

56



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
CAMPUS ARAGON

MANUAL PARA REALIZAR VIDEOGRABACIONES
A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BASICOS
DE LA TECNICA. LA ILUMINACION
Y EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

290386

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN PERIODISMO
P R E S E N T A :
FERNANDO DE JESUS LOPEZ SEGOVIA

Incluye: un videocassette

ASESOR:
SALUD SOCORRO JARAMILLO RIOS

MEXICO 2001



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

SIEMPRE EN CUALQUIER CREACIÓN QUE TENGAS PENSADO HACER, HAY ALGUIEN QUE NO CREÉ EN TI, PERO ANTES DE QUE DESFALLEZCAS O PIERDAS LAS ILUSIONES, PIENSA QUE POR EL SOLO HECHO DE CONCEBIRLO HAS DADO UN GRAN PASO PARA SU NACIMIENTO.

CON TODO MI SENTIMIENTO Y POR AYUDARME A CRECER, PARA TI NORMA HERNÁNDEZ TREJO.

CON PROFUNDO AGRADECIMIENTO PARA LA LIC. JUANA EUGENIA OLVERA POR HABER CREIDO EN MI PROYECTO, Y ASIMISMO EL CONCEDERME DE SU TIEMPO UN ESPACIO PARA CAPTURAR LA INFORMACIÓN Y A SU VEZ LA CORRECCIÓN DEL MISMO.

GRACIAS A TI MARTHA POR ABRIRME EL CAMINO A ESTA CREACIÓN.

CON INFINITA GRATITUD A MIS AMIGOS Y LICENCIADOS: ALEJANDRO MÁRQUEZ GONZALEZ, JOSÉ ANTONIO SANTOS HERNÁNDEZ Y JOSÉ SOLÍS JUÁREZ, POR LA GRAN DISPONIBILIDAD QUE TUVIERON HACIA ESTE PROYECTO.

POR SER UNA EXCELENTE AMIGA, PARA TI ADRIANA GAXIOLA RAMIREZ.

GRACIAS A MI FAMILIA POR SU APOYO MORAL.

CON GRAN RESPETO Y APRECIO PARA MI ASESORA LA LIC. SALUD SOCORRO JARAMILLO RÍOS, A QUIEN AGRADEZCO SU PACIENCIA, CONFIANZA, PROFESIONALISMO Y TOTAL DISPOSICIÓN QUE TUVO HACIA ESTA TESIS.

AGRADEZCO A MIS SINODALES POR SU COLABORACIÓN EN LA CORRECCIÓN DE ESTILO, Y EN LA CONTRIBUCIÓN DE ELEMENTOS INTEGRALES PARA CON ESTA OBRA.

INTRODUCCIÓN

El constante avance de la tecnología en el ámbito del video ha hecho que los medios televisivos y cinematográficos, utilicen ampliamente las innovadoras funciones del medio magnético.

Al mismo tiempo se han publicado una diversidad de obras sobre el video y su impacto social, como son los libros y manuales de video perfilados hacia diversas expresiones, ya sea al "video familiar", "video arte", "video documental", "video biográfico", "video clips", "video educativo", y a un sin fin de videograbaciones.

Por esta versatilidad el video ha logrado incorporarse al proceso de producción de las películas, permitiendo reducir considerablemente las cantidades de dinero invertido por las más importantes productoras de cine. Sin embargo, en el caso del pequeño productor como fue el aficionado al cine amateur, la inversión era grande al usar el formato de 8 mm., Super 8 y doble Super 8 - en desuso -, y que ahora realizar un cortometraje en estos formatos es imposible debido a que ya no se vende en México, y sólo se obtiene sobre pedido en Estados Unidos.

Ante esto, el aficionado de este soporte ha encontrado en la cinta magnética y en el video disco (sistema digital) un sustituto; opciones que ofrece la tecnología, el cual es de fácil adquisición y de una inmensa gama de usos, desde la venta de videocassette, venta o renta de videocassettes con películas transferidas a este formato, hasta la realización de videos caseros.

Pero, aún cuando es un medio de mayor acceso -económicamente- para el ahora llamado videoaficionado, la capacidad de las funciones creadas por la tecnología no han sido explotadas en su totalidad. Esto se da generalmente porque la videocámara es usada en eventos familiares, tanto por los aficionados al cine amateur que cambiaron sus cámaras de cine por las de video, como de las personas que adquirieron una videocámara y sólo graban este tipo de suceso, ante la falta de opciones donde se muestre el uso creativo del video.

Así, la idea de utilizar el video creativamente se da en personas que participan en el ámbito industrial (empresas televisoras o cinematográficas) y profesional en la producción de cine, televisión y video, y cuya experiencia no llega a los videoaficionados o a la gente poseedora de una videocámara.

Paralelamente a lo anterior están las publicaciones sobre el tema, pero desarrollan más las cuestiones técnicas y poco el aspecto del cine. Esto ocasiona un conocimiento impreciso sobre el uso de las funciones de la videocámara, de la videocassettera, de los movimientos de cámara, del sonido y de la iluminación, de los ángulos y planos, de las secuencias, entre otros más.

Además, en la actualidad existen publicaciones para los videoaficionados que tratan sobre la realización de videograbaciones caseras, sin embargo, no contemplan que generalmente los lectores solo cuentan con su videocámara y una videocassettera, además, estos manuales y libros han sido creados para otros tipos de sociedades y culturas. A lo anterior se le añade el costo elevado de las obras, y aún en el caso de estar en nuestras posibilidades económicas de comprarlos, debemos tener el conocimiento necesario para poder utilizar todo el equipo de video (si adquirimos o rentamos la editora, la tituladora, los monitores profesionales, la mezcladora de sonido, etc.) que señalan los autores.

Ante tal perspectiva, el presente manual no tratará el uso de equipos de video a nivel profesional o industrial en la realización de las grabaciones, sino que se propone un manual para realizar videograbaciones independientes, - esto quiere decir que es una actividad fuera del ámbito profesional o industrial (empresas televisoras)-, en donde se utilice el equipo doméstico.

Asimismo el manual esta diseñado para realizar con base en el uso de los elementos cinematográficos: técnica, lenguaje, iluminación y guión técnico, videograbaciones independientes de tipo ficción, artístico, social, cultural, político, educativo o de cualquier otra índole; por parte de quienes utilizan equipos domésticos en sus diversas actividades: los estudiantes de comunicación, de otras carreras, los videoaficionados y las personas interesadas en hacer otra clase de videograbaciones que no sean de tipo familiar, por lo tanto el manual esta orientado a este sector social.

Por otra parte, el estudio de la comunicación humana ha sido abordado por diversas corrientes teóricas de las cuales una de ellas es el funcionalismo, La decisión de utilizar la teoría del funcionalismo para enmarcar la presente propuesta, se da a raíz de que los manuales son totalmente funcionalistas, ya que sus partes se encuentran estructurados de acuerdo a la función que desempeñan.

De tal manera, que el capitulado del presente trabajo se estructura de la siguiente forma: El primer capítulo presenta una concepción del video, su historia, la relación entre la televisión y el cine, un panorama general del video independiente, los pasos hacia una expresión videográfica, las funciones más comunes de una videocámara y la forma de sujetarla durante las videograbaciones. En el segundo se explican los principios básicos de la técnica, el lenguaje, y la iluminación cinematográfica, resaltando la importancia de conocer los elementos de composición del cuadro.

En el capítulo tres se dan las bases del guión cinematográfico, las características de un guión, y su paradigma. Y por último, en el capítulo cuatro se señalan las diversas actividades a realizar antes, durante y después de una producción, además, explicase la forma de editar una videograbación, el uso del televisor como un monitor, y una manera de titular y sonorizar.

Por otro lado, la investigación de la presente propuesta es a partir de la misma, debido a la falta de fuentes documentales en relación al tema de grabación en video con base a la técnica y el lenguaje filmico. El trabajo comprende del nivel básico de conocimientos necesarios para un principiante, hasta un nivel intermedio que le permita hacer videograbaciones en el ámbito independiente.

Las fuentes de información fueron los libros de cine y video que tratan sobre el proceso de producción en sus ámbitos respectivos. El método utilizado fue el deductivo, se parte de los punto generales (composición, técnica, lenguaje e iluminación) para llegar a los temas concretos (guión y producción).

La técnica utilizada fue la investigación documental, se consultaron obras inherentes a la producción de videos y de películas, además, también se realizó por su amplio conocimiento sobre los temas de la presente propuesta, varias entrevistas a las siguientes personas: Ing. Jaime Morales Reyes, Ing. Lya Angélica Ochoa Hernández y al Ing. Arturo Santamaría Aldana, quienes imparten los cursos de capacitación: Edición y Postproducción de TV y Video, Audio para TV y Video, y Cámara para TV y Video, cada uno en el orden respectivo, en la Unidad de Televisión Educativa de la S.E.P.

El motivo de realizar un manual de este tipo es el de ofrecer un texto a los estudiantes y videoaficionados, en donde puedan encontrar la información suficiente sobre como emplear durante una videograbación: la técnica, el lenguaje, la iluminación, el guión técnico, y lo que debe realizarse durante la fase de producción.

Además de darles una fuente videográfica acerca del tema en cuestión para los videoaficionados que apenas inician en el ámbito del video, y desean aprender la forma de comunicarse a través del soporte magnético. Por último, anexo un videocassette donde se visualiza en forma general la realización de los planos, movimientos, videocámara, ángulos, eje óptico, eje de acción, transiciones, iluminación y continuidad. Esta grabación se hace con el objeto de presentarlo como material visual e ilustrativo de la tesis.

CAPITULO I

LA CONCEPCIÓN DEL VIDEO.

A partir de su comercialización el término video ha sido empleado para referirse a una videograbación sea de algún programa de televisión o de una película.

Esta generalización es principalmente utilizada en el lenguaje popular, que además ahora la usa para mencionar así a su videocámara, videocassettera, videocassette, aparatos de video o a la acción de realizar una grabación en este soporte.

Algo similar ocurre con los términos televisión y cine, cuando se habla del primero lo relacionan a un aparato receptor, a la compañía emisora o como medio de difusión; en el caso del cine la referencia es hacia una sala de proyección, a una película o al medio.

Con el objeto de evitar esta clase de confusiones en el uso del vocablo video y por convenir a la funcionalidad del manual, se optó llamar por su función a toda acción realizada en cada aparato. De tal forma que utilizaremos la palabra video para referirnos "a la manipulación y/o registro y/o reproducción de sonidos e imágenes por procedimientos magnéticos y/o digital de forma sincrónica y simultáneo"¹, con equipos o aparatos de reproducción y grabación.

Por lo tanto, le llamaremos videocassettera al "aparato que registra o reproduce imágenes y sonidos de la cinta magnética"², y que comúnmente le llaman "videograbadora", "magnetoscopio" o "el video"; a la cámara portátil que "permite registrar y reproducir imágenes y sonidos"³, en un soporte magnético VHS, Beta, 8 mm y Hi 8, se denominará videocámara; para el "estuche que contiene cinta magnética que se enrolla en dos carretes y que se encuentra en forma virgen o con la imagen y el sonido grabados"⁴ será llamado videocassettera. Dicha cinta esta hecha de cloruro de polivinil o poliéster con una emulsión magnética formada por partículas de cristal de óxido de hierro o de dióxido de cromo, y que son orientadas en el proceso de producción de acuerdo al sistema de grabación sea transversal o helicoidal.

Esta composición de partículas "posibilita la reproducción de imágenes grabadas tantas veces como se quiera"⁵, asimismo grabar en lo ya registrado es una ventaja sobre la cinta empleada en las películas que sólo pueden ser utilizadas una vez. La imagen en el soporte magnético "no es apreciable para la vista...pues se encuentra codificada en forma de 'huellas magnéticas' "⁶, en cambio en la cinta filmica es posible observar las imágenes en cada fotograma.

El uso de los conceptos antes mencionados permitirá tener una mejor precisión de los aparatos que se utilizan, y por consiguiente llamarlos por su función. En el siguiente tema se da una breve sinopsis de la historia de este medio, después en otro apartado la relación del video con el cine y la televisión y por último, los primeros pasos hacia una expresión videográfica.

(1) Bonet, Eugeni, En torno al video, p.14

(2) Cordero, Ana María, Diccionario de términos cinematográficos, p. 134

(3) Ferrés, Joan, El video, p. 21

(4) Cordero, Ana María, Diccionario de términos cinematográficos, p. 134

(5) Martínez Abadía, José, Introducción a la tecnología audiovisual, p. 44

(6) Ibid. , 44

1.1 Sinopsis histórica del video

Históricamente el video surge en 1952 cuando la Ampex Corporation crea el primer aparato para grabar con videocinta (video tape recorder o VTR); sin embargo este suceso no trasciende porque las empresas productoras de aparatos electrodomésticos, sistemas técnicos de televisión, así como de organismos internacionales de televisión prefirieron mantenerse en sus áreas de producción.

Más tarde, las empresas de televisión colocarían a la videocinta en un punto modular dentro del funcionamiento de su trabajo, al utilizar las estaciones televisoras este soporte en un nuevo tipo de emisiones televisivas como fue la grabación de la transmisión en directo para Estados Unidos de los Juegos Olímpicos de Tokio y después llevar la videocinta a Europa para su retransmisión a través del centro de Eurovisión de Hamburgo, en Alemania.

En 1956 lanza la Ampex al mercado la primera videocassettera o magnetoscopio denominado VR-100, cuyas características eran la gran cantidad de cinta que necesitan durante las grabaciones, y el enorme volumen y peso del aparato; por lo que solamente la utilizó la televisión.

Los sesenta marca el nacimiento del video. Esta nueva tecnología se destinó el área de programación habitual de las emisoras que la usaban como sistema de grabación para reproducir y comercializar su producción.

Entre 1963 y 1969 la televisión se convirtió en un objeto indispensable entre la sociedad, el cual reflejaba y experimentaba los cambios de su evolución; tal es el caso de la generalización del color, el desarrollo de componentes más pequeños y ligeros, que a su vez redujeron los sistemas transmisores y receptores, permitiendo crear aparatos de grabación portátiles. Este avance incluyó la modernización de los modelos del fabricante de aparatos electrónicos Sony, quien en 1968 lanzó en Estados Unidos el *portapack*, siendo la primera grabadora portátil que usaba cinta de video de media pulgada.

