



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

El montaje

- En este capítulo nos centraremos en cuestiones de uso de la tecnología para la edición o montaje.
- Trataremos cuestiones como los tipos de montaje, transiciones, efectos, ideologías del montaje y tipos de raccord (continuidad entre planos).

* [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 3.5. (Lenguaje audiovisual: el montaje):
 - 1) Analizando cómo se utilizan los recursos del montaje en la estética cinematográfica de referencia que has elegido
 - 2) Pensando en qué modo vas a utilizar estos recursos en tu propio cortometraje

MONTAJE

- Articula la combinación del tiempo y el espacio en una película
- Consiste en ordenar los planos (que no tienen por qué haber sido grabados en el mismo orden que aparecerán en la película)
- Permite articular la narrativa de la historia y darle un determinado ritmo

Multicámara / Unicámara

- Si hacemos una grabación multicámara, tendremos la misma escena/acción grabadas desde dos puntos de vista diferente.
- Si utilizamos una sola cámara, es necesario repetir la acción para que volvamos a grabar lo mismo desde otro punto de vista
 - Documental: si tenemos una sola cámara, sólo podemos grabar un punto de vista (si no necesitamos dos cámaras: plano/contraplano)
 - Ficción: no es necesario tener 2 cámaras. Repetimos la escena y grabamos con la misma cámara otro punto de vista, y luego lo ordenamos en montaje.

Montaje interno / externo

La distinción entre montaje interno y externo se refiere más al lenguaje cinematográfico utilizado, que al proceso técnico de producción.

Montaje interno / externo

- 1) Montaje interno: Hecho dentro del cuadro.
Se consigue a través de los siguientes recursos:
 - 1.1) Profundidad de campo
 - 1.2) “Flou” artístico
 - 1.3) Plano-secuencia
 - 1.4) Efectos
- 2) Montaje externo: Relación entre cuadros.
Se consigue a través de los siguientes recursos:
 - 2.1) Cortes
 - 2.2) Transiciones

1) MONTAJE INTERNO

Definición: Hecho dentro del cuadro

Tipos:

- Gracias a la composición y a la puesta en escena
 - Planos con mucha profundidad de campo
 - “Flou” artístico
 - Plano-secuencia
- Gracias al montaje (postproducción)
 - Efectos: Pantalla partida
 - Efectos: Trucajes

Profundidad de campo

- Creada por el ENFOQUE/ENCUADRE:
 - Mostrando dos acciones distintas en el mismo plano
 - Realizando un “flou” artístico (primero se enfoca lo que hay en primer plano y después se enfoca lo que hay en segundo plano)

Acciones diferentes en el mismo plano

- En el primer plano una acción, en el segundo plano una acción diferente
- Se hace durante la grabación
- Exige organizar muy bien la mise en scène/puesta en escena, porque se graba sin interrupciones

“Flou” artístico

- Primero se enfoca lo que hay en primer plano (vemos borroso lo que está detrás y nítido lo que está delante)
- Después se enfoca lo que hay en segundo plano (lo de delante pasa a verse borroso, mientras lo de atrás se ve nítido)
- Es un recurso muy utilizado en el cine de terror, porque no nos deja distinguir lo que hay en segundo plano, pero intuimos que hay algo/alguien

Plano-secuencia

- Mostramos toda la acción, que se ha grabado de forma seguida sin cortar el plano
- Muestra una unidad de espacio-tiempo
- Se realiza sin apagar la cámara (la grabación) hasta que la acción ha terminado
- Muchas veces se usa movimiento de travelling
- En este caso la toma y el plano coinciden

Efectos: Pantalla partida

- Se divide la pantalla en dos o más partes, insertando en cada una un plano diferente (por ejemplo en una conversación telefónica donde aparece a cada lado un personaje en un espacio diferente)

Efectos: Trucajes

- Se hace durante el montaje (con el programa de edición)
- Tipos de efectos:
 - Movimiento en las fotografías
 - Sobreimpresiones (créditos, título, subtítulo, intertítulo, imágenes, videos, logos...)

