empatía de gente que no pertenece a ese grupo. También se puede decir que el personaje está en conflicto. Ya que no cumple con los cánones estéticos establecidos para ser una miss.



Little Miss Sunshine, 2006

2º Acto / Nudo:

El segundo acto es el que coge la mayor parte de la historia. En este el personaje principal ya tiene un objetivo claro. El personaje debe encontrarse con obstáculos a lo largo del camino. De la unión del objetivo y los obstáculos nacerá la tensión, que debe ir en aumento mientras avanza el segundo acto. En la estructura clásica de guión suele haber un punto en el que parece que todo está perdido (la crisis). De todas formas esto suele ser una pausa para que la tensión vuelva con mayor fuerza y llegar al clímax (el punto decisivo en el cual se ve si la protagonista consigue su objetivo, o no).

3º Acto / Desenlace:

La resolución del clímax da paso al 3º acto o desenlace. Este es el momento de remarcar el cambio vivido por el personaje principal o por su entorno. Este cambio suele poner en evidencia el objetivo interno que tuvo desde el principio, pero no fue tan evidente (tal vez, ni siquiera para el personaje). En el ejemplo de Malen sería “no tolerar que la sobreprotejan por ser mujer”. Para remarcar este cambio se pueden aprovechar la primera y última imagen del video. Muchas veces se puede ver el cambio principal de la obra al fijarse en la diferencia entre el principio y el final de una pieza audiovisual (entre los planos, dialogo, música ...).



Marie Antoinette, 2006

En el caso del documental las partes a tener en cuenta son hipótesis, argumentación y conclusión.

Hipótesis:

Aquí se plantea la pregunta a la que pretende contestar el documental. No hay porque plantear la pregunta abiertamente, pero de alguna manera es aquí donde se indica cual es la valía de este documental.

Argumentación:

Esta es la parte en la que empieza a construirse la tesis del documental. Ya sea con entrevistas, con experimentos sociales, o con alguna otra técnica, esta es la parte en la que se “escuchan distintas voces”. Aunque se tiende a pensar que la persona realizadora solamente recoge información (sin influenciar el discurso), no es así. Mantiene el control por medio de sus decisiones, como, por ejemplo, cuando decide a quien entrevistar.

Conclusión:

Este es el momento en el que la tesis del documental se vuelve más evidente. Pero igual que en el planteamiento, no es necesario exponerla de manera explícita. El documental debe funcionar como un mecanismo, en el que puede que una parte aislada no transmita el mensaje con claridad, pero la totalidad del video presenta una tesis clara. Por ejemplo, una de las cosas que hace esto evidente es la cantidad de veces que personas de ideologías opuestas son entrevistadas en un mismo documental.

TIPOS DE PLANOS**¿QUÉ ES EL PLANO?**

El plano es la unidad más pequeña del lenguaje audiovisual. Es el grupo de fotogramas que se reproduce ininterrumpidamente en una obra audiovisual. Es decir, cada vez que se percibe un corte, se cambia el plano. Un plano es al lenguaje audiovisual lo que una viñeta es a un comic. Cada vez que cambiamos de “viñeta”, hay un cambio de plano.

POR ESCALA**Plano master:**

Vestido de Novia, 2014

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 entero:

Vestido de Novia, 2014

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.

Plano americano:



Vestido de Novia, 2014

Se denomina también plano 3/4. Corta al personaje aproximadamente 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.

Plano medio:



Vestido de Novia, 2014

Hay quien diferencia plano medio largo (corta al personaje aproximadamente 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).

Primer plano:



Vestido de Novia, 2014

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.

Primerísimo primer plano:



Vestido de Novia, 2014

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.

Plano detalle:



Vestido de Novia, 2014

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

POR ANGULACIÓN

Esto depende de la posición que toma la cámara respecto al personaje.

Cenital:

Moonlight, 2016

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.

Picado:

Matilda, 1997

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

Normal:

Antonia, 1995

La cámara está al nivel de los ojos del personaje.

Contrapicado:

Milk, 2008

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

Nadir:

Mustang, 2015

La cámara se sitúa justo debajo del personaje.

**ESCRIBIR LA ESCENA
IMPROVISACIÓN VS GUIÓN:**

A la hora de escribir un guion puede surgir la tentación de acordar el concepto general de la escena, sin detalle, e improvisar. Aunque es una posibilidad, aumenta el peligro de que haya fallos de raccord.