Durante ésta década las empresas de televisión utilizaban generalmente los formatos de dos pulgadas y tres cuartos de pulgada de las compañías de aparatos electrónicos U-Matic, Matsushita, JVC y Sony. Por otro lado la RCA inventó en 1967 el *Selectavisión*, grabadora que empleaba la cinta de vinilo y funcionaba a través de la holografía y el uso del láser como lector óptico. En ese mismo año la CBS creó el *Electronic Video Recording*, que usaba una cinta de poliéster de 8,75 mm. de ancho y su lectura la hacía por medio de un haz de electrones.

Con el avance tecnológico de las grabadoras de video pronto, comenzaría un medio sin control a la censura, el cual propiciaba amplios caminos de uso, distintos al utilizado en la televisión.

Uno de los pioneros de la independencia del video con relación a la televisión fue el coreano Nam June Paik, quien con la grabadora de video portátil de la Sony el *portapack* –comercializado en 1968- grabó en 1965 la ciudad de Nueva York desde un taxi y lo reprodujo en el televisor del café *Au-gogo* de la villa de Greenwich y en la galería de arte Bonino. En 1968 el artista B. Nauman vendió el primer videocassette de arte a un coleccionista europeo después de exponerlo en la galería de Nicholas Wilder de Los Angeles, California; en el mismo año Jean Luis Godard graba en video el movimiento estudiantil francés y la Ampex coloca en el mercado el primer aparato de video que graba las imágenes en color.

Philips fue la primera empresa en inventar el sistema de video doméstico que utilizaba un cassette en lugar del carrete; la cinta era de media pulgada y su rebobinado era menor a los otros aparatos.

Este sistema de la Philips se le llamó Video Cassette Recorder (VCR) y salió a la venta en 1970 con el código N-1500. Dicho aparato incluyó un sintonizador que le permitía grabar los programas de televisión directamente de la antena; además, a través de la señal de salida del VCR era posible utilizar el televisor como monitor para observar las imágenes grabadas; pero a pesar de estas innovaciones la imagen no era de buena calidad.

En ese año la Sony comercializó el sistema semiprofesional U-Matic, y dos años después colocó en el mercado internacional el cassette para grabar en video. Asimismo creó un sistema de proyector de video en color con la participación de la compañía Advent. La Panasonic por su lado inventó un sistema de montaje electrónico en video de media pulgada.

Entre 1975 y 1976 la Sony colocó en el mercado el sistema Betamax cuyo competidor es el sistema Video Home System (VHS) de la JVC, actual vencedor en el mercado internacional.

Esta década, fue de gran evolución tecnológica para los equipos de video, hasta que en 1981 aparecieron las videocámaras de las compañías Panasonic, JVC y Sony con sus modelos PK 972, 2650 VHS, HVS 2400 y SL 2000 respectivamente.

Estos equipos comenzaron a formar parte de los aficionados al cine amateur que dejaron sus cámaras Super 8 por las de video. A partir de 1986 y hasta la fecha han aparecido modelos de videocámaras y videocassetteras más refinados en tecnología, fabricados por diferentes compañías como la Hitachi, Philips, RCA, Sony, Sharp, JVC y otras más, siendo el objetivo principal el imponer dentro de esta carrera industrial, su modelo y sistema de grabación.

1.1.1 El video, el cine y la televisión

El video como medio de comunicación a nivel grupal surge cuando llega a las manos de la sociedad; antes sólo era una parte de la televisión cuya función específica fue el darle la posibilidad de tener un mayor control en la realización de las emisiones.

Este soporte le permitió hacer programas televisivos de mejor calidad, al poder realizar previamente a la transmisión las grabaciones. Es un hecho que el avance tecnológico de los equipos de video, como fue el caso del desarrollo de las videocassetteras portátiles, ayudó a la televisión a salir de los estudios, siendo un paso en la modernización de este medio, el cual le permitió transmitir por televisión programas de espectáculos, conciertos, eventos políticos, manifestaciones o sucesos deportivos, entre otros más.

Aún cuando el video nació de la evolución de la televisión, sus diferencias poco a poco se han establecido, ya sea en el ámbito de los medios de comunicación como de producción. Al respecto la televisión es "un medio de comunicación de masas,... el feedback es lento, limitado y en muchas ocasiones imposible... no permite la interactividad más allá de la mera elección entre una serie de canales más o menos similares..."⁷; además el lenguaje televisivo está estructurado con las bases del lenguaje fílmico, la calidad de la señal es mucho mejor en este medio, sin embargo se pierde a partir de la emisión.

(7) Ferrés, Joan, El video, p. 23

La televisión tiene un alcance masivo y según "los que manejan la televisión la definen como sistema de información, educación y entretenimiento. Las investigaciones realizadas muestran claramente que la información es incompleta, sesgada y parcial; que la educación es en general alienante y que el entretenimiento suele menospreciarse la capacidad del espectador"⁸; las televisoras son generalmente privadas y principalmente financiadas por la publicidad, asimismo utilizan los foros de grabación para la producción de programas en directo o diferido; además, emplean una serie de aparatos que les permiten realizar las transmisiones. Esto se ilustra en el "siguiente cuadro:

- a) Producción de imágenes audiovisuales (Cámara, micrófono, magnetoscopio - videocassetteras profesionales, estudios de grabación etc.).
- b) Recepción de imágenes producidas por otros (parábolas de satélites).
- c) Procesamiento de imágenes (Generador de Efectos Especiales, Editora, , etc.).
- d) Conservador de imágenes (Magnetoscopios, etc.).
- e) Emisiones de imágenes (Plantas transmisoras, repetidoras, etc.).
- f) Transmisión de señales (Micro-ondas, satélite, etc.)."⁹.

Con relación al video, éste es un medio alternativo a la televisión ya que el emisor puede producir sus propios mensajes, como una forma de expresarse a través de grabaciones de cualquier índole.

Su tecnología le abre caminos a otras maneras de expresión, como son: los videos de ficción, animación, musicales, culturales, documentales, testimoniales, familiares, etc.; a pesar de que el video tiene una estrecha relación técnica con la televisión, los nuevos usos sociales antes mencionados marcan las diferencias. Por otro lado el aumento masivo de usuarios, es un reflejo de que este medio es accesible, los costos de producción son reducidos en comparación al de la televisión y permiten al videoaficionado, adquirir con poco presupuesto, equipos de video para sus videograbaciones.

La utilización de estudios es nula a nivel aficionado, pero sí a nivel semiprofesional y profesional donde se emplea aparatos de alta calidad, y con una buena infraestructura en el caso del último.

Por otro lado, el video ha favorecido a los géneros periodísticos empleados en el ámbito de la televisión: los reportajes, entrevistas, crónicas, documentales y notas informativas se apoyan en el soporte magnético; esto les permite presentar visualmente la información y las investigaciones dentro de un programa noticioso.

En la década de los setentas el video significaba en términos técnicos un sistema auxiliar en la transmisión de imágenes televisadas, sin embargo, ahora con su desarrollo, el video es un sistema multifuncional que le permite ser apoyo tanto a la televisión como al cine.

(8) F. Gutiérrez, Mario, Video, tecnología y comunicación popular, p. 103

(9) Ibid. , p.106

El avance tecnológico del video desde el punto de vista electrónico ha logrado incorporar en una videocámara diversas funciones. Actualmente se observan videocámaras con pantallas de cristal líquido, menor tamaño, sonido estéreo, titulador incluido, efectos especiales, fundidos en blanco y negro, cortinillas, grabación con un mínimo de luz, etc.; que en comparación a las cámaras cinematográficas, éstas funciones sólo pueden ser realizadas en laboratorios fotográficos o en los estudios filmicos.

En la actualidad el video forma parte del cine. Por la reducción de costos y tiempos en una filmación, consolida su presencia dentro de las producciones de películas.

Otras funciones asumidas son las de grabar locaciones, escenarios, casting de actores, ensayos de tomas y control de las mismas; así como en la edición sonora, tratamiento de los colores a través del videoanalizador, la titulación, y últimamente la digitalización de imágenes, que abre las puertas hacia otras formas de creación en el ámbito de los efectos especiales.

Esto último es donde más ha sido requerido el video, al ofrecerle al cine la posibilidad de realizar imágenes novedosas que si se hicieran por medio cinematográficos resultarían costosos, difíciles o imposibles de hacer.

Además, los efectos creados en video son transferidos al soporte cinematográfico a través de un Kinescopio, y grabar una película en soporte magnético se realiza con el rank, lo que anteriormente se hacía con el telecine.

Estos son algunos puntos en donde cine y video mantienen una relación directa, sin embargo, el pretender que el video iguale y supere al cine en la calidad de imagen, está aún lejos. A pesar del progreso en los generadores de efectos especiales, en las nuevas técnicas de digitalización, el uso de programas avanzados de computación, etc., no puede superar la imagen cinematográfica.

La principal diferencia entre ambos es el soporte utilizado en una grabación, el video usa la cinta magnética y el cine la cinta de emulsión fotoquímica; y esto se refleja en los sistemas de grabación, reproducción y difusión de cada medio.

En el cine se emplea el termocolorímetro para medir las temperaturas de color y corregir a través de filtros que se colocan en la lente de la cámara. En cambio, en la videocámara es utilizado el balance de blancos para hacer la corrección y en el caso de grabar en condiciones mínimas de luz, la videocámara ajusta con el control de ganancia, la luz que le permita captar las imágenes.

En lo que respecta al cine se fuerza la sensibilidad de la película para filmar con baja luminosidad, o es usada una película de acuerdo a esa necesidad.

El montaje cinematográfico es lento y costoso, su realización consiste en la selección, corte y empalme de las tomas elegidas que permitan obtener una copia final. A lo largo de este proceso se habrán realizado diversos trabajos, como son los efectos especiales; el doblaje o postsincronización en un laboratorio de sonido; la igualación de los colores en toda la copia; la sincronización de la banda sonora; la inclusión de los títulos de créditos; y un punto importante del montaje es la correcta selección de tomas que contribuyan a la creación de la expresión artística y creativa, y cuya finalidad es estructurar la narración del discurso fílmico, de tal manera que el tema, el contenido, la acción, la trama y el movimiento, motiven las sensaciones y los sentimientos del espectador.

La edición en video no es igual al montaje cinematográfico, en el cine se utilizan equipos diseñados para trabajar el soporte fotoquímico, en cambio en el video se emplean: una editora de aficionado o una consola de edición profesional; además de dos videocassetteras; dos monitores; un mezclador de sonido y un generador de efectos especiales. Los empalmes se hacen por ensamble e inserto, el primero consiste en unir en secuencias que formen una continuidad narrativa; en el segundo se incluye una o varias secuencias dentro de otras que ya presenten una continuidad en espacio y tiempo.

En términos generales la edición es menos compleja que el montaje cinematográfico, sin embargo la creatividad esta más presente en el cine por el uso del lenguaje y la técnica fílmica desarrollados a lo largo de mucho tiempo. En cambio en el video, ante la falta de un lenguaje expresivo definido, las videograbaciones son básicamente realizadas con la técnica televisiva así como la edición.

Por último, la televisión y el cine son dos medios audiovisuales que han sido favorecidos por el video, siendo el primero el que mayor lo ha usado en comparación al segundo. Estos son algunos puntos en donde el video tiene un papel importante dentro del medio televisivo y cinematográfico, mostrando las diferencias y los alcances logrados en los diversos departamentos de producción de cada medio.

1.1.2 Hacia una expresión videográfica.

El video busca una identidad expresiva propia a las ya consolidadas estructuras narrativas de la televisión y del cine; una expresión que no sea de la combinación de estas dos sino una nueva y diferente.

En la actualidad –a pesar de que es un medio en ciernes- en su interior se engloban por completo el lenguaje visual y auditivo como son: “los códigos de las artes visuales: pintura, fotografía, dibujo, viñetas, etc.; de las artes sonoras: lenguaje oral humano, música, ruidos, silencio y sonidos tecnificados y, de las producciones audiovisuales: cine y televisión”¹⁰. Sin embargo al ser un medio muy versátil es difícil delimitar el campo expresivo, debido principalmente a los diversos usos destinados por el usuario.

A mediados de la década de los sesenta surgió la primera forma de expresión videográfica: el video-arte. Tal hecho comienza con la primera grabación de esta índole por parte del músico coreano Nam June Paik; dicha actividad artística realizada en video llamó el interés de los artistas que comenzaron a explorar el nuevo medio electrónico de diferentes maneras, hasta el punto de crear un movimiento artístico denominado video-arte.

Este tipo de expresión en video fue elitista, pues sólo el mencionado sector social tuvo acceso hasta antes de su manifestación; durante esta etapa el video empezaría a ser un medio alternativo a las producciones televisivas, permitiendo al receptor el no ser totalmente consumidores de mensajes de las televisoras, sino tomar el papel de emisores que crean sus propios discursos utilizando el medio videográfico como canal para su expresión. Las galerías de video-arte surgirían como el sitio idóneo para exponer los trabajos realizados en este soporte; ejemplos serán las galerías de este tipo la Dilexi Foundation y la Howard Wise Gallery en Estado Unidos y la Fersehgaleri en Alemania; la KQED-TV colaboró con la Dilexi Foundation en la realización de la serie Open Gallery, en donde participaron con sus trabajos artísticos S. Beck, W. de María, R. Nelson, Y. Rainer, F. Zappa, entre otros.

(10) Cabrero, Almenara Julio, Tecnología educativa, utilización didáctica del video, p.133

Las cadenas de televisión WNET-TV de Nueva York, WCBH-TV de Boston junto con la KQED-TV abrieron las puertas de sus estudios al video-arte, produciéndose programas experimentales de video con la participación de los artistas Tadlock, Roarty, Paik y Riley.

Otros tipos de expresión videográfica serían los aplicados a temas políticos y sociológicos tanto en Estados Unidos como en otros países por parte de las productoras de televisión independientes, ejemplo son la Promedia New City, Ant Farm, la Commediaton y el Videofreex en Norteamérica; la Parallel Institute for Community and Regional Development en Canadá; el Video Audio Culture System, el Video-Audio-Medien y el Telewissen en Alemania.

A finales de los sesentas "algunas cadenas de televisión comenzaron a emitir programas realizados con la tecnología video... con las nuevas características sociológicas y artísticas que el medio introducía frente a la televisión: 'The Medium is the medium' y 'Vidéographie' de la RTBF de Lieja"¹¹.