Efectos: Movimiento en las fotografías

Si incluimos fotografías en nuestra pieza audiovisual, podemos añadirles movimiento a través de distintos recursos (se hace en postproducción):

- Zoom-in/zoom-out
- Panorámicas
(la cámara recorre la imagen de un lado a otro)
- Impresión de 3 dimensiones
(creado con programas como After Effects).

Movimiento en las fotografías



Compadre (2004, Suecia/Perú/Finlandia/Noruega),
Mikael Wiström (dir.).

La imitación del efecto 3D en fotografía se está extendiendo en el cine documental, como recurso estético para dar movimiento a imágenes de archivo, como vemos en la película *Compadre* de Mikael Wiström.

Puedes ver el efecto en el trailer, disponible en el siguiente link:

<http://www.youtube.com/watch?v=qW707jPTIso>

Sobreimpresiones

- Cine (celuloide): se realizan en el laboratorio y son procesos muy caros de revelado
- Vídeo (montaje analógico): es necesario grabar una capa en cada paso, por lo que se va perdiendo calidad de la imagen original
- Montaje digital: se realiza a través de capas/layers, manteniéndose la calidad de todas ellas. No encarece el proceso de exportación de la película final, como ocurre con el celuloide

Tipos de sobreimpresiones

- Títulos de crédito
- Subtítulos
- Intertítulos
- Imágenes (logotipos, animaciones)
- Vídeos / imagen en movimiento

Títulos de crédito

- Muestran información sobre:
 - Lista de personal que ha trabajado en la película
 - Actores y sus correspondientes personajes (normalmente en orden de aparición)
 - Información sobre derechos de autor de imágenes de archivo y/o música utilizadas en la película
 - Datos de la empresa de producción, así como de instituciones que han financiado la película
 - Datos técnicos (sistema de sonido, etc.)

Subtítulos

- Aparecen superpuestos sobre la imagen (normalmente en la parte inferior de la pantalla)
- Son marcas extradiegéticas
- Se utilizan para:
 - Identificar personajes (especialmente en el documental reportajístico)
 - Situar en el espacio o el tiempo (lugar, año)
 - Traducir el audio a otro idioma
 - Crear nuevos significados al contraponer imagen, sonido y texto (como ocurre en la película *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard)



En *Histoire(s) du cinéma*, Jean-Luc Godard juega con la combinación y superposición de imágenes fijas, móviles, subtítulos e intertítulos, creando múltiples lecturas y varias capas de significado

Intertítulos

- Son textos que aparecen en la pantalla, pero en vez de superponerse a la imagen, aparecen entre un plano y otro
- Se utilizaban en los orígenes del cine mudo para añadir narraciones y diálogos que no podían ser transmitidos con sonido

Imágenes

- También se pueden superponer imágenes gráficas, como logotipos o animaciones
- Es un recurso más usado en televisión que en cine

Vídeos / imagen en movimiento

Consiste en superponer dos (o más) vídeos en movimiento, mezclando ambas imágenes para que aparezcan de forma simultánea en la pantalla, aunque pertenezcan a planos grabados en distintos espacios/tiempos.

OTROS EFECTOS

- Imagen en retroceso
- Imagen congelada
- Cámara rápida
- Cámara lenta
- Cámara lenta circular
- Chroma-key

Imagen en retroceso



Consiste en mostrar las imágenes hacia atrás. Si se utiliza con fines artísticos, tiene un efecto estético muy potente, como vemos en el cortometraje *Undo* del videoartista Jean-Gabriel Périot (disponible en Vimeo: <http://vimeo.com/12180015>)

Undo (2005, FR), Jean-Gabriel Périot (dir.).

