



Imagen (transformada) de Dan Prates (Flickr) [CC-BY-2.0]
(<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0>), via Wikimedia Commons

Realización de cortometrajes

Autora:
Aida Vallejo Vallejo
UPV/EHU



PRESENTACIÓN:

Estos materiales pertenecen a una de las unidades temáticas del curso “Realización de cortometrajes” publicado por la UPV/EHU (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea), dentro de la iniciativa OCW (Open Course Ware).

Puedes ver el curso completo en la siguiente web: ocw.ehu.es, en el número 7 (año 2014), dentro de la sección “Arte y Humanidades”.

Cómo citar:

Vallejo, Aida (2014) “Realización de cortometrajes”, en *OCW UPV/EHU*, nº7.

Nota sobre derechos de autor:

El presente trabajo está publicado bajo la licencia Creative Commons, que permite copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra de forma libre siempre que se cumplan las siguientes condiciones: reconocer su autoría, no utilizar la obra para fines comerciales y, en caso de crear materiales reutilizando elementos de este trabajo, compartirlos bajo esta misma licencia.

La mayoría de imágenes utilizadas en esta presentación están registradas bajo licencia Creative Commons. Para acceder a la web de origen donde están publicadas, haz clic sobre la flecha situada junto a la imagen.

El resto de imágenes están atribuidas a sus respectivos autores/as, siguiendo la legislación vigente de derechos de autor.

Bloque 2.

LENGUAJE AUDIOVISUAL

2.1. Los usos de la imagen

2.2. Los usos del sonido

2.3. La construcción del tiempo

2.4. La representación del espacio

2.5. El montaje

La representación del espacio

- En este capítulo nos centraremos en cuestiones de uso de la tecnología para la representación del espacio.
- Trataremos cuestiones como la profundidad de campo y la distancia focal, los movimientos de cámara, la escenografía o el atrezzo.

* [Algunos de estos materiales han sido publicados previamente en Vallejo, Aida (2013) “Arte y tecnología: Audiovisuales”, en *OCW UPV/EHU*, nº6]

Ejercicios prácticos:

- Tendrás que aplicar la teoría de este tema en la práctica 3.4. (Lenguaje audiovisual: el espacio):
 - 1) Analizando cómo se utilizan los recursos del sonido en la estética cinematográfica de referencia que has elegido
 - 2) Pensando en qué modo vas a utilizar estos recursos en tu propio cortometraje

EL ESPACIO (índice)

Tecnologías de la imagen:

2D-3D.

El objetivo: funcionamiento y tipos.

Profundidad de campo y distancia focal.

Formatos, calidades y tamaños de proyección.

Soportes y movimientos de cámara.

El espacio en el audiovisual - conceptos:

Plano/toma/secuencia/escena. El plano-secuencia.

Espacio fílmico: Campo/fuera de campo.

Escenografía y atrezzo.

2 Dimensiones



Imagen de As6673 publicada en Wikimedia Commons

La cámara tradicional traduce las 3 dimensiones de la realidad en 2D (altura y anchura).

La sensación de profundidad se consigue por la perspectiva.

3 Dimensiones

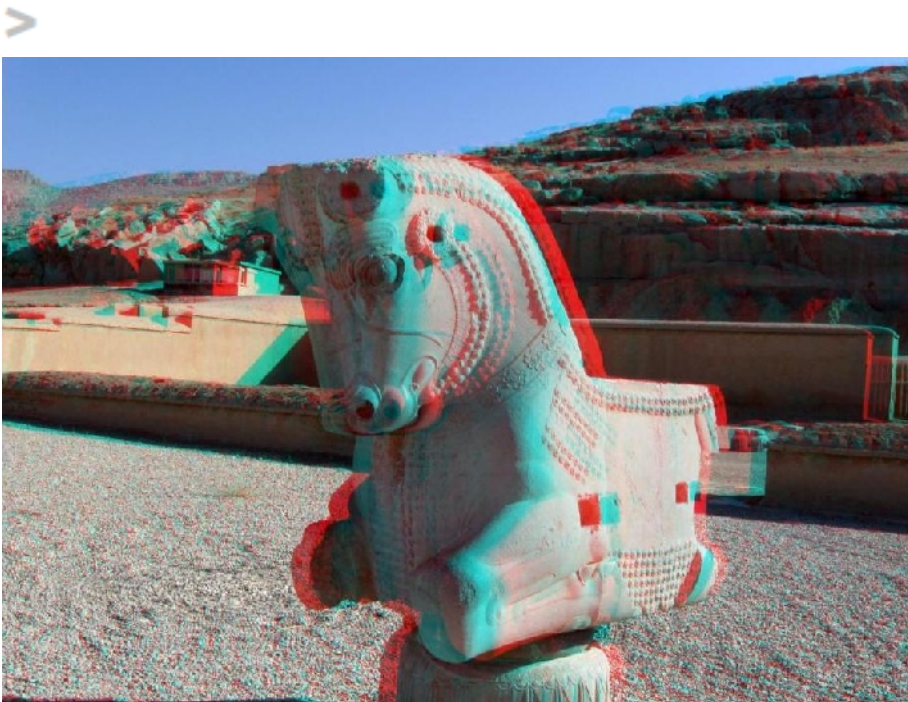
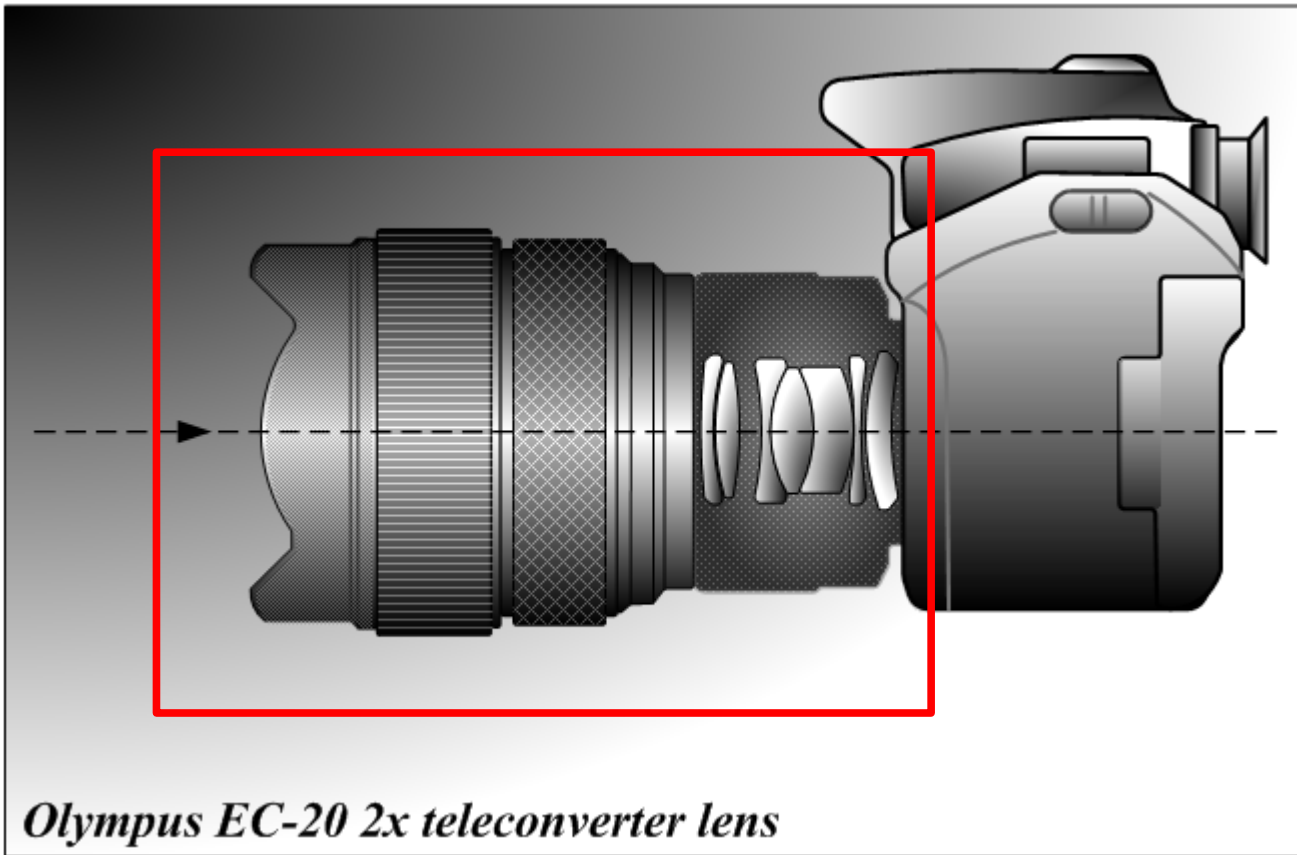