El raccord es la coherencia visual entre distintos planos y, al haber incoherencias, surge lo que se conoce como gazapos. Si se graba con una sola cámara, la escena se graba entera por cada tipo de plano y, cuando más improvisación haya, más cambios habrá de un plano a otro. Así pueden producirse fallos de raccord. En cambio, si la escena está escrita y detallada, será más fácil ensayarla y acordar unas pautas concretas (si un personaje está sentado, en qué punto de la secuencia se levanta; con qué mano coge un objeto...)

En el caso del documental, es más difícil escribir un guion detallado, especialmente si no se ha podido hablar con la gente antes de la grabación. Por ese motivo, es de vital importancia hablar con la persona antes de darle a "rec" (esto ayuda a que se sientan más cómodas) y hacer algún ensayo de la grabación, para así poder acordar unas pautas.

PLANTEAMIENTO DE UNA ESCENA:

En la ficción, cada escena debe tener una minies-structura de tres actos en sí misma (un planteamiento, un nudo y un desenlace), por lo que después de cada escena hay un cambio en la historia. Si al escribir el guion se ve que una escena se puede quitar sin que afecte a la comprensión de lo que ocurre, se debe quitar. Esto no implica que no se puedan añadir matices, pero se deben introducir en escenas que aporten algo de por sí.

Al igual que un personaje, las escenas se nutren del conflicto para despertar interés. Por esta razón, cuando diferentes personajes interactúan en una misma escena suelen tener objetivos contrapuestos. En el ejemplo de Malen, una vez que la protagonista se reúne con su madre y su padre, su objetivo (volver con sus amigas) se contrapondría con el de su madre y su padre (llevarla a casa). Si la escena se escribe con esto en mente, aunque no aparezca de manera explícita, la tensión será palpable.

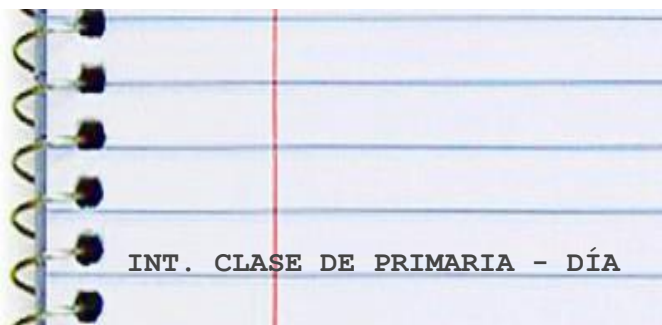
TÉCNICA DE ESCRITURA:

A la hora de escribir una escena en el guion se deben tener en cuenta los siguientes elementos. Una hoja escrita con la tipografía COURIER 12 suele equivaler a un minuto de duración.

Encabezado:

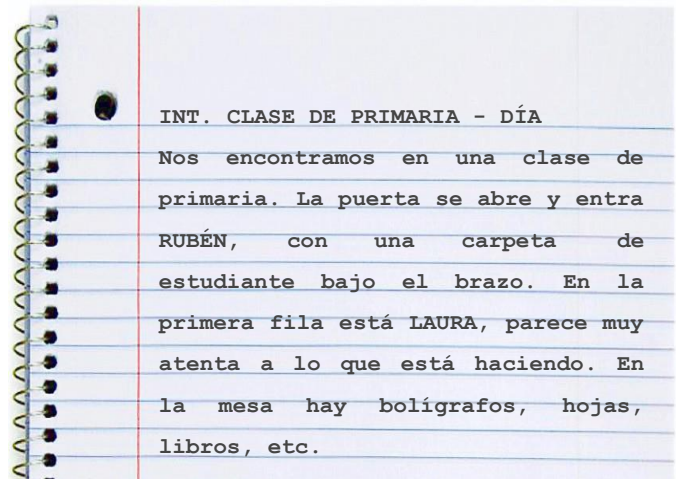
Da información sobre dónde y cuándo transcurre la acción. Consta de tres partes:

1. La abreviatura "INT." o "EXT.". Indica si la acción transcurre en espacios cerrados o espacios abiertos.
2. El lugar concreto en el que transcurre la escena.
3. La palabra "DÍA" o "NOCHE" o cualquier otra que se quiera usar para indicar el momento del día. Normalmente está relacionado con la luz.