Imagen congelada

- En inglés “freeze frame”
- Consiste en mostrar la imagen como si fuera una fotografía, congelando el movimiento
- Al parar la acción, también congelamos el avance de la narración, dando tiempo a la audiencia para la reflexión o aumentando la expectación

Cámara rápida



- Suele tener un efecto cómico, como vemos en *El regador regado*
- En las películas antiguas: no había normalización de la velocidad de la película (había distintos ratios en función del número de fotogramas por segundo), y por eso al proyectarlas hoy, parece que se ven “a cámara rápida” (a 24 fotogramas por segundo)

Cámara lenta

- En inglés “slow motion”
- Permite ver con claridad movimientos rápidos (animales, hechos repentinos: ruptura de cristal, gotas de agua...)
- Hoy en día existen cámaras que pueden captar muchos más frames por segundo, lo que permite mostrar imágenes a cámara lenta de gran calidad

Cámara lenta circular

- Sistema que funciona de forma similar al Stop-motion
- Consiste en realizar muchas fotografías de la misma escena en el mismo instante, con cámaras situadas en círculo alrededor de la acción
- Se necesitan muchas cámaras para conseguir el efecto

Cámara lenta circular



En la película *Matrix* (Andy y Lana Wachowski, 1999), pionera en el uso de este efecto, se utiliza para dar espectacularidad a las escenas de acción

En el siguiente link vemos cómo se grabaría la acción (cada punto en la pared muestra dónde está situada la cámara):

<http://www.youtube.com/watch?v=bKEcElcTUMk>

Chroma-key

- Es un efecto que permite grabar al personaje en un estudio y después añadir el fondo de la escena durante el montaje
- Para grabarlo, se utilizan un color uniforme en segundo plano (normalmente verde o azul), detrás del objeto o personaje y después se inserta un vídeo o imagen en lugar de ese color
- Se utiliza en escenas de riesgo (edificios altos), paisajes fantásticos y de ciencia ficción, así como en la televisión (para mostrar los mapas del tiempo tras el presentador/a)



Imagen de
Rubendene (Own
work) [CC-BY-SA-3.0
(<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>)], via
Wikimedia
Commons

2) MONTAJE EXTERNO

El montaje externo es el montaje propiamente dicho, es decir, la unión de planos mediante cortes y otras transiciones.

TRANSICIONES

Definición:

modo de pasar de un plano a otro

Se crean al realizar el montaje externo

En el montaje decidimos cómo cambiar de un plano al siguiente

Tipos de transiciones

1. **Corte:** directo
2. **Encadenado:** la primera imagen desaparece, mientras aparece la siguiente
(en celuloide es muy caro, en digital no: +libertad)
3. **Fundido (a negro):** La imagen va desapareciendo hasta quedar la pantalla en negro (se suele utilizar para acabar una secuencia).

1. Corte

Se produce un salto entre una imagen y otra.
En un fotograma está la primera imagen y en el siguiente la segunda.



*Imagen de
Thetawave
publicada en
Wikimedia
Commons y
adaptada por Aida
Vallejo*

El efecto Kuleshov

- Es un efecto que explica la lectura que hacemos al ver distintos planos uno tras otro, relacionando sus contenidos
- Según Kuleshov, el montaje crea un nuevo espacio-tiempo imaginario al unir los dos planos, dando un nuevo significado a cada uno de ellos
- Sus experimentos mostraban el mismo plano de un hombre de cara inexpresiva, seguido primero de un plato de comida, luego de una mujer y después de un hombre muerto. El resultado demostró que los espectadores/as veían en cada caso a un hombre con gesto de hambre, con gesto de deseo y con gesto de pena, cuando en realidad ese significado se creaba por la unión de ambos planos