Ante la novedosa versatilidad del sistema magnético de grabación se publicaron las "primeras revistas y libros especializados en video: 'Radical Software' y 'Avalanche' en el primer caso, y 'Expended Cinema' de Youngblood (1970) y 'Guerrilla Televisión' de Shamberg y Raidance (1971), en el segundo"¹². A lo largo de la década de los setentas el medio videográfico se extendería a todo el mundo, llegando tanto al público consumidor como a instituciones privadas; universidades o televisoras estatales, privadas e independientes. El uso más recurrente en estos años fue el retrato social, aunque en primera instancia se empleó el video dentro del proceso de producción televisivo, que a lo largo de esta década tomaría las bases expresivas del medio electrónico.

El lenguaje televisivo se debe al lenguaje elaborado por el cine y este a su vez del teatro, el lenguaje estructurado de la televisión heredaría del medio fotoquímico las "reglas lingüísticas basadas en encuadres, focales, composición, angulaciones, movimientos de cámara, montaje, ritmo, narrativa, etcétera..."¹³; el video asimilaría la estructura narrativa de la televisión y la utilizaría como una forma de expresión durante un tiempo, hasta antes de su masificación. Llegado ese momento el nuevo medio diversificaría sus usos debido al consumidor potencial, los fabricantes entrarían en una competencia tecnológica para abarcar un mercado reciente. Este camino elegido llevaría al video a penetrar en la sociedad y ser parte del consumo de la gente en sus diversas presentaciones, ya sea desde la adquisición de una videocámara hasta la renta de un videocassette con la grabación de una película.

Después de transitar por la televisión el video comenzó su incursión dentro del ámbito del cine, inicia por el sector amateur el cual era un consumidor de equipos de bajo costo, y que al entrar el novedoso sistema de grabación magnético en ésta área, el cambio de soporte se dará conforme avance la tecnología video. Los formatos de cine 8 mm., Super 8 y doble Super 8 pasaron lentamente al desuso, según eran utilizados los nuevos formatos magnéticos. El video adquirió la estructura narrativa del cine; sin embargo, el progreso en sus funciones electrónicas marcó una división que lo distanció de los "elementos del lenguaje cinematográfico: el plano-secuencia ..." ¹⁴; elementos que aún

(11) Ibid., p.128

(12) Idem.

(13) Llorenc Soler, La Televisión, Una metodología para su aprendizaje, p.87

(14) Cabrero, Almenara Julio, Tecnología educativa utilización didáctica del video, p. 134

utiliza, pero por "su condición de imagen electrónica, posibilitarán la creación de nuevos elementos expresivos, que serán precisamente los que lo diferencien, de ellos podemos señalar: el cromakey (ver glosario), la descomposición de la imagen en pixeles, la multiplicación de imágenes en la pantalla, la división de la pantalla en subpantalla, los efectos cortinillas, el efecto zoom aplicado a la pantalla, la digitalización, etc.,..."¹⁵.

Estos componentes de imagen electrónica ponen las bases expresivas hacia una posible estructuración de un lenguaje videográfico. Si los elementos expresivos del lenguaje cinematográfico están regidos por las relaciones espacio-temporales del plano (lejano, general, americano, medio, primer plano, gran primer plano y plano detalle); de los ángulos (picado y contrapicado); y los movimientos de cámara (panorámica, travelling, travelling vertical, dolly in, dolly back y acercamiento o alejamiento con la lente), en el video las relaciones espacio-temporales están condicionadas a la forma en que es estructurado el plano, el cual "se realiza a través del objetivo y tiene lugar mediante: El encuadre, o delimitación bidimensional de un espacio, lo que permite al operador incluir unos signos y excluir otros. El campo longitudinal enfocado, que sufre una conversión óptica de espacio virtual e icónico, El movimiento real o simulado de la videocámara. El registro cromático que el técnico puede controlar electrónicamente y que la imagen fotoquímica no puede conseguir con la misma facilidad"¹⁶.

El tratamiento del plano entre el cine y el video es bastante desigual, por ejemplo en el cine se usa los planos "generales con más abundancia, desempeñando funciones descriptivas, narrativas y a veces dramáticas y psicológicas; por el contrario, en el video se suele realizar una planificación en corto, privilegiando los planos cercanos y relegando los planos lejanos a funciones ilustrativas o de mera introducción del mensaje"¹⁷.

A lo anterior se agrega la utilización en forma expresiva de la variedad de semas (signos) que el medio magnético proporciona de manera electrónica y digital de la imagen, como son los pixeles, cortinillas, el cromakey, etcétera. Tanto la estructuración del plano dentro del medio videográfico y la manipulación de la imagen electrónica, dan en consecuencia la formación de otro tipo de expresión audiovisual al usado por el cine y la televisión; sin embargo, aún no logra consolidarse por la heterogeneidad de aplicaciones y objetivos perseguidos, ya que no es lo mismo realizar un video documental a un video musical.

En la actualidad el video copia el lenguaje televisivo; sin embargo, el medio magnético posibilita la creación de otro lenguaje audiovisual que aún falta definir y formalizar, a esto se le añade los programas de diseño gráfico computarizado y el desarrollo tecnológico que permiten visualizar otros caminos.

(15) Ibid, p. 134

(16) Ibid, p. 135

(17) Ibid, p. 121

1.1.3 La producción videográfica.

La producción videográfica se puede dividir en dos: las compañías productoras y los productores independientes. En el primer caso se encuentran tanto empresas que filman sus producciones en película cinematográfica de 16 y 35 mm., y después transfieren a video como aquellas que realizan sus grabaciones únicamente en video.

En ambos casos, su producción es colocada en establecimientos (videoclubes) destinados a la venta y renta de películas en video, y muchos de los casos estos locales son propiedad de los mismos productores, ejemplo son videocentro, videovisa, macrovideocentros que son filiales a la empresa Televisa.

En lo que respecta a los productores independientes, estos se conforman en dos: los productores de video home, que filman en película de 16 mm., y para realizar la postproducción lo transfieren a video, después venden sus producciones a distribuidoras, las cuales, se encargan de colocarlas en los videoclubes; y las personas o grupos (escuelas de cine) que se expresan en video y exhiben sus grabaciones tanto en foros no comerciales, como en diversos concursos tal es el caso de la bienal de video.

Un antecedente del video independiente es el llamado cine independiente, marginal o experimental, que surge como una forma de hacer cine a bajo costo por parte de las personas interesadas en realizar producciones de tipo social, político, artístico, de propaganda, etcétera, fuera de los parámetros establecidos por la industria cinematográfica y generalmente este tipo de cine es exhibido en salas no comerciales o centros culturales.

Las escuelas de cine (como es el caso del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos) realizan casi siempre en forma de cortometraje esta clase de cine, aunque por los costos de producción primeramente graban en video y después de haber realizado la postproducción lo transfieren a cinta cinematográfica de 16 o 35 mm., si las posibilidades económicas lo permiten.

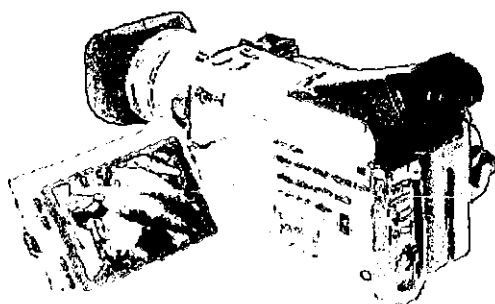
Actualmente el video ha demostrado su amplia capacidad para producir videos documentales, videos musicales, videos educativos, videos propagandísticos, videos científicos, video libros, videos publicitarios, videos empresariales e institucionales, videos anuarios, videos artísticos, videos de motivación, video clips, videos familiares, video home, etc., además, en su faceta digital esta logrando penetrar en la producciones cinematográficas, por ejemplo las siguientes películas fueron realizadas en el formato digital: **Festen (La Celebración)** de Thomas Vinterberg, **Dancer in the Dark** de Lars Von Trier, **La Perdición de los Hombres y Así es la Vida** de Arturo Ripstein, **Buena Vista Social Club** y **The Million Dollar Hotel** de Wim Wenders y **Time Code 2000** de Mike Figgs.

Producir videograbaciones de tipo independiente sería una más de las formas de uso que puede tener el video, explotar con base en nuestra creatividad e imaginación la capacidad de cada una de las funciones que tiene nuestra videocámara nos permitirá adentrarnos en un mundo que no ha sido descubierto en su totalidad por los videoaficionados.

1.2 La composición de una videocámara

El primer paso que debemos dar es conocer perfectamente las partes de nuestra videocámara, saber cómo funciona y cuál es su utilidad, esto nos permitirá trabajar con ella en un nivel óptimo durante la videograbación. Enseguida identificaremos las partes que conforman la videocámara.

El visor o view finder es una pequeña pantalla de cristal líquida el cual nos ayuda a realizar un exacto encuadre y enfoque, además es posible comprobar si la iluminación de la escena es adecuada. En algunas videocámaras se encuentran dos pantallas, uno el visor y el otro una pantalla de 3 a 4 pulgadas ubicada en el lado izquierdo del cuerpo de la videocámara. En ambos aparecen diversas indicaciones como la pausa, la cantidad de cinta disponible, la fecha, la duración de las baterías, etcétera. (fig.1)

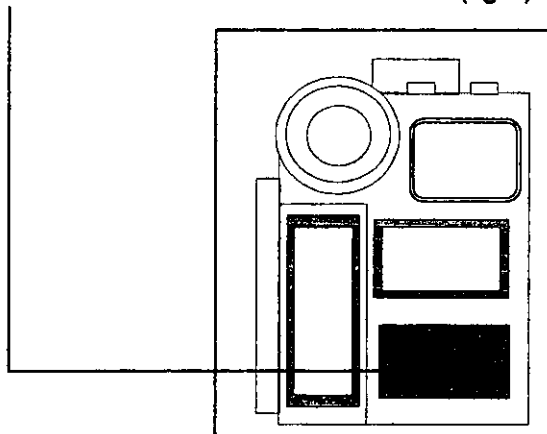


(fig.1)

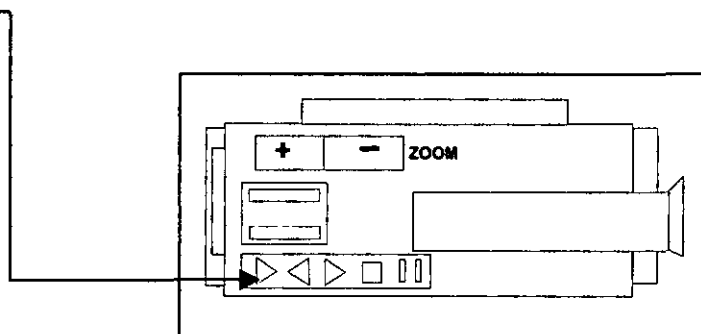
El micrófono de las videocámaras es del tipo omnidireccional y solo unas cuantas tienen una salida para un micrófono externo, aquí podemos usar un micrófono direccional para obtener un sonido de mejor calidad (fig.2).

Micrófono

Vista frontal (fig.2)



Todas las videocámaras tienen una videocassettera en miniatura que nos permite visualizar lo grabado, a través del visor o de un televisor-monitor. Este sistema también nos ayuda durante el proceso de edición al convertirse en una videocassettera reproductora o grabadora, si no contamos con una videocassettera del mismo formato (fig.3).



Los objetivos (término utilizado en los medios audiovisuales para referirse a los lentes de distinta graduación óptica) algunas videocámaras son intercambiables y otros que son la mayoría sus objetivos están incorporados al cuerpo de la videocámara (fig.4 y 4a).



(fig.4)



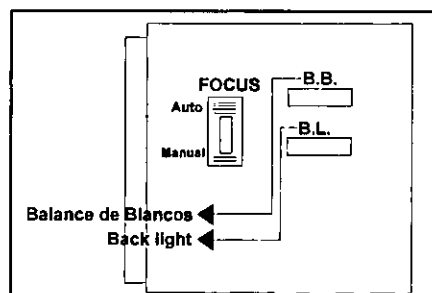
(fig.4a)

Sin embargo a éstas es posible adaptarles otro objetivo si la orilla del objetivo de nuestra videocámara se encuentra roscada; si es así también podemos acoplarles filtros como los ultravioleta que eliminan esta luz y permiten obtener una mejor calidad en los colores; los polarizados saturan los colores, eliminan los reflejos sobre el agua y cristales y es recomendable usarlos en lugares nevados o en el mar; el filtro de estrella es ideal para resaltar las zonas brillantes de un paisaje, un cielo, un lago o mar; el filtro de niebla reduce el contraste y atenúa el color; el filtro de prisma partido divide la imagen en una mitad estática y otra móvil; los filtros de densidad neutra reducen el exceso de luz sin afectar los colores, estos se utilizan cuando la iluminación ambiental es muy intensa; el filtro azul nos da el efecto de noche a plena luz de día, esto es conocido como "noche americana" y lo hacemos empleando el balance de blancos con el filtro colocado en el objetivo.

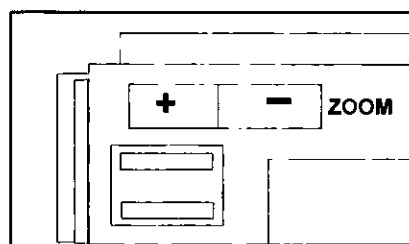
En general existen diversos tipos de filtros fabricados de cristal o gelatina, los primeros son mejores, pero resultan costosos, y el segundo es más económico, aunque requieren de estrictos cuidados como es el protegerlos del polvo y las marcas de los dedos.

Estos filtro de gelatina se consiguen en hojas cuadradas que recortamos de acuerdo a las dimensiones del objetivo de la videocámara o se adaptan a una montura, por otro lado, también hay monturas de filtros de gelatina de buena calidad para diversos objetivos en tiendas especializadas en fotografía y video. Si usamos filtros es conveniente realizar el balance de blancos con el filtro instalado en el objetivo antes de encender la videocámara o de activar ésta función, esto permitirá que el sistema electrónico de la videocámara se adapte a ese tipo de luz.

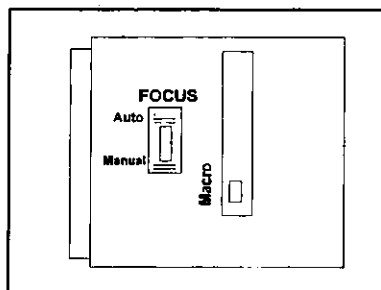
El balance de blancos es un dispositivo que ajusta los circuitos electrónicos de la videocámara a la temperatura de color de la fuente luminosa. Algunas videocámaras realizan el balance de blancos en forma automática y en otras es manual, siendo necesario en este caso realizar el ajuste sobre una superficie blanca o en el rostro de una persona (fig.5).



