



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES VISUALES

LA NARRATIVA VISUAL DEL DIRECTOR DE FOTOGRAFIA ECUATORIANO EN LA
CREACION DE CORTOMETRAJES

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia con
mención en Producción Audiovisual

Profesor Guía
MSC. Galo Semblantes

Autor
Johan Sebastián Córdova Muñoz

Año
2015

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Galo Semblantes

Magister en Cine

C.C.1713503512

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Johan Sebastián Córdova Muñoz

C.C.1715923023

AGRADECIMIENTOS

A Dios, quien me guía y fortalece mi vida, El cual me ha dado la oportunidad de estudiar una profesión tan gratificante.

A mis padres, quienes cada día se esforzaron en proveer todo lo necesario para poder cumplir este sueño.

A mi hermano Diego, quien con su ayuda y fuerza, me ha motivado a no desfallecer y proseguir hacia esta meta profesional.

DEDICATORIA

A Marthy y Ramiro, mis padres.
Ustedes que siempre han creído en mí, ahora es el momento de devolverles todo lo que han sembrado, les amo.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación parte de la necesidad de conocer el estado de la narrativa visual, de los cortometrajes producidos por estudiantes, de las distintas universidades de la ciudad de Quito. Para de esta manera, brindar un video tutorial piloto que ayude al aprendizaje de la dirección de fotografía y apoyar en la mejora de la comunicación visual. El estudio parte desde los elementos básicos de la narrativa visual, su aplicación y métodos. Pasando luego por definir las funciones y responsabilidades del director de fotografía dentro de cada proceso de producción, el uso de la iluminación y elementos que lo ayudaran a manejar adecuadamente su departamento. Luego, se examina brevemente la historia del cine y cortometrajes ecuatorianos, definiendo el grupo mínimo requerido para producir de una manera eficiente dicho producto. La investigación permitirá mejorar la creación de cortometrajes, analizando una de sus herramientas principales, la fotografía, haciéndolos de esta manera más entendibles e interesantes. Los directores de fotografía se beneficiarán al tener un mejor conocimiento de las herramientas que se pueden utilizar en la narrativa visual, evitando la improvisación en el manejo de los recursos, permitiéndose una labor mucho más efectiva.

ABSTRACT

The present research work starts from the need to know the state of visual narrative, of the short films produced by students from the different universities in Quito. As a result, producing a pilot video tutorial that teaches direction of photography and supports and improves visual communication. The study starts from the basic elements of the visual narrative, its application and methods. It defines the functions and responsibilities of the director of photography in each productions process, the use of illumination and the elements that helps him to drive appropriately his department. Later, it briefly reviews the cinema and short films Ecuadorian history, defining the minimum crew required to produce by an efficient way that product. This research will improve short films creation, analyzing one of the principal tools inside of the final product that is the photography. This way, it will be more understandable and interesting. The directors of photography will benefit from a better understanding of the tools that they can use in the visual narrative, avoiding the improvisation throughout the process, allowing them a more effective work.

INDICE

Introducción.....	1
1. Narrativa Visual.....	2
1.1 Estructura Narrativa.....	2
1.1.1 Ley de los tres actos.....	3
1.1.2 La secuencia en la narrativa.....	3
1.1.3 El espectador dentro del proceso narrativo.....	3
1.2 El alfabeto visual.....	4
1.2.1 Elementos básicos de la comunicación visual.....	4
1.2.1.1 Espacio.....	5
1.2.1.2 Encuadre.....	7
1.2.1.3 Tono.....	10
1.3 Semiótica de la imagen.....	11
1.3.1 La triada.....	11
1.3.2 Figuras retóricas.....	11
1.3.3 Psicología del color.....	13
1.3.4. Esquemas de color.....	13
2. Dirección de Fotografía.....	17
2.1 Responsabilidades del Director de Fotografía.....	17
2.2 Elementos para una buena dirección de fotografía.....	19
2.2.1 Storyboard.....	19
2.2.2 Plan de rodaje.....	19
2.2.3 Guion Técnico.....	20
2.3 Integrantes y funciones del crew de dirección de fotografía...	20
2.4 Técnicas cinematográficas.....	21

2.4.1 Planos Cinematográficos	21
2.4.2 Angulaciones de Cámara.....	24
2.4.3 Movimientos de Cámara.....	25
2.4.4 Regla de los 180°.....	25
2.4.5 Tipos de lentes.....	26
2.4.5.1 Ópticas de Gran Angular	26
2.4.5.2 Ópticas Normales	27
2.4.5.3 Ópticas de Teleobjetivo	27
2.4.5.4 Ópticas Especiales	28
2.5 Técnicas de iluminación.....	29
2.5.1 Tipos de iluminación	29
2.5.2 Tipos de proyectores	30
2.5.2.1 Fresnel.....	30
2.5.2.2 HMI.....	31
2.5.2.3 Luces de cara abierta	32
2.5.2.4 PAR	33
2.5.2.5 Fluorescentes	34
2.5.2.6 Leds.....	34
2.5.3 Objetivos de una buena iluminación	35
3. Cortometrajes	37
3.1 Equipo de trabajo mínimo recomendado para la elaboración de un cortometraje.....	37
3.1.1 Director	37
3.1.2 Productor	37
3.1.3 Director de Arte.....	38
3.1.4 Director de Fotografía	38

3.1.5 Sonidista	38
3.1.6 Continuista.....	38
3.1.7 Editor	39
3.2 Características del Cortometraje.....	39
3.3 Evolución del cine en el Ecuador	40
3.3.1 Inicio del Cine Ecuatoriano	40
3.3.2 El clímax del Cine Ecuatoriano	42
3.3.3 Cine Ecuatoriano Actual	43
3.4 Cortometrajes en el Ecuador	45
4. Investigación.....	46
4.1 Método y Enfoque.....	46
4.2 Objetivos.....	46
4.2.1 Objetivo General.....	46
4.2.2 Objetivos Específicos.....	47
4.3 Determinación de la Población	47
4.3.1 Población	47
4.3.2 Muestreo	47
4.3.3 Muestra.....	48
4.4 Técnicas de Investigación.....	49
4.5. Análisis de la Investigación	50
4.6 Conclusiones de la Investigación	51
5. Propuesta Audiovisual	53
5.1 Idea	53
5.2 Sinopsis	53

5.3 Desglose de producción	53
5.4. Guion	54
5.5 Presupuesto	55
5.5.1 Presupuesto Real	55
5.5.2 Presupuesto gastado por el investigador.....	55
5.6 Plan de Rodaje	56
5.7 Propuesta de arte	57
5.8 Desglose de equipos	58
5.9 Post producción	58
6. Conclusiones y Recomendaciones.....	59
6.1 Conclusiones	59
6.2 Recomendaciones	60
REFERENCIAS.....	62
ANEXOS	66

INTRODUCCION

En la actualidad en el Ecuador se ha incrementado la producción audiovisual y por ende la creación de cortometrajes, es por ello que la Narrativa Visual se ha vuelto indispensable para relatar historias. El responsable de que esta se desarrolle correctamente es el Director de Fotografía y su equipo de trabajo, es por ello que se propone el estudio de la Narrativa Visual del Director de Fotografía en la creación de cortometrajes.

Al existir un incremento de cortometrajes, se tiene un aumento de complejidad al querer transmitir el mensaje al espectador. Esto se ve claramente en los estudiantes de carreras afines a la producción audiovisual, los cuales manejan una indebida aplicación de recursos narrativos visuales en la creación de cortometrajes además de un proceso poco apropiado en la producción de los mismos. Esto provoca en el espectador: incompreensión, desinterés y aburrimiento, distorsionándose dicho mensaje.

La presente propuesta de investigación, propone evaluar el estado de la Narrativa Visual del Director de Fotografía Ecuatoriano, en los cortometrajes de estudiantes universitarios de carreras afines a la producción audiovisual. Con esta investigación se desarrollará el diseño de un plan que los ayude en la correcta aplicación de la misma, beneficiando a los espectadores de cortometrajes para que puedan recibir un mensaje claro y preciso.

La investigación se la realizó dentro del Distrito Metropolitano de Quito, a través de métodos cuantitativos y cualitativos, teniendo una duración de 10 meses, tiempo en el cual se estudió a los involucrados a través de encuestas, entrevistas y observaciones en la práctica.

Luego de realizar la investigación se propuso un video tutorial piloto en el cual se dio a conocer las técnicas narrativas que el director de fotografía debe emplear para poder transmitir el mensaje sin modificarlo, con el fin de que los espectadores puedan entender el mensaje, disfrutarlo y además recomendarlo a la sociedad ecuatoriana.

Capítulo I

1. Narrativa Visual

El ser humano es un individuo visual, por lo que al percibir un discurso narrativo de imágenes puede captar la existencia de una realidad ilustrada en una historia. Dondis (2011, pp. 21-23) dice que el alfabeto visual es sobre definido ya que al ser un medio comunicacional se utiliza la lógica para su comprensión, pero su significado es mucho más extenso ya que se lo utiliza en la educación, publicidad, fotografía y cine; siendo así su desarrollo muy técnico y a la vez simple para lograr que el espectador reciba un mensaje claro y específico. Metz (2002, pp. 157-158) añade que la narrativa visual está llena de semiótica pues es icónica, además se debe tener en cuenta que cada significado es diferente de acuerdo al contexto del receptor, por lo que su estudio es extenso.

1.1 Estructura Narrativa

Dentro de la narración se conoce que toda historia debe tener un inicio, un medio y un final, por lo que la narrativa se ubica dentro de un tiempo a lo que se le denomina temporalidad, se deduce que existen dos temporalidades: el de lo narrado y el de su narración (Triquell, Dell' y Schöenemann, 2012, pp. 33-34), cuando nos referimos al tiempo en que los actores viven las situaciones dentro del relato se tiene la primera temporalidad, pero al referirnos del tiempo que se empleó para ver la obra se tiene la temporalidad de lo narrado. Canet y Prósper (2009, pp. 99-101) dicen que la narrativa posee una ley dentro de su temporalidad, que es la causalidad, o bien conocida como la ley de causa-efecto, la cual ha sido utilizada desde los primeros relatos fílmicos, en donde todo lo que se hace dentro de la película debe tener una consecuencia, y a su vez todo lo que sucede debe tener un por qué. El Director debe siempre estar consciente de ello al momento de pensar en producir la narración visual.

1.1.1 Ley de los tres actos

La mayoría de historias que se plasman en la pantalla cumplen con la ley de los tres actos narrativos, aunque existen otros tipos de estructura del guion, Canet y Prósper (2009, 103-116) nos explican que para que una historia sea atractiva deben cumplir con tres espacios de tiempo dentro del relato, separados por puntos de giro que cambien cada circunstancia; el primer acto es el inicio de la historia donde se nos presenta los antecedentes del conflicto y los personajes, en el segundo acto después de que se realice el primer punto de giro se cuenta en si la historia, es el viaje del personaje hasta cumplir su objetivo, finalmente el tercer acto es el desenlace donde el personaje principal logra su objetivo generalmente, puede existir finales inesperados e inevitables, todo depende del mensaje que se quiera transmitir.

1.1.2 La secuencia en la narrativa

La estructura narrativa se puede volver muy compleja al momento de leerla, por ello se la ha dividido en secuencias (Triquell, Dell' y Schöenemann, 2012, pp. 71-72), una secuencia es una unidad conformada de tres acciones con papeles morfológicos cada una, primero está la virtualidad que es el propósito a alcanzar, luego la actualización definidas como las acciones para alcanzar el fin y finalmente la realización que es la conclusión del proceso iniciado. Las secuencias se unen a otras formando la narrativa compleja que relata una historia, generalmente es aplicado dentro de un largometraje. La unión de planos conforman una escena y la unión de escenas conforman una secuencia.

1.1.3 El espectador dentro del proceso narrativo

Todo el esfuerzo que se realice al crear un producto audiovisual debe estar enfocado en el espectador. Canet y Prósper (2009, pp.211-212) comentan que el espectador debe saber lo que ocurre dentro de la historia mucho más de lo que cualquier otro personaje deba, por tal motivo es importante el uso de

planos y sonidos específicos, para que de esta manera el espectador pueda conectarse con la historia y disfrutarla.

Snyder (2010, pp. 165-171) habla de ciertas reglas que ayudaran al realizador audiovisual a hacer más atractiva su historia para el espectador. Primero, se debe convencer al público de que el personaje principal es simpático a pesar de ser tan imperfecto, lo recomendable es iniciar con una acción humana que llame la atención y conecte con los sentimientos de los que observan la pantalla, por otro lado debe existir un antagonista y debe ser malo en comparación al personaje principal. Segundo, generalmente al querer realizar un guion comprensible para el espectador se propone una historia bien explicada con muchos detalles, por lo que puede resultar poco interesante ya que se vuelve predecible, una solución práctica es poner planos de historias paralelas que no desvíen la historia pero si la enriquezcan. Tercero, las personas solo creen un momento mágico dentro de la historia, si se satura con más de dos, la narración se vuelve muy ficticia e irreal para el que observa, siempre se debe hacer creíble la historia. Finalmente, la película no debe ser tan larga para llegar a un conflicto, además de que si se cuenta demasiado la gente se confunde y no captara el mensaje, aquí viene bien la frase de que lo simple siempre es mejor.

1.2 El alfabeto visual

La narrativa también incluye alfabetividad visual, Gestalt planteó que todo está constituido por partes más pequeñas que aisladas pueden tener independencia pero que al juntarse forman un todo (Dondis, 2011, pp. 53).

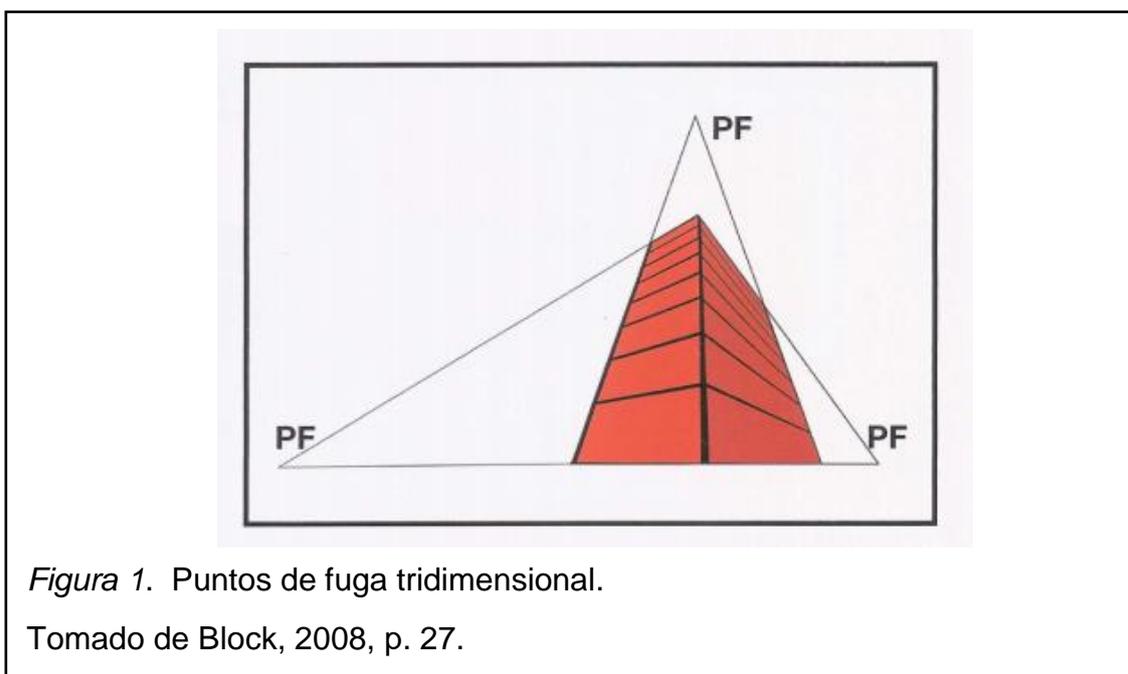
1.2.1 Elementos básicos de la comunicación visual

Los elementos básicos de la narrativa visual incluyen: el punto, la línea, el contorno, dirección de las formas, tono y color que al juntarlos forman imágenes complejas, las cuales podremos diseñar visualmente a través de principios como: la unidad, balance, tensión visual, ritmo, contraste, textura y direccionalidad de los objetos. Estos principios interactúan entre sí en varias

combinaciones para dar profundidad, movimiento y fuerza visual a los elementos dentro de la imagen (Brown, 2012, pp. 39), una buena narración fílmica debe constar de todos estos elementos para poder comunicar eficazmente el mensaje.