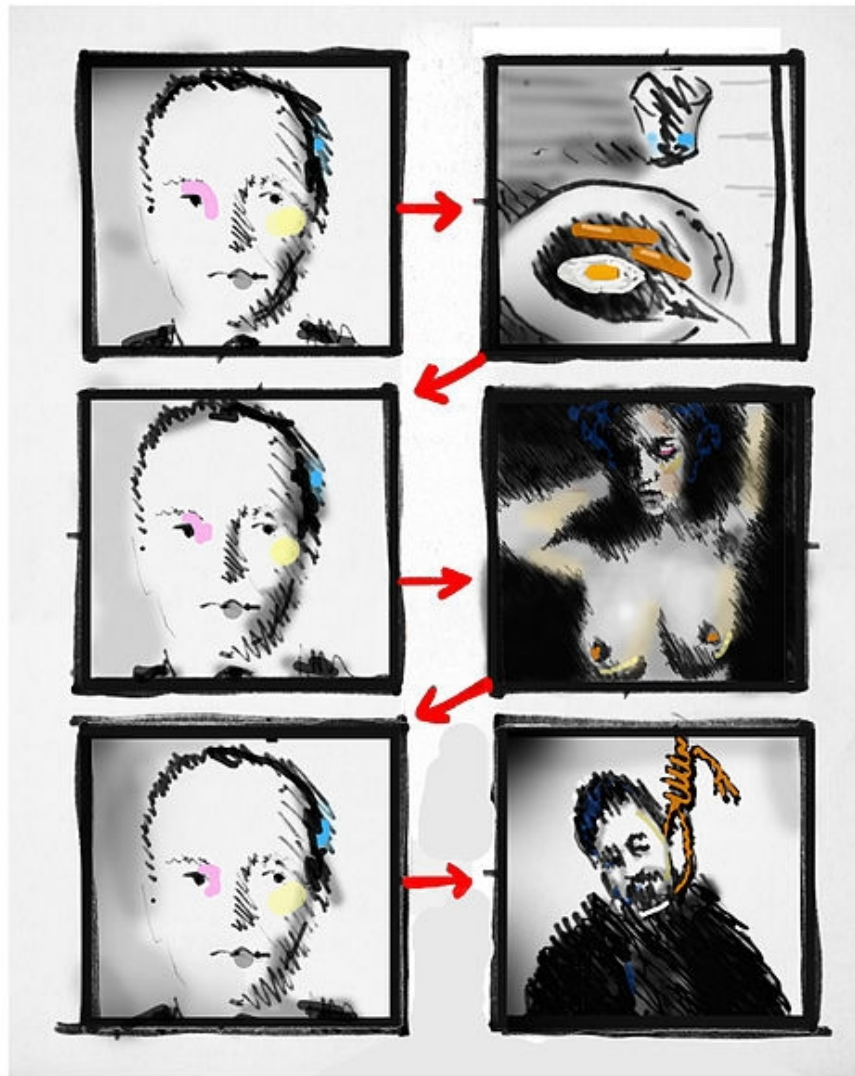


Imagen de
Mikelochoteca
(Trabajo propio)
[CC-BY-SA-3.0
(<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>)],
undefined

2. Fundido encadenado

Aparece la
segunda
imagen
mientras va
desapareciend
o la primera



*Imagen de
Thetawave
publicada en
Wikimedia
Commons*

3. Fundido a negro (Fadeout)

La imagen se oscurece progresivamente, hasta quedar una imagen negra.

Se utiliza mucho en el cine comercial cuando acaba la secuencia, para marcar visualmente el fin de la acción.



*Imagen de
Thetawave
publicada en
Wikimedia
Commons*

4. Cortinilla

Para pasar de un plano a otro, se usan distintas formas (estrella, diagonal, vertical, horizontal...)

Encontramos un ejemplo del uso creativo de esta transición en la pieza *Les Barbares* (Jean-Gabriel Pierot, FR, 2010) (5 mins. Dur.):

<http://vimeo.com/15275142>



*Imagen de
Thetawave
publicada en
Wikimedia
Commons*

Imágenes nocturnas

En ficción, para grabar muchas escenas nocturnas, lo que se hace en realidad es grabar la escena de día y después cambiar los tonos de la imagen con corrección de color, oscureciendo la imagen hasta que parece de noche.

MONTAJE (continuidad)

- Ideologías del montaje
- Plano-contraplano
- Salto de eje / Salto de raccord (continuidad)
- Figuras retóricas

Ideologías del montaje

CINE DE LA TRANSPARENCIA

“montaje prohibido”

- André Bazin
(Francia)
poco montaje

CINE-DIALÉCTICO

(o materialista)

- S.M. Einsestein
(URSS)
- Libertad total en el
montaje

Cine de la transparencia (Bazin)

- El montaje es sólo una herramienta (Bazin le da poca importancia al montaje)
- El montaje debe estar sometido a la representación de la realidad y a la narrativa
- “Montaje prohibido”
- Si hay montaje, no se tiene que notar
- Objetivo del cine: mostrar lo que ocurre (no mostrar el proceso de la película).