El zoom de la videocámara funciona en forma automática y manual; es ideal para centrar la atención de nuestro espectador en un punto concreto al acercarlo y alejarlo de la pantalla. Sin embargo no debemos usar el zoom en función automática si el punto de interés está en movimiento, porque el objetivo de nuestra videocámara enfocaría diversos puntos ocasionando imágenes desenfocadas. Para evitarlo usaremos la función manual y sin tener un acercamiento total a la persona u objeto, esto impedirá producir vibraciones en la imagen (fig.6).

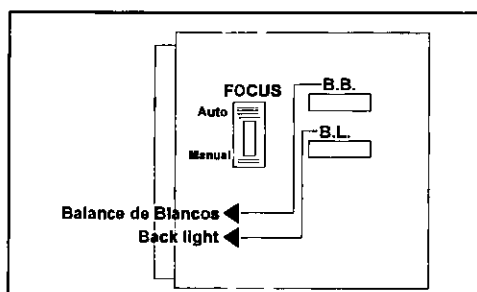


Aparte del zoom, las videocámaras cuentan con un objetivo macro, el cual permite realizar acercamientos a insectos, fotografías, flores, dibujos, etcétera, (fig.7)



(fig.7)

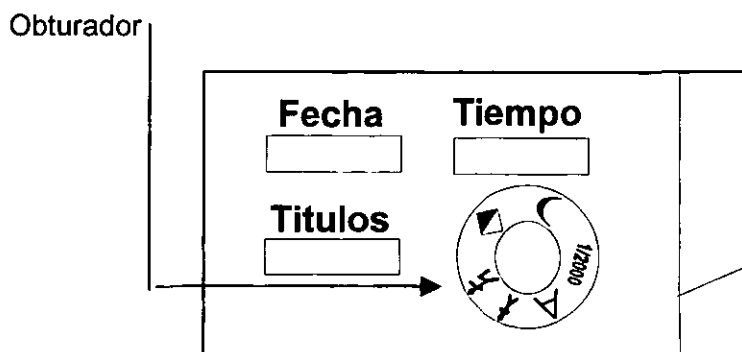
El Back light o contraluz nos proporciona una mayor luminosidad en las zonas oscuras de una persona, cuando atrás de él se encuentra una fuente de luz (el sol o una lámpara), también nos ayuda en habitaciones o sitios con poca iluminación (fig.8).



(fig.8)

Algunas videocámaras pueden realizar efectos especiales como el fundido o desvanecimiento de imagen, la digitalización, el congelamiento, la titulación, etcétera, su uso dependerá de nuestras necesidades.

El obturador electrónico nos da la posibilidad de grabar objetos (autos, aviones, camiones, barcos, ferrocarriles, etc.) con una imagen nítida (fig.9)



(fig.9)

Es común observar videograbaciones de fiestas infantiles, bodas, cumpleaños, graduaciones, aniversarios, excursiones y otros más, con imágenes oscilando y más si a sido utilizado el zoom, además casi siempre el encuadre de la imagen tiene una inclinación hacia un lado, esto es debido a la falta de conocimientos sobre las técnicas de sujeción de la videocámara.

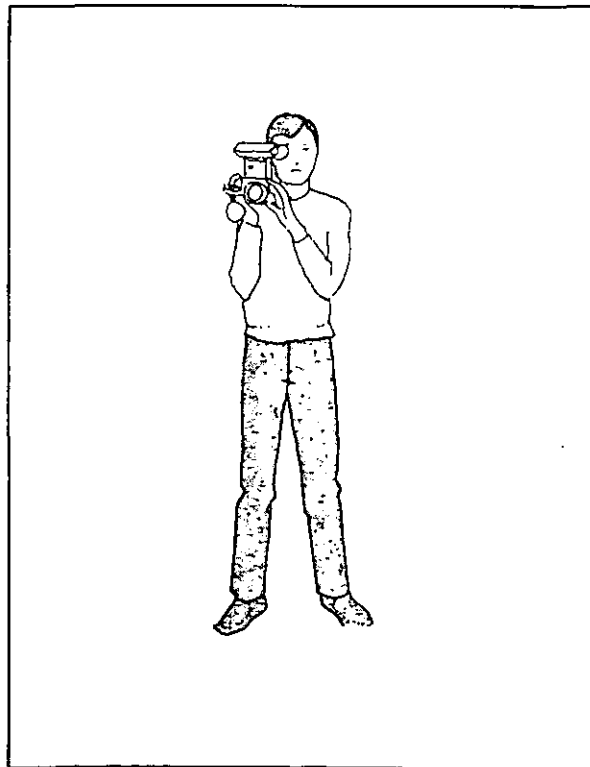
Conocerlos nos permitirá obtener imágenes estables y con movimientos preciso, por lo tanto es preciso tener siempre en cuenta que la videocámara es una extensión de nuestro ojo, la cual forma parte de nuestra cara, cuello, tronco del cuerpo y por dos piernas separadas correctamente.

Comprenderlo así nos ayudará cuando sea necesario inclinarse hacia abajo, agacharse, virar a la derecha o izquierda y mirar hacia arriba.

La videocámara y nuestro cuerpo deben formar un solo cuerpo, así lograremos el equilibrio necesario en las imágenes, la estabilidad en el encuadre y la comodidad en el manejo de las funciones. A continuación se ilustran las técnicas de sujeción y el modo de realizarlas, dichas figuras son tomadas del libro David Cheshire "El manual del video aficionado".

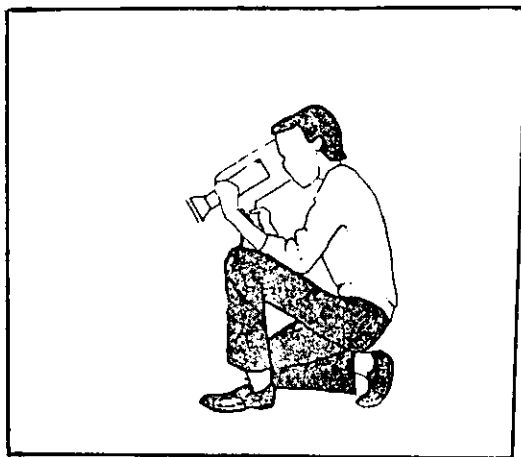
La posición básica debe hacerse con las piernas ligeramente abiertas (aproximadamente unos 45°) y el antebrazo derecho estará cerca del cuerpo. Con la mano derecha se sujetará la videocámara y se controla el encendido, la pausa y el zoom.

La mano izquierda accionará las funciones de ese lado de la videocámara. El ojo derecho estará colocado en el visor observando el encuadre y el ojo izquierdo vigilará que no cruce ninguna persona u objeto en nuestro encuadre (fig. 1)



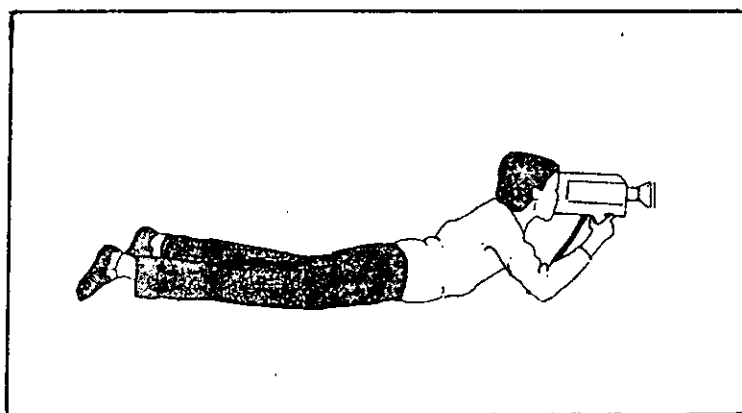
(fig. 1)

La posición de rodillas consiste en colocar la rodilla izquierda en tierra y apoyarnos en la rodilla derecha. Esto permite tener un soporte firme tanto para grabaciones en exteriores como en acercamientos (fig.2)



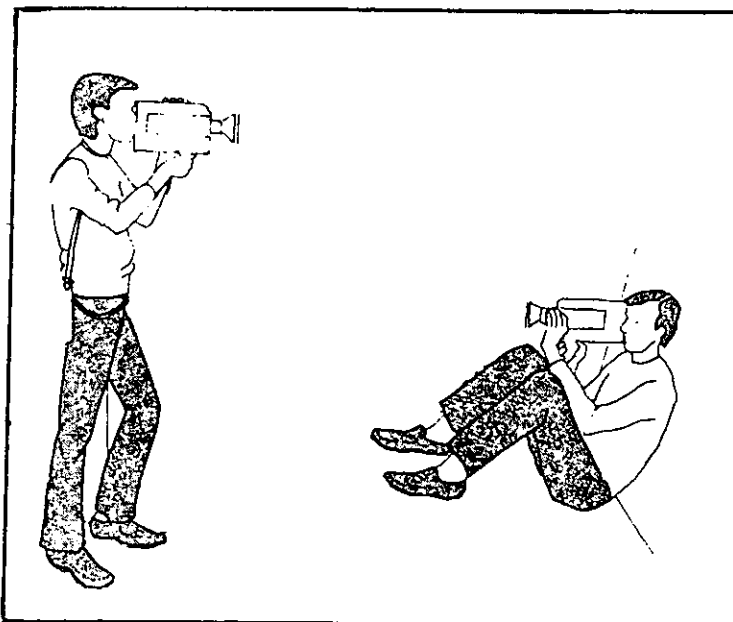
(fig. 2)

La posición tendido la utilizaremos para grabar desde un ángulo bajo, aunque es una posición extremadamente rígida nos da imágenes estables (fig.3)

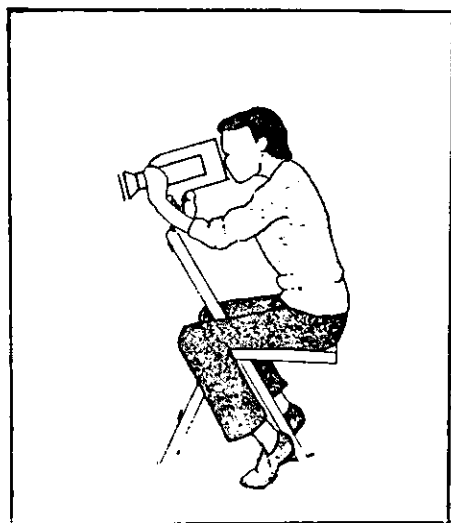


(fig. 3)

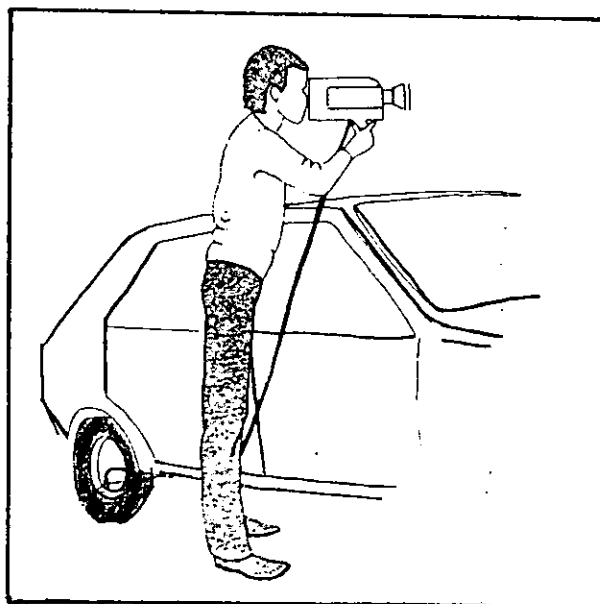
En el caso de no tener un tripié, bastón o pedestal, el apoyarnos en un muro (fig.4), sobre un coche (fig.5) o en el respaldo de una silla (fig.6), nos proporcionará un apoyo firme, y una estabilidad y equilibrio en la imagen, lo que permitirá utilizar el zoom sin ocasionar vibraciones u oscilaciones indeseables. Es necesario practicar estas técnicas hasta lograr su total asimilación y control, de tal manera que estaremos capacitados para realizar grabaciones con imágenes aceptables.



(fig. 4)



(fig. 6)



(fig. 5)

CAPÍTULO 2

LAS BASES DE LA TÉCNICA, EL LENGUAJE Y LA ILUMINACIÓN CINEMATOGRÁFICA.

Para iniciar la comunicación es necesario conocer el vocabulario preciso para comunicar lo que se quiere expresar. Dentro de la historia del hombre hay ejemplos de cómo empezaron a comunicarse, partiendo de los dibujos y pinturas realizadas en la prehistoria y que evolucionaron hacia el lenguaje, los jeroglíficos, el alfabeto y los manuscritos hasta llegada de la imprenta a finales de la Edad Media y principios del Renacimiento.

Este instrumento mecánico permitiría reproducir escritos y por consiguiente empezar a construir el primer medio masivo de comunicación: el libro. El cual es el principal instrumento de transmisión del conocimiento y la base hacia el desarrollo de otros medios de comunicación.

Por lo tanto, si tenemos la intención de comunicarnos a través de la imagen en movimiento, deberá realizarse a partir de lo siguiente: "si hemos de escribir nuestro mensaje es necesario que tengamos un vocabulario adecuado para expresar nuestras ideas... -y- ..sí debemos emplear aquellas palabras que expresan...lo que queremos significar. Necesitamos conocer la ortografía de las palabras para que el lector pueda decodificar fácilmente"¹⁸. Por consiguiente, el videoaficionado aprenderá la técnica, el lenguaje y la iluminación, que son las bases para empezar a elaborar videograbaciones mejor estructurados y entendible, y que serán tratados a lo largo del actual capítulo.

2.1 LA TÉCNICA

La técnica cinematográfica es uno de los pilares fundamentales dentro de la realización de un film, su correcto aprendizaje nos permitirá conocer cómo deben aplicarse dentro de una videograbación los elementos codificadores.

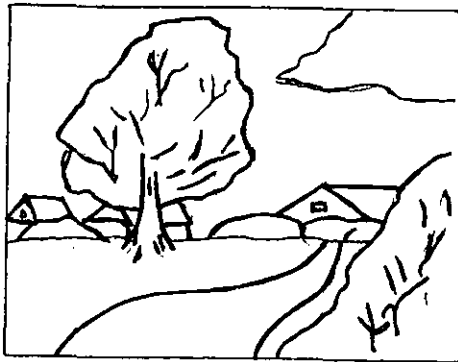
Al hablar de técnica es posible que se piense en los equipos o instrumentos filmicos de una producción, tales como los escenarios, la sensibilidad de las películas, las cámaras de filmación, los laboratorios, las lentes de la cámara, etcétera. Pero en el caso de la presente propuesta la técnica filmica será la que se relacione al modo de emplear estos instrumentos en los planos, movimientos, ángulos, continuidad y composición del cuadro. Éstos serán desarrollados en las páginas siguientes, sin embargo, primero se tratará la composición del cuadro por ser básico en la realización de los otros códigos.