1.2.1.1 Espacio

El espacio cinematográfico según Triquell, Dell' y Schöenemann (2012, pp.92) es todo lo que está dentro y fuera del plano dentro de un tiempo, esto incluye la escenografía, utilería y actores además del lugar donde es exhibida la obra. Lo importante a tener en cuenta es el encuadre pues este es el que lleva toda la información de la narración, Canet y Prósper (2009, pp. 290) hablan que el espacio visual está determinado por planos, que a su vez tienen mucha complejidad por lo que los engrupan según su magnitud, movimiento, angulación y duración, cada plano tiene su específico uso y significado dentro del relato fílmico.



Block (2008, pp. 18) habla acerca del plano que observa el público, lo define como bidimensional puesto que solo posee ancho y altura mas no profundidad,

también añade que al usar ciertas herramientas ilusorias se puede recrear un mundo tridimensional, esto se debe a los indicios de profundidad que el cerebro humano reconoce al verlos en pantalla. La perspectiva es una de las principales herramientas que se utilizan, y para lograrla existen los puntos de fuga, estos a su vez atraen la mirada del espectador por lo que al utilizarlos podemos poner énfasis en algún objeto. El ojo humano solo puede reconocer hasta 3 puntos de fuga, aunque pueden existir muchos más dentro del plano, sin embargo a mayor número de puntos de fuga mayor la ilusión de profundidad. (Block, 2008, pp.29-31).

Existen otras maneras de producir la ilusión de profundidad aparte de la perspectiva, Block (2008, pp.39) propone a la difusión aérea la cual permite a través de partículas como el polvo o el humo añadir profundidad al situarlas al fondo de la imagen, otra herramienta muy usada es la separación tonal que establece que mientras el objeto es más claro está más cercano en el plano (Block, 2008, pp.43), por otro lado el uso del cambio de forma donde los objetos similares de tamaño pequeño parecen estar más lejanos y los similares de tamaño grande más cerca, ayudan a establecer la ilusión de tridimensionalidad. Finalmente se tiene a la profundidad de campo, la misma que ayuda a poner énfasis en el objeto que se encuentra en foco. (Block, 2008, pp. 46).

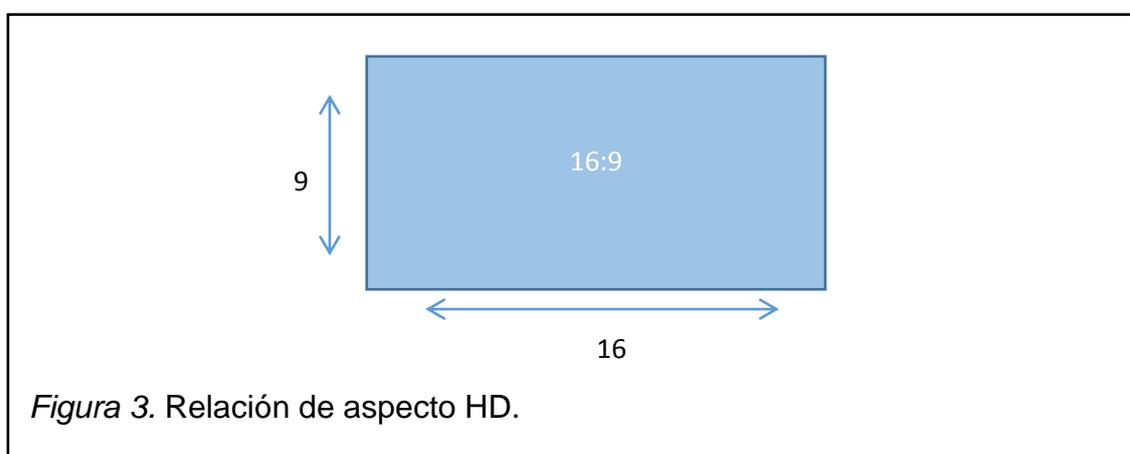


Figura 2. Plano con profundidad de campo.

En el caso de que se requiera planos sin profundidad o frontales, se deberá optar por no tener puntos de fuga, objetos con constancia de tamaño e incluso el uso de una difusión aérea completa.

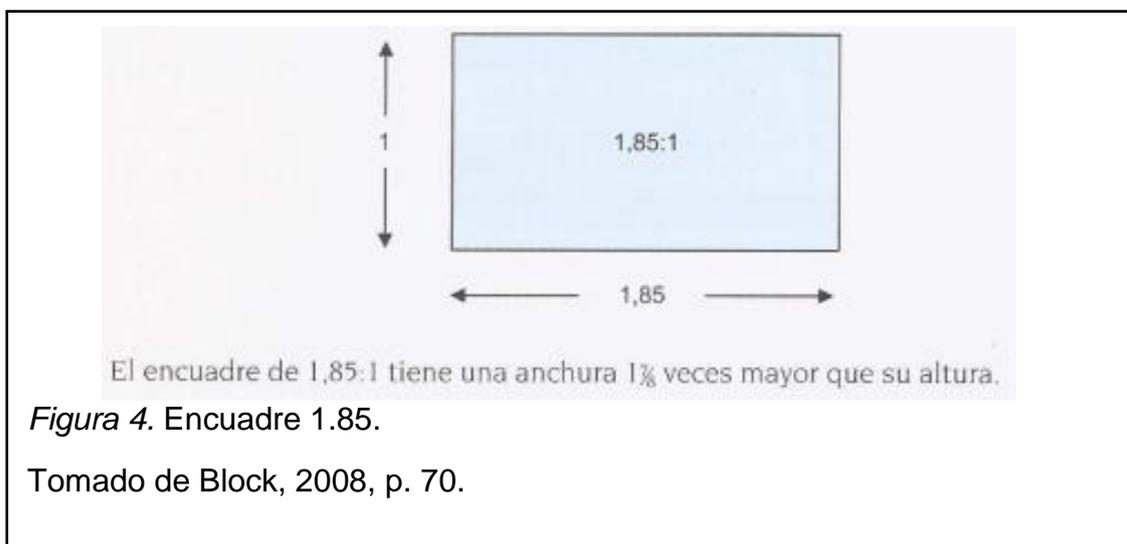
1.2.1.2 Encuadre

El espacio cinematográfico puede ser un elemento visual mucho más eficaz al utilizar elementos de composición y relación de aspecto. Mercado (2011, pp.6) plantea que antes de cualquier grabación que se realice se debe tomar en cuenta la relación de aspecto que es el tamaño de la pantalla y que depende del formato en el cual se grabe, esto es bueno ya que permitirá saber cuántos objetos se pueden poner dentro del encuadre. La relación de aspecto se la obtiene de dos números que indican la relación proporcional de tamaño entre la anchura y la altura (Block, 2008, pp. 68), por ejemplo la pantalla HD tiene una relación de aspecto 16:9, es decir que cada 16 unidades de anchura se tienen 9 unidades de altura, para poder determinar la relación de aspecto de cualquier pantalla se debe dividir la anchura por la altura.

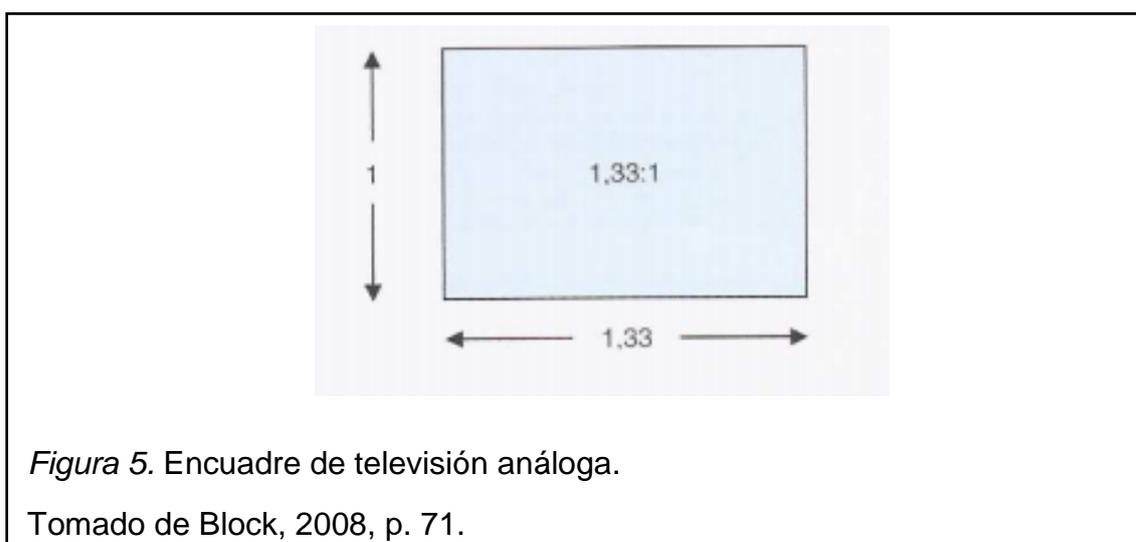


Mercado también enumera las principales relaciones de aspecto usadas en el cine, la más habitual es la llamada Estándar Americano de Teatro o “Flat”, plano en español, esta relación de aspecto es de 1.85:1 por lo que el encuadre posee una anchura 1,85 veces mayor que su altura dando la sensación de una imagen rectangular. También se usa muy regularmente una relación de

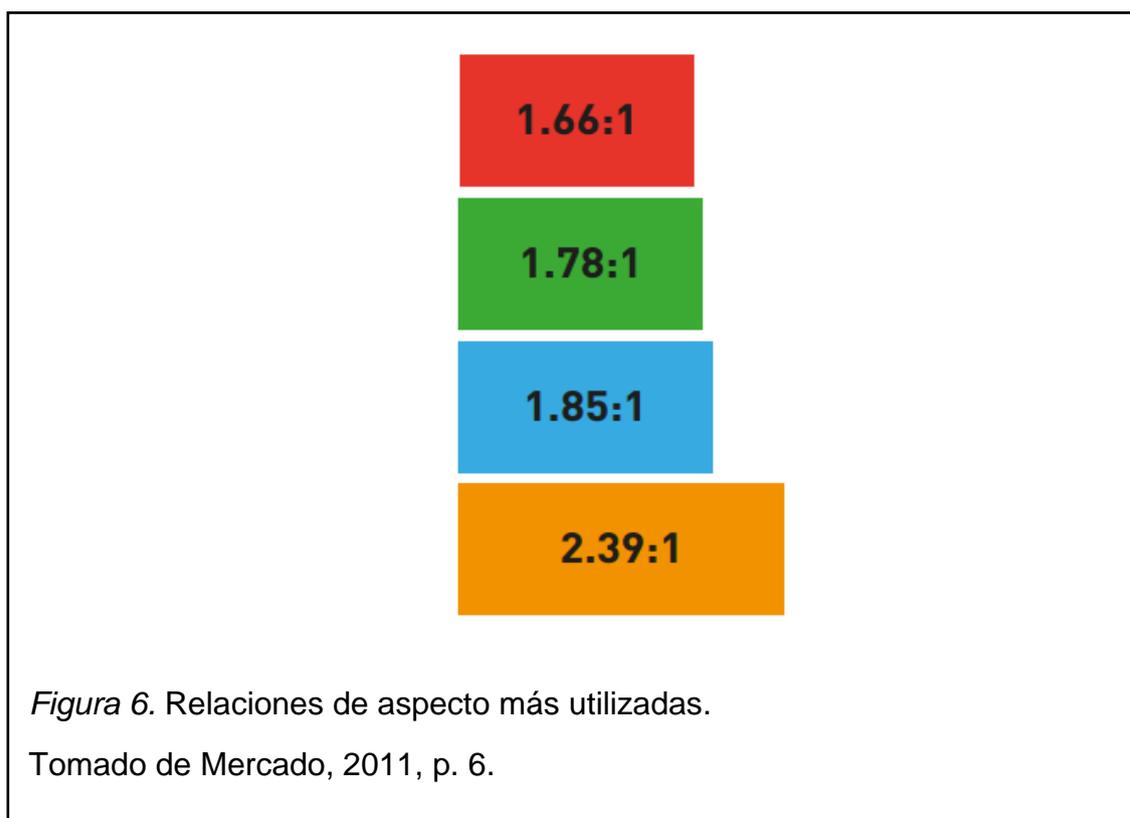
aspecto cinematográfica mucho más ancha de 2.40:1 donde el encuadre es casi 2,5 unidades más ancho que su altura, al ser un rectángulo mucho más extendido que el primero se lo llama Encuadre Anamórfico, para lograr producir dicho sistema se debe usar lentes anamórficas (Block, 2008, pp.71).



Por otra parte desde finales de los años 60 se tienen los formatos Imax, pantalla gigante con una relación de aspecto de 1.3:1, se la puede obtener con una cámara especial de 65mm y proyectores específicos de 70mm, cada fotograma de este sistema posee 15 perforaciones, se usan lentes normales y su proyección es en una pantalla plana enorme (Block, 2008, pp.71).



En cuanto a la televisión, esta tiene un rango limitado de relación de aspecto, la televisión análoga es de 1.33:1, la forma más común de plantearla es de 4:3 es decir 4 unidades de anchura por 3 unidades de altura, la forma que se aprecia es similar a un cuadrado pero no deja de ser un rectángulo; por otro lado existe la televisión digital, la cual tiene una relación de aspecto de 1.78:1 o 16:9 en la forma más conocida. Es importante saber dichas medidas pues al pasar de formato cine a Tv habrá que recomponer los encuadres de las escenas.



Block (2008, pp.72) comenta del uso de las particiones de pantalla para poder componer el encuadre, la más fácil de utilizar es la Partición de Mitades, en la cual el cuadro es partido por una línea de algún objeto que sobresale como el horizonte o el filo de una pared. La otra opción, la cual es más usada, es la Regla de tercios. Mercado (2011, pp. 7) explica que a lo largo de la historia del arte se ha experimentado para obtener la imagen visualmente armónica, obteniendo así la Regla de Tercios, la cual parte la pantalla en 9 cuadrados pequeños con 4 puntos focales en los vértices donde se unen.

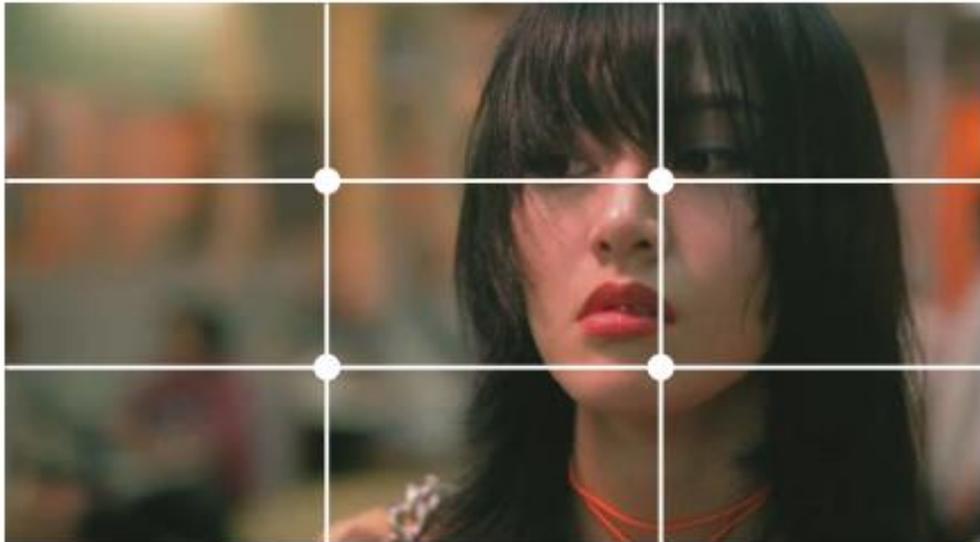


Figura 7. Regla de tercios.

Tomado de Mercado, 2011, p. 7.

Block (2008, pp.77) también plantea 4 propósitos de partir la pantalla. Primero, enfatiza las similitudes y diferencias entre objetos dentro del encuadre cinematográfico. Segundo, ayuda a dirigir la mirada del espectador en lugares concretos, proveyendo de un énfasis narrativo. Tercero, modifica la relación de aspecto de una imagen. Finalmente, permite comentar sobre un suceso de la trama.