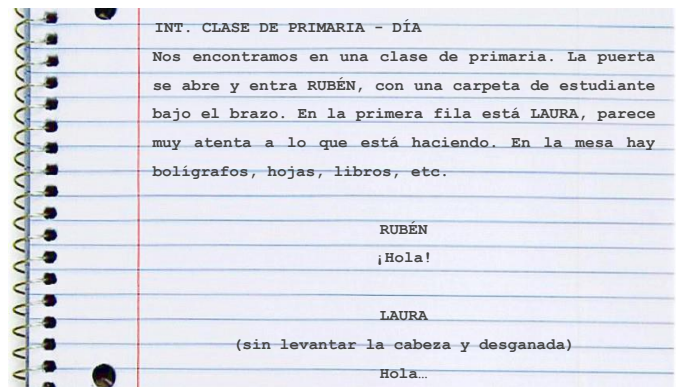
Descripción de la acción:

En ella se muestra la acción, expresada en imágenes y sonidos. Debe estar redactada de forma concisa y con los verbos en presente. Se indican los nombres de las personas que aparecen en la escena en MAYÚSCULAS, esto facilita saber quién aparece en cada escena (quien debe estar en cada momento del rodaje).



Diálogo:

Muestra las palabras pronunciadas por los personajes. Cada párrafo de diálogo deberá ir encabezado por el nombre del personaje que habla (en mayúsculas). Para informar de una acción que el personaje realiza mientras habla, o del tono con el que habla, se emplea una acotación, que escribiremos entre paréntesis. No siempre hay que escribir los diálogos de manera "correcta". Cuando se crean diálogos, es interesante pensar cómo habla cada personaje, y escribir acorde con esto. Es decir, hay que buscar la manera "adecuada" de escribir.



GUION TÉCNICO

Es el documento que hace una deconstrucción del video plano a plano. En este se indica el número de plano, seguido de la IMAGEN que muestra, la ESCALA del plano, la ANGULACIÓN. Para este proyecto también se puede utilizar como un PLAN DE RODAJE. En el cine no hace falta grabar las cosas en orden cronológico. Al tener claros los planos necesarios para contar la historia se pueden ordenar de la manera que más convenga para la grabación. A la hora de determinar esto se suelen tener en cuenta factores como la disponibilidad del reparto, las localizaciones, la luz natural ... etc. La idea es no repetir trayectos de manera innecesaria, no citar a alguien más veces que las necesarias ... etc.

Sec. 123 – Casa Rosa Elena INT.

P1 – Plano abierto sobre el interior de la sala dando se denota el destrozo. Una de los vecinos ayuda a Rosa Elena a ponerse en pie MASTER plano y dialogo sobre cadena de acciones y reacciones de la interacción entre vecinos y Rosa Elena.

Sec. 125 – Calle madrugada.

P1 – Plano abierto sobre Ernesto que termina de amarrar su bicicleta y se adentra a la casa. A través del pasillo.

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.

Sec. 152 – Casa Rosa INT.

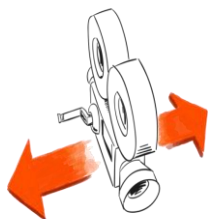
P1 – Plano abierto ligero Panning sobre Rosa Elena acostada en el sofá, descubrimos su rostro ligero till up descubriendo a Sissi. MASTER plano y dialogo correspondiente sobre esta ultima ante situación emocional de Rosa Elena.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

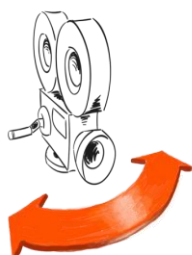
TIPOS DE MOVIMIENTOS:

Cuando hablamos de movimientos de cámara hay tres categorías principales.

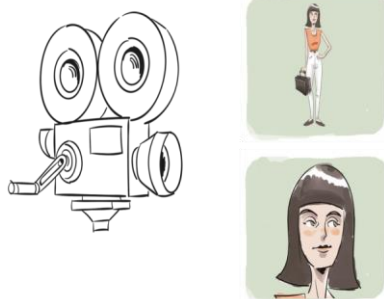
Travelling: La cámara entera se traslada.



Paneo: La cámara solo gira sobre su propio eje, ya sea de forma vertical u horizontal.