2.1.1 La composición del cuadro

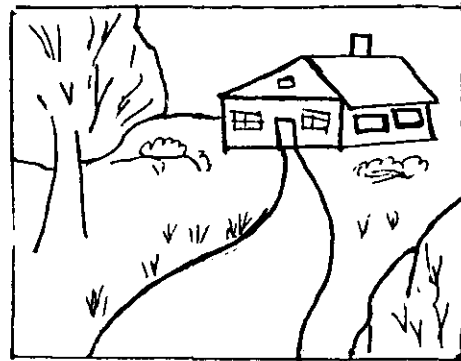
La composición del cuadro cinematográfico tiene sus orígenes en los cánones de la composición pictórica, cuyos conceptos estudiaron profundamente Luca Pacioli (monje y matemático) y Leonardo Da Vinci (pintor, filósofo, inventor y tratadista), hasta determinar que los postulados de la belleza artística estaban enlazados a formas naturales y por reglas matemáticas. Por otro lado Albrecht Dürer (Durero) estudió la geometría y la dimensión humana, y al igual que Pacioli y Da Vinci, los tres concluyeron que los principios de la proporción ya eran aplicados en el arte griego.

(18) K. Berlo, David. El proceso de la comunicación, p. 34

El primer postulado de la composición es la "Unidad", en donde el punto de atracción y los elementos o sujetos forman un todo, aquí es importante identificar en una escena si nuestro punto de atracción será una persona o un objeto (fig.1). Una vez localizado el punto de atracción, el siguiente paso es situarlo en un primer plano, (fig.2) el cual no debe estar en espacios totalmente amplios, estrechos, lisos u ornamentados, y que sumados a las líneas dominantes: rectas, curvas, horizontales, verticales y oblicuas impidan equilibrar estéticamente la escena a grabar.



(fig.1)

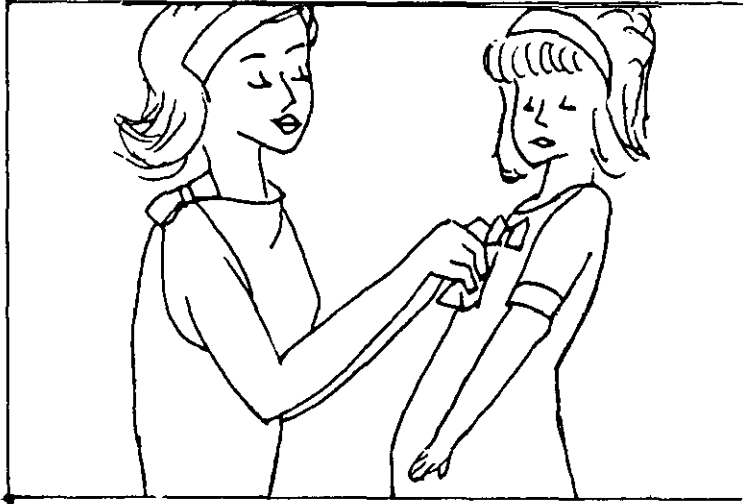


(fig.2)

El segundo postulado consiste en no colocar al sujeto de máximo interés (fig.3) demasiado arriba (fig.3a), abajo (fig.3b), o a los costados (fig.3c), pues se pierde el interés sobre el sujeto y la composición la desequilibraríamos al provocar una región vacía.



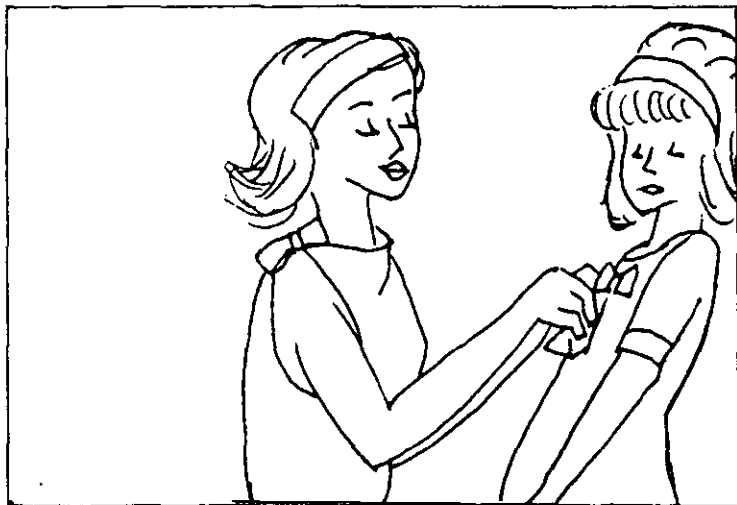
(fig3)



(fig.3a)

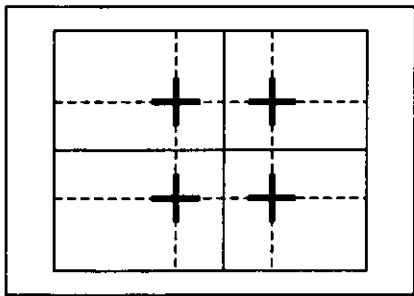


(fig.3b)

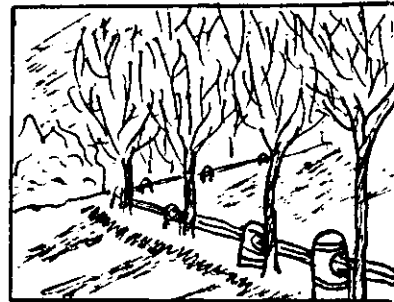


(fig.3c)

El tercer postulado son los cuatros puntos fuertes o de máximo interés, dichos puntos surgen del cruzamiento de dos líneas paralelas de cada lado. Tanto en fotografía como en el cine a cada área se le denomina tercios para la referencia composicional, esto nos permitirá ubicar al sujeto o cosa en uno de estos cuatro puntos fuertes. Para practicarlo con la videocámara se visualizará con el view finder o en la pantalla del televisor trazando imaginariamente las líneas (fig.4 y 4a).

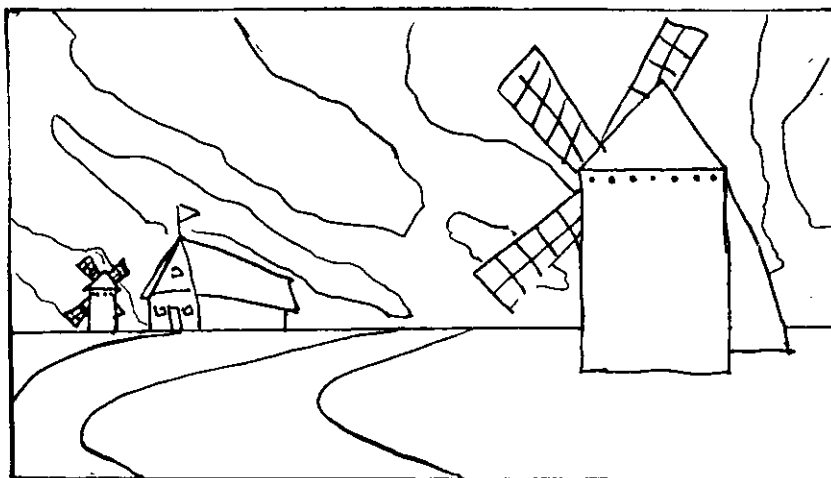


(fig.4)



(fig.4a)

La utilización de los tercios es por un lado evitar que cualquier objeto o línea divida el cuadro en dos partes iguales, y por otro lado colocar equilibradamente el punto de máximo interés (fig.5)

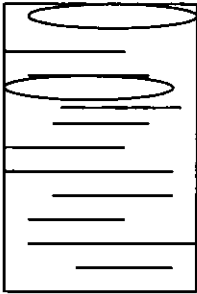


(fig5)

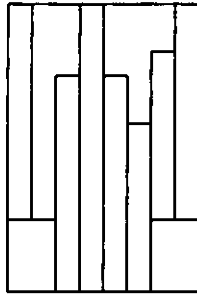
En esta misma figura observamos que el horizonte no debe dividir el cuadro, por lo que debemos situarlo ya sea en el tercio superior o inferior de acuerdo a la importancia del sujeto o paisaje y del punto de vista del observador.

Dos factores que complementan la composición de la escena son en primer lugar la aplicación de las líneas verticales, horizontales, oblicuas y las formas dominantes. En el momento en que una línea predomina dentro del cuadro se le llama Línea de Fuerza.

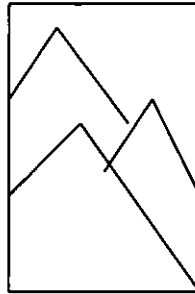
Cada línea en unión con otras, tienen una expresión específica, esto lo observamos en los siguientes ejemplos de figuras que muestra J. de Sagaro en su libro "Composición artística".



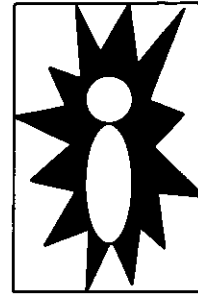
Las horizontales:
Descanso y paz



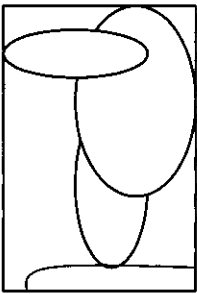
Las verticales:
seguridad y fuerza



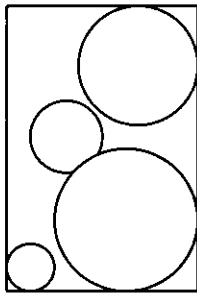
Los triángulos:
permanencia y
aplomo



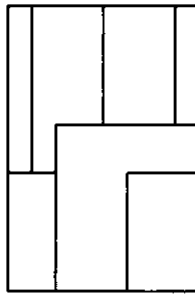
La radiación expansiva
aspiración y devoción



Los ovalos:
gracia y feminidad



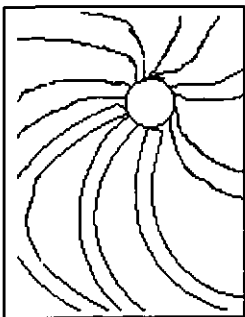
Los círculos:
movimiento, inmen-
sidad e igualdad



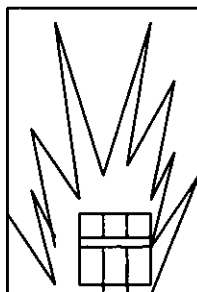
Los rectángulos:
unidad y estabili-
dad



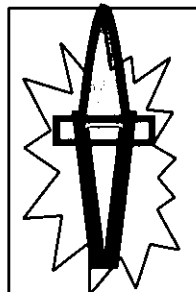
Los ángulos o líneas
convergentes: dirección



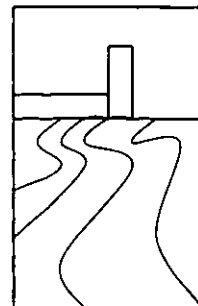
La radiación en
Espiral: acción y
fuerza



La radiación concen-
trada: unidad y des-
taque



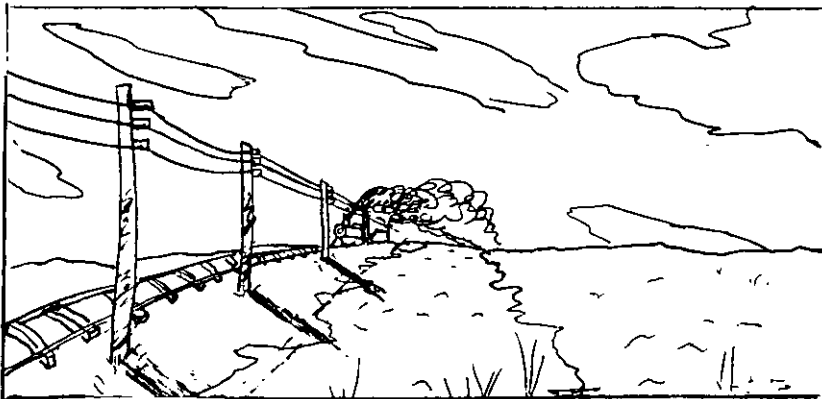
La luz: Libertad,
esperanza y am-
bición



El ritmo: gracia,
movimiento y
dirección

Cuando se mezclan verticales y horizontales dan la sensación de serenidad y armonía, con las oblicuas resaltar lo contrario. Estas características de las líneas ayudan a definir el carácter dominante de algún objeto o persona y que pueden ser identificados claramente por el espectador.

El segundo factor son las líneas diagonales que nos ayudan a realizar cuadros con perspectiva y dar la impresión de profundidad de campo. Todas las líneas paralelas sean de rejas, cercas, caminos, árboles, etcétera, se van a tomar desde una diagonal en perspectiva (fig.6).



(fig.6)

Estos principios de la composición del cuadro, el videoaficionado puede realizarlo a través del visor de su videocámara ejercitando cada uno de los postulados para su mejor dominio.

2.1.2 Los planos

En este apartado iniciaremos con la descripción de los planos empleados para señalar el tamaño del sujeto u objeto dentro del cuadro de la pantalla. Sus dimensiones van a estar en función al tipo de lente, distancia real de la cámara en relación al sujeto u objeto, y de la dimensión real de éstos.

Pero antes, es necesario aclarar que los términos utilizados para señalar los tipos de planos varía en los dos medios audiovisuales (TV y Cine), y en la imagen impresa (fotografía profesional). Esto es ocasionado por los distintos puntos de vista y de interpretación que adoptan las personas que laboran en estos medios.