Bazin – Continuidad

- Raccord (enlace entre planos):
continuidad
- Cine clásico
- A favor del montaje interno:
 - 1. Planos con mucha profundidad de campo
 - 2. Plano-secuencia (respeta la realida)
- Cine: “ventana abierta al mundo”

Cine-dialéctico (Einsenstein)

- Montaje: muy importante
- El montaje sirve para crear sentido y efectos
- En contra de la transparencia
- Octubre (1927) Einsenstein como película de ejemplo de esta filosofía del montaje
- Objetivo del cine:
no es representar la realidad (como dice Bazin) sino **dar un punto de vista ideológico** haciendo una representación de esa realidad.

Sonido+Imagen (Eisenstein)

- 1)Audio
 - Sonidos
 - Palabras
 - Ruidos
 - Músicas
- 2)Imagen
- Todos al mismo nivel
- El sonido tiene autonomía respecto a la imagen
- Efecto del sonido en la imagen: fortalecer el significado de la imagen, decir lo contrario, o tener un discurso paralelo.

Montaje productivo

- Basado en la asociación entre dos imágenes, que al relacionarlas crean un nuevo significado:
 - 1) Cuadro / fuera de cuadro
 - 2) Conflicto: relación entre dos planos.
 - 4) El significado nace de la confrontación (del enfrentamiento entre 2 fragmentos independientes).
 - 5) Encuadre + composición (crea significado)
 - 6) Contrapunto audiovisual (elementos visuales / sonoros)

Continuidad (Raccord)

- Elementos que permiten mantener la continuidad entre planos (para que no se noten los cortes de plano a plano, o se noten lo mínimo posible):
 - 1. **El eje**: permite mantener una continuidad espacial que permite al espectador/a hacerse una idea mental del lugar que se representa de forma fragmentada a causa de los cambios de plano
 - 2. **Raccord**: permite mantener la continuidad a través de personajes, objetos, etc. al pasar de un plano al siguiente

Tipos de raccord

1. Raccord de eje
2. Raccord de mirada
3. Raccord de movimiento
4. Raccord gestual
5. Raccord de objetos

1. Raccord de eje

- Las cámaras se colocan a un mismo lado de la acción, grabando dos planos diferentes
- Eje: es una línea imaginaria situada entre las cámaras y lo que grabamos
- Las cámaras tienen que estar al mismo lado del eje

El eje

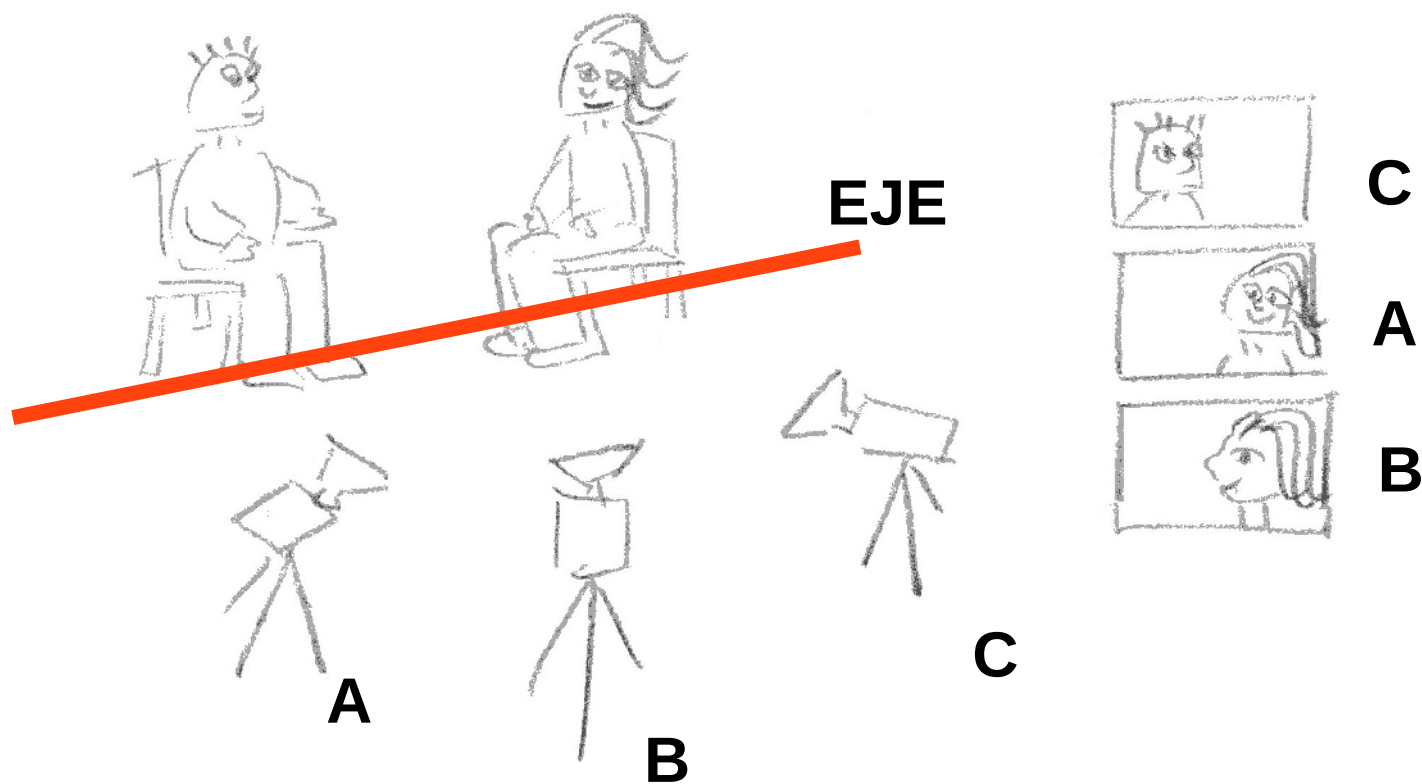


Imagen de Aida Vallejo

2. Raccord de mirada

- Mirada: ¿hacia dónde mira el personaje?
- Si mira al fuera de campo, en el siguiente plano vemos lo que está mirando
- Si lo que está mirando es otra persona lo llamamos plano-contraplano

¿Hacia dónde miran?



2 planos grabados con las cámaras al mismo lado del eje. Mantenemos la continuidad espacial



2 planos grabados una cámara a cada lado del eje. Al editar el vídeo, parece que no se están mirando a la cara

Imagen de Aida Vallejo

Si cambiamos el eje, parece que en el plano-contraplano una persona le da la espalda a otra, aunque estén de frente

Campo / contracampo



Imagen de Aida Vallejo

- Alternancia entre planos: Plano / contraplano
- Fuera de campo
- Grabación: en la ficción se puede hacer con una cámara, grabando primero a una persona y después a otra (repetiendo toda la conversación). En documental se necesitarían dos cámaras.

Aire



Imagen de Aida Vallejo

- Espacio vacío
- Se deja en el lugar hacia donde mira el personaje

3. Raccord de movimiento

- Para mantener el raccord de movimiento, tiene que haber continuidad en la dirección en que se mueven los objetos/personajes de un plano a otro
- Si el objeto cambia de dirección (como el coche de la imagen de abajo), la cámara ha de mantenerse al mismo lado del eje