Imagen de Hasseli publicada en Wikimedia Commons

Imagen 3D:
2 cámaras unidas graban lo mismo, pero con unos centímetros de separación (como nuestros ojos).

Después se hace un filtrado por colores (por eso son necesarias las gafas bicolors).

EL OBJETIVO



*Imagen de Tamasflex
publicada en
Wikimedia Commons*

3 Dimensiones



Imagen de Leonard G. en en.Wikipedia, publicada en Wikimedia Commons.

En fotografía podemos hacer la misma foto dos veces con unos centímetros de desviación y después crear una fotografía en 3D con un programa de edición de imagen.

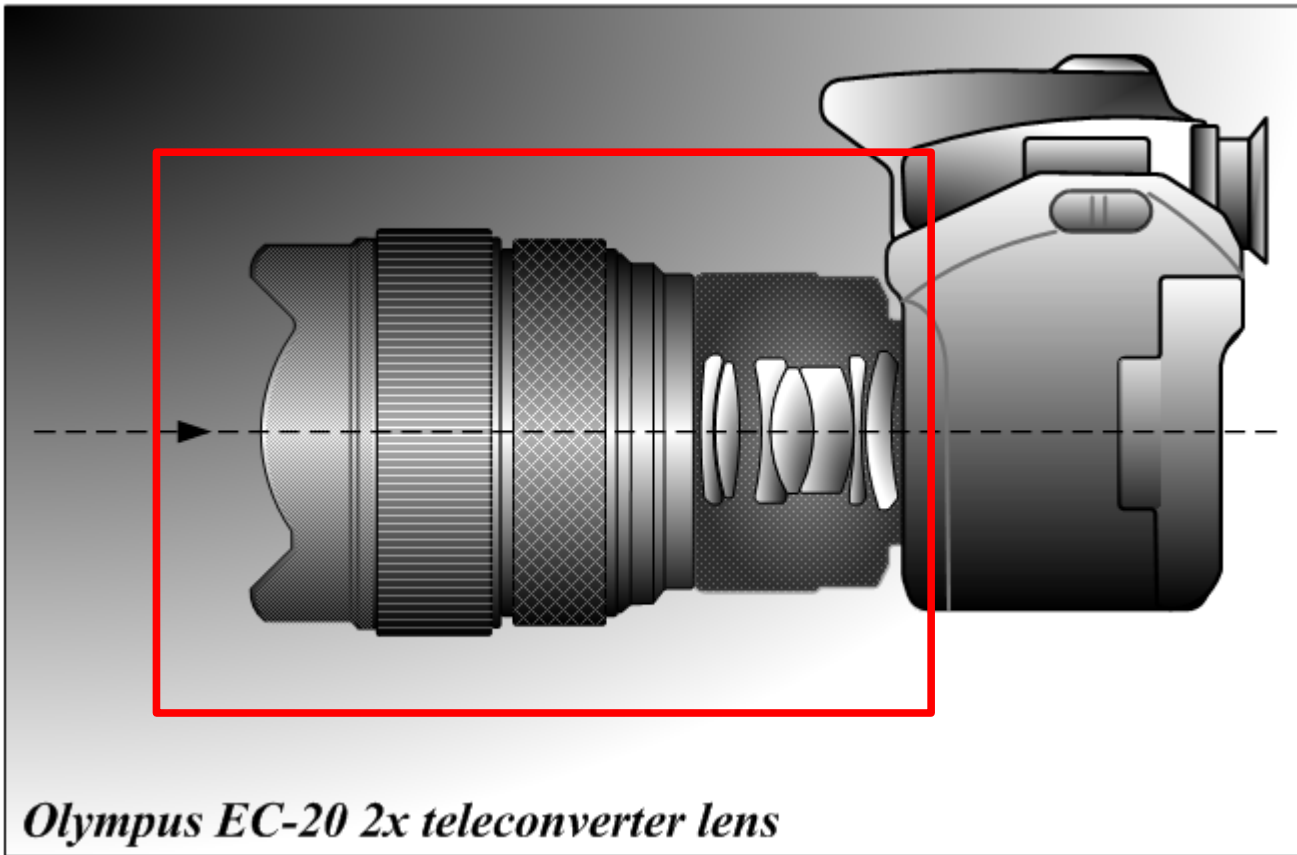
Ya se están fabricando cámaras con doble objetivo que crean fotografías 3D automáticamente).

Tamaño de la imagen

> Antes de tomar una imagen, hay que tener en cuenta en qué tamaño va a ser imprimida o proyectada.

Se utilizan distintas formas de representar el espacio (distintos de plano) según el tamaño de pantalla).