Por ejemplo, para unos no existe el plano medio largo o el plano medio corto, en otros el long shot lo ubican como un plano de conjunto o semiconjunto en vez de un plano general o toma panorámica, aunque diversos autores señalan lo contrario: Lourdes Adame Goddard en su libro "Guionismo" dice: "Todos estos nombres (toma panorámica, plano general, long shot y stablishing shot) son equivalentes y describen el plano en que la figura humana y objetos ocupan sólo una pequeña fracción del cuadro. La cámara se encuentra a tal distancia que se vuelven impersonales los sujetos u objetos, es decir, no se distinguen los rasgos faciales ni sus detalles"¹⁹; Germán J. Carreño en su "Manual de Cine Super 8 señala: "Plano general (Long Shot) Para realizar una simple historia...es necesario presentar al espectador...un Plano General que dé una idea total del lugar y sus cercanías, y establezca las relaciones básicas entre las partes que componen el todo...este tipo de encuadre se le suele llamar 'tomas de situación', porque ayudan al espectador a ubicarse en el lugar en que se desarrolla la acción"²⁰; Rafael C. Sánchez en su texto "Montaje Cinematográfico, Arte de Movimiento" precisa: "Long Shot (L.S.) significa un ángulo que capta el escenario completo en que se está realizando una acción.

Podrá ser una habitación pequeña, como podrá ser un enorme salón de baile; un chalet y jardín, como un paisaje con montañas y lago"²¹; y Ana María Cardero en su "Diccionario de Términos Cinematográficos" lo define así: "Long Shot, toma en la que el centro de atracción de la escena se encuentra muy lejano, lo que da gran amplitud al panorama que lo circunda"²².

Por lo tanto, es necesario aclara que en este manual no se pretende imponer al lector un determinado tipo de terminología sobre las escalas de los planos, así como los límites que comprende cada uno, pero si hace hincapié en la necesidad de uniformar la terminología de los planos de las personas que participan en una grabación, pues al hacerlo evitaremos los diferentes puntos de vista entre unos y otros integrantes de la producción.

Con base a los elementos de composición procederemos a su aplicación dentro de la elaboración de los planos y que a continuación únicamente indicaremos la forma de realizarlos con la videocámara, para qué sirve y su significado se dará en el 2.2.1 por corresponder al tema del lenguaje cinematográfico.

En lo que respecta a movimientos de cámara y ángulos, en este apartado se mencionarán sus usos y la forma de realizarlos.

(19) Adame Goddard, Lourdes. Guionismo. p.32

(20) J. Carreño, Germán. Manual de Cine Super 8. p.37-38

(21) C. Sánchez, Rafael. Montaje Cinematográfico, Arte de Movimiento. p.48-49

(22) Cardero, Ana María. Diccionario de Términos Cinematográficos. p.119-120

Toma panorámica (TP)
 Plano general (PG)
 Long shot (LS)
 Stablishing shot (SS)



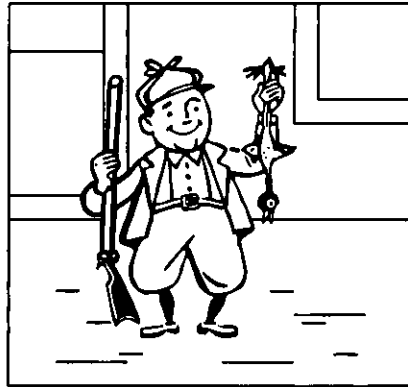
Para realizar este plano colocaremos la videocámara lejos de las personas u objetos y encuadrando todo el escenario. Es recomendable un trípode para evitar imágenes movidas. Incluimos el término Long Shot por lo anteriormente señalado.

Plano de conjunto o
 Semiconjunto.



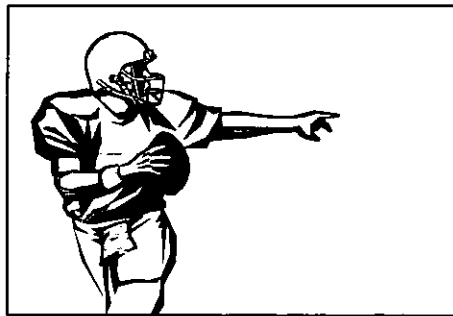
Diversos autores lo definen como de conjunto y otros de semiconjunto, algunos señalan que es un Long Shot, el hecho es que en este plano ubicaremos a la videocámara cerca de las personas u objetos, abarcando todo el tamaño de éstos.

Plano entero (PE)
 Plano total (PT)
 Full shot (FS)



La videocámara debe encontrarse próxima a la persona u objeto, cuidando el encuadre ya que debe dejarse un espacio ligeramente libre debajo de los pies y sobre la cabeza. Dicha separación se le llama "aire" y es utilizada en la composición y equilibrio del plano.

Plano americano (PA)
 Hollywood shot (HS)



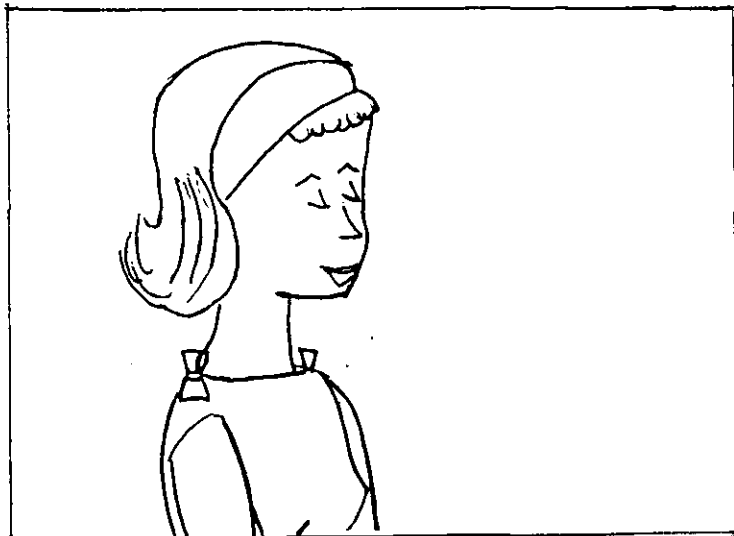
La videocámara deberá hallarse a corta distancia de la persona, el encuadre lo realizaremos partiendo de las rodillas hasta la cabeza en este plano se dejará el "aire" entre la cabeza y el límite del cuadro.

Plano medio largo (PML)
 Medium Long Shot (MLS)



Se va a encuadrar a la persona desde la cintura hasta la cabeza, procurando dejar el espacio ("aire) correspondiente entre la cabeza y el límite del cuadro

Plano medio (PM)
Medium shot (MS)



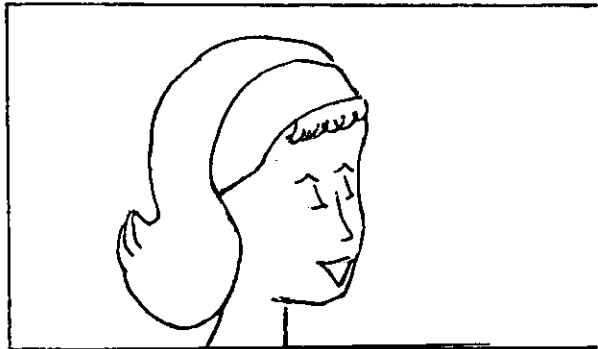
Ubicaremos nuestra videocámara a un mínimo alcance que permita a la lente encuadrar a partir del pecho hasta la cabeza.

Plano medio corto (PMC)
Medium close up (MCU)



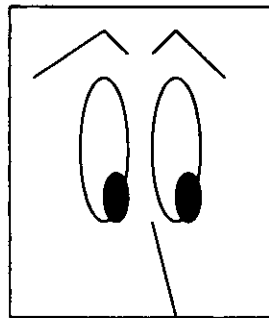
Realizaremos este plano entre el pecho y los hombros hasta la cabeza, la videocámara se encontrará a una menor distancia de la persona.

Primer plano (PP)
 Close up (CU)
 Acercamiento



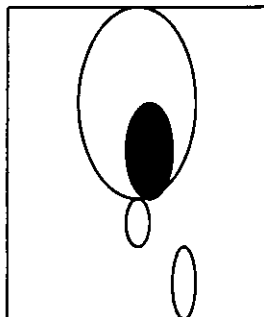
La videocámara estará situada lo más cercano posible a la persona u objeto encuadrando desde el cuello hasta la cabeza, también es posible usar el zoom, sin embargo debe ser mínimamente empleado pues es un lente que requiere de un encuadre preciso por lo reducido del campo visual, y de un enfoque exacto a causa de la escasa profundidad de campo; además si hay un ligero movimiento de la videocámara durante la videograbación, la imagen quedará grabada con movimientos bruscos.

Gran acercamiento (GA)
 Big close up (BCU)
 Primerísimo primer plano (PPP)
 Inserto



Colocamos la videocámara lo más cerca posible del asunto a grabar, encuadrando solo una parte del objeto, rostro o una fracción del cuerpo.

Detalle
 Plano detalle (PD)
 Very big close up (VBCU)
 Extreme close up (ECU)



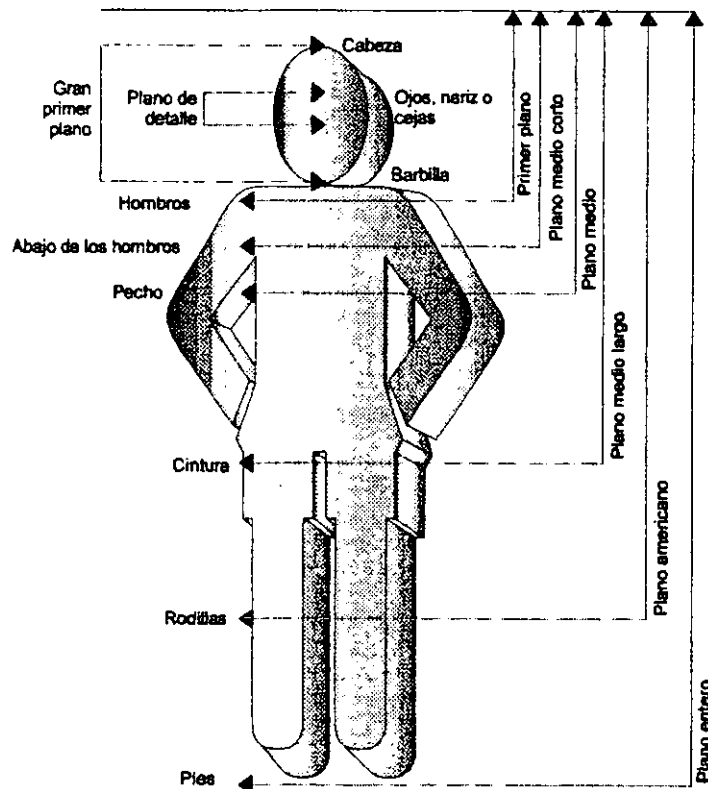
En este plano la videocámara estará próxima al hecho a grabar, encuadrando un fragmento que ocupe todo el cuadro. Aquí es imprescindible el tripié para evitar movimientos inesperados en la imagen.

Plano y contraplano (P y CP)
 Campo vs. Campo (C vs. C)
 Overshoulder (OS)



Aquí se requieren dos videocámaras en posiciones encontradas, la primera videocámara es colocada a espaldas de una de las personas y en un ángulo de 180° con relación a la segunda videocámara situada atrás de la otra persona. El encuadre será de acuerdo a la situación de los personajes, ya sea sentados o de pie.

En la siguiente figura se resume en forma esquemática las escalas de los planos, los cuales pueden variar según el punto de vista de cada lector.



2.1.3 Los movimientos de cámara.

Los movimientos dentro de la imagen sirven para "dar mayor fluidez a una acción o para presentar una acción en su desarrollo completo"²³, y solamente existen dos tipos: el fijo y el móvil.

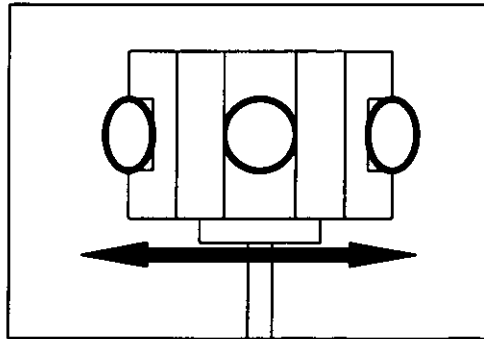
Movimiento de cámara fija:

Panorámica horizontal

Paneo o panning

Pan right (derecha)

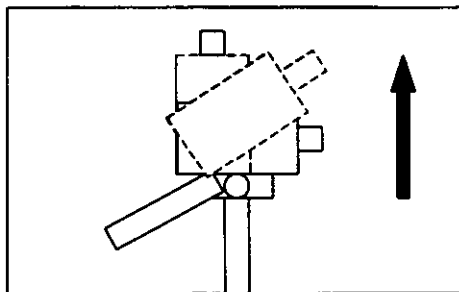
Pan left (izquierda)



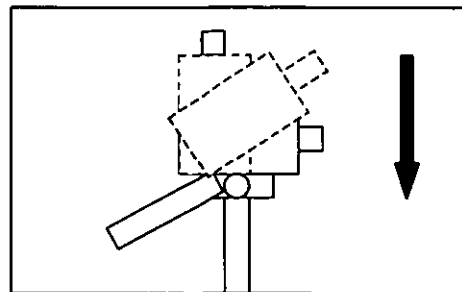
Para realizar este movimiento debe estar nuestra videocámara sobre un trípode o bien colocada en el hombro, para grabar sin brusquedad el desarrollo de la acción. La videocámara girará en su propio eje lentamente de izquierda a derecha y viceversa, partiendo siempre de un punto fijo hasta terminar en un punto ya determinado. Este movimiento nos servirá para seguir a un sujeto (que camina o corre), u objeto (auto, avión, pájaro, etcétera), o hacer un seguimiento de una persona u objeto en movimiento con la videocámara a partir de lo que ve un personaje (a esto se le llama cámara subjetiva)

Panorámica vertical

Tilt up y Tilt down



Tilt up

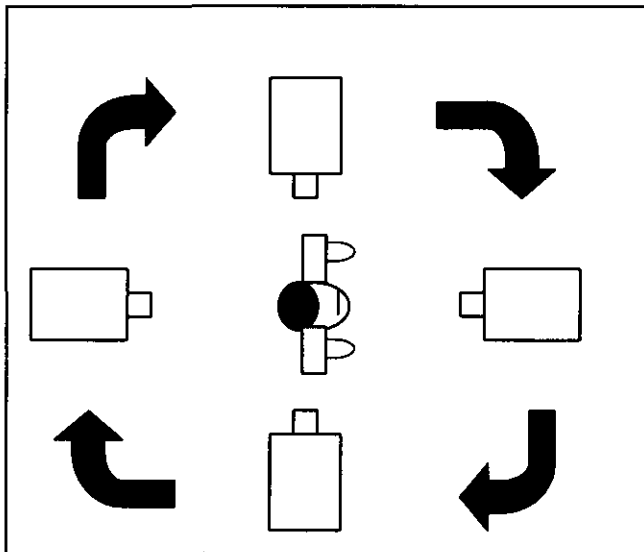


Tilt down

(23) Menotti, Mose. El arte y la técnica de filmar, p. 35

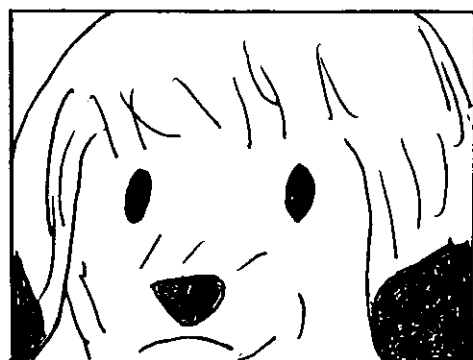
Este movimiento se realiza colocando la videocámara en un tripié o sujetándolo con la mano, posteriormente inclinando la videocámara hacia arriba o al contrario de manera muy lenta, con el objeto de evitar un efecto de barrido. Esto sirve para acentuar la altura de un objeto o persona si es el caso de hacer el movimiento hacia arriba (Tilt up), pero si es hacia abajo (Tilt down) nos servirá para iniciar generalmente una secuencia, asimismo este movimiento se puede aplicar como cámara subjetiva.