Zoom: No hay movimiento, es un efecto digital. Pero se incorpora en esta categoría por la sensación de movimiento que otorga. De todas formas, el efecto es diferente al que se consigue por medio de un travelling.



USO DE MOVIMIENTOS DE CÁMARA:

Los movimientos de camera no son meramente estéticos. Se pueden utilizar para revelar información que se ha mantenido oculta. Por ejemplo, se ve un primer plano de una alumna criticando a su profesor y al alejarse la cámara se revela que dicho profesor está detrás y ha escuchado todo.

Pero como todos los elementos anteriores, los movimientos son recursos que suman significados y sensaciones a un determinado instante. Si una persona acaba de enterarse de algo que cambia su visión del mundo, se puede mostrar esto con una cámara fija, o la cámara puede, por ejemplo, girar alrededor de la persona. No es ni mejor ni peor, simplemente conseguirán efectos diferentes.

Más allá de decidir si la cámara se mueve o no en un determinado momento también hay que valorar de qué manera lo hará. Por ejemplo, la sensación que transmite un plano en movimiento será diferente si el movimiento es estable, o si es una cámara sujeta a mano u hombro que tiembla. Habitualmente se considera que la segunda transmite un mayor grado de tensión e inestabilidad.

COMPOSICIÓN DE PLANO

Los elementos que aparecen en el plano expresan cosas diferentes dependiendo de su colocación y uso.

ELEMENTO FOCAL:

Es el elemento al que se lleva la atención de la persona que ve el video. El cerebro humano busca un punto al que llevar la atención cuando se le presenta una imagen, y si no encuentra ese punto, pierde el interés por esa imagen. Los factores que llaman la atención del ojo humano y, por lo tanto, crean un elemento focal son, entre otros: el color (contraste de temperatura de color) la luz (contraste de luces y sombras), el enfoque (contraste de partes enfocadas y desenfocadas), el movimiento (contraste de movimiento y quietud) y las figuras humanas o caras.



Color (Frios VS Calientes): Deux jours, une nuit, 2014



Contraste (Luz VS Sombra): Deux jours, une nuit, 2014



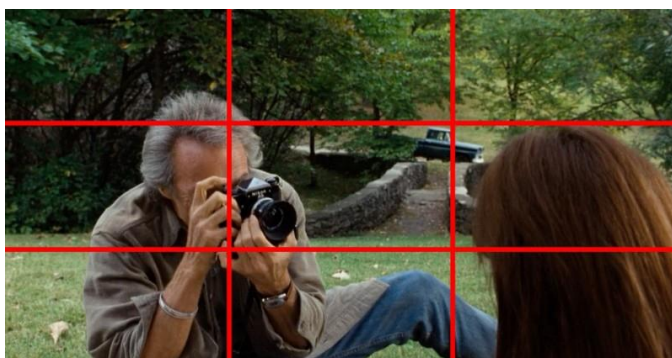
Enfoque (Enfocado VS Desenfocado): Deux jours, une nuit, 2014



Figuras humanas: Deux jours, une nuit, 2014

ESTRUCTURA:

A la hora de trabajar la estructura de un plano una herramienta útil para hacerlo es la regla de tercios. La regla de tercios se basa en dividir la imagen en tercios horizontalmente y verticalmente. Los cuatro puntos en los que estas líneas se cruzan son los puntos de interés



The Bridges of Madison County, 1995

Esta es la herramienta más básica para componer un plano, pero no es la única. Otras serían: Proporción aurea, Piramidal, Simetría (horizontal o vertical), Encuadre completo / Full frame, entre otras.

EQUILIBRIO DE PLANO:

El lado al que mire cada personaje suele ser el que más aire (espacio vacío en el plano) necesita.

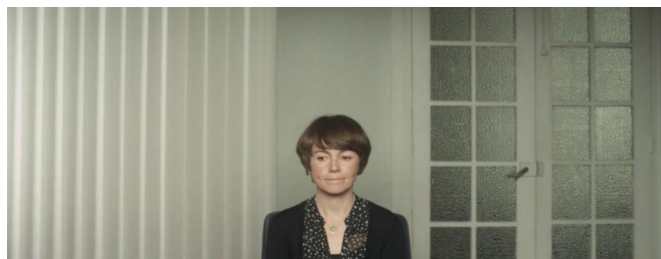


80 egunean, 2010

De todas formas, esto se puede romper para conseguir un efecto narrativo (representar soledad, alguien que deja algo atrás, tensión entre personajes...). Pasa lo mismo con dejar aire por encima de los personajes (hay tendencia, sobre todo al principio, a dejar demasiado).