EL OBJETIVO



*Imagen de Tamasflex
publicada en
Wikimedia Commons*

Lentes

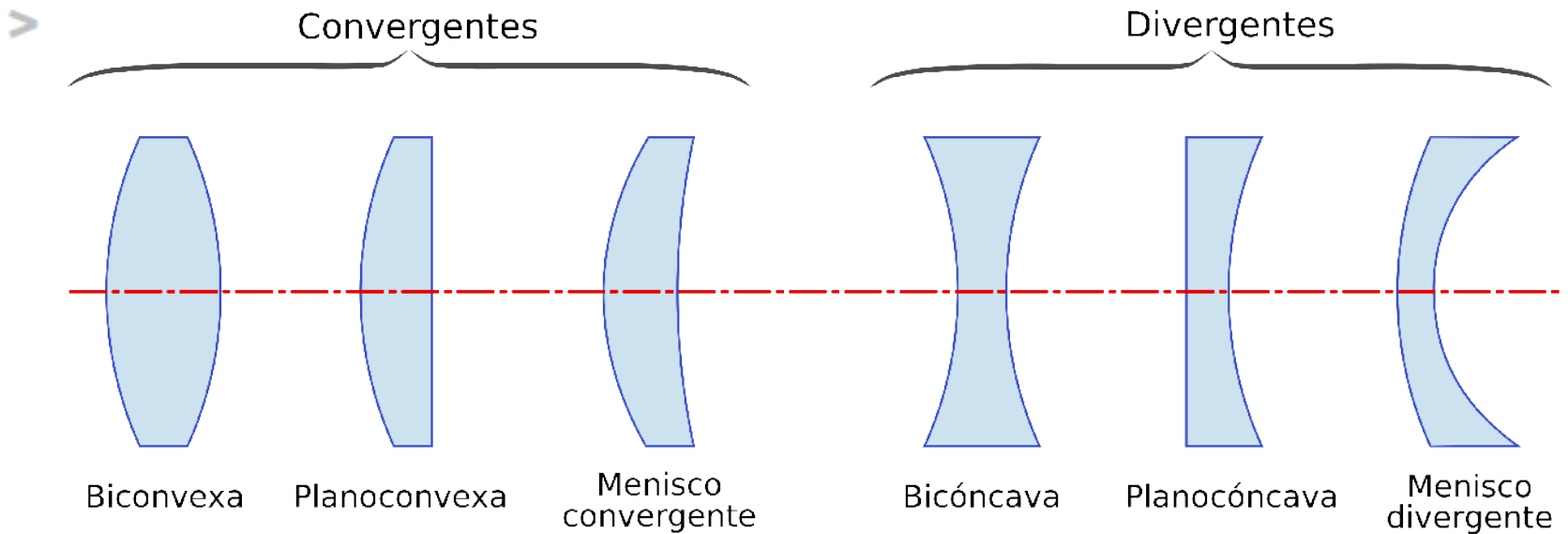
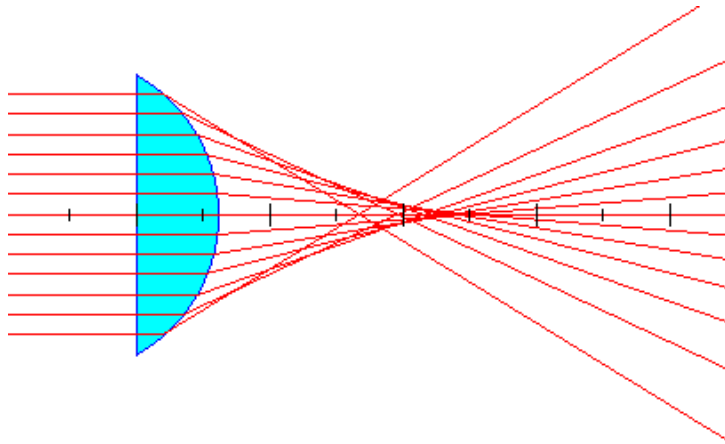
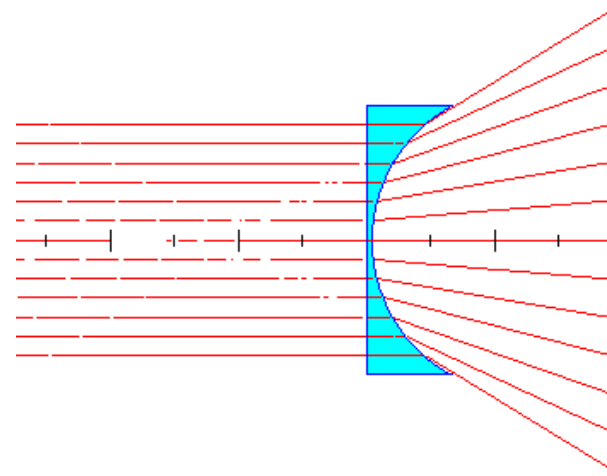


Imagen de Lens2.png: Guam, trabajo derivado de Jfmlero (Lens2.png) y publicada en Wikimedia Commons

Tipos de lente (convergente/divergente)



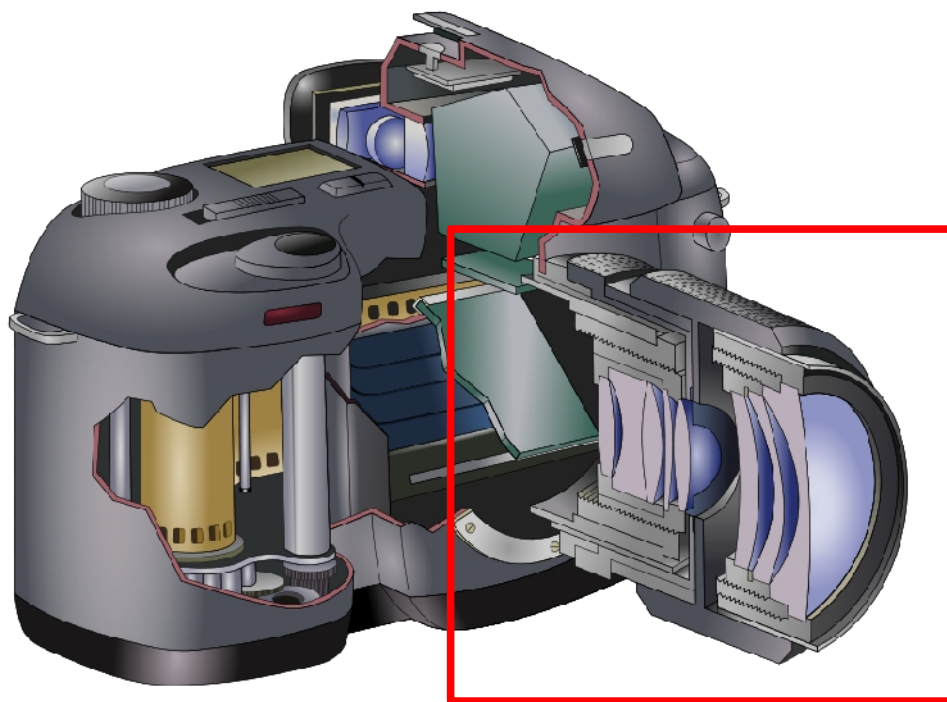
LENTE CONVERGENTE
(DIOPTRIAS POSITIVAS)



LENTE DIVERGENTE
(DIOPTRIAS NEGATIVAS)

*Imágenes de
Dófls en
Wikipedia
publicadas en
Wikimedia
Commons*

Las lentes del objetivo



El objetivo tiene diversas lentes en su interior, tanto cóncavas como convexas.