1.2.1.3 Tono

El tono es la relación del brillo con la escala de grises que poseen los objetos dentro del plano. El rango tonal de una imagen puede contribuir a que la mirada del espectador sea dirigida hacia algo específico, el área más brillante será lo primero en llamar la atención y mucho más si se encuentra en un plano fijo, igualmente las emociones del espectador pueden ser modificadas dependiendo del rango tonal (Block, 2008, pp.3, 128), por ejemplo si se requiere transmitir una apariencia tenebrosa se usarán tonos oscuros en el arte.

1.3 Semiótica de la imagen

1.3.1 La triada

La Narrativa visual también debe ser entendida dentro de su semiótica visual, Peirce (1987, pp. 274) habla acerca del signo definiéndolo como cualquier cosa que determina alguna otra, es decir es una representación de algo por medio de un sistema simbólico.

Luego tenemos el objeto que según Peirce (1987, pp.381) se lo puede entender de dos maneras: primero como el objeto tal cual el mismo signo lo representa llamado objeto inmediato y segundo cuando la realidad de alguna manera ayuda a determinar el signo en su representación este se lo llama objeto dinámico.

Finalmente existe el interpretante, que es el signo decodificado, el representamen. La relación entre estos tres conceptos se denomina triada. (Peirce, 1987, pp. 220)

1.3.2 Figuras retóricas

Un elemento muy importante que se debe tener en cuenta al narrar visualmente es la retórica, la cual une al lenguaje propio (lo literal y objetivo) con el lenguaje figurado (lo simbólico y subjetivo) que nos permite pasar de una lectura simple a otra figurada (Menéndez, 2010, pp. 107), existen muchos tipos de figuras pero para su mejor estudio se las agrupan en: descripción, repetición, desorden, sustitución, comparación y contradicción. El saber exactamente como es su función dentro del filme beneficia en la realización de mensajes con elementos complejos pero a la vez fáciles de entender, enriqueciendo así el mensaje visual y haciéndolo más atractivo. La aplicación que se le dé a cada figura siempre debe estar sustentada en lo que se quiere transmitir al espectador.

Gutiérrez (2009, pp. 5-10) comenta que las figuras retóricas son elementos que al usarlos con una intención detrás del mensaje, van a permitir que el público pueda entender e identificarse con el relato que se le da, añade que en la publicidad las figuras son usadas para que las personas logren recordar el nombre de un producto y se sientan atraídas a adquirirlo.

Las principales figuras retóricas que se usan son:

- a) **Prosopografía.-** Es la descripción física que se le otorga a una persona o animal.
- b) **Hipérbole.-** Se la utiliza para exagerar las acciones de un determinado momento, su fuerza provoca pasión y el espectador es motivado a reaccionar apasionado con el suceso.
- c) **Etopeya.-** Su función es describir los valores espirituales, morales o el carácter de un individuo.
- d) **Prosopopeya.-** A los seres inertes o inanimados se les otorga propiedades que solo los seres animados poseen.
- e) **Antítesis.-** A través de la utilización de términos contrarios se produce un efecto de antonimia en el espectador.
- f) **Paradoja.-** Es el doble sentido que se utiliza en la publicidad por medio de una aparente contradicción, el segundo significado siempre agudiza la atención del público.
- g) **Ironía.-** Es la afirmación de lo contrario a lo que se piensa, el público traduce el mensaje irónico y le da un significado.

h) Hipérbaton.- Se da al alterar el orden lógico de las palabras o tomas en la narrativa.

1.3.3 Psicología del color

Las personas desde la infancia van teniendo experiencias buenas y malas las cuales van a asociando con los colores; estudios realizados mostraron que los sentimientos y colores no son accidentales si no que parten de esas experiencias universales en el lenguaje y pensamiento. Cada color posee su significado, pero es necesario un contexto dentro de la imagen para que este transmita un mensaje específico (Heller, 2008, pp. 17-19).

Dentro de los colores básicos, Heller establece varios significados. Primero, en el azul se destaca que es el color de la simpatía y la armonía además de ser asociado con virtudes espirituales y tecnología. Segundo, el rojo es pasión y el color del amor, también se lo asocia con la realeza y el comunismo, la alegría y el peligro. El amarillo es considerado un color contradictorio puesto que se lo relaciona con los celos y el optimismo a la vez, también es la diversión y la traición y al ser parecido al oro es el color de la riqueza. Por último, el verde es la fertilidad y esperanza pues se lo asocia con la naturaleza.

En cuanto a los colores de mayor contraste, el blanco es el color femenino de la inocencia y también el color del bien y de los seres espirituales; por otro lado el negro es el color del poder y la muerte, se lo utiliza en la negación y la elegancia.

1.3.4. Esquemas de color

Al realizar cualquier producto audiovisual, es importante pensar en la armonía, tensión y el realce que debe tener con su imagen. Por ello es bueno plantearse esquemas de color que ayudaran a dar una imagen más original y entendible. Block (2008, pp.163) los define como la planificación sobre el tipo y combinación de colores que se utilizan en la elaboración audiovisual, existen

infinitas variables, pero con la rueda de color se puede agrupar en matices dentro de un círculo, a continuación se detallan los tres más utilizados.

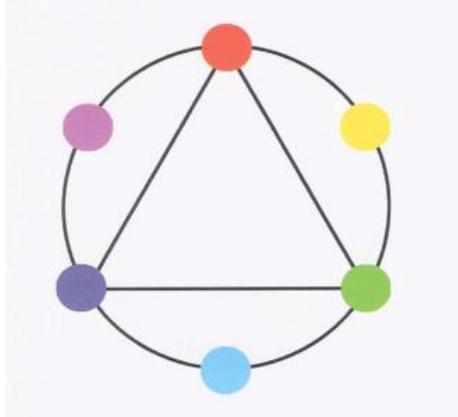


Figura 8. Rueda de color.

Tomado de Block, 2008, p. 146.

Primero, se tiene el esquema de color complementario, los cuales son colores opuestos dentro de la rueda cromática. El más habitual es el azul/naranja, dicha pareja de colores se los puede usar dentro de la producción si un grupo de personajes es azul el otro será naranja, una localización es naranja y la otra azul, etc. Esto ayuda a llevar un contraste de sentimientos dentro de la película (Block, 2008, pp. 164).



Figura 9. Esquema de colores complementarios.

Tomado de Block, 2008, p. 164.

Por otro lado, está el esquema de color análogo, estos son vecinos dentro de la rueda de color, un ejemplo clásico es el rojo, naranja y amarillo, los cuales se encuentran continuos. Este esquema crea armonía en la pantalla y se lo puede utilizar en paisajes y exteriores donde los matices son muy similares (Block, 2008, pp. 160).

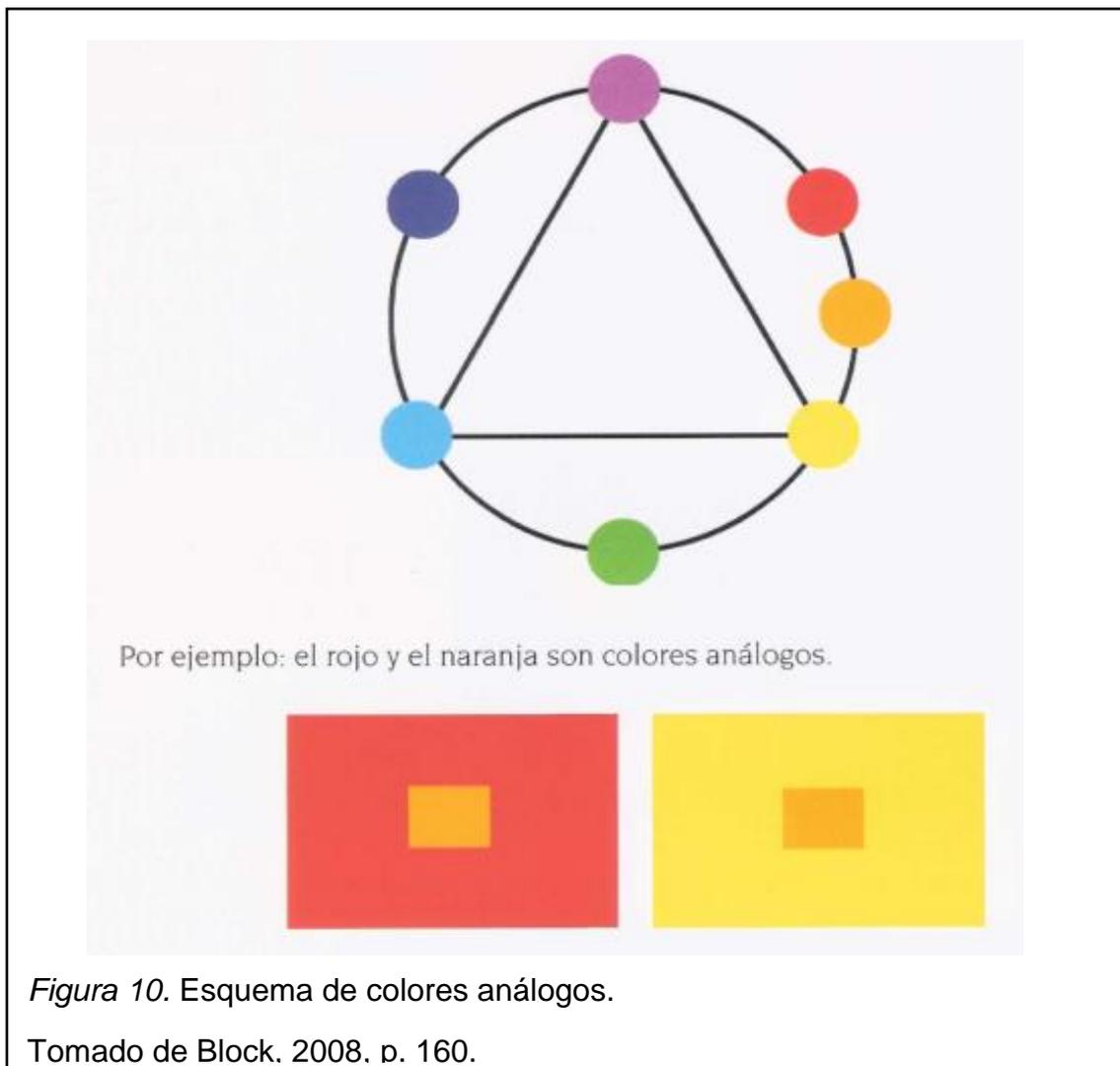


Figura 10. Esquema de colores análogos.

Tomado de Block. 2008. p. 160.

Finalmente, se tiene el esquema de partición de tres colores, este parte de tres colores cualesquiera que sean equidistantes en la rueda de color. Por ejemplo está el rojo, verde y azul, en una escena exterior se podría apreciar con el bosque verde, cielos azules y los actores vestidos en tonos rojizos. Un color va a ser el dominante y el resto lo complementa, otorga una sensación vibrante (Block, 2008, pp. 166).

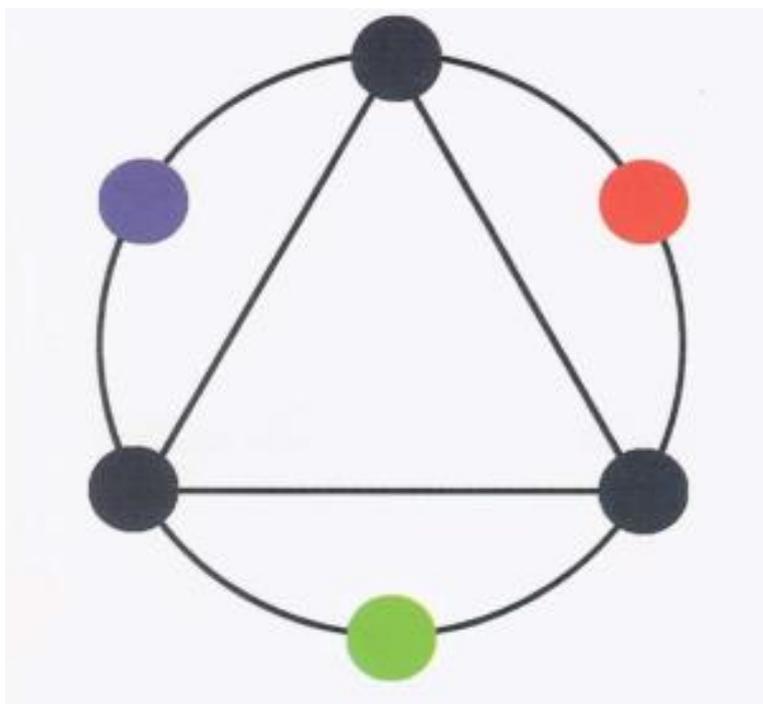


Figura 11. Esquema de partición de tres colores.

Tomado de Block, 2008, p. 166.

Capítulo II

2. Dirección de Fotografía

2.1 Responsabilidades del Director de Fotografía

Para lograr realizar un producto audiovisual de una manera eficiente es necesario organizarse por departamentos, uno de ellos es el de fotografía que es dirigido por el Director de Fotografía (DdF), Wheeler (2005, pp. 4) establece las responsabilidades del DdF dentro de todo el proceso de producción, su trabajo principal es crear el sentimiento o estado de ánimo que el filme va a transmitir y lo hace principalmente con el juego de la iluminación. Desde un inicio el Director de Fotografía debe apasionarse con el proyecto para que su imaginación y creatividad puedan fluir de la mejor manera (Almendro, 1996, pp. 12). Las principales responsabilidades son en:

a) Inicio de la pre-producción:

- Lo más importante es discutir de una forma profunda y si es posible en varias ocasiones acerca del guion con el Director General hasta quedar en mutuo acuerdo del look que va a tener el filme.
- El DdF tendrá la responsabilidad de leer el guion varias veces antes de proponer ideas al Director, la intención de esto es que pueda entender y captar el sentimiento o estado de ánimo que tendrá el filme.
- El DdF, podrá realizar una propuesta fotográfica, dando a conocer el look y la paleta de colores.
- Luego de saber lo que el Director requiere, el DdF deberá reunirse con el Director de arte para tener discusiones similares y llegar a tener bien claro el panorama y poder trabajar en conjunto, habrán momentos que deberán reunirse con el Director para concordar con su visión.
- Estar en contacto cercano con el departamento de locaciones y scouting, para tener un detalle de los lugares y poder realizar una visita técnica.

- Si se va a trabajar con un storyboard, es bueno que el Ddf este cerca al dibujante para poder plantear los planos y movimientos junto con el Director.

b) Cerca del día del rodaje:

- Aprobar con el departamento de vestuario todos los colores y texturas a utilizar.
- Realizar una visita técnica de los lugares y sets que van a ser usados con el fin de saber dónde colocar luces, cámaras, grip y revisar las fuentes eléctricas que se posean para confirmar si es necesario el uso de una fuente alternativa.
- Junto con dirección de arte revisar texturas y colores de las escenografías.
- Confirmar que el crew de fotografía disponga de todos los equipos necesarios para el día de rodaje.
- El departamento de Fotografía deberá hacerse responsable por sus equipos, así como de poseer herramientas en caso de necesitar arreglar algo.

c) Durante el rodaje

- Es recomendable estar presente durante los ensayos para ver si se van a lograr los planos planteados previamente.
- Aconsejar y ponerse de acuerdo con el Director con respecto a las tomas requeridas para la siguiente escena.
- Asegurarse que el plan de iluminación está correctamente montado y cumple con lo que se desea.
- Dar las configuraciones de cámara al operador y confírmelas con el Director.
- Al final de cada escena, confirmar con el director que se tienen suficientes y apropiadas tomas que cubran toda la escena; proponer al Director tomas adicionales si se piensa que el editor las va a necesitar.

- Luego de acabar el día de rodaje es bueno sentarse con el Director y su primer asistente y confirmar las escenas a rodar el día siguiente.

d) Post- producción

- Aprobar todos los efectos o tomas de composite antes de que sean parte del corte final.
- Supervisar la calidad en los medios que se vayan a distribuir.

2.2 Elementos para una buena dirección de fotografía

El departamento de fotografía debe respaldarse a través de varios documentos, los cuales harán más fácil y rápido el trabajo, a continuación se detallan los principales que se deben usar.

2.2.1 Storyboard

Patmore (2011, pp. 30-31) define al storyboard como la guía visual que precede al guion, uno de sus usos principales es poder transmitir las ideas que posee el Director al resto de los miembros del equipo de producción, especialmente al director de fotografía, se recomienda realizarlo con todas las tomas a realizarse puesto que esto facilitara a que el rodaje sea más fluido. Este documento puede ser hecho a mano o computadora, lo importante es que el dibujo deje claro lo que se va a realizar, también se pueden colocar tiempos de duración y movimientos de cámara con una breve descripción escrita. Finalmente, el storyboard ayudara al planteamiento del ritmo, una buena opción es pasarlo a un video con las viñetas con el tiempo que va a durar cada plano y se podrá ver si existe la historia o no.