Weekend, 2011



Loreak, 2014

También es importante que el peso visual de los elementos esté equilibrado; es decir que si se coloca un elemento con mucho impacto en cuanto a color, contraste, movimiento o tamaño en un lado de la imagen (o en uno de los puntos de interés según la regla de los tercios) hay que colocar otro que lo contrarreste en el lado opuesto. Si no la imagen queda desequilibrada.

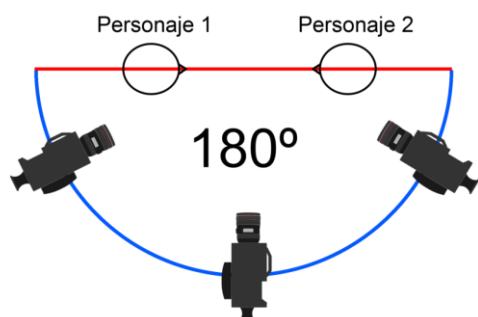


Amama, 2015

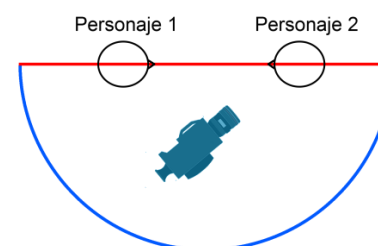
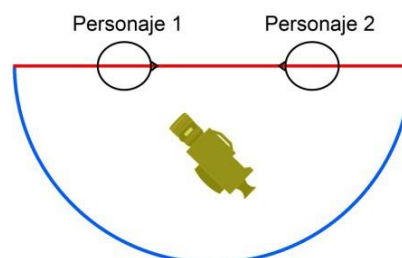
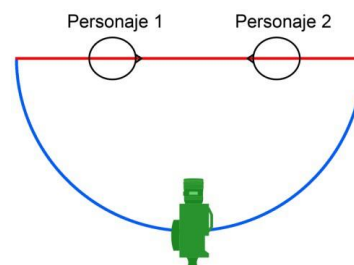
LA LEY DEL EJE

¿QUÉ ES?

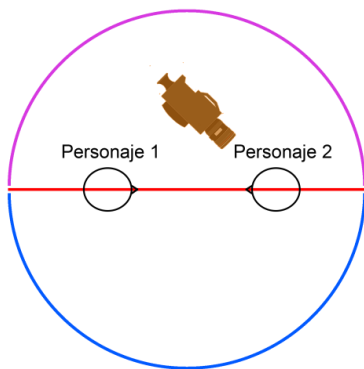
La ley del eje (o ley de los 180°) hace referencia a la línea imaginaria que se crea entre la mirada de dos personajes que aparecen en una misma escena.



Desde esa línea hacia el lado donde estará la cámara, se dibuja un semicírculo imaginario, un ángulo de 180°. La cámara se puede colocar en cualquier punto de ese arco.



Si se salta esta regla, parece que ambas personas, enfrentadas en la escena, están mirando hacia el mismo lado ya que no se respeta la convención de que en una conversación una persona mire a la derecha, y la otra mire a la izquierda.



- Por esto se graban los partidos de fútbol por un único lado del campo, para que no parezca que los dos equipos corren hacia el mismo lado.

Dentro de la ley de los 180°, existe la norma de los 30°. Esto indica que de un plano a otro hay que cambiar la posición de la cámara dentro del medio círculo en al menos 30°, aunque se cambie la escala del plano. De no hacerlo, parece que la única diferencia de un plano a otro es haber acercado o alejado un poco la cámara, lo que produce un efecto extraño, a menos de que se haga acercando o alejando la cámara mucho para un efecto dramático.

CAMBIAR EVITANDO EL SALTO:

Hay maneras de pasar de un lado del eje al otro sin saltárselo, como por ejemplo hacer que sean las propias personas que están en pantalla las que pasen de un lado al otro del eje dentro del mismo plano. Otra opción sería que la cámara pasara de un lado del eje al otro en plano.