Giro radial

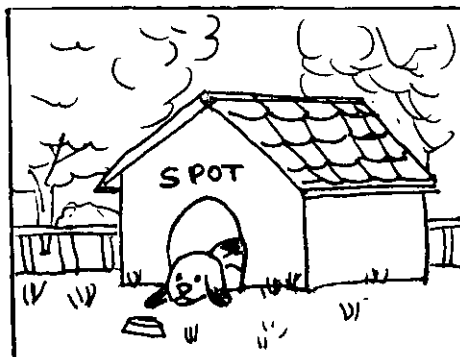


La videocámara girará alrededor de nuestro personaje u objeto, el cual se sitúa en el centro del escenario, y nos servirá para observar a una persona u objeto.

Zoom



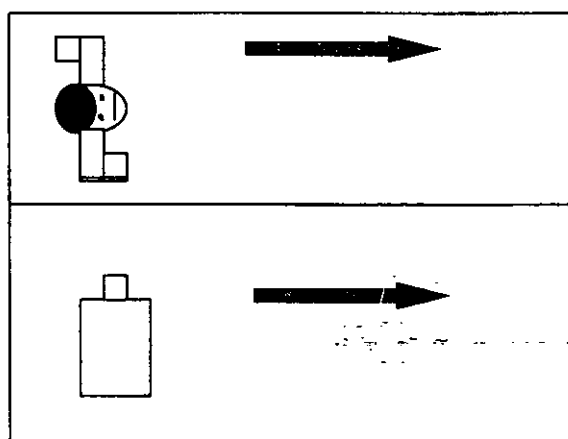
Zoom in



Zoom out

Es el movimiento del lente de nuestra videocámara realizado en forma automática o manual, el cual nos permite acercar o alejar al personaje u objeto. Sin embargo no debe abusarse del zoom ya que "hay otros movimientos y desplazamientos de la cámara que permiten mostrar diferentes planos, ángulos y perspectivas"²⁴.

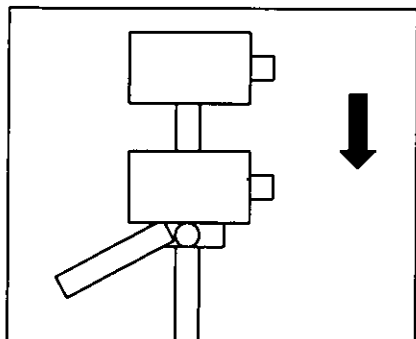
Movimiento de cámara móvil:
Travelling



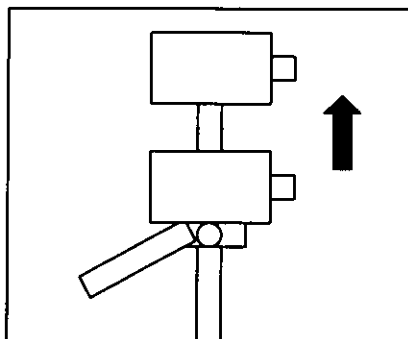
Es un desplazamiento de la videocámara en forma paralela a la persona u objeto, el lente de la cámara esta perpendicular al punto de interés el cual puede ir de izquierda a derecha o viceversa. La videocámara se traslada sobre un carrito, auto, embarcación o con la cámara en mano siguiendo el desarrollo de la acción.

(24) Adame, Goddard Lourdes. Guionismo, p. 42

Travelling vertical
ascendente

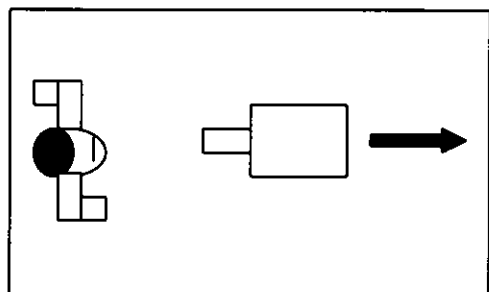


Travelling vertical
descendente

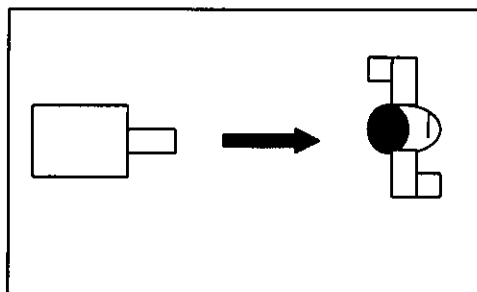


La videocámara se mueve hacia arriba o abajo accionando la manivela del tripié, en la industria fílmica esto se efectúa sobre una grúa.

Dolly back
Dolly in



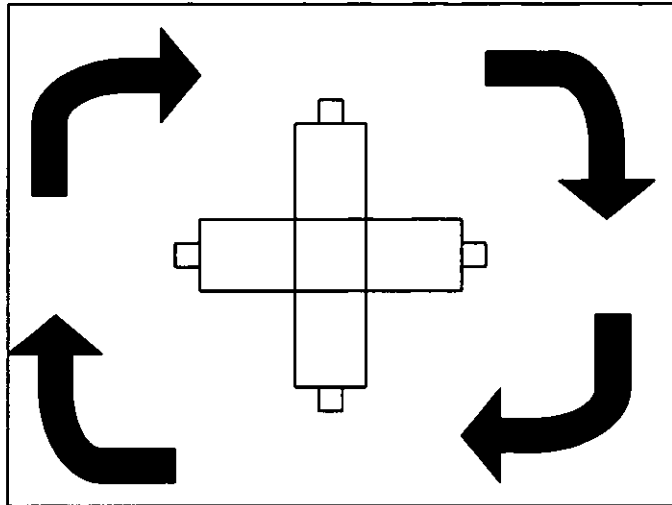
Dolly back



Dolly in

Es un desplazamiento de la videocámara hacia delante o al contrario, sobre un carrito o colocando la videocámara en la mano. En el Dolly in la videocámara se acerca de frente, de espaldas, de perfil o lateral (también se le llama toma de 3/4) a la persona u objeto, y en el Dolly out la videocámara se aleja del personaje en las distintas formas en que se acerca cuando es Dolly in.

Giro central



La videocámara ocupa el centro del escenario y gira en su propio eje, sirve para mostrar una panorámica, un mareo o desmayo de algún personaje (generalmente se realiza este movimiento en cámara subjetiva. Este movimiento lo haremos (si es una panorámica) lentamente sin sacudidas hasta terminar por completo el giro, si es un desmayo o mareo se realizará un poco más rápido.

2.1.4 Ángulos

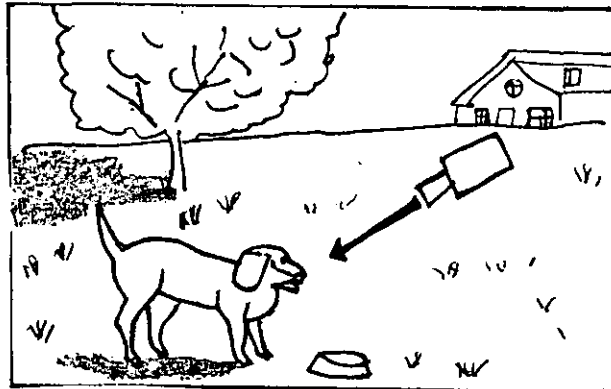
Colocar la videocámara en diversos ángulos permite crear diversas perspectivas de los objetos y personas, y da una mayor versatilidad y mejor representación del espacio.

"La angulación depende, teóricamente, de los siguientes factores:

- Del punto de vista (de la posición de la cámara).
- Del objetivo escogido (que puede variar la perspectiva del cuadro)
- De la inclinación del lente con relación al horizonte (hacia arriba o abajo)²⁵

A continuación los seis tipos de ángulos:

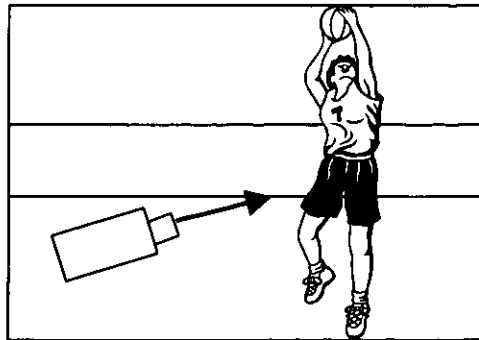
Picado
Cámara en picada
High angle shot
Top shot



Para realizar esta toma, colocaremos la videocámara a un nivel superior en relación a la persona u objeto grabando de arriba hacia abajo. Por lo general el encuadre es de medio busto y no debe ser demasiado alto ni cercano al punto de interés.

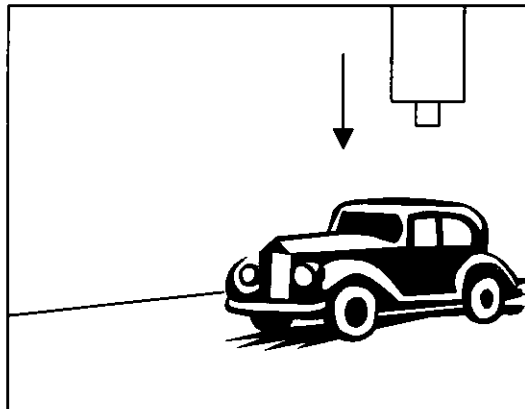
Usaremos un ángulo en picada cuando una persona le habla a otra que esta sentada o si una persona mira o habla con un niño, además sirve para mostrar la situación emocional de una persona, el cual puede encontrarse dominada, oprimida, tímida, deprimida o llorando.

Contrapicado
Cámara en contrapicada
Low angle shot
Bottom shot



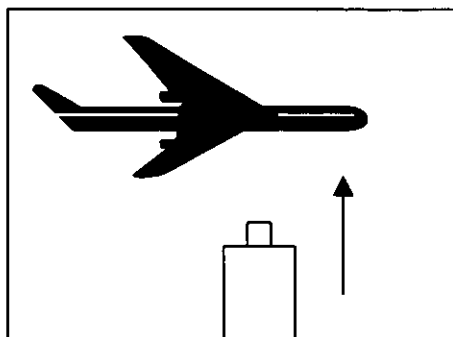
La videocámara se sitúa en un nivel inferior e inferior e inclinada hacia arriba, tomando a la persona u objeto desde abajo, el encuadre lo haremos de medio busto y sin ser demasiado angulado. Emplearemos un ángulo en contrapicada en las situaciones contrarias a las del ángulo en picada, asimismo el contrapicado nos sirve para acentuar el estado emocional de una persona efusiva, dominante, así como su poder o autoridad ante una persona.

Vertical de plomada
Overhead shot



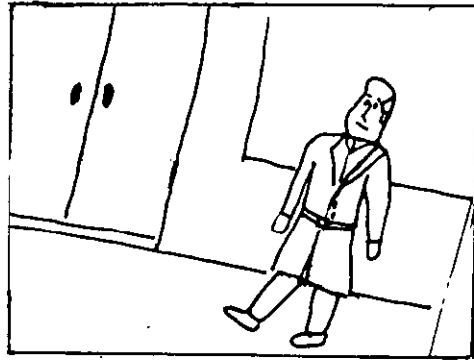
En esta toma colocamos la videocámara a 90° en relación al horizonte. Nos servirá para observar o seguir a una persona u objeto desde lo alto.

Vertical supino



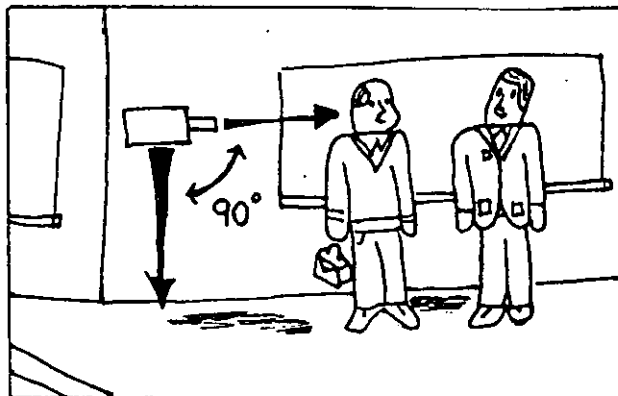
Para hacer esta toma ponemos la videocámara apuntando hacia el cenit. Nos servirá como el anterior ángulo pero ahora desde abajo.

Dotch angle
Cuadro holandes



La videocámara se inclinará a la izquierda o a la derecha, y nos servirá para hacer que las imágenes aparezcan inclinadas.

Ángulo normal



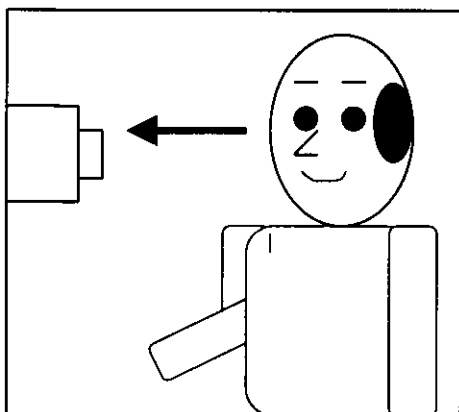
La videocámara esta situada en un ángulo de 90° que se forma entre el eje óptico y la posición del camarógrafo, y nos sirve para hacer cualquier toma de algún personaje u objeto.