Imagen de Anuskafm publicada en Wikimedia Commons

Objetivo y diafragma



Imagen de Takekazu Omi de Flickr publicada en Wikimedia Commons.

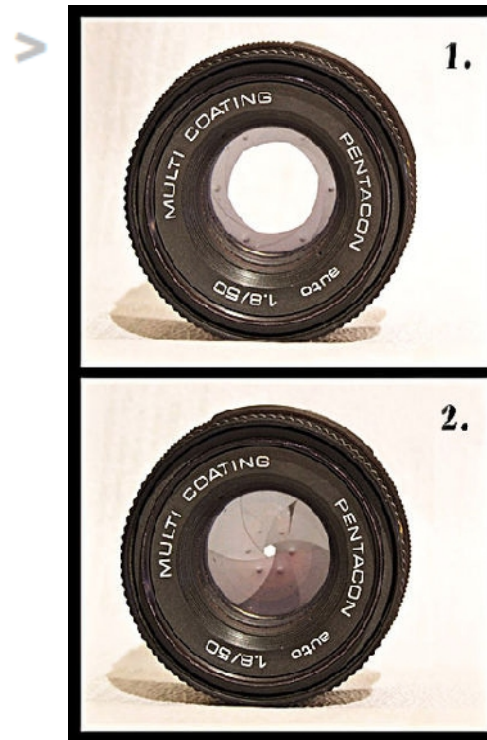


Imagen de Mohylek publicada en Wikimedia Commons

Las lentes están situadas delante del diafragma.

CARACTERÍSTICAS DEL OBJETIVO

> En el objetivo hay una serie de inscripciones con información sobre sus características:

- Apertura máxima de diafragma (*por ejemplo: 1:4-5.6*)
- Distancia focal (*por ejemplo 70-300 mm*)
- Distancia mínima de enfoque (*por ejemplo: MACRO 0.38m/1.3ft*)

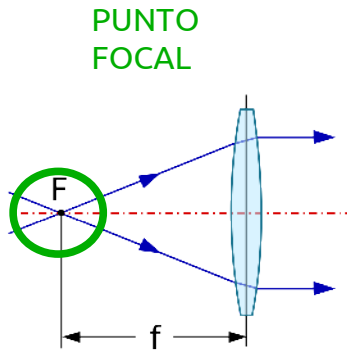
CARACTERÍSTICAS DEL OBJETIVO



En el objetivo hay una serie de inscripciones con información sobre sus características:

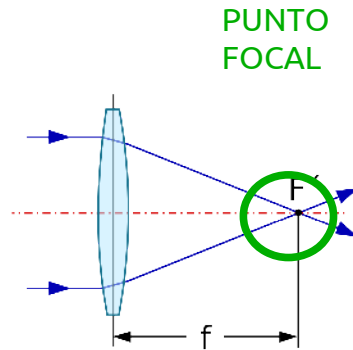
- Apertura máxima de diafragma (*por ejemplo: 1:4-5.6*)
- Distancia focal (*por ejemplo 70-300 mm*)
- Distancia mínima de enfoque (*por ejemplo: MACRO 0.38m/1.3ft*)

Distancia focal



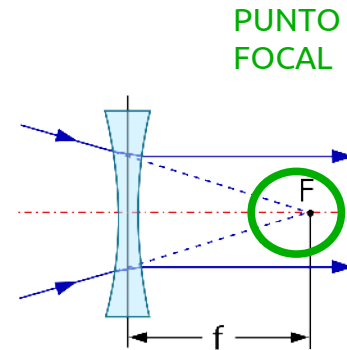
PUNTO FOCAL

Distancia focal



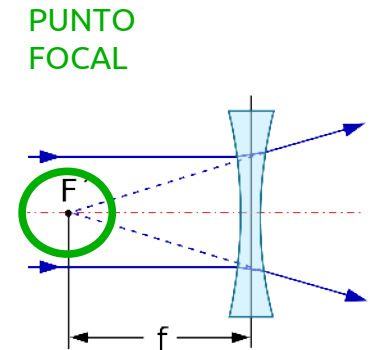
PUNTO FOCAL

Distancia focal



PUNTO FOCAL

Distancia focal



PUNTO FOCAL

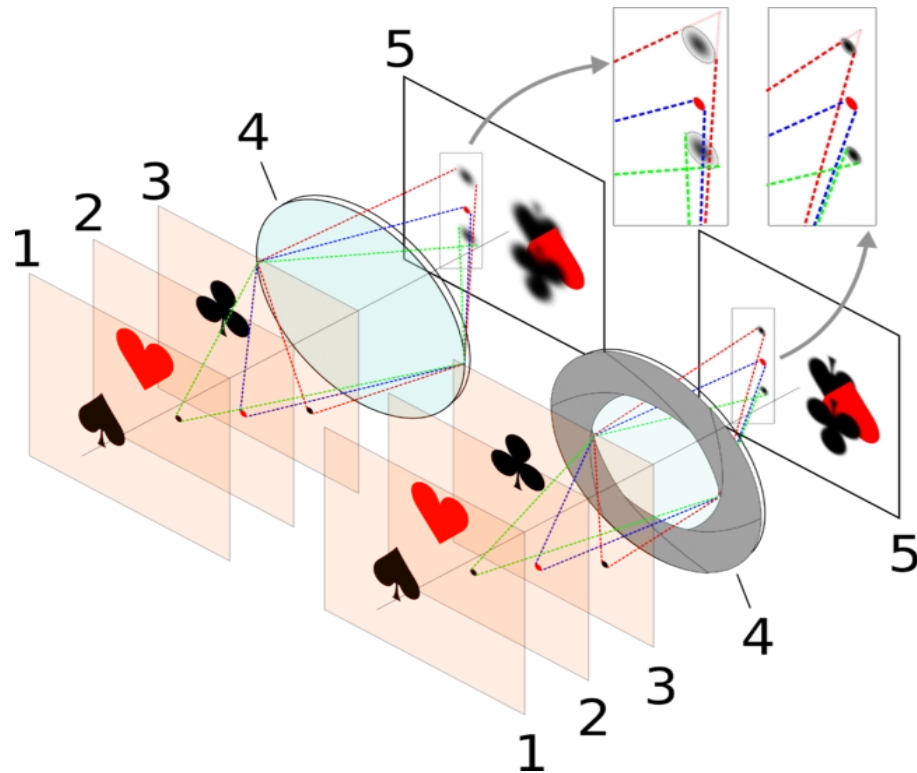
Distancia focal

Imagen Jfmeletero derivada de la imagen de Henrik, publicada en Wikimedia Commons