USO NARRATIVO DEL EJE:

El eje también puede utilizarse de manera dramática. Cuando más cerca esté la cámara de la línea imaginaria que se crea entre la mirada de los dos personajes más emoción se transmite. Por este mismo motivo, un plano paralelo al eje resulta más frío. Por último, queda volver a decir que nada es definitivo y que también hay casos en los que se produce un salto de eje de manera deliberada para

transmitir una sensación: confusión, peligro, un comentario que descoloca.

ILUMINACIÓN

Aunque el primer impulso sea iluminarlo todo con la mayor cantidad de luz posible, la luz se puede utilizar con motivo narrativo. Por ejemplo, un personaje con media cara iluminada y media en la oscuridad para expresar su dualidad, un personaje que se ilumina mientras que el resto permanece a oscuras para remarcar su importancia... A la hora de transmitir la emoción correspondiente a un momento concreto las opciones son infinitas.



Loreak, 2014



Hidden Figures, 2016

CONSEJOS PARA ILUMINAR:

- 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).
- Prevenir las posibles dificultades y fijarse en el entorno ayudará a sacarle el mayor provecho a los recursos disponibles.

Por ejemplo, si hace falta grabar de noche en la calle, se puede aprovechar una zona iluminada por farolas y llevar alguna linterna (o móviles con linterna) para dar algo más de luz. En el caso de las linternas conviene no iluminar de manera directa para suavizar el efecto.

SONIDO

¿CÓMO GRABAR SONIDO?

Aunque la imagen es muy importante a la hora de crear un video el audio también lo es. Puede que un lugar sea visualmente precioso, pero si tiene una gran contaminación acústica no es una localización válida para grabar sonido directo.

En el cine, el audio y la imagen se graban con aparatos separados y en archivos diferentes. En una producción de pocos recursos, se puede utilizar la misma cámara, o teléfono móvil, pero es aún más importante, comprobar el sonido. Por ejemplo, si se pretende grabar una conversación en un plano general, lo más probable es que el móvil no recoja el audio de las conversaciones. Una opción sería utilizar la grabadora de un móvil escondiéndolo (sin taparlo) cerca de las personas que hablen para grabar el audio. Después habría que utilizar claqueta para sincronizar ambos archivos en el montaje.

También es habitual utilizar el sonido de una misma toma en diferentes planos. Por ejemplo, si una escena en la que hay una conversación empieza con un plano general seguido de planos más cercanos, y en el plano general no se aprecia la boca de los personajes, lo habitual es utilizar el audio del primer plano cercano en el plano general (aunque en el cine el sonido y la imagen se graben por separado, cuando más abierto sea el plano menos margen hay para esconder un micrófono de pértiga).

WILDTRACKS:

Conviene tener en cuenta que si la posición o el momento de grabar el audio cambia de un archivo a otro se puede notar la diferencia en el sonido. Los saltos de audio llaman mucho la atención, por lo que se intenta que sea lo más fluido posible. Para esto se utilizan varios métodos como por ejemplo los wildtracks: grabar el sonido ambiente del lugar donde se graba la escena para utilizarlo como sonido de fondo continuo (la duración del wildtrack debe ser mayor que la de la escena final).

FOLEYS:

Por último, también existen los foleys. Este término hace referencia a los audios de la realidad de los personajes que se añaden en la edición. Podrían ser cosas como, pasos, coches, llantos de bebe, lardidos, sirenas, puertas, ventanas que se rompen... Existen efectos, pero siempre es más consistente grabarlo con las mismas herramientas que el resto del audio.

MÚSICA

MENOS ES MÁS:

La música es un elemento con gran poder de manipulación emocional. De todas formas, la música debería utilizarse para completar una emoción, no para forzarla. Si se añade una música de piano triste a una escena que no transmite nada de por sí el público lo nota. También hay que mencionar que aquí se cumple la expresión que dice “menos es más”; es decir, que no conviene añadirle música a todo el video, ni excederse con el dramatismo de la música escogida.

ESCOGER BIEN:

También es importante escoger bien la música que se va a utilizar en el video. En el cine lo habitual es que la banda sonora se cree especialmente para la película, pero también puede elegirse una música preexistente. En ese caso, es importante comprobar los derechos de uso que pueda tener la obra.

Tres consejos rápidos para elegir música.