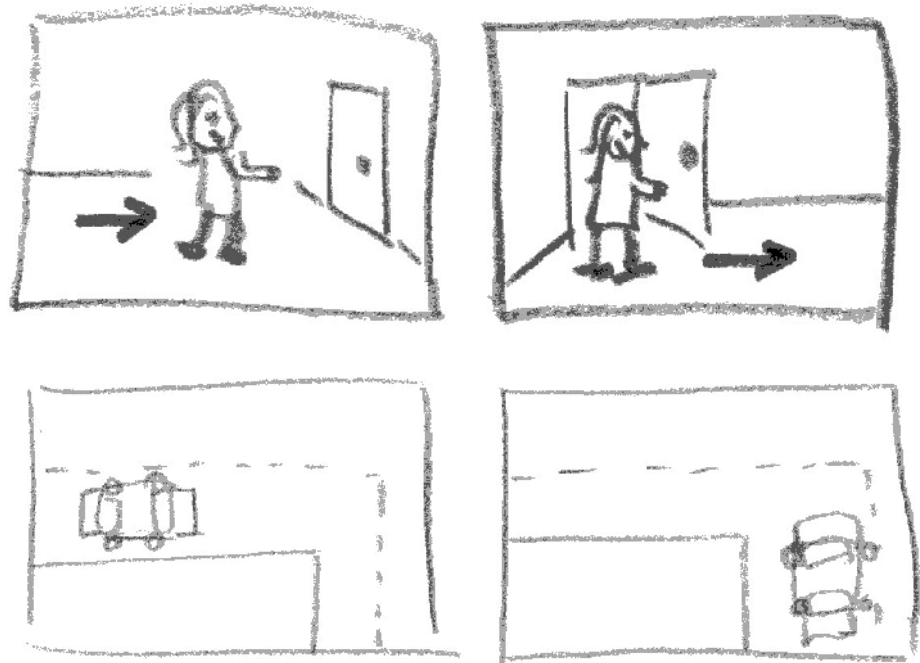
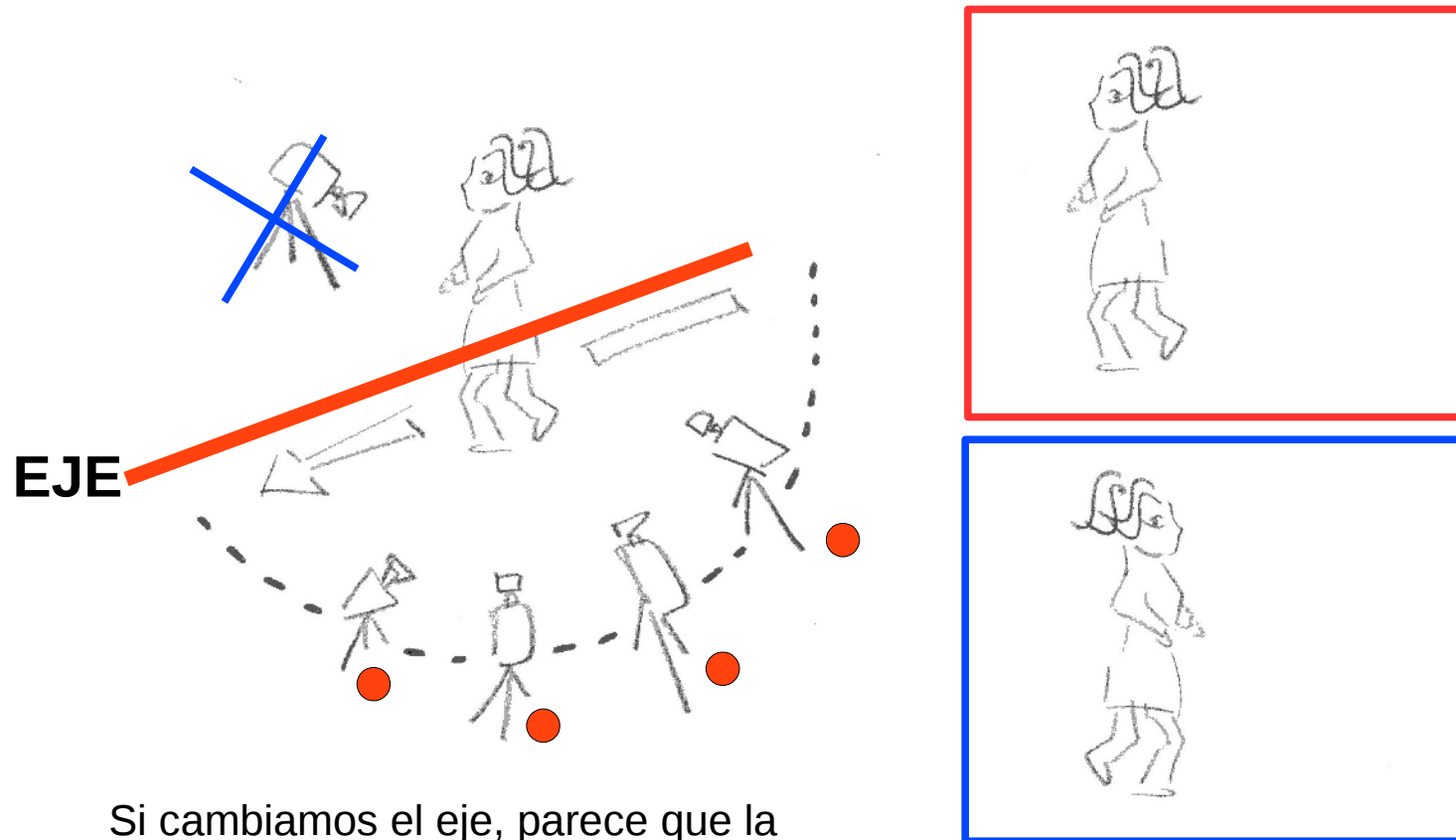