Distancia focal (DF):

Distancia entre la lente y el punto focal

Profundidad de campo

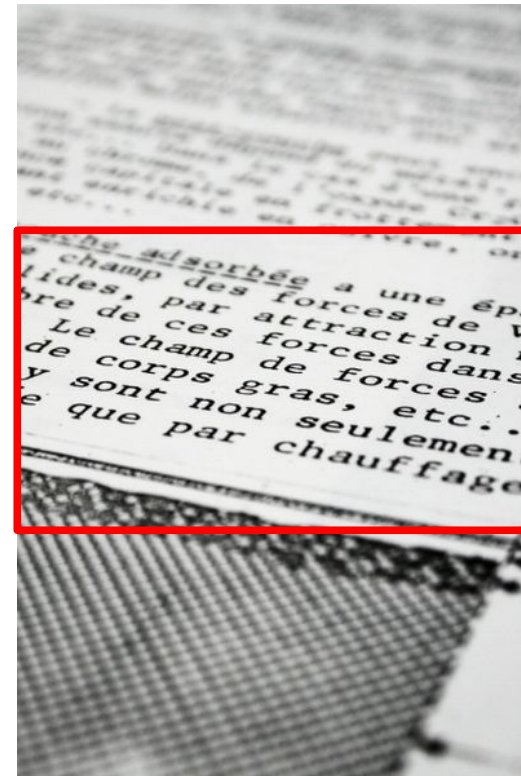
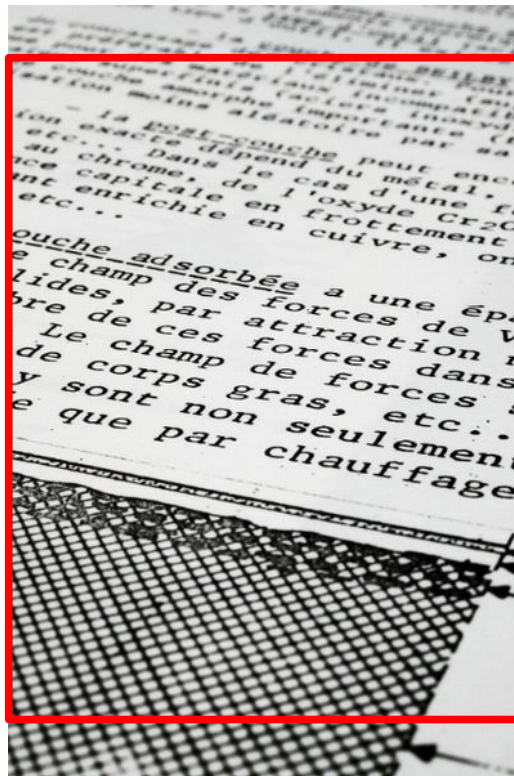


Es la distancia en la que los objetos que fotografiamos se ven enfocados.

Imagen de Chabacano publicada en Wikimedia Commons

Profundidad de campo

Mayor
profundidad
de campo:
vemos
enfocado un
espacio
mayor



Menor
profundidad
de campo:
vemos
enfocado un
espacio
menor

Profundidad de campo

Condicionantes de la profundidad de campo:

Distancia focal

>Dis.Foc: - Prof.Campo (teleobjetivo)

<Dis.Foc: +Prof.Campo (gran angular)

Diafragma

+abierto (f4) <Prof.Campo

+cerrado (f11) >Prof.Campo

Espacio entre la cámara y el objeto grabado

>distancia: > Prof.Campo

<distancia: < Prof.Campo

Profundidad de campo vs Obturador/diafragma

>



Mayor profundidad de campo
F/9.9, 1/30 segs.

>



Menor profundidad de campo
F/3,9, 1/125 segs.

Según la combinación de apertura de diafragma y velocidad de obturador que utilizemos, será mayor o menor.

Imágenes de Jean-Jacques MILAN publicadas en Wikimedia Commons

Tipos de objetivo

1. Distancia focal fija:

1. Normal
2. Teleobjetivo
3. Gran Angular (Macro)
4. Ojo de pez

2. Distancia focal móvil:

1. Zoom

A tener en cuenta:

**LOS OBJETIVOS
CAMBIAN EL
ENCUADRE Y EL
ENFOQUE**

Objetivo normal



No
distorsiona
la imagen

Imagen de Vincent Quach (invincible) publicado en Wikimedia Commons

Teleobjetivo



Para
fotografiar
objetos que
se
encuentran
muy alejados
de la cámara

Imagen de John Nuttall (skagman) publicada en Wikimedia Commons

Gran angular



Para
fotografiar
objetos que
se
encuentran
cerca de la
cámara

Gran angular



Imagen de Jesusgela publicada en Wikimedia Commons

Ojo de pez



*Imagen de Janne publicada en
Flickr, via Wikimedia Commons*

Macro

>



Imagen de Inkub0 publicada en Wikimedia Commons.

Para grabar/fotografiar imágenes desde muy cerca.

Reduce distancia en la que se puede tomar la imagen y que quede enfocada (normalmente un metro).

Zoom



*Imagen de Trainler publicada
en Wikimedia Commons*

Combina
distintas lentes
Convergentes y
divergentes

Al girarlo la
distancia entre
las lentes varía

Zoom analógico o digital

X14

X18

El digital en realidad no es un zoom (es una ampliación de una porción del encuadre, por lo que pixela la imagen)



*Imagen de
Husvedt
publicada en
Wikimedia
Commons*

SOPORTES DE CÁMARA

1. FIJOS:

1. Trípode
2. Anclajes

2. MÓVILES:

1. Steadycam
2. Dolly
3. Grúa

Trípode



*Imagen de Peter
van der Sluijs
publicada en
Wikimedia
Commons*

Trípode



*Imagen de Andrew
Butko publicada en
Wikimedia
Commons*

Anclajes



*Imagen de Kelly
Herrin
(FilmCrewTech)
publicada en Flickr*

Steadycam



*Imagen de Fryfilm2000
publicado en Wikimedia
Commons*

Dolly



*Imagen de Vancouver Film School
publicada en Flickr: VFS Summer
Intensive Programs 2011), via
Wikimedia Commons*

Dolly circular



Imagen de Jack Kelly publicada en Wikimedia Commons

Grúa



*Imagen de Runner1616
publicada en Wikimedia
Commons*

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

- 1.SOPORTE FIJO: PANORÁMICAS
- 2.SOPORTE MÓVIL: TRAVELLINGS
- 3.MANUAL
- 4.CON LAS LENTES
- 5.ENCUADRE FIJO

Tipos de movimientos de cámara

(para imagen en movimiento: cine y vídeo)

Panorámica

Se mueve el eje de la cámara

Travelling

Se mueve el soporte de la cámara
(donde está apoyada, por ejemplo, el trípode)

Panorámica

> SE MUEVE EL EJE DE LA CÁMARA
(NO EL SOPORTE donde está colocada).