- La música de orquesta de finales del siglo dieciocho no la relacionamos con un lugar o época concreta. Por lo tanto, si se escoge bien la música puede transmitir las emociones deseadas sin desentonar.
- Un “drone” es una nota que se mantiene en el tiempo, y que normalmente tiene un toque artificial/electrónico. Se pueden utilizar “drones” para añadir matices de inquietud o tensión a momentos concretos. Se suele utilizar en videos sin mucha música para completar el ambiente.
- Existen plataformas en las que se pueden buscar canciones y efectos de sonido (incluidos los drones) con licencia Creative Commons. En internet existen varias para listar pero un par son:
 - » JAMENDO (música).
 - » FREESOUND (suele haber más ambientes, drones o foleys que música).
 - » NEWGROUNDS (música).
 - » PHLOW MAGAZINE (música).
 - » BENSOUND (música).

MONTAJE

¿QUÉ ES EL MONTAJE?

Cuando se habla de montaje conviene tener claro que, aunque el montaje y la edición son conceptos relacionados no son exactamente lo mismo. Se suele decir que el montaje y la edición son lo mismo, ordenar de forma narrativa y rítmica las tomas o elementos que se vayan a usar en el audiovisual, pero la diferencia es que se toma al montaje como un “proceso narrativo” y a la edición como un “proceso mecánico”; postproducción son todos los procesos en conjunto que se realizan después de la producción audiovisual.

Hay que entender que el montaje afecta a la obra final tanto cómo cualquier otro momento del proceso creativo. La emoción que transmite una obra puede cambiar completamente jugando con diversos elementos: El orden de los planos, la música, el corte y el ritmo que se consigue por medio del mismo ...

EFEECTO KULESHOV:

El "Efecto Kuleshov" es quizá el ejemplo más importante de sintaxis fílmica. El cineasta ruso Lev Kuleshov realizó en la década de 1920 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, en cada caso, la audiencia relacionaba los dos planos y pensaba 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.



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. Esto es porque en el montaje podemos inventar, crear espacios y tiempos inexistentes en la realidad.

EL CORTE:

El corte es la herramienta básica del montaje. Los conceptos mencionados en torno al montaje se

consiguen en gran parte por medio del corte. Se debe tener en cuenta que más allá de su función mecánica el corte también se puede utilizar para transmitir diferentes sensaciones dependiendo de qué tipo sea.

Cut Away. Se usa cuando en un plano un personaje mira algo (muchas veces puede ser algo que está fuera de encuadre) y después del corte en un plano se muestra lo que ve el personaje. También puede ser que se corte al plano que muestra lo que hay a su alrededor. Es decir, no tiene por qué ser el foco de su atención.

Cross Cut. Es el corte entre dos o más situaciones que ocurren simultáneamente. Por eso es el tipo de corte que permite conseguir un efecto de simultaneidad. En cuanto a transmitir una sensación determinada, se suele utilizar para conseguir tensión. Por ejemplo, alternar entre un personaje que está en un lugar que no debe y otro que se acerca a dicho lugar, generando tensión de si descubrirán al primero o no.

Secuencia de Montaje. Se utiliza para representar un proceso que se alarga en el tiempo. Normalmente suele estar relacionado a un proceso relacionado con constancia o rutina: el día a día de una persona, un proceso de entrenamiento, un día de compras. Suele valerse de la repetición para expresar cambio. Es decir, se pone al personaje en la misma situación para que el elemento que cambia sea mucho más claro. Independientemente de si es en una secuencia de montaje o no la repetición se puede utilizar para esto. Por ejemplo, si se quiere dar a entender que una persona deja de ser popular en el instituto una manera de hacerlo sería mostrar al principio de la obra que cuando entra en el centro todo el mundo le saluda y, en otro momento, cuando entra al centro, nadie le saluda. Esa repetición dejará el cambio mucho más claro que si primero se muestra una situación en la que la persona es popular y otra diferente en la que no.

Otra de las características de estas secuencias de montaje suele ser la del uso de música, aunque no siempre es el caso.

Jump Cut. Este tipo de corte también se suele utilizar para representar el paso del tiempo, pero suele ser dentro de un momento concreto, o al menos de un mismo espacio. La cámara suele estar fija y habrá cortes que muestren distintas etapas de un mismo proceso por medio de "saltos". Como consejo a la hora de rodarlo cabe mencionar que se rueda en un solo plano y se corta después.