2.2.2 Plan de rodaje

Worthington (2010, pp.118) señala que es necesario en toda preproducción la realización de un plan de rodaje que resuma las escenas del guion, de esta

manera se podrá obtener el máximo rendimiento del tiempo, el dinero y los recursos. Una vez ya finalizada la escaleta del guion se puede proceder a la elaboración del plan, esta es una responsabilidad del Productor. El departamento de fotografía necesita saber los tiempos que se disponen para la grabación de cada escena, los descansos y lugares en donde se va a estar para poder montar y desmontar los equipos necesarios en la grabación.

2.2.3 Guion Técnico

Luego de elaborar el guion literario se debe proceder a detallar todo lo necesario en sus elementos más básicos, cada escena con su respectiva descripción junto al lugar de rodaje, si es de día o de noche la toma, atrezzo, sonido, etc. El Ddf se beneficia de este documento puesto que aquí se detallan los efectos especiales a realizarse en el caso de usarse croma, también los objetos que van a estar dentro del escenario en el caso de ser metálicos o reflectores. Además de tener el detalle de los equipos que se van a necesitar en cada escena así como la iluminación (Patmore, 2011, pp.43).

2.3 Integrantes y funciones del crew de dirección de fotografía

Dentro de todo el proceso de producción, el Director de Fotografía tiene que trabajar en conjunto con el Director, que jerárquicamente esta sobre este. Siempre se debe plasmar la visión del Director, pues en la mayoría de los casos el producto visual tendrá la firma que es el estilo del Director (Almendro, 1996, pp. 12).

Bajo el mando del Director de Fotografía se encuentran varias personas que lo ayudan a manejar todo correctamente. Primeramente está el operador de cámara, el cual maneja y arma el equipo fotografico (cámara), además de realizar los movimientos y encuadres (Wheeler, 2005, pp. 31).

Luego, se tienen dos asistentes de cámara. El primero también llamado pulidor de foco, es el encargado de ayudar con el enfoque mientras el operador se

encarga de manejar y sostener la cámara (Wheeler, 2005, pp. 30). El segundo asistente es el encargado de llevar los equipos como los lentes a cualquier lugar donde se movilizan el primer asistente con el operador de cámara (Wheeler, 2005, pp. 25-26).

Tercero, está el iluminador junto con el jefe de grip, los cuales se encargan de montar la iluminación, controlar la luz y electricidad. El jefe de grip también es el encargado de manejar el Dolly durante su movimiento y montaje de rieles (Wheeler, 2005, pp. 32-33). Todo el crew debe cumplir un protocolo establecido por el departamento de producción en cuanto a llegada y estadía, para poder así cumplir con todo el plan de rodaje.

2.4 Técnicas cinematográficas

Dentro de dirección de fotografía tenemos la técnica cinematográfica la cual consigue dar movimiento a las imágenes y a la vez otorga una continuidad visual (Martínez y Serra, 2000, pp. 17), el director de fotografía no puede desempeñar sus funciones si no posee un conocimiento de dichas técnicas, además de la razón de su uso.

2.4.1 Planos Cinematográficos

Arijon (1976, pp.15) define al plano como la distancia de cercanía o lejanía de la cámara con respecto a los objetos que se filma. Sierra (2010, pp. 2-4) los clasifica dependiendo su funcionalidad dentro de la narrativa.

Primero, se tienen los planos descriptivos, aquellos que describen el lugar en donde se realiza el acto. Aquí tenemos al Gran Plano General, que es el más lejano y muestra un escenario amplio con muchos personajes, su primera función es mostrar el espacio donde acontece la situación, también se lo usa para destacar lo diminuto que puede ser un personaje dentro de su contexto. El siguiente es el Plano General, en el cual se pueden distinguir ya los

personajes, su valor descriptivo es ubicarlos dentro del contexto donde se desarrolla la historia, también se puede destacar que logra homogenizar a los personajes.



Gran Plano General



Plano General

Figura 12. Planos Descriptivos.

Segundo, están los planos narrativos, los cuales narran la historia que acontece en la pantalla. En esta clasificación se encuentra el Plano Entero, el cual muestra todo el cuerpo del personaje de pies a cabezas, permite observar a la perfección la acción que se realice. El siguiente es el Plano Americano, empieza desde un poco más arriba de la rodilla, muestra la cara y las manos de los actores, otorgando así un valor narrativo y descriptivo a la vez. Por otro

lado se tiene el Plano Medio, este muestra al actor desde la cintura para arriba, su función es mostrar la acción que se despliega de forma más cercana que los anteriores planos, sin embargo el ambiente que lo rodea desaparece, pero se puede observar las expresiones del personaje.



Plano Entero



Plano Americano



Plano Medio

Figura 13. Planos Narrativos.

Por último, existen los planos expresivos, aquellos que expresan los sentimientos y emociones de los actores. Entre estos están el Primer Plano y Plano Detalle, los cuales aportan un momento de expresividad y emoción del personaje, se los usa rápidamente con la combinación de otros planos, puesto que no aportan más detalles ya que no se ve el contexto.



Primer Plano



Plano Detalle

Figura 14. Planos Descriptivos.

2.4.2 Angulaciones de Cámara

La altura de la cámara en relación al sujeto puede ser usada para manipular al espectador en su opinión de dicho personaje, Mercado (2011, pp.9) también

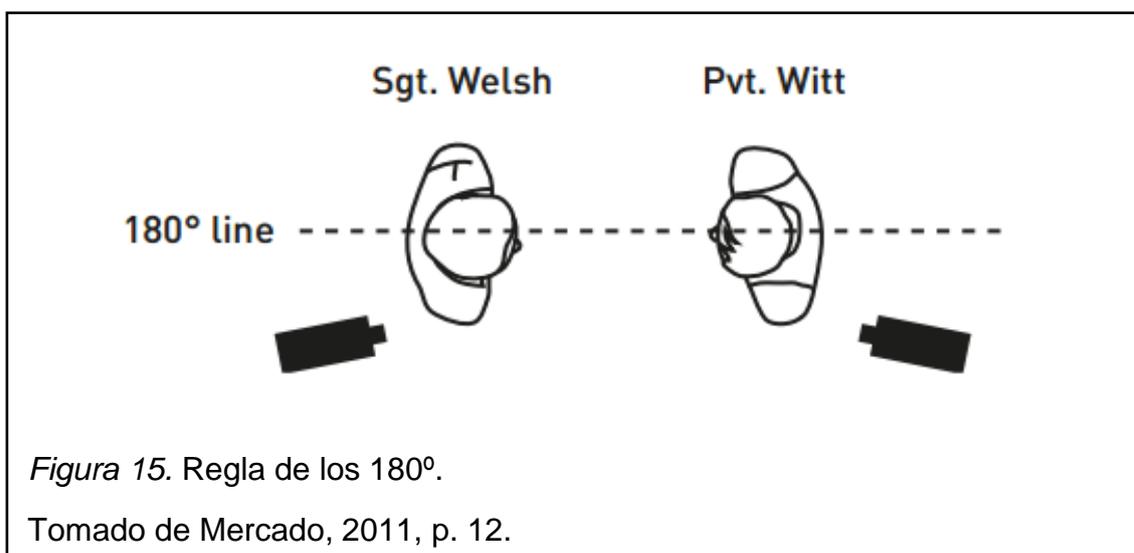
añade que al colocar la cámara encima del actor, en contrapicado, coloca a la audiencia sobre él, por lo que la narrativa dada es que dicho sujeto posee inferioridad, debilidad y pasividad; en cambio al colocarla en picado se expresa que el sujeto es superior, fuerte y líder. Cuando la cámara se la coloca a la altura de los ojos se comunica que el individuo es semejante al espectador por lo tanto confiable.

2.4.3 Movimientos de Cámara

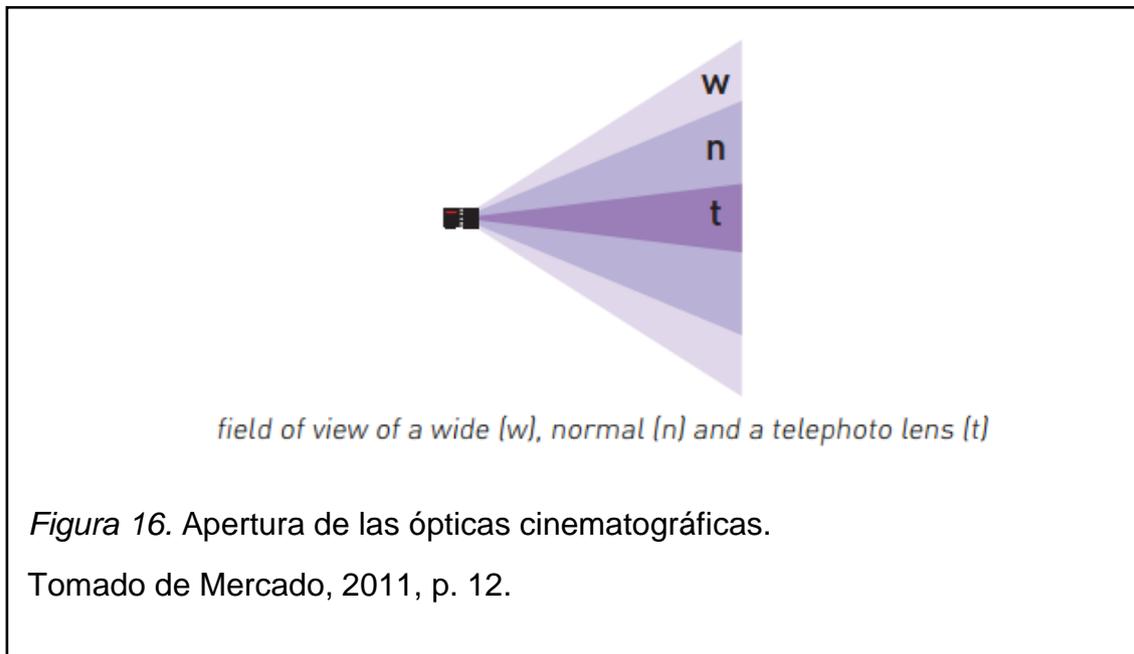
Los movimientos que existen se los divide en dos clases. Primero, los movimientos Físicos, los cuales se los realiza de manera manual, entre los cuales tenemos los travellings y panorámicas. Segundo, los movimientos Ópticos, el cual es el más común llamado Zoom, en este interviene las varias distancias focales que posee un lente (Sierra, 2010, pp.5).

2.4.4 Regla de los 180°

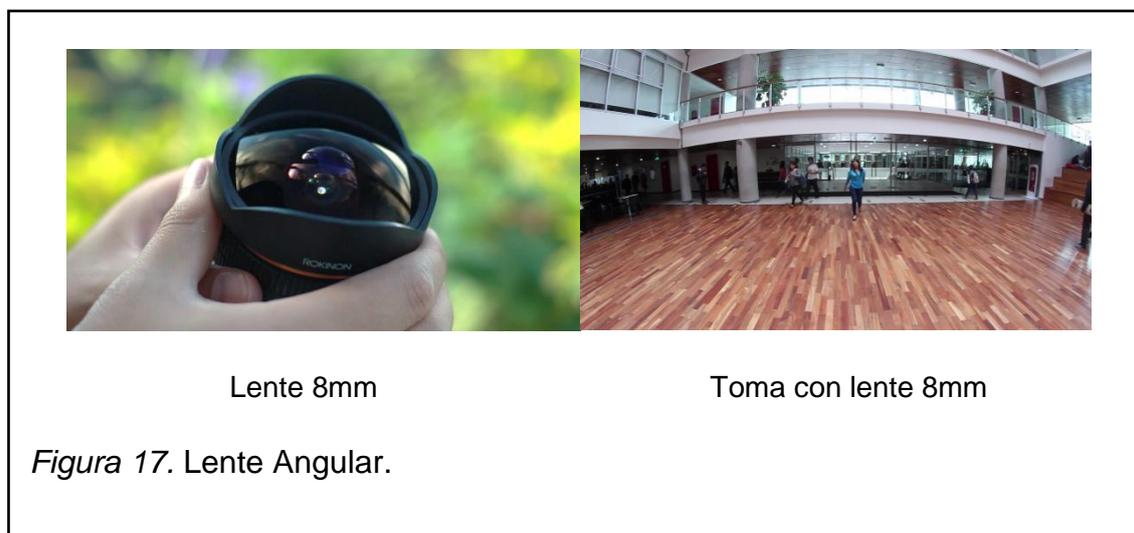
Esta regla se ha diseñado para mantener la continuidad espacial que siempre debe haber con los personajes que interactúan en una escena, la solución es situar la cámara en un lado de una línea imaginaria que parte del lugar donde se desarrollen las acciones, en caso de traspasar dicha línea las tomas no podrán empatar al momento del montaje (Mercado, 2011, pp. 12)



2.4.5 Tipos de lentes



2.4.5.1 Ópticas de Gran Angular



Poseen un ángulo de visión amplio, lo que permite observar los fondos en detalle, pero también afecta a las distancias de los objetos en el eje z tridimensional pues aparentarán estar más lejos de lo que realmente están. Otro efecto que se logra con este tipo de lente es deformar las esquinas del plano, mientras más abierta la medida, más el efecto de encorvarse los objetos; por tal motivo no se los usa para planos expresivos (Mercado, 2011, pp.12).

2.4.5.2 Ópticas Normales



Estos reproducen la perspectiva similar a lo que una persona promedio ve, con la diferencia de que el fondo tiende a ser más pequeño pues el ojo humano posee visión periférica. Se los utiliza para tomas de sujetos, en especial planos cerrados pues no distorsionan la imagen. Las distancias y movimientos no se exageran como con un gran angular (Mercado, 2011, pp.13).

2.4.5.3 Ópticas de Teleobjetivo

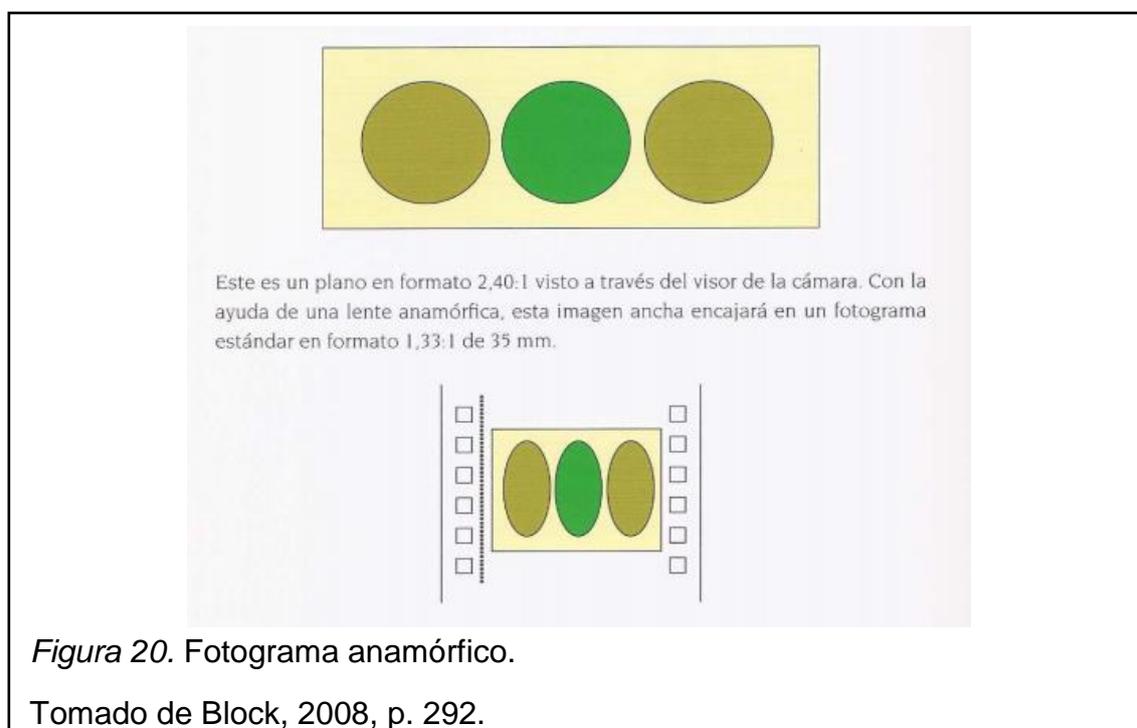


Se los conoce también como Lentes de Distancia Focal Larga, su campo de visión es mucho más estrecho que los anteriores, por lo que se comprime la

distancia de los fondos con los sujetos cercanos a la cámara. No se los utiliza para hacer primeros planos, pues aplanan los rostros, además que los movimientos dentro del plano parecen más rápidos de lo normal. Son importantes cuando se requieren hacer tomas cerradas a larga distancia, las cuales con los otros lentes se complicarían, además de aportar una excelente profundidad de campo (Mercado, 2011, pp. 13).