Tipos de panorámica:

- Panorámica horizontal
- Panorámica vertical
- Panorámica diagonal
- Panorámica interrumpida
- Barrido

Panorámica horizontal

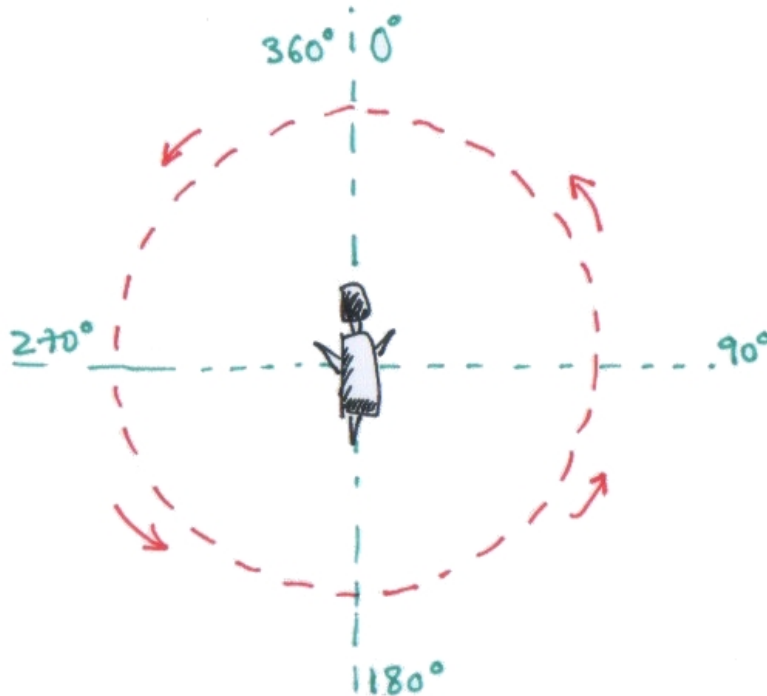


Imagen de
Aida Vallejo

Mantenemos la cámara en un soporte fijo, y movemos el eje hacia los lados (a derecha o izquierda).

→ *En la imagen de la izquierda se muestra el movimiento de la cámara observado desde arriba*

Panorámica vertical

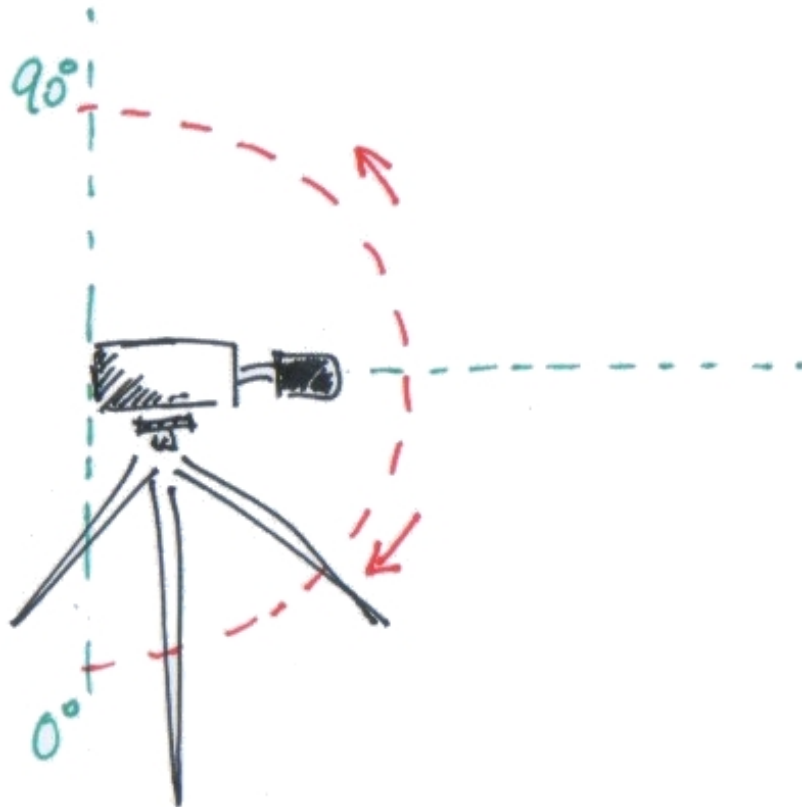


Imagen de
Aida Vallejo

Mantenemos la cámara en un soporte fijo, y movemos el eje hacia arriba o hacia abajo