Imagen de Aida Vallejo

Eje - objeto en movimiento



Si cambiamos el eje, parece que la persona a cambiado de dirección

Dirección y velocidad

- Si se repite el mismo movimiento en los dos planos
- Se mantienen la dirección y la velocidad
- Si el personaje gira, el plano debe mostrar el cambio de sentido para justificar el cambio de dirección, ya que si hacemos un corte hacia el siguiente plano, parece que ha habido un salto de eje

4. Raccord gestual



Los espigadores y la espigadora (*Les glaneurs et la glaneuse*, 2000, FR), Agnès Varda (dir.).

- En el primer plano la persona comienza a hacer un gesto, y en la segunda lo termina
- Como vemos en la imagen, en el primer plano Agnès Varda se agacha para coger una patata, y en el siguiente plano vemos cómo la recoge.

5. Raccord de objeto

- El raccord de objeto consiste en mantener la continuidad de los objetos entre un plano y otro
- Como en ficción se suelen repetir muchas veces las mismas escenas, haciendo varias tomas, en ocasiones se cambian los objetos de sitio, por lo que se crean gazapos (vasos que aparecen llenos y después vacíos, cigarrillos que se consumen y vuelven a aparecer recién encendidos durante una conversación, maletas que primero aparecen en una mano y después en otra, etc)

Elementos para mantener la continuidad

- Mantener el eje (todas las cámaras al mismo lado del personaje/objeto)
- Plano detalle: utilizar como recurso entre 2 planos para que no se note el salto de eje
- Instertar un plano subjetivo
- Mover la cámara (cambiamos el eje haciendo un travelling)
- Sonido: overlap (encabalgamiento)

SONIDO:

Overlap / Encabalgamiento

- Es un efecto que sirve para dar continuidad entre un plano y otro
- Antes de ver el siguiente plano, OÍMOS el sonido que le corresponde.

PROBLEMAS

- **Salto de eje:**
nos saltamos el eje y el espectador/a pierde la noción del espacio y la dirección del personaje
- **Salto de raccord:**
cambiamos algún objeto y el espectador/a percibe un gazapo en la película

Salto de eje /raccord



El programa de humor *Muchachada Nui*, tiene un capítulo donde hace una parodia sobre el salto de eje y el salto de raccord.

Puede verse online en el siguiente link:

http://www.youtube.com/watch?v=E4CpCGu_P1U

Salto de eje

- Las miradas de los personajes no coinciden
- Tipos:
 - Estático: entrevistas.
Se nota poco y el espectador/a no tiene problema para entender la relación de espacio
 - Móvil: el espectador/a no sabe dónde está colocado el personaje en el espacio
- Salto de eje en el fútbol: si cambiamos el eje, parece que los jugadorxs están corriendo en la dirección equivocada

Salto de raccord

- Atrezo: cambia (por ejemplo, en un plano el cigarro está casi acabado y en el siguiente está entero)
- Dos acciones no concuerdan (por ejemplo cuando ocurre la misma cosa dos veces: un personaje le da algo al otro y en el plano siguiente se lo vuelve a dar).