2.4.5.4 Ópticas Especiales

Block (2008, pp.292-293) menciona que existen las ópticas estándar, las cuales son esféricas o planas. Estas se utilizan para realizar películas en formato 1,33, 1,66 y 1,85, además de programas televisivos. Por otro lado desde los años 50, se comenzó a utilizar un sistema de lentes esféricas o anamórficas, las cuales distorsionaban la imagen a propósito, este sistema se lo conoció como Cinemascope. En la actualidad estas sirven para producir una imagen en una pantalla más ancha de lo normal dando un efecto anamórfico.



2.5 Técnicas de iluminación

El director de fotografía debe saber fundamentos de iluminación, puesto que va a dirigir al iluminador para lograr los efectos lumínicos que se requieran. Brown (2008, pp. 35) dice que no hay forma de enumerar técnicas de iluminación para una escena, pero si se puede identificar qué es lo que se requiere que la luz haga, de esta manera se puede saber si la misma está ayudando o se queda corta para lo que se quiere comunicar.

2.5.1 Tipos de iluminación

Brown (2012, pp. 108-109) explica los tipos de iluminación que existen. Primero, se tiene la luz suave, aquella que se obtiene con una fuente lumínica amplia o telas translucidas que crea sombras suaves, casi sin percepción que parecieran no estar, para tener esta luz de forma natural se puede esperar a tener un día nublado. Por otro lado, está la luz dura, la cual se da con la iluminación directa del sol o fuentes lumínicas pequeñas como un fresnel que crean nítidas y bien definidas sombras oscuras y fuertes.



Figura 21. Diferencias entre luz suave y luz dura.

Tomado de Brown, 2008, p. 51.

Dentro de una escena existen varias intensidades lumínicas que se direccionan en diferentes objetos para dar o restar importancia. La luz puntual, la cual provee una iluminación dominante sobre las personas u objetos dentro del plano, también se la conoce como la luz principal. La luz de relleno, aquella que ilumina el plano de una manera secundaria puesto que posee una intensidad inferior a la principal. Finalmente, el contraluz que ayuda a separar a una persona con el fondo, proveyendo de un haz alrededor de este otorgando un efecto tridimensional al plano. El uso de estas tres iluminaciones de forma lateral y posterior se la conoce como la regla de los 3 puntos.

2.5.2 Tipos de proyectores

Brown (2012, pp. 130) menciona que muchas veces el tiempo es desaprovechado al usar inapropiadamente el quipo equivocado para el trabajo, por ello una de las funciones principales de Ddf es ordenar el equipo de luces correctas para el trabajo y usarlas apropiadamente. A continuación se describen las más usadas.

2.5.2.1 Fresnel

Son las más utilizadas en el cine y la televisión ya que por la forma de la curvatura de su lente tienen menos probabilidades de estallar por el gran calor que se produce una vez encendidas, también provee una iluminación puntual por lo cual su uso como luz principal o de contraluz. Todas las luces son de tungsteno por lo que producen una iluminación de 3200°K, además son diseñadas por el tamaño de su bombilla y por ello se dispone de varias potencias, pero su uso depende del lugar en donde se realice la grabación. Las de 2K (2000 vatios) son las más usadas en los platós de televisión ya que por su tamaño pequeño se las puede ubicar dentro de un estudio sin problemas, además que proveen excelente iluminación (Brown, 2008, pp. 10-12). Por otro lado, las de mayor potencial de 10K y 20K son usadas para grabaciones en cine pues en exteriores proveen una buena fuente lumínica, Brown recomienda

no calentar un fresnel de 10K, 20K o 5K señalando directamente, puesto que la lente bloquea la ventilación propia, recalentándose, por lo que puede romperse el lente.



Figura 22. Luz Fresnel de 10K.

Tomado de Brown, 2008, p. 11.

2.5.2.2 HMI

Estas luces son conocidas como las más potentes disponibles, además de ser extremadamente efectivas en la potencia de iluminancia por vatio. Producen una luz fuerte y limpia, resultado de obtener una fuente muy pequeña (arco de gas) el cual es enfocado por medio de unas lentes muy grandes, también son una de las pocas fuentes que hacen un balance de luz natural y rellenan las sombras de tal manera que permiten rodar en exteriores a plena luz del sol sin el uso de sedas o reflectores. Otra ventaja que se tiene es que por su semejanza en la temperatura de la luz natural (5500°K) los filtros no pierden luz (Brown, 2008, pp. 12-15). Se dispone en varias medidas de acuerdo a su potencia, las más usadas son las de 12K y 18K por ser las más potentes, también se tienen en 6K y 8K y en potencias pequeñas. Brown recomienda tener en cuenta las conexiones de la casa o lugar de rodaje para poder hacer funcionar estas luces, el balastro y la luz siempre deben estar conectados al equipo de conexión adecuado.



Figura 23. Luz HMI de 6K junto a su balastro.

Tomado de Brown, 2008, p. 14.

2.5.2.3 Luces de cara abierta

Estas son luces sin lentes y por ello son menos controlables que las anteriores, pero se las utiliza por su eficacia ya que una luz de cara abierta será más potente que una fresnel de tamaño equivalente. Son luces que van bien cuando se requiere más energía, como rebotar la luz o ir a una difusión más fuerte. Al ser compactas se las puede transportar con facilidad, por lo que son comunes al realizar reportajes, documentales e incluso pequeñas producciones de bajo presupuesto, su temperatura es de 3200°k ya que son focos de tungsteno (Brown, 2008, pp. 17-18). Su potencia varía entre 1K y 2K.



Figura 24. Luz de cara abierta.

Tomado de Brown, 2008, p. 18.

2.5.2.4 PAR

Por su sigla en el idioma inglés se la define como el Reflector Parabólico Aluminizado, es similar a los faros de los autos, y se la puede encontrar en diferentes tamaños e intensidad de luces. Son las más comunes de encontrar en una puesta en escena de una obra de teatro o en conciertos, al ser demasiado puntuales se las utiliza para golpear objetos de fondo distantes que no se pueden alcanzar de otro modo, también poseen un salpicado más pronunciado por lo que su luz es un amplio foco con una distribución de luz todavía más grande. Por otro lado, gracias a que poseen un filamento largo y delgado dentro del reflector, su luz es más ovalada que circular, esto puede ayudar a “adecuar” un sujeto en la escena (Brown, 2008, pp. 19-20). La más usada es la PAR 64 de 1000 vatios de potencia, son fáciles de manipular con geles de colores para crear efectos lumínicos, también se pueden agrupar varias luces PAR y dependiendo de su número se tienen los conocidos Minibrutos o Maxibrutos.



Figura 25. Maxibrutos.

Tomado de Brown, 2008, p. 21.

2.5.2.5 Fluorescentes

Tienen la propiedad de no calentarse por tal motivo se las puede maniobrar sin necesidad del uso de guantes, también por su semejanza a la luz dentro de oficinas y locales se las utiliza para adecuar las locaciones sin necesidad de montar filtros ni geles, tan solo con un balance de blancos manual a través de un papel blanco se tendrán los colores reales. Es importante saber que las luces fluorescentes para video emplean bombillas correctoras de color, sus balastos funcionan a una frecuencia alta, lo que previene el efecto de parpadeo que se da con bombillas normales de una lámpara de casa fluorescente de 60Hz. Por último, estas luces poseen focos en dos temperaturas, cálida y fría, lo que ahorra el presupuesto al momento de rodar en cualquier escenario (Brown, 2008, pp.24).



Figura 26. Varias gamas de luces Kino Flo.

Tomado de Brown, 2008, p. 25.

2.5.2.6 Leds

A pesar de ser las más nuevas en el mercado han logrado posicionarse súper rápido ya que son muy cómodas de manejar y en su mayoría funcionan con baterías similares a las de las cámaras de video, también su energía es muy

eficiente en comparación a las luces de tungsteno que ocupan el 90% en el calor y el 10% en la luz, al ser de tamaños pequeños comparado a otras luces se las puede movilizar de una manera rápida dentro del set de grabación sin problemas, su intensidad no es tan grande como las fresnel pero sirven bien cerca de los sujetos. También se destaca, que posee perillas regulables para dar una temperatura de color. (Brown, 2011, pp.136).



Figura 27. Sujeto utilizando una luz led.

Tomado de Brown, 2008, p. 31.

2.5.3 Objetivos de una buena iluminación

Para que la narrativa visual se rica en contenido, una herramienta de mucha ayuda es la iluminación, por lo que se deben tener en cuenta varios objetivos a obtener dependiendo de la historia y mensaje a transmitir, Brown (2011, pp. 104-106) detalla dichas metas. Primero, es bueno lograr un amplio rango tonal ya que de esta manera el ojo humano va satisfacerse mejor, la imagen será más realista y tendrá un mayor impacto, para lograr obtener un amplio rango tonal se debe asegurar de que la cámara este configurada de tal manera que los negros sean negros y los blancos sean blancos para que la transición de colores sea variada a través de la escala de grises.

Segundo, la iluminación frontal plana no va a realzar el plano pues lo aplanar de tal manera que todo parece estar en un solo lugar, además de que el sujeto

principal pierde su forma y figura, pero si se utilizan luces laterales o posteriores se logra dar una impresión más realística dando una sensación tridimensional, también es importante notar esto provee fuerza, valores emotivos y pistas para el realce de la historia. Tercero, las texturas se pierden al no existir sombras y generalmente esto ocurre con una luz plana, por lo que deben existir varias intensidades de luz a ambos lados para poder observar los materiales. Finalmente, la intensidad de la luz ayudara a transmitir emociones al espectador.

Capítulo III

3. Cortometrajes

Al realizar un producto audiovisual se debe tener en cuenta el tiempo que va a durar en pantalla. Los cortometrajes son producciones de corta duración, algunos entendidos en la materia los establecen a productos inferiores a los 30 minutos. También se los asemeja en su elaboración a los largometrajes pero por su tiempo, su narrativa tendrá que ser original, puesto que se debe reducir muchos recursos fílmicos en corto tiempo (Triquell, Dell´ y Schöenemann, 2012, pp. 143).

3.1 Equipo de trabajo mínimo recomendado para la elaboración de un cortometraje

Thurlow (2008, pp.21) habla de que existen varias carreras o trabajos dentro del proceso de producción. En los cortometrajes es necesario reconocer cada función y desempeño que cada persona realiza, para poder manejar el proyecto de una manera estable.

3.1.1 Director

Dirige al equipo técnico y artístico, además de encargarse de poner la puesta en escena del producto audiovisual. En el caso de los cortometrajes, por lo general el guionista es el mismo director, ya que el escribe el guion y tiene clara la idea de lo que pretende realizar. Además, es recomendable tener a alguien que le asista, para que pueda delegar algunas tareas.

3.1.2 Productor

Administra los recursos y la gente dentro de cada etapa de la producción. Su función consiste en distribuir responsabilidades a cada persona dentro del equipo, además de ser la unión de comunicación entre ellos. En el caso de un

cortometraje, el productor será el encargado de buscar locaciones, además de elaborar un desglose de producción y presupuesto, en el caso de no tener un asistente de dirección también deberá elaborar el plan de rodaje y conseguir todo lo que el departamento de arte, junto al Director pida.

3.1.3 Director de Arte

Es aconsejable tener el punto de vista de un Director de Arte, pues este se encargara del diseño, armado y montaje de la escenografía, además de los vestuarios y maquillaje. Junto con el Director de Fotografía, podrán ayudar al Director a dar un estilo al cortometraje.

3.1.4 Director de Fotografía

El Director de Fotografía talvez no cuente con un equipo a su cargo, por lo cual deberá filmar, montar y desmontar equipos. Si es posible tener un ayudante, será para la iluminación, y si posee de uno más, será para poder ayudarle a operar la cámara.

3.1.5 Sonidista

Una parte importante en cualquier producto audiovisual es el sonido, y un cortometraje no es la excepción. Por lo que es imprescindible poseer de un sonidista, una persona que pueda controlar el volumen de la grabación, además de poder sostener la caña con el micrófono.

3.1.6 Continuista

Un error muy frecuente al iniciarse como realizador audiovisual es no prever cambios que se realizan durante el rodaje, y esto se puede ver reflejado en el montaje cuando en una toma continua aparecen o desaparecen objetos. Por tal motivo debe existir alguien dentro del equipo que deberá de preocuparse por

ver las coherencias de toma a toma, y de esta manera hacer creíble el producto.

3.1.7 Editor

Después de la producción, viene la etapa de post-producción en la cual todo lo grabado será montado en un solo producto final. La persona encargada realizar esto es el editor. Es necesario que sea una persona que tenga una opinión clara acerca del montaje y que además pueda manejar los programas de edición aplicando herramientas de composición.

3.2 Características del Cortometraje

Triquell, Dell' y Schöenemann (2012, pp. 144) diferencian de manera estricta al cortometraje del largometraje, puesto que su narrativa es diferente en cuanto al tiempo en el cual debe empezar y terminar la historia. Primero, este solo narra un acontecimiento y por lo tanto el personaje principal experimenta solo una situación específica, el punto de giro tienen que darse más breve, por lo que en el inicio no habrá espacio para poder presentar a los personajes y su contexto, debe ya estar dentro de la situación del problema.

Segundo, al ser un Monograma, se tiene un grupo específico de espectadores y medios de difusión muy diferentes del largometraje. Actualmente el internet es el medio más eficaz para difundirlos, la plataforma de Youtube permite a personas experimentar dentro de este género, y se aprecian obras muy interesantes que en poco tiempo cuentan mucho. Tercero, por lo general, antes de que un Director se lance a realizar largometraje, explorará el mundo de los cortometrajes, pues de esta manera podrá experimentar errores sin tener que perder mucho en cuanto a presupuestos y tiempos.

3.3 Evolución del cine en el Ecuador

3.3.1 Inicio del Cine Ecuatoriano

En el Ecuador el cine ha tenido varias estaciones, han existido momentos de clímax como de bajeza y casi desaparición de este arte. Se dice que el cine es una expresión cultural que todo pueblo debe tener. Por lo que el Ecuador a pesar de no tener una industria aún, en lo que respecta a la cinematografía, ha dado pequeños pasos para poder realizar productos audiovisuales. Dichos productos en los últimos años han llevado el nombre del país en alto, con varias nominaciones y algunos premios, tanto en el cine documental así como en el cine ficción.

Todo empieza en la ciudad de Guayaquil a principios del siglo veinte. La perla del Pacífico siempre se caracterizó desde tiempos coloniales por recibir la visita de personas ilustres y personajes internacionales, cosa que era un poco complicada con las ciudades de la serranía y aun peor del oriente. Al empezar los años del siglo pasado comenzaron a llegar unas personas que se denominaban “biógrafos transeúntes” (Granda, 1995, pp. 14-15) ellos fueron quienes trajeron la nueva forma de ver la vida. Llegaban con equipos completos y pianistas incluidos, para proyectar al interior de grandes carpas instaladas a lo largo de la avenida Olmedo

Se tiene registros de que la exposición del primer filme se llevó a cabo el 7 de agosto de 1901, y fue la “Pasión y muerte de nuestro Señor Jesucristo” y “los funerales de la Reina Victoria” (Granda, 1995, pp. 16), desde aquí se puede decir que la expectativa entre la gente guayaquileña creció por poder observar este nuevo arte que relataba historias que antes eran prácticamente imposibles graficarlas. Cuando el cine llegó al país ya existía una historia que contar y no eran simplemente grabaciones esporádicas como las expuestas en 1895 en París.

Tan rápido como llegaron las primeras películas, también se quiso poder filmar sucesos históricos de nuestro país, y es así como en 1906 el italiano Carlo Valenti capta en imágenes en movimiento a la famosa "Procesión del Corpus en Guayaquil" el 14 de junio de dicho año, la cual la estreno. Luego grabó algunas películas de bomberos guayaquileños, pues los incendios eran comunes en la ciudad. (Granda, 1995, pp. 18-19). Ese mismo año Valenti llega a Quito, cruzando una tremenda odisea pues el ferrocarril todavía no se acababa de construir. El 18 de Julio de 1906 se proyecta al frente de la gala quiteña "vistas del conservatorio Nacional de Música" y las "Festividades patrias del diez de agosto". (Granda, 1995, pp. 22-23).