Smash Cut. Este tipo de corte se vale del contraste entre dos planos para remarcar el cambio entre ellos. Se suele utilizar para acentuar un final abrupto. El contraste puede residir en varios elementos:

escala de plano, sonoridad, iluminación, movimiento de cámara ... Combinando el uso de varios elementos el contraste quedará aún más acentuado.

Match Cut. Por medio de este corte se busca la similitud entre dos planos para conseguir un cambio más fluido. Puede ser de composición, de movimiento, e incluso de sonido, probablemente las opciones sean infinitas. Además, conseguir fluidez se puede aprovechar para aportar información.

Por ejemplo: Un padre le dice a una niña a la que llama Inés que se beba el agua de la merienda. Cuando hace el gesto de acercarse la botella a la boca se corta a una adolescente que se acerca una cantimplora a la boca. Sus amigas le reclaman que se está quedando atrás y la llaman Inés. El uso del nombre ayuda a identificar que es la misma persona, pero al combinarlo con el montaje hace que la información entre visualmente y no surjan dudas.

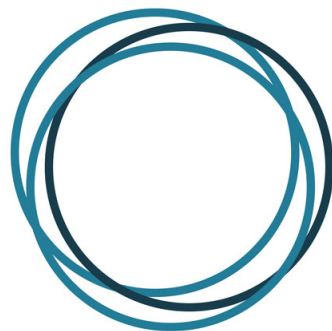
J Cut y L Cut. Es conveniente que en ocasiones los cortes de la imagen no coincidan con los cortes del sonido, en especial cuando hay diálogos. Es lo que en edición se conoce como encabalgamiento, que se escuche el audio unos segundos antes de que aparezca la imagen correspondiente (J cut), o que siga sonando el audio de un plano durante unos segundos cuando entra el siguiente (L cut).

Los encabalgamientos se utilizan mucho en cine para dar más fluidez al montaje, ya que evitan que el ritmo del diálogo y de la imagen se repitan.

Además de esto, también se puede utilizar esto para conseguir ciertos efectos dramáticos. Por ejemplo: se puede exagerar el sufrimiento o asombro de una persona mostrando un primer plano en el que empieza a gritar y dejando que el sonido se sobreponga en un plano mucho más abierto (la casa en la que está el personaje, el planeta tierra ...). O se puede mostrar una persona que empieza a recordar algo utilizando un plano de su cara con semblante pensativo y sobreponiendo el sonido del plano de dicho recuerdo que aparecerá a continuación.

Corte Invisible. Hay planos secuencia que se alargan durante minutos sin realizar ningún corte. Incluso hay películas enteras grabadas en plano secuencia (Victoria, 2015). Pero el corte invisible es aquel que busca conseguir ese efecto sin tener que realizar un plano secuencia. Es un corte oculto, es decir, aunque en la secuencia existe un corte no es visible. Hoy en día es más sencillo realizar "trucos" para

conseguir este efecto gracias a los recursos digitales, pero estos trucos ya se utilizaban hace décadas. Por ejemplo, un corte en un momento en el que la imagen es fija, o un corte en un momento en el que la imagen se queda oscura de por sí. Las razones para hacer esto pueden ser varias: ocultar que la persona que interpreta a una pianista no toca el piano sin ser evidente, generar el efecto de que el tiempo real y el tiempo fílmico coinciden sin que tenga que grabarse todo en una toma (así se evita empezar desde el principio si hay algún error).



(H)ABIAN

**Gizarte Eraldaketarako Hezkuntzaren Euskal Estrategia.
Estrategia vasca de Educación para la Transformación Social**

**(H)abian mundua aldatu nahi duten erakundeei,
instituzioei, giza mugimenduei zein pertsoneri parte
har dezaten egindako gonbidapena da.**

**(H)abian es una invitación a participar
para todas las instituciones, organizaciones,
movimientos sociales y personas que tienen
interés en mejorar el mundo.**



+ info: agencia@elankidetza.eus

www.elankidetza.euskadi.eus



Kultura Communication Desarrollo

ONGD

ONURA PUBLIKOKO ELKARTEA - ENTIDAD DE UTILIDAD PÚBLICA

**CINE
INVISIBLE**
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO