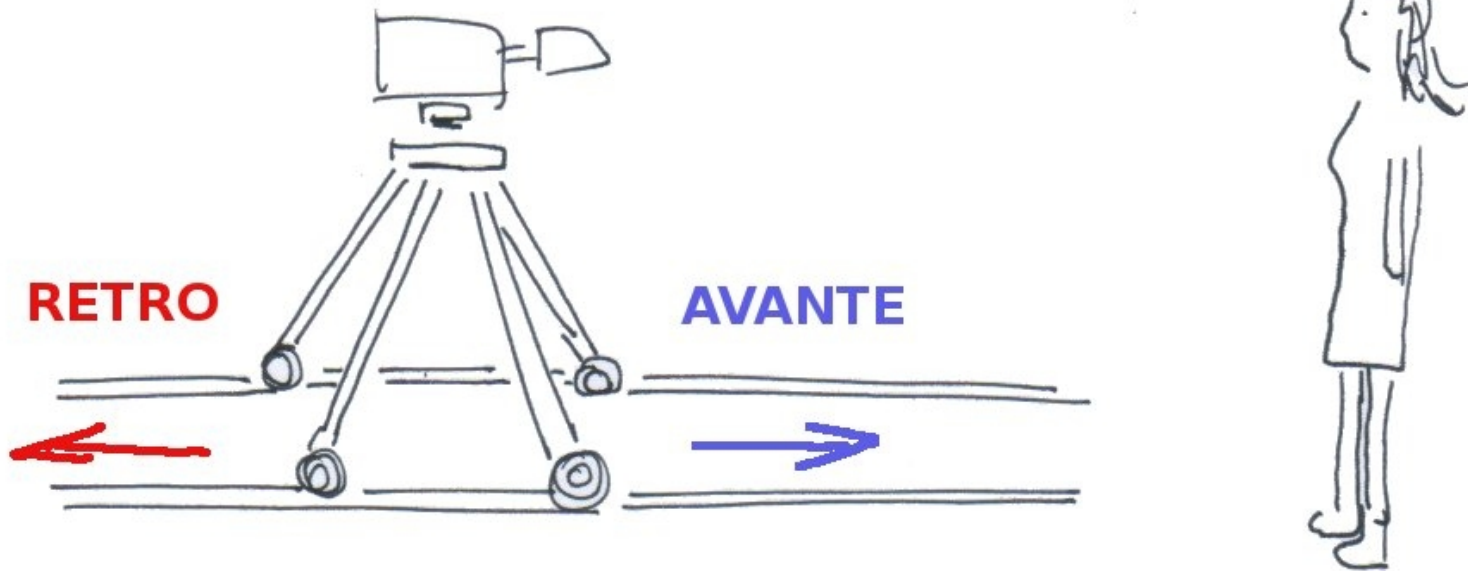
Travelling

(SE MUEVE EL SOPORTE DONDE ESTÁ APOYADA LA CÁMARA O EL TRÍPODE)

Tipos de travelling:

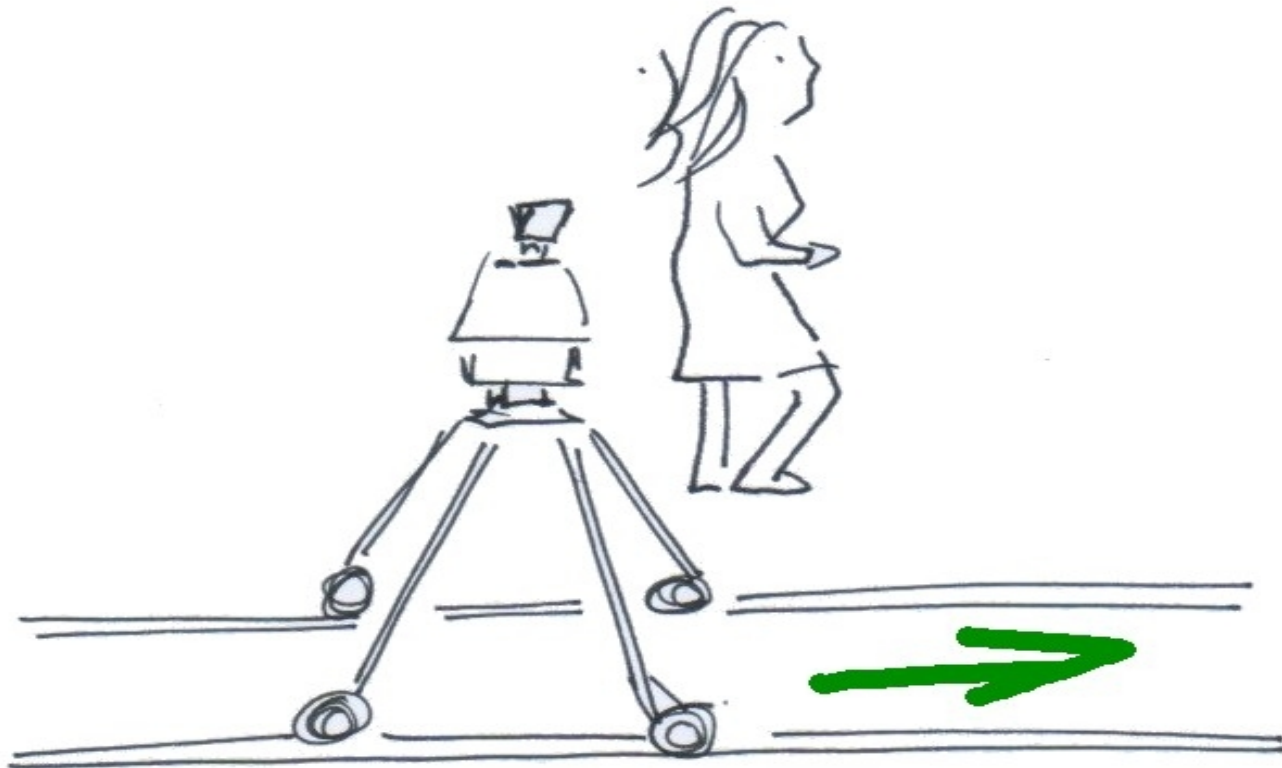
- Adelante (avante)
- Travelling atrás (retro)
- Travelling lateral
- Travelling circular

Travelling avante/retro



*Imagen de
Aida Vallejo*

Travelling lateral



*Imagen de
Aida Vallejo*

Traveling circular

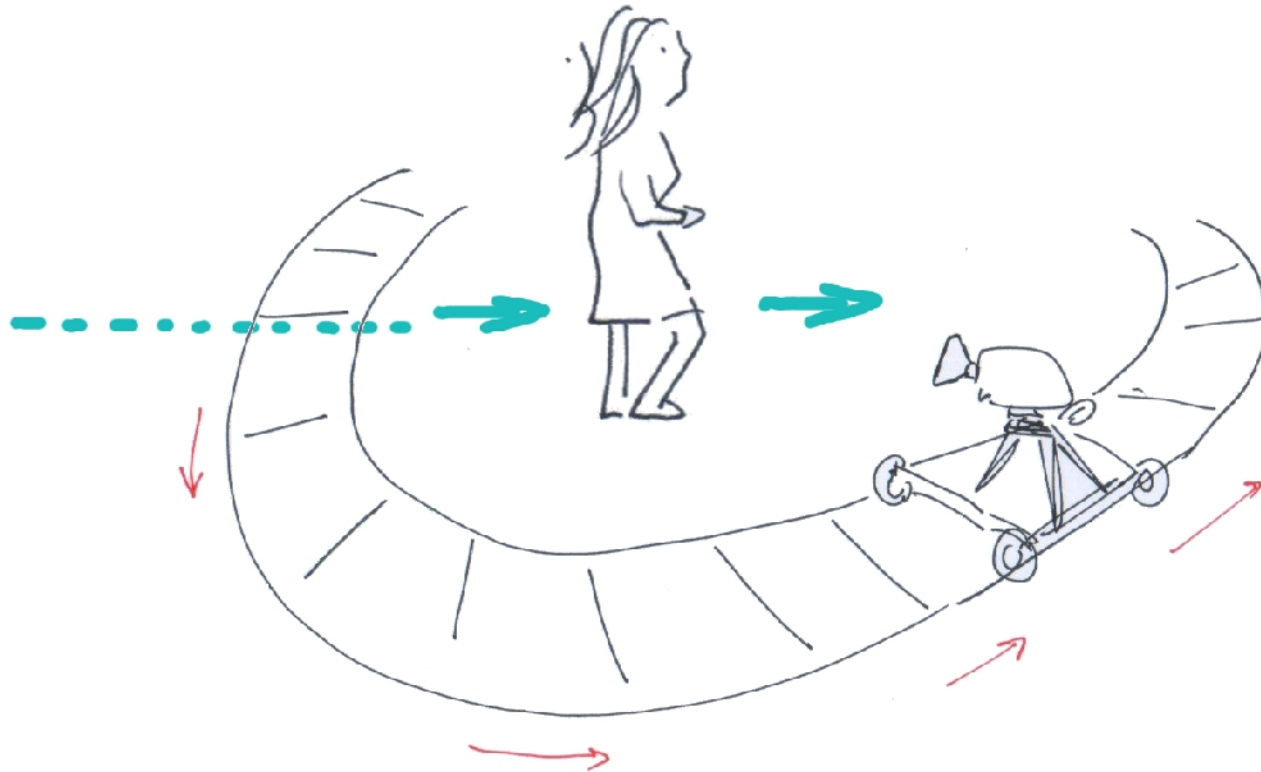


Imagen de
Aida Vallejo

MOVIMIENTOS MANUALES

El cuerpo del operador/a de cámara funciona como eje y soporte, no se utilizan trípodes u otro tipo de dispositivos fijos de apoyo.

Tipos de movimientos manuales:

- Cámara en mano
- Cámara al hombro
- Steadycam

Cámara en mano (handheld)



Imagen de NdFrayssinet publicada en Wikimedia Commons

Se mueven tanto el eje de la cámara (nuestra mano), como el soporte (nuestro cuerpo)

Cámara al hombro



*Imagen de Peter van der Sluijs
publicada en Wikimedia
Commons*

Steadycam



Se utiliza el soporte Steadycam para evitar que tiemble la imagen (sistema de muelles que estabiliza y suaviza el movimiento).

*Imagen de Schlenni
publicada en
Wikimedia Commons*

MOVIMIENTO CREADO COMO EFECTO DE LAS LENTES

No se trata de un movimiento de cámara, dado que el aparato queda fijo. Sin embargo, en la imagen sí que se aprecia un movimiento, cambiando el encuadre o el enfoque.

Movimientos por cambio de encuadre:

Zoom-in

Zoom-out

Movimientos por cambio de enfoque:

“Flou” artístico

Zoom-in

Movemos las lentes del objetivo desde un plano más abierto (por ejemplo, plano general) hasta un plano más cerrado (por ejemplo, primer plano).

Zoom-out

Movemos las lentes del objetivo desde un plano más cerrado (por ejemplo, primer plano) hasta un plano más abierto (por ejemplo, plano general).

“Flou” artístico

Consiste en grabar o filmar una imagen con un encuadre fijo, y sin variar el encuadre, cambiar el enfoque.

Al principio vemos enfocado el objeto o persona que está más cerca de la cámara y al final del plano lo que está más lejos.

ENCUADRE FIJO



*Imagen de
Aida Vallejo*

Al margen del movimiento generado por la cámara, es necesario tener en cuenta el movimiento de los elementos dentro del encuadre.

Posteriormente, a la hora de hacer el montaje, al pasar de un plano a otro esos movimientos crean una construcción del espacio determinada.

Movimiento dentro del cuadro



En la película “El color de las granadas (Sayat Nova)”, el cineasta Sergei Paradjanov utiliza el encuadre fijo para crear distintas escenas sobre la cultura armenia donde el movimiento de los elementos dentro del cuadro cobra protagonismo.

CONCEPTOS

1. PLANO-TOMA-SECUENCIA-
ESCENA
2. EL PLANO-SECUENCIA
3. EL ESPACIO FÍLMICO
 1. CAMPO Y FUERA DE CAMPO
4. LA ESCENOGRAFÍA
5. EL ATREZO

1. Plano

- Unidad básica del audiovisual
- Tiene significado propio.
(cambia al unirlo a otros planos).

2. Toma

- Grabación para conseguir un plano (cada intento).
- En documental normalmente solo hay una, en ficción repetimos todas las tomas que queramos para hacer un plano.

3. Escena

- Unidad espacio-tiempo.
- Se crea unión de varios planos.
- Son muchos planos pero han de estar tomados en el mismo espacio-tiempo.

4. Secuencia

- Cada unidad de acción (comienzo-desarrollo-final).
- Secuencia narrativa sobre un tema.

EL PLANO-SECUENCIA

- Una secuencia formada por un solo plano.
- Grabación completa sin parar la cámara de principio a fin de la secuencia.

Ejemplos de plano-secuencia

- *Sed de mal (Touch of Evil),
Orson Welles, 1958.*
<http://www.youtube.com/watch?v=JaJmdtGJ3vg>
- *Kill Bill. Volume 1, Quentin
Tarantino, (2003).*
<https://www.youtube.com/watch?v=lov-hOnl6o4>

EL ESPACIO FÍLMICO

- Elementos que conforman el espacio fílmico:
 - Campo (lo que aparece dentro del cuadro)
 - Fuera de campo - no aparece dentro del cuadro pero está presente (porque alguien se dirige a él/ella, porque oímos su voz/sonido, etc...)

Escenografía



El gabinete del Doctor Caligari (das Cabinet des Dr. Caligari), Robert Wiene (1920)

Mise en scène
(puesta en
escena)
Incluye
decorados,
colocación de
los personajes,
iluminación

Atrezo

- Del italiano “atrezzo”. También se denomina “utilería”
- Incluye elementos tanto de la escenografía (decoración), como portados por los personajes (vestuario y objetos)

Atrezo



En El señor de los anillos vemos un claro ejemplo del uso del atrezo para caracterizar a los personajes. Como vemos en el making of de la edición DVD de la trilogía, los objetos (como espadas, vestuario, vasos, copas, etc) que utilizaban los distintos tipos de personajes (elfos, hobbits, etc) tenían una estética concreta y fueron diseñados y fabricados explícitamente para las películas de la saga.

*Saga de El señor de los anillos (Lord of the Rings), Peter Jackson (2001, 2002 y 2003)
Imagen publicada en www.aceros-de-hispania.com*

Bibliografía

- URRUTIA, Santi (2000) *XX. mendeko zinema-dokumentalak eta errealitatea : dokumental esanguratsuenen estiloa, errealitatearen errepresentazio eta interpretazioa* (UPV/EHU: Leioa)
- EISENSTEIN, Sergei M. (2001) *Hacia una teoría del montaje* (Paidós: Barcelona)
- THOMPSON, Roy (2001) *Manual de montaje: gramática del montaje cinematográfico* (Plot: Madrid)
- MCGRATH, Declan (2001) *Montaje & postproducción* (Océano: Barcelona)
- ROSENTHAL, Alan (1996) *Writing, directing, and producing documentary films and videos* (Southern Illinois Uni Press: Carbondale)