La aceptación se incrementó entre el pueblo rápidamente por lo que se comenzó a ver que existía un mercado sediento por ver las imágenes en movimiento, lo que llevó a una competencia entre los "biógrafos" que traían los filmes desde el exterior. A finales de la primera década del siglo XX, Eduardo Rivas Orz y Francisco Parra fundan la empresa Ambos Mundos, primera distribuidora y productora cinematográfica nacional y su local de teatro Cine Eden. Quisieron alquilar el Teatro Sucre para las funciones en Quito, pero al complicárseles obtuvieron el salón del Colegio Mejía donde ofrecían las "tandas cinematográficas". De pronto Julio Wickenhauser, un ingeniero alemán se posiciona como Biógrafo en el Sucre dando promociones para atraer a la gente. También llegaron los transeúntes Excelsior y América, lo que agudizó la competencia (Granda, 1995, pp. 29-31), todo esto hizo que cada empresa viera la manera de empezar a construir sus propias salas de cine.

Con la llegada del tren, las ciudades comenzaron a tener mayores posibilidades de desarrollo lo que ayudó para que se pudieran construir varios teatros que rápidamente comenzaron a ofrecer funciones de cine. Uno de ellos fue el incendiado dos veces Teatro Bolívar, una de las edificaciones más grandes a nivel sudamericano al momento de su inauguración con la capacidad de 2500 asientos, en el año 1933.

3.3.2 El clímax del Cine Ecuatoriano

Corrían los años veinte y mientras en Hollywood se vivía un tiempo de mucho incremento en la producción fílmica, el Ecuador también pudo vivir una pequeña edad de oro, aunque las películas no traspasaron en mucho de los casos los límites fronterizos, si se logró filmar buenas producciones que para la época tuvieron buena aceptación por el público de aquel entonces.

Se lograron grabar cerca de cincuenta filmaciones documentales y argumentales, aun a pesar de una recesión económica y crisis de dirección política del Estado Ecuatoriano. Pero esa crisis llevo a que se crearan varias entidades como el Banco Central, Superintendencia de Bancos, contraloría del Estado y se emitieran leyes sobre Aranceles, Protección Industrial, Aduanas, Haciendas y Monetarias; todo esto llevo a que existieran mayores inversiones norteamericanas al país, lo que beneficio a la producción audiovisual de ese entonces. (Granda, 1995, pp. 62-63).

Ambos Mundos retomo en 1921 a la producción y paralelamente a editar su revista especializada en Cine y Teatro (Granda, 1995, pp. 67), Se especializo en estrenar películas de propaganda nacional bajo el título “Serie gráficos del Ecuador”, la primera llego a ser “La visita del buque escuela de Chile General Baquedano”.

Augusto San Miguel sale al escenario público, un joven que apenas con 19 años de edad filma su primer largometraje que abrió definitivamente las puertas a la edad de oro, “El Tesoro de Atahualpa”, basado en la leyenda de que el Inca Quiteño había escondido un tesoro que no fue dado a los españoles, que siglos más tarde un estudiante de medicina ayuda a un indio viejo a encontrar el tesoro. Otras películas del cineasta son “Se necesita una Guagua” y “Un abismo y dos almas”. (Granda, 1995, pp. 82-83).

Con la exhibición de estos documentales y largometrajes de ficción, durante la década de los veinte se logró asentar la identidad nacional, se conocieron pueblos remotos como el de los shuaras, e inclusive paisajes que no se habían visto antes pues el acceso era muy pobre y peligroso. El cine indudablemente puso bases para el desarrollo del Ecuador en las primeras décadas del siglo XX.

3.3.3 Cine Ecuatoriano Actual

En los años treinta al empezar la sonorización en las películas, a los productores ecuatorianos les fue muy complicado seguir realizando largometrajes, ya que los presupuestos para adquirir cintas y cámaras eran muy altos, por lo que la elaboración fílmica se tornó a los documentales por un largo periodo. En la década de los ochenta el formato de ficción resurge a través de dos cineastas: Jaime Cuesta con “Dos para el camino” de 1981 y Edgar Cevallos con “Daquilema” en el mismo año.

Los años noventa empiezan con el filme que ha tenido más audiencia a nivel nacional, “La Tigra” de Camilo Luzuriaga, grabada en 1989, con 250 mil espectadores. Pero no es hasta 1999 que el cine ecuatoriano logra dar un giro rotundo a través del director Sebastián Cordero y su largometraje “Ratas, ratones y rateros”, que ganó el premio a Mejor Edición en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana.

Actualmente los cineastas ecuatorianos cuentan con el Consejo Nacional de Cine, creado a partir de la publicación de la Ley de Fomento Nacional del Cine Nacional en febrero de 2006. El 18 de octubre del mismo año el Presidente de la República, Alfredo Palacios, firma el Decreto Ejecutivo N° 1969, con el cual se establecen las disposiciones para creación, producción, comercialización y exhibición de películas ecuatorianas. El CNCINE busca apoyar a los cineastas a cumplir sus sueños a través de fondos que otorga al llamar a concursos, en los cuales proveen el financiamiento.

En los siete años que el Consejo Nacional de Cine lleva en funcionamiento ha logrado apoyar con aproximadamente más de cuatro millones de dólares, entre 248 proyectos, entre largometrajes y cortometrajes, esto ha sido un paso agigantado en el cine nacional. Los nuevos retos que los productores y directores enfrentan es buscar el apoyo de las masas, ya que la competencia con los filmes internacionales es tremenda, para ello los productores deberán trabajar en conjunto con los directores en crear películas que la gente quiera comprar, historias que no dejen la parte técnica y estructural, pero sepan llegar al interés del pueblo ecuatoriano primeramente.

Desde 2007 se han logrado realizar mucho más producciones, en 2012 se estrenaron 8 filmes en las salas de cine, lo que demuestra cuán rápido es el crecimiento cinematográfico. Los filmes que han llenado más las salas han sido "Que tan Lejos" de Tania Hermida, grabada en 2006, con 220 mil espectadores, le sigue "Ratas, ratones y rateros" con 180 mil. El cine documental también ha logrado posicionarse en lo que se produce localmente, el más visto ha sido "Con mi corazón en Yambo" de María Fernanda Restrepo, con una audiencia de 150 mil espectadores. Según el diario El Comercio, de las 14 millones personas que acudieron a las salas de cine en 2012, solo 200 mil miraron cine local, aunque parece un dato desalentador, lo bueno es que el crecimiento de la audiencia es en promedio entre el 10 y 15%.

El director del CNCINE, Juan Martín Cueva, en una entrevista al diario Andes en 2013, confeso algunas falencias que tienen los cineastas nacionales, entre las cuales cito el guion, la narración cinematográfica y el cuerpo actoral. Factores que actualmente parecen un poco complicados alcanzar, pero que si el cine sigue en su evolución, lo podremos ver como parte de la historia. Christian León, Comunicador Visual, añadió "el cine no es solo un oficio técnico, sino un oficio intelectual y cultural, esa ambición no está muy clara", el camino es largo pero los primeros pasos se están dando, por lo que en algunos años es posible que veamos filmes de mucha calidad si se sigue corrigiendo los errores y falencias actuales.

3.4 Cortometrajes en el Ecuador

Dentro del territorio ecuatoriano se han realizado varios festivales de cortometrajes, entre los cuales destacan, el Festival Cero Latitud inaugurado en el año 2013 con varias premiaciones, y el Festival de la Orquídea de Cuenca que se lo realiza desde el año 2011. También existen festivales organizados por universidades como la Universidad Santa María en Guayaquil con el festival de cortometrajes Adrenalina Audiovisual que lleva 10 años promoviendo la realización de los mismos. Las temáticas que se incluyen son variadas, pero siempre se destaca el nacionalismo en las historias comunes que se cuentan.

Capitulo IV

4. Investigación

4.1 Método y Enfoque

Se utilizara el método analítico lógico para identificar las partes del problema, estableciendo conclusiones a partir de los casos establecidos y observar la relación entre las causas y los efectos; también se utilizara el método inductivo puesto que el investigador analizara varios casos en particular para obtener la información necesaria para sacar conclusiones que ayudaran a mejorar significativamente la producción de cortometrajes en escala nacional. Finalmente se utilizara el método de observación, puesto que se tendrá una ficha de observación para el análisis de los cortometrajes seleccionados.

El enfoque metodológico que se empleara será multimodal, el investigador tendrá que recolectar datos numéricos en base a los cortometrajes por lo que en este aspecto tendrá un enfoque cuantitativo. Pero también se procederá a realizar un estudio cualitativo para encontrar la naturaleza profunda del problema y sus soluciones. Al ser un estudio mixto se podrá conocer mejor el fenómeno y obtener las soluciones al problema. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, pp.17)

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo General

Determinar el estado de la Narrativa Visual del Director de Fotografía Ecuatoriano en los cortometrajes universitarios para el diseño de un plan que ayude a la correcta aplicación de la misma.

4.2.2 Objetivos Específicos

- Reconocer los elementos que componen las figuras retóricas en la narrativa visual para la creación de cortometrajes.
- Establecer las funciones y responsabilidades del Director de Fotografía en cada etapa de la creación de un cortometraje.
- Comparar los diferentes cortometrajes universitarios desde el año 2013 con el fin de analizar cómo fue aplicada la producción visual y proponer mejoras.

4.3 Determinación de la Población

4.3.1 Población

Los primeros objetos de estudio para este trabajo son los cortometrajes realizados por las Universidades de la ciudad de Quito, desde el año 2013, esta población es indeterminada. Como segunda población de expertos se tiene a los Directores de Fotografía o fotógrafos profesionales de la ciudad de Quito los cuales según Daniel Avilés, Director de Fotografía ecuatoriano que está emprendiendo una asociación de Directores de Fotografía en la ciudad de Quito, existen alrededor de 15 directores que viven y trabajan dentro de la ciudad, finalmente se tiene una tercera población de Directores Generales o Realizadores Audiovisuales que desempeñen su trabajo dentro de la ciudad de Quito, según Asocine (Creadores audiovisuales del Ecuador), se encuentran registrados actualmente 70 realizadores entre los que están directores.

4.3.2 Muestreo

Para la investigación se realizó los siguientes procedimientos de muestreo: En la primera población, cortometrajes, se utilizó primero el muestreo probabilístico aleatorio simple ya que los elementos de dicha población tuvieron la misma

posibilidad de ser seleccionados para el estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, pp.176). Posteriormente se realizó un muestreo no probabilístico puesto que el investigador tuvo que decidir cuales casos debe tomar para la investigación (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, pp.176), y dicho muestreo fue por juicio ya que se estableció características que deben cumplir todos los elementos de la muestra en cuanto a composición, iluminación, secuencia, etc.

En cuanto a la segunda población, Directores de fotografía o fotógrafos profesionales de la ciudad de Quito, se realizó un muestreo no probabilístico por juicio ya que el investigador decidió los integrantes seleccionados para la investigación, estableciendo criterios de selección como conocimiento, experiencia y cuantos cortometrajes han realizado.

Finalmente para la tercera población de Directores Generales de la ciudad de Quito se realizó un muestreo no probabilístico por juicio para poder seleccionar a los integrantes para la investigación, estableciendo criterios de selección el conocimiento y experiencia en la realización Audiovisual.

4.3.3 Muestra

Para el estudio se utilizaron las siguientes muestras:

Dentro de la primera población, cortometrajes, se tuvo un estudio cuantitativo, de un universo indefinido de trabajos de las universidades en la ciudad de Quito, se procedió a realizarse un censo en las universidades e institutos. Luego al realizarse la investigación cualitativa, se procedió a utilizarse el punto de saturación ya que se analizaron todos los objetos de estudio llegando a tener una repetitividad en las características de estos (Bertaux, 1993, pp159) además que lo que se requirió en la investigación fue reconocer los puntos básicos en la narrativa visual, por ello se tomó de 1 a 10 casos de cortometrajes realizados durante el año 2013 en el Distrito Metropolitano de Quito para tener una gran variedad de aspectos dentro del estudio.

Para la segunda población, dentro de la investigación cualitativa se utilizó el punto de saturación, para poder tener varios aspectos de información dentro del estudio sin que se repitan en sus características y reconocer la opinión básica de expertos en el tema, por lo que se tomaron de 1 a 10 Directores de Fotografía que se encontraron desempeñando sus funciones dentro del Distrito Metropolitano de Quito.

Dentro de la tercera población, en la investigación cualitativa se realizó el método de punto de saturación, tomando la opinión de 1 a 10 Directores dentro del Distrito Metropolitano de Quito.

4.4 Técnicas de Investigación

Se procedió a emplear primeramente la técnica documental a través de la recolección de información de revistas, publicaciones y videos. Además de la revisión bibliográfica de libros pertinentes al tema de investigación.

También se realizó una investigación de campo ya que el investigador necesito acercarse a los objetos de estudio y poder explorarlos para obtener información. Para la población de cortometrajes, se realizó una ficha de observación con puntos específicos que ayudaron al investigador a comprender mejor el problema para poder saber las deficiencias en la estructura narrativa de los cortometrajes del estudio, la categoría de investigación fue el análisis de imagen fotográfico.

En cuanto a la población de directores de fotografía y/o fotógrafos profesionales además de los directores generales se procedió a realizar entrevistas estructuradas, para poder conocer lo que ellos piensan acerca del problema y cuáles son las cosas en las que se está fallando, la categoría de investigación fue experiencia en cortometrajes

4.5. Análisis de la Investigación

Al observar los cortometrajes obtenidos de varias universidades de la ciudad de Quito, se han obtenido los siguientes resultados que muestran las principales falencias que tienen los estudiantes al producir cortometrajes. Primero, la iluminación tridimensional es escasa puesto que se usa mucha iluminación natural sin alterarla o modificarla para proveer fuerza y valores emotivos a la imagen. Segundo, en la mayoría de los cortometrajes se puede ver imágenes sin variación de ópticas en los planos, en su mayoría fueron realizados con cámaras tradicionales de video. Tercero, los productos vistos no poseían un esquema de color previamente elaborado, su colorización pretendía dar un look fílmico, sin embargo de plano a plano variaba su esquema.

Por otro lado, se encontró un nivel regular en cuanto al uso de las tonalidades, lo que aporta bastante credibilidad a las historias, aparte de las intensidades lumínicas, aunque se debe dar a conocer que en la mayoría de cortos existió tomas sobreexpuestas. En cuanto al uso de psicología de color, en su mayoría se utilizaron recursos de tonalidades verdosas y azules al momento de transmitir miedo, y tonos naranjas en momentos alegres; el blanco y negro es uno de los recursos más utilizados por los estudiantes, lo que lo vuelve un recurso comúnmente puesto sin una justificación previa. Los planos y encuadres son establecidos en casi la mayoría de cortos de manera buena, aunque existen falencias al establecer planos detalle y primeros planos, existen escenas emotivas con planos abiertos, lo que no ayuda a transmitir la emoción.

Finalmente, se puede destacar que los estudiantes manejan de una manera correcta la profundidad tridimensional a través de perspectivas, más sin embargo existe pocos cortometrajes con profundidad de campo. También hay una intención de parte de los realizadores de aplicar figuras retóricas, solo se destaca la figura de similitud, lo que muestra el poco uso de estas herramientas que son varias. El uso de particiones de pantalla está bien logrado, la regla de

los tercios se observa en todos los cortometrajes, además de otros tipos de partición.

En cuanto a la opinión de Directores de Cine y Directores de Fotografía, se obtuvo los siguientes resultados. Primero, dijeron que las figuras retóricas son muy útiles dentro del cortometraje, puesto que permiten otorgar otro sentido a los objetos, generando de esta manera líneas narrativas más allá del entendimiento lógico para aprovechar al máximo el tiempo que se tiene para contar la historia.

Segundo, una de las falencias dentro de la narrativa visual en los cortometrajes universitarios es la redundancia entre la imagen y el audio, puesto que las palabras en voz en off reflejan lo que sucede en pantalla. También existe otro extremo, la mayoría de estudiantes asumen que lo que se produce va a ser entendible a primera vista, por lo que no se toman un tiempo de preparación y realizan todo sobre la marcha. Por otro lado, hay estudiantes utilizan recursos técnicos sin razón o justificación. Todo esto produce falta de interés visual pues su discurso e imagen visual es deficiente.

Tercero, en cuanto a la iluminación se obtuvo que existe la falta de luz en la continuidad de los planos, lo que produce la sensación de tener una iluminación falsa, esto se suma al existir desenfoques no bien logrados. Finalmente, los Directores aconsejaron que se deben realizar proyectos simples pues se van a tener mejores resultados.

4.6 Conclusiones de la Investigación

Luego de realizar la investigación se concluye que las tres principales fallas de los estudiantes universitarios al narrar visualmente en los cortometrajes son, primero, el poco uso de la iluminación tridimensional además de tener planos descontinuados en la forma de iluminar. Segundo, el poco uso de ópticas para

lograr planos con más detalle en texturas y colores. Tercero, el uso de planos sin razón o previa justificación, lo que empobrece el discurso visual. Por tal motivo es necesario reforzar dichas áreas en los estudiantes, por lo cual se establece la elaboración de videos tutoriales, en los cuales se enseñe la manera correcta de emplear la narrativa visual con técnica y experiencia.

Capitulo V

5. Propuesta Audiovisual

5.1 Idea

Producir un Video Tutorial piloto, en formato Youtube, para estudiantes universitarios de carreras afines a la Producción Audiovisual, que quieran aprender técnicas de Dirección de Fotografía, con el fin de poder mejorar sus producciones.

5.2 Sinopsis

En un video de 5 a 10 minutos, un presentador explica que son las ópticas, su cuidado y clasificación; provee de información acerca de las propiedades y usos de cada óptica, se muestran planos que diferencian lo dicho por el presentador, además de mostrar las ópticas, para poder ver su tamaño, grosor y forma. Luego se procede a enseñar la clasificación de los planos con sus respectivas diferencias en cuanto a la narrativa visual, se recomiendan los tipos de lentes que se pueden usar en cada uno de estos.

5.3 Desglose de produccion

El proyecto al necesitar una organización previa para el momento de rodaje, fue necesario la elaboración de un desglose de producción. Se detalló el número de personas necesarias para elaborar el video tutorial. Las cuales fueron un presentador, dos modelos femeninos y una persona que realice la

labor de un director de fotografía en pantalla. También se propuso que el presentador utilice una camiseta negra entera, las modelos camisetas o blusas de colores pasteles que contrasten con los fondos a rodar, en este caso fueron rosado y celeste. Al tener varias tomas en diferentes escenarios se tuvo que detallar lo necesario para cada escena, que en la mayoría de los casos fue lo mismo ya que el noventa por ciento del rodaje fue en exterior.



Figura 28. Fotografías de los días de rodaje.

5.4. Guion

El guion empleado fue el de televisión, en la parte de video se detallaron los planos y escenas que se necesitaron rodar. En la parte de audio se detalló lo que el presentador tuvo que decir. La línea narrativa fue la siguiente: Saludo, definición de las ópticas, cámaras dslr, montaje de una óptica, clasificación de las ópticas, clasificación de los planos y recomendación de ópticas para cada uno, despedida e invitación a unirse a las redes sociales.

5.5 Presupuesto

5.5.1 Presupuesto Real

Tabla 1. Presupuesto real

1	EQUIPO TECNICO (Honorarios)	CANTIDAD	Costo Real	TIEMPO	COSTO TOTAL
1.1	Director	1	1000	Proyecto	1000
1.2	Director de casting	1	175	1 Día	175
1.3	Modelos	2	200	1 Días	400
1.4	Presentador	1	300	1 Días	300
2	PRODUCCION				
2.1	Jefe de producción	1	1000	Proyecto	1000
2.2	Post producción	1	600	Proyecto	600
3	FOTOGRAFIA				
3.1	Camarógrafo	1	150	2 Días	300
4	SONIDO				
4.1	Sonidista	1	200	2 Días	400
	TOTAL EN DOLARES				4.375
6	EQUIPOS DE CAMARA, GRIP Y LUCES		Costo Real		
6.1	Cámara canon 7D	2	300	2 Días	1200
6.2	Accesorios	1	100	2 Días	200
6.3	Kit 3 luces	1	200	2Días	400
6.4	tripode	2	50	2 Días	200
6.5	Batería Cámara	2	25	2 Días	100
6.6	Estudio de Croma	1	350	1 Días	350
6.7	Kit de lente Zeiss	1	800	2 Días	1600
	TOTAL EN DOLARES				4.050
7	GASTOS DE PRODUCCION		Costo Real		
7.1	Transporte y alimentación	1	100	2 Días	200
7.7	Otros				
7.8	impresiones	1	5	Proyecto	5
	SUBTOTAL				8.630 \$
	IMPREVISTOS				250 \$
	TOTAL EN DOLARES				8.880 \$

5.5.2 Presupuesto gastado por el investigador

Tabla 2. Presupuesto gastado por el investigador

1	EQUIPO TECNICO (Honorarios)	CANTIDAD	Costo	TIEMPO	COSTO TOTAL
1.1	Director	1	0	Proyecto	0
1.2	Director de casting	1	0	1 Día	0
1.3	Modelos	2	0	1 Días	0
1.4	Presentador	1	0	1 Días	0
2	PRODUCCION				
2.1	Jefe de producción	1	0	Proyecto	0
2.2	Post producción	1	0	Proyecto	0
3	FOTOGRAFIA				
3.1	Camarógrafo	1	0	2 Días	0
4	SONIDO				
4.1	Sonidista	1	0	2 Días	0
	TOTAL EN DOLARES				0
6	EQUIPOS DE CAMARA, GRIP Y LUCES		Costo		
6.1	Cámara canon 7D	2	0	2 Días	0
6.2	Accesorios	1	0	2 Días	0
6.3	Kit 3 luces	1	0	2Días	0
6.4	tripode	2	0	2 Días	0
6.5	Batería Cámara	2	0	2 Días	0
6.6	Estudio de Croma	1	0	1 Días	0
6.7	Kit de lente Zeiss	1	0	2 Días	0
	TOTAL EN DOLARES				0
7	GASTOS DE PRODUCCION		Costo Real		
7.1	Transporte y alimentación	1	100	2 Días	30
7.7	Otros				
7.8	impresiones	1	5	Proyecto	5
	SUBTOTAL				35
	IMPREVISTOS				0 \$
	TOTAL EN DOLARES				35 \$

5.6 Plan de Rodaje

Tabla 3. Plan de Rodaje - Videotutorial piloto TU FOTOCINE VIDEOTUTORIALES 09/07/2015

Hora	Actividad	Equipo Tecnico	Lugar	Equipos	Sonido
9H30	Recepcion y verificación de Equipos	Productor, Director de Fotografía	Audiovisuales UDLA		
10H00	Montaje de equipos, exterior. Se graban tomas del DdF armando las cosas. Tomas de los lentes	Productor, Director de Fotografía	Patio Udla	Canon 7D, sony nx70, tripodes, lentes, rebotadores	No
11H00	Rodaje de planos y tomas de cada optica	productor, Director de Fotografía, modelos	Patio Udla	Canon 7D, sony nx70, tripodes, lentes, rebotadores	No
12H30	Rodaje de planos y tomas de cada optica , ademas de los lentes y armado de equipos	productor, Director de Fotografía, modelos	Estudio	Canon 7D, sony nx70, tripodes, lentes, rebotadores, kino flo, lowel	No
13H30	Lunch	Todos	Patio Udla		
14H00	Rodaje de planos y tomas de cada optica	productor, Director de Fotografía, modelos	estudio	Canon 7D, sony nx70, tripodes, lentes, rebotadores, kino flo, lowel	No
15H00	Grabacion Presentador	productor, Director de Fotografía, presentador	estudio	Canon 7D, sony nx70, tripodes, lentes, rebotadores, kino flo, lowel, corbatero, chroma, teleprompter	Si
17H00	Desarmado de equipos, respaldo a HDD y entrega de equipos	Productor, Director de Fotografía	estudio		
17H30	Fin rodaje	Productor, Director de Fotografía	Audiovisuales UDLA		

Tabla 4. Plan de Rodaje - Videotutorial piloto TU FOTOCINE VIDEOTUTORIALES 10/07/2015

Hora	Actividad	Equipo Tecnico	Lugar	Equipos	Sonido
9H30	Recepcion y verificación de Equipos	Productor, Director de Fotografía	Audiovisuales UDLA		
10H00	Montaje de equipos, exterior. Se graban tomas del DdF armando las cosas. Tomas de los lentes	Productor, Director de Fotografía	Patio Udla	Canon 7D, sony nx70, tripodes, lentes, rebotadores	No
11H00	Rodaje de planos y tomas de cada optica	productor, Director de Fotografía, modelos	Patio Udla	Canon 7D, sony nx70, tripodes, lentes, rebotadores	No
12H30	Rodaje de planos y tomas de cada optica , ademas de los lentes y armado de equipos	productor, Director de Fotografía, modelos	Estudio	Canon 7D, sony nx70, tripodes, lentes, rebotadores, kino flo, lowel	No
13H30	Lunch	Todos	Patio Udla		

5.7 Propuesta de arte

Puesto que el producto audiovisual de video tutoriales tendrá una audiencia juvenil de 19 a 24 años, se decidió optar por una imagen contemporánea y actual. Los colores escogidos fueron el azul, blanco y gris para los fondos del presentador, simulando un estudio a través de una ilustración gráfica. En cuanto a las modelos, se les proveyó de blusas pasteles, las cuales fueron de color rosado y celeste para poder llamar la atención de estas en el plano.

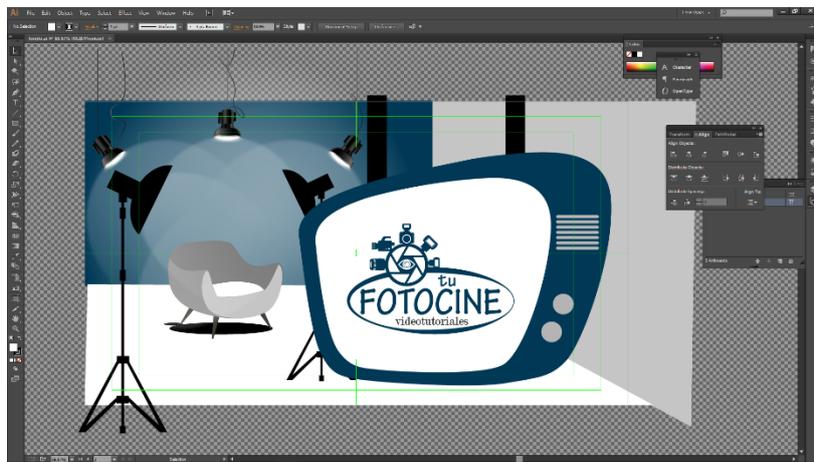


Figura 29. Diseño del fondo y logotipo.



Figura 30. Vestuario de las modelos.

5.8 Desglose de equipos

Los equipos que se requirieron para este producto, fueron dos cámaras dslr 7D, una gama completa de lentes fijos de 21, 24, 35, 50 y 85 mm, aparte de un tele zoom 18-200mm. Al rodar en el estudio se utilizó, un kit de 3 luces de tungsteno, fondo de croma, una cámara de video nxcam, telefronter y corbatero inalámbrico. En el caso de las tomas en exterior la iluminación fue modificada con rebotadores.



Figura 31. Kit de lentes.

5.9 Post producción

La edición lineal fue montada en Adobe Premiere, mientras que la corrección de color y Cromas se la realizo en Adobe After Effects, con el apoyo de herramientas de Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador. El proceso requirió de 3 semanas, puesto se tuvo que elaborar títulos, intro, efectos y claquetas en base a lo propuesto en arte.



Figura 32. Etapa de montaje.

Capítulo VI

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

La Narrativa Visual va más allá de ser solo una imagen simplista, se requieren de conocimientos básicos en cuanto a su estructura. Los elementos básicos que la componen son el punto, la línea, contorno y color, todo esto al saberlos utilizar, lograra poder crear composiciones narrativas dentro de un espacio determinado, el cual se lo conoce como plano cinematográfico. Ya que se requiere presentar una realidad, el plano debe ser logrado en forma tridimensional a través de perspectivas, también se debe tener presente en que formato se va a transmitir el cortometraje para así establecer el encuadre y poder finalmente elaborar la propuesta visual. Los elementos que ayudan mucho al producir una imagen son las figuras retóricas, las cuales son un lenguaje figurado que ayuda a producir mensajes complejos pero a la vez muy fáciles de captar, enriqueciendo así el cortometraje. El color que se le otorgue al producto también influirá en el mensaje puesto que la psicología de cada espectador asociara con experiencias, olores y sabores, los esquemas de color ayudan a contrastar dichas emociones, dando un realce entre la armonía y la tensión de la imagen.

El Director de Fotografía con su equipo a cargo ayudaran al Director General a poder establecer el look que se requiere presentar para enriquecer la narrativa visual. Sus responsabilidades principales durante la preproducción abarcan: llegar a un mutuo acuerdo con lo que requiere el Director en cuanto al look fílmico, conocer muy bien el guion para poder proponer ideas al Director, tener reuniones con el Director de Arte y tener bien claro el panorama de lo necesario al filmar el cortometraje, realizar una visita técnica previa en los lugares de rodaje y guiar al dibujante del storyboard con lo que se planteó con el Director. Durante el rodaje el DdF deberá aconsejar y estar de acuerdo con Dirección con respecto a las tomas de las siguientes escenas, asegurarse de

que la iluminación sea la adecuada en cada plano, al final de cada escena confirmar con el Director que se poseen tomas suficientes. El DdF es el responsable de que las cámaras estén configuradas correctamente. En la parte del montaje es bueno que el DdF apruebe todos los efectos o tomas de composite antes de que se realice el corte final, y luego supervise la calidad en los medios de distribución.

En el Ecuador, en los últimos años ha existido un incremento en la realización de cortometrajes, entidades como el Consejo Nacional de Cine han financiado dichos proyectos, además de existir varios concursos que motivan a los cineastas a realizarlos. Las carreras afines a la producción audiovisual son la fuente principal de dichos realizadores, pero se han encontrado varias deficiencias en cuanto a su producción durante el tiempo de estudio. El primer problema que se tiene, es una escasa iluminación tridimensional ya que no se la utiliza en su mayoría para proveer fuerza y valores emotivos a la imagen, además de tener planos descontinuados lumínicamente. Por otro lado, en la mayoría de los cortometrajes universitarios se puede observar la falta de una variación de ópticas en los planos. También, dichos productos audiovisuales no poseen un esquema de color previamente elaborado, su colorización pretende dar un look fílmico, sin embargo de plano a plano se varía su esquema. Finalmente, existe el uso de planos sin razón o previa justificación, lo que empobrece el discurso visual. Todo esto sucede puesto que los estudiantes no tienen muy claro ciertos conceptos y parámetros básicos en cuanto a narrativa visual.

6.2 Recomendaciones

La narrativa visual debe ser aplicada desde el inicio de la producción de cada cortometraje, se tiene que tener en cuenta los parámetros básicos de comunicación visual, además de tener bien claro el mensaje que se quiera transmitir al público. Las Universidades e Instituciones que provean de carreras

afines a la producción audiovisual, deben proveer de material ilustrativo en cuanto a cómo desarrollar un buen manejo de narración visual, pueden ser tutoriales o aplicaciones multimediales, las cuales ayuden a entender mejor la teoría con la práctica. Los estudiantes que producen cortometrajes, deben ser rigurosos en cuanto a las técnicas que se enseñen, para así poder producir productos llamativos y entretenidos. Se debe motivar al estudiante a practicar más con los planos, lentes y juego de iluminación, para que de esta manera práctica, de prueba error, sean capaces de por sí mismos, darse cuenta de sus fallas en cuanto a la comunicación visual. Finalmente, se debe tomar en cuenta la opinión del público, si este no entiende o le desagrada lo que ve, se debe entender que existe un problema de comunicación, para que de esta manera se replantee lo antes dicho.

REFERENCIAS

- Almendros, N. (1996). *Días de una cámara*. Barcelona, España: Seix Barral.
- Arijon, D. (1976). *Grammar of the film language*. Nueva York, Estados Unidos: Focal Press.
- Baptista, P., Fernández, C. y Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México D.F., México: Mc Graw Hill.
- Bertaux, D. (1993). *La historia oral: métodos y experiencias*. Madrid, España: Debate.
- Block, B. (2008). *Narrativa Visual, creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales (2.ª ed.)*. Barcelona, España: Ediciones Omega.
- Brown, B. (2008). *Iluminación para cine y vídeo*. Oxford, Reino Unido: Elsiever.
- Brown, B. (2012). *Cinematography, theory and practice*. Oxford, Reino Unido: Elsiever.
- CNCINE. (2015). *Cine en cifras*. Recuperado el 1 de agosto de 2015 de <http://www.cncine.gob.ec/cncine.php?c=1616>
- Cordero, J. (2013). *Narraciones con luz, fotografía en 3D*. Cuenca, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Correa, E. y Rivera, J. (s/a). *La imagen y su papel en la narrativa audiovisual*. Medellín, Colombia: IMAGO Grupo de Investigación Imagen y Comunicación.
- Dell', C., Schöenemann, E. y Triquell, X. (2012). *Contar con imágenes, una introducción a la narrativa fílmica*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Dondis, D. (2011). *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. Barcelona, España: Gustavo Gil.
- Durán, M. (2005). *Fotografía y Cine: Imágenes y Memoria Urbana*. Bogotá, Colombia: Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 268-292.
- Elsiever.Canet, F. y Prósper, J. (2009). *Narrativa audiovisual estrategias y recursos*. Madrid, España: Editorial Síntesis.

- Granda, W. (1995). El cine silente en Ecuador, 1895-1935. Quito, Ecuador: Editorial CCE.
- Gutiérrez, P. (2009). Figuras retóricas y publicidad impresa: formas del discurso persuasivo. Buenos Aires, Argentina: Universidad Lomas de Zamora.
- Heller, E. (2008). Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Kenworthy, C. (2009). Master shots. Studio City, Estados Unidos: Michael WiseProductions.
- Larouse. (2009). El Cine: historia del cine – técnicas y procesos – géneros y personajes – 100 grandes películas – galería de estrellas. Barcelona, España: Larousse.
- Martínez, J. y Serra, J. (2000). Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía. Barcelona, España: Espasa Libros, S. L. U.
- Menéndez, S. (2010). Retórica visual: una herramienta necesaria en la creación e interpretación de productos visuales. Maracaibo, Venezuela: Revista de Artes y Humanidades UNICA, 99-116.
- Mercado, G. (2011). The filmmaker's eye, learning (and breaking) the rules of cinematic composition. Burlington, Estados Unidos: Focal Press.
- Metz, C. (2002). Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972). Barcelona, España: Paidós Ibérica S.A.
- Patmore, C. (2011). Debutar en el cortometraje. Barcelona, España: Editorial Acanto.
- Peirce, C. (1987). Obra lógico – semiótica. Madrid, España: Taurus.
- Sierra, G. (2010). Cuaderno 2: Principios básicos de lenguaje audiovisual, fascículo 6. Buenos Aires, Argentina: Educar.
- Siety, E. (2004). El plano en el origen del cine. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Snyder, B. (2010). ¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guion. Barcelona, España: Alba Editorial.
- Thurlow, C. (2008). Making short films, the complete guide from script to screen. Oxford, Reino Unido: Berg.

Wheeler, P. (2005). *Practical Cinemathography*. Burlington, Estados Unidos: Focal Press.

Worthington, C. (2010). *Bases del cine 01: producción*. Barcelona, España: Editorial Parramón.

Zumalde, I. (2011). *La experiencia fílmica cine, pensamiento y emoción*. Madrid, España: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.).

ANEXOS

Anexos

Anexo 1

Encuesta para directores y directores de fotografía.

Encuesta para Directores Ecuatorianos

- ¿Cómo cree usted, se debe aplicar las figuras retóricas en la narrativa visual al crear un cortometraje para su mejor entendimiento?
- ¿Cómo debe de ser la producción visual de un cortometraje universitario para poder tener el interés y la conexión del espectador?
- En su apreciación del cine ecuatoriano, enumere 3 errores frecuentes dentro de la narrativa visual.
- Del 1 al 10, siendo 10 la nota más alta, cuál sería su calificación para las producciones locales de cortometrajes al usar esquemas de colores. Justifique su respuesta.
- Enumere 3 usos incorrectos en la iluminación dentro de las producciones ecuatorianas en cuanto a cortometrajes.
- ¿Es frecuente el uso de ópticas especiales en la elaboración de cortometrajes universitarios?
- A su criterio el manejo de profundidad tridimensional es elaborado de manera deficiente, regular, buena, muy buena o excelente, en los cortometrajes ecuatorianos. Justifique su respuesta.
- Se ha logrado utilizar correctamente la psicología de color en cortometrajes ecuatorianos que usted haya apreciado. Por qué si o por que no.
- ¿La intensidad lumínica transmite las emociones dentro del contexto de los cortometrajes universitarios que haya visto?

Anexo 2

Tabla de resultados de medición de cortometrajes universitarios.

Puesto	Parametro	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	Promedio
1	Se nota la diferenciación de varias ópticas al variar los planos.	0	0	0	0	3	4	5	1	2	2	1,70
1	Existe iluminación tridimensional que provea fuerza y valores emotivos.	1	1	2	0	0	1	5	1	3	3	1,70
2	Existe un esquema de color, elaborado de tal manera que comunica la idea correctamente.	0	2	3	0	5	0	3	1	2	2	1,80
3	Existe un rango tonal amplio que realiza la credibilidad de la historia.	2	1	4	2	2	1	4	2	3	3	2,40
4	La intensidad lumínica transmite las emociones dentro del contexto.	2	2	3	2	2	2	5	2	3	3	2,60
5	Hay un manejo de psicología de color.	1	2	5	1	4	0	5	1	4	4	2,70
5	Las angulaciones y planos comunican la narración, descripción o expresión adecuadamente.	2	2	3	2	3	5	4	4	4	4	3,30
6	Se utilizan figuras retóricas dentro de la narrativa visual del cortometraje.	0	3	4	1	4	4	5	3	3	3	3,00
7	El uso de tonos está bien utilizado dentro del contexto del mensaje.	1	3	4	2	3	2	4	2	3	3	2,70
8	Existe un manejo de profundidad tridimensional, perspectivas y profundidad de campo.	2	3	3	2	4	4	5	3	4	4	3,40
9	El uso de particiones de pantallas (regla de tercios) está bien planteado.	4	4	5	2	5	4	5	4	4	4	4,10

VIDEO	AUDIO
<p>PRIMER PLANO: Enfoque al polvo y luego a la cámara, otro plano de un soplo con arena en la mano, luego se realiza lo detallado en el dialogo de la montura del lente.</p> <p>MEDIO: Jonathan habla, luego una pequeña animacion ilustrando la distancia focal.</p> <p>MEDIO: El DdF manipulando la cámara, un plano detalle de la manipulacion al aro de enfoque, luego los planos con profundidad y sin profundidad.</p>	<p>Antes de poder usar un lente debes conocer que el polvo es el enemigo número uno de estos, tan solo una partícula podría rayar el cristal interno para siempre, por lo que debes tener mucho cuidado al insertarlo. Primero debes apagar tu cámara, luego quitar la tapa trasera del objetivo y la tapa del cuerpo de la cámara o el lente que este, es recomendable que el cuerpo este en dirección hacia el suelo para proteger al sensor del polvo. Para colocar el objetivo, alinea las marcas de montaje del objetivo con las del cuerpo, generalmente son aquellos puntos rojos o blancos en la base del lente y alrededor del circulo de la bayoneta de la cámara. Teniendo cuidado de no pulsar el botón de liberación del objetivo, gira el objetivo en el sentido contrario a las agujas del reloj hasta que suene el clic, que te indicara que esta el lente listo para usar. De igual manera al terminar de usarlo sácalo con mucho cuidado y precaución.</p> <p>Las propiedades que posee cada óptica difiere, es por esto que vas a encontrar lentes más caros y otros más baratos. Primero está la distancia focal, que es la medida que se tiene desde el objetivo hasta el sujeto que estemos enfocando, se la mide en milímetros. Mientras más grande sea el número más cerca estaremos de nuestro sujeto.</p> <p>La otra propiedad que tienes que ver al usar un lente es el brillo, esta es la medida que se le da a la apertura del diafragma. La medida se la conoce como foco y debes conocer que cuando dicha medida es pequeña, tendremos mucho más luz y la posibilidad de jugar con grandes desenfoces, mientras si el número es más grande la apertura es mucho más pequeña lo cual hará que ingrese menos luz y se enfoque más el plano.</p>

VIDEO	AUDIO
<p>MEDIO: Jonathan habla.</p> <p>MEDIO: Jonathan Habla, luego un ejemplo de gran angular con una toma contrapicado y en time lapse. Luego otra toma con gran angular mano sujeto.</p> <p>MEDIO: Jonathan habla. Luego un plano general con lente normal y time lapse, despues toma con sujeto y fondo.</p>	<p>Para lograr el efecto de desenfoco del fondo que se lo conoce como profundidad de campo, debes tener en cuenta la distancia que tu cámara se encuentra del sujeto a enfocar, mientras más cerca estés mayor será la profundidad, otro factor como ya lo dije es la apertura del diafragma o foco, y como tercera cosa, es que si utilizas un teleobjetivo vas a ver más desenfoco que con un lente angular o normal.</p> <p>Existen tres clasificaciones típicas de las ópticas, y están dadas por su distancia focal. Primero está el gran angular, como el ojo de pez que tiene una medida de 6 a 16 milímetros. Poseen un ángulo de visión amplio, lo que permite observar los fondos en detalle, pero también afecta a las distancias de los objetos en el eje z tridimensional pues aparentaran estar más lejos de lo que realmente están. Otro efecto que se logra con este tipo de lente es deformar las esquinas del plano, mientras más abierta la medida, más el efecto de encorvarse los objetos; por tal motivo no se los usa para planos expresivos, al menos que quieras darle una deformidad a tu personaje.</p> <p>Segundo están las ópticas normales, generalmente entre los 35 a 50 milímetros. Estos reproducen la perspectiva similar a lo que una persona promedio ve, con la diferencia de que el fondo tiende a ser más pequeño pues el ojo humano posee visión periferia. Se los utiliza para tomas de sujetos, en especial planos cerrados pues no distorsionan la imagen. Las distancias y movimientos no se exageran como con un gran angular.</p>

VIDEO	AUDIO
<p>MEDIO: Jonathan habla. Luego los mismos planos que con los lentes normales pero esta vez con los tele objetivos para ver su diferencia.</p> <p>PRIMER PLANO: Ddf moviendo el anillo de zoom, luego se observa el zoom hecho desde la camara.</p> <p>MEDIO: tomas realizando enfoques y desenfoces con estos lentes y en la otra parte de la pantalla con lentes fijos lo mismo.</p> <p>MEDIO: Jonathan Habla. y la pantalla realiza ese mismo efecto anamorfico.</p> <p>transicion al siguiente plano</p>	<p>En tercer lugar están las ópticas de teleobjetivo, que van desde los 55 milímetros a las medidas más grandes que puedan existir. Se los conoce también como Lentes de Distancia Focal Larga, su campo de visión es mucho más estrecho que los anteriores, por lo que se comprime la distancia de los fondos con los sujetos cercanos a la cámara. No se los utiliza para hacer primeros planos, pues aplanan los rostros, además que los movimientos dentro del plano parecen más rápidos de lo normal. Son importantes cuando se requieren hacer tomas cerradas a larga distancia, las cuales con los otros lentes se complicarían, además de aportar una excelente profundidad de campo.</p> <p>Si un objetivo posee una distancia focal variable, como el típico tele que te viene con la cámara DSLR, el 18-55, se lo conoce como tele zoom. Lo bueno de este tipo de lente es que proporciona una gama focal continua, y así se puede agilizar más las tomas. Lo malo es que tiene una apertura máxima inferior a un lente fijo y pesan más en tu maleta.</p> <p>También al realizar un enfoque estos lentes producen un pequeño acercamiento lo cual distorsiona el plano de lo que se requiere, con un lente fijo el desenfoco mantiene el plano.</p> <p>Por otro lado desde los años 50, se comenzó a utilizar un sistema de lentes esféricas o anamórficas, las cuales distorsionaban la imagen a propósito, este sistema se lo conoció como Cinemascope. En la actualidad estas sirven para producir una imagen en una pantalla más ancha de lo normal dando un efecto anamórfico.</p> <p><u>DIRECTOR:</u> Corte!</p>

VIDEO	AUDIO
<p>MEDIO: Jonathan habla.</p> <p>GENERAL MAESTRO: se muestra el sujeto pequeño con un sutil tilt down, luego una camara con un lente gran angular y el DdF Filmando.</p> <p>Desde aqui todos los planos que se hayan grabado con las diferentes opticas, planos , desenfoques, etc.</p>	<p>Ahora, los planos cinematográficos son el resultado de utilizar una óptica, por eso debes tener en cuenta para que sirven cada uno de estos. Primero, se tienen los planos descriptivos, aquellos que describen el lugar en donde se realiza el acto.</p> <p>Aquí tenemos al Gran Plano General, que es el más lejano y muestra un escenario amplio con muchos personajes, su primera función es mostrar el espacio donde acontece la situación, también se lo usa para destacar lo diminuto que puede ser un personaje dentro de su contexto. Los mejores lentes para filmarlos son los gran angulares, aunque también se pueden utilizar lentes de teleobjetivo para ciertas composiciones cuando se quiere comprimir el eje z.</p> <p>El siguiente es el Plano General, en el cual se pueden distinguir ya los personajes, su valor descriptivo es ubicarlos dentro del contexto donde se desarrolla la historia, también se puede destacar que logra homogenizar a los personajes. Si se utiliza un lente gran angular, la perspectiva se distorsiona haciendo parecer que el área circundante es mayor y más distante de lo que es en realidad, lo que causa que el personaje se vea desconectado de ello. Por otro lado si utilizas un teleobjetivo, el fondo se acercara al personaje, estableciendo una fuerte conexión visual entre ambos. Pero ten en cuenta si tu toma es en interior puesto que va a ser muy complicado el uso de un tele puesto que tu cámara no va a estar lo suficientemente lejos.</p> <p>Segundo, están los planos narrativos, los cuales narran la historia que acontece en la pantalla. En esta clasificación se encuentra el Plano Entero, el cual muestra todo el cuerpo del personaje de pies a cabezas,</p>

VIDEO	AUDIO
	<p>permite observar a la perfección la acción que se realice. Se recomienda el uso de un lente teleobjetivo y en el caso de una toma interior un lente normal va a ser de gran ayuda.</p> <p>El siguiente es el Plano Americano, empieza desde un poco más arriba de la rodilla, muestra la cara y las manos de los actores, otorgando así un valor narrativo y descriptivo a la vez. El lente que se use dependerá de lo que quieras mostrar, con un teleobjetivo vas a tener menos cosas en el fondo lo que llevara a tener la atención sobre los personajes, además de proveer profundidad de campo, y si utilizas un lente angular vas a realzar la relación del personaje con el área que lo rodea.</p> <p>Por otro lado se tiene el Plano Medio, este muestra al actor desde la cintura para arriba, su función es mostrar la acción que se despliega de forma más cercana que los anteriores planos, sin embargo el ambiente que lo rodea desaparece, pero se puede observar las expresiones del personaje. El tipo de lente no difiere mucho para este plano, aun con el normal se puede logra desenfoques. Lo que si debes tener en cuenta es que si el fondo lo deseas cerca o lejos.</p> <p>Por último, existen los planos expresivos, aquellos que expresan las expresiones y emociones de los actores. Entre estos están el Primer Plano y Plano Detalle, los cuales aportan un momento de expresividad y emoción del personaje, se los usa rápidamente con la combinación de otros planos, puesto que no aportan más detalles ya que no se ve el contexto. Un lente normal puede ser usado sin problemas, pero si tu intención es distorsionar a tu</p>

VIDEO	AUDIO
<p>MEDIO: Jonathan Habla.</p>	<p>personaje un gran angular es lo perfecto, siempre es bueno tener el foco bien abierto para lograr tener profundidad de campo puesto que aquí no se distinguirá el fondo. En el caso de los primeros primerísimos planos o planos detalle, es recomendable utilizar un lente macro, ya que un tele zoom o teleobjetivo al estar cerca del objeto pequeño talvez no logren enfocarlo adecuadamente.</p> <p>Bueno amigos eso ha sido todo por hoy en este video tutorial, no olviden agregarnos y seguirnos en nuestras redes sociales, también coméntenos que tal les pareció y que otras cosas quisieran aprender.</p> <p>Yo soy Jonathan Gallardo, y esto es TU FOTOCINE VIDEOTUTORIALES, hasta una próxima ocasión.</p>