2.1.5 Continuidad

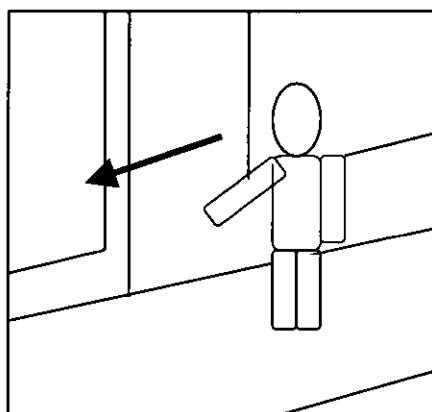
Cuando hubo una interrupción en una escena y se pretende reiniciarla, debemos supervisar que la continuidad de la acción se mantenga. Esto es, que los personajes porten la misma vestimenta; la videocámara conserve su lugar; la iluminación debe ser semejante a la escena interrumpida; los muebles deben estar en su sitio; así como preservar los detalles escenográficos; por ejemplo una vaso de agua, las manecillas de un reloj, un lápiz sobre la mesa, etcétera.

Todo lo anterior son algunos ejemplos de lo que es la continuidad en una escena, conocer las reglas básicas nos permitirá narrar la historia congruentemente, los cuales enseguida presento de acuerdo a su importancia.

El eje óptico es primordial en la construcción y dirección de una escena, para realizarlo imaginemos establecer una línea recta entre el lente de la videocámara y la mirada de nuestro personaje (fig.1 y 1a), el eje óptico nos sirve para seguir con la videocámara el sentido del recorrido de un personaje a partir de la dirección de sus ojos.

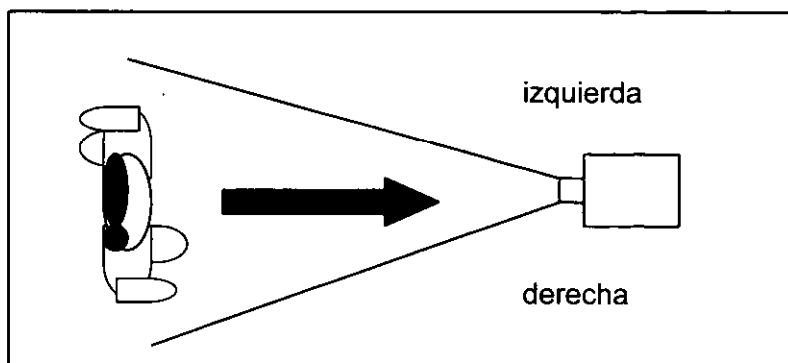


(fig.1)



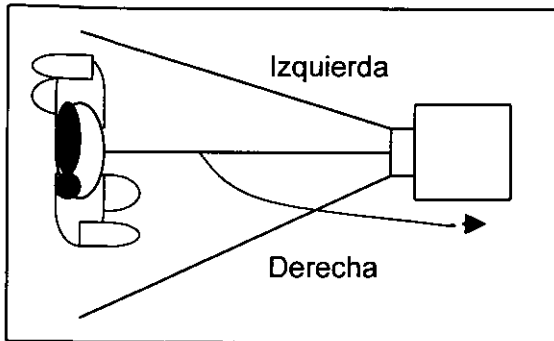
(fig.1a)

Si caminamos de frente a la videocámara y mirando a la lente estableceremos un eje óptico (fig.2)

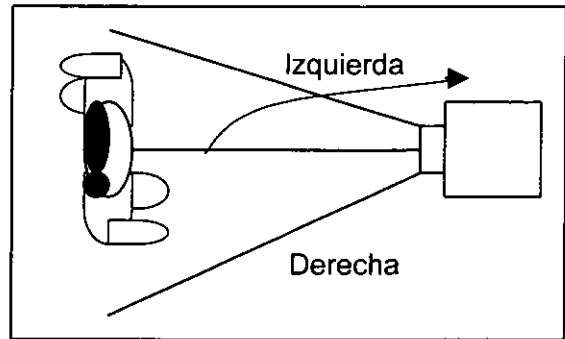


(fig.2)

En el mismo caso de la figura anterior, pero ahora salimos de cuadro por la derecha (fig.3) o a la izquierda (fig.4).

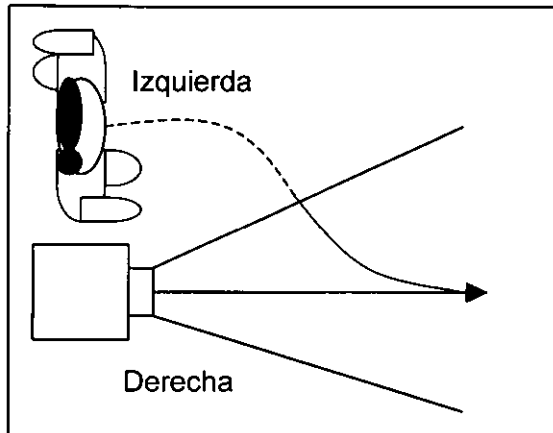


(fig.3)

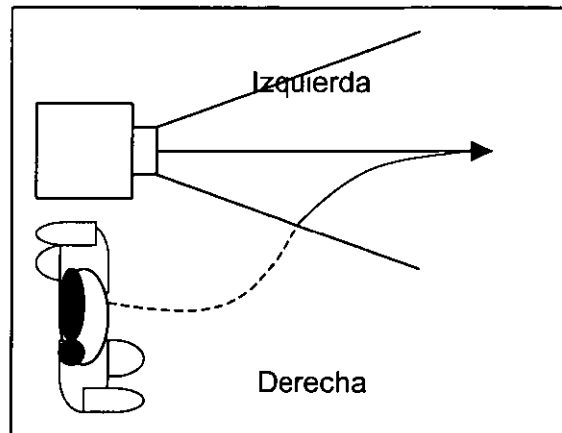


(fig.4)

Ahora entramos al cuadro por la izquierda (fig.5) o a la derecha (fig.6) de espaldas a la videocámara y avanzamos en línea recta.

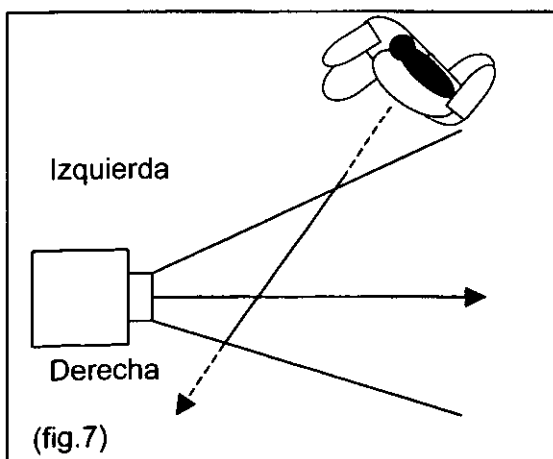


(fig. 5)

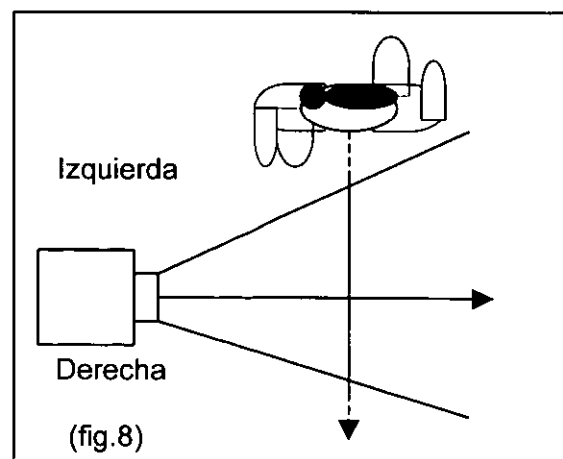


(fig. 6)

Aquí el personaje atraviesa el cuadro de izquierda a derecha (fig.7), o la cruza perpendicularmente en la misma dirección (fig.8)

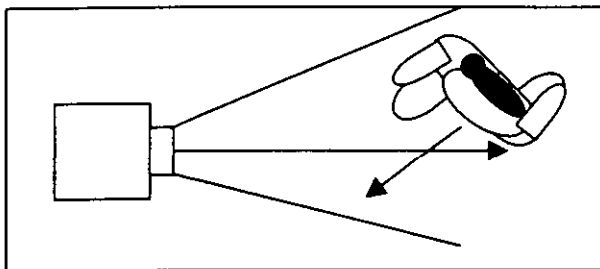


(fig.7)



(fig.8)

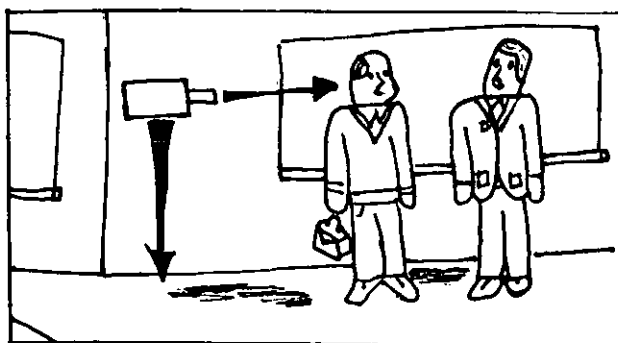
En esta última toma nuestro personaje aparece dentro del cuadro y se mueve de izquierda a derecha, terminamos la toma sin que salga del cuadro (fig.9)



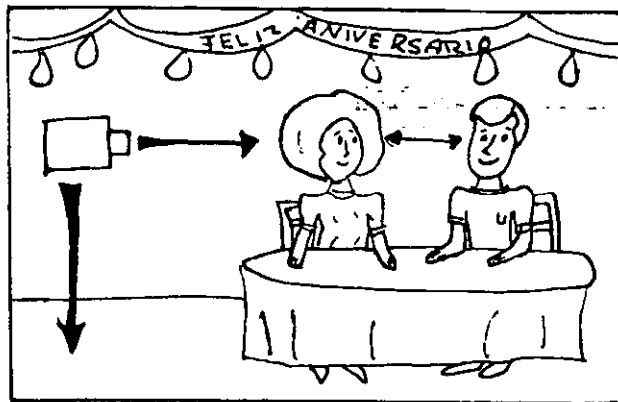
(fig.9)

La continuidad de la línea direccional de la mirada consiste en "asegurar que la gente esté mirando precisamente hacia donde debe hacerlo"²⁶ o de lo contrario el espectador se confundirá. Pero antes de pasar a los ejemplos es preciso señalar que para tomar las miradas de nuestros personajes, la videocámara deberá estar a una altura que es determinada por el "termino medio de la altura-ojos en el común de las gentes"²⁷.

Cuando dos personajes establecen un diálogo, la altura de la videocámara estará al nivel de los ojos de ambos, como es el caso si están de pie y de idéntica estatura (fig.10)



Si nuestros personajes están sentados, el nivel de la videocámara estará a la altura de los ojos de ambos (fig.11)

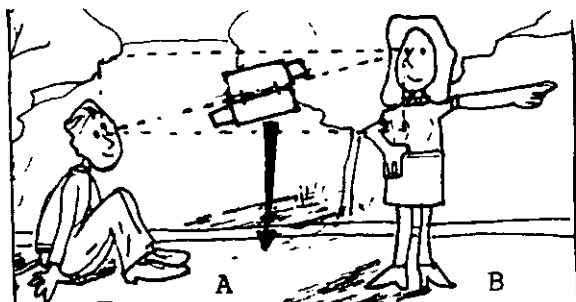


(fig. 11)

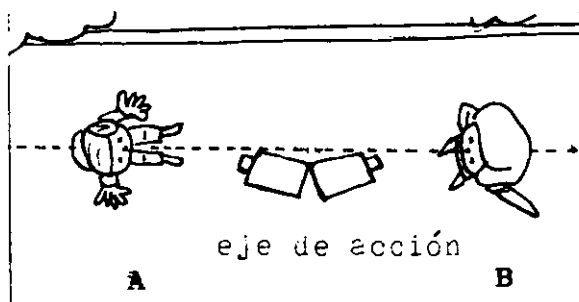
(26) Marnier, John. Directing Motion Picture, p. 142

(27) C. Sánchez, Rafael. Montaje cinematográfico, arte de movimiento, p.88

Pero si uno de los personajes está de pie, el nivel de la videocámara será como lo ilustra la figura (12), procurando que los ojos del personaje A mire ligeramente por encima de la lente, y los ojos del personaje B un poco abajo del lente. La videocámara estará un lado del eje de acción establecido por la mirada de ambos (fig.13)

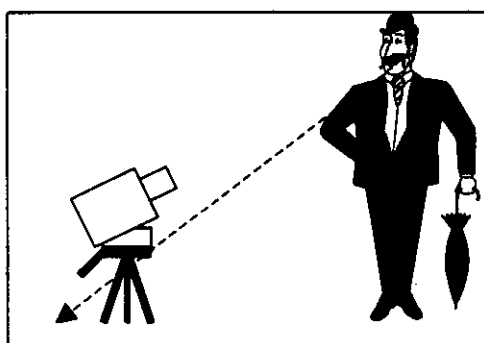


(fig.12)



(fig.13)

Procuremos que el personaje más alto no mire demasiado abajo, pues parecería mirando al suelo y no al personaje sentado (fig.14)



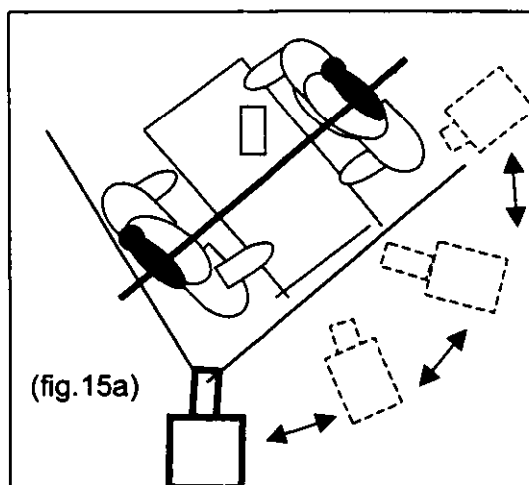
(fig.14)

Eje de acción:

El eje óptico se establece por la dirección de la mirada, en el eje de acción sucede lo mismo. Si dos personas están de frente ya sea sentados, de pie o una sentada y la otra de pie y se miran, crean una línea imaginaria llamada eje de acción (fig.15 y 15a), sobre esa línea se desplazará la videocámara.



(fig. 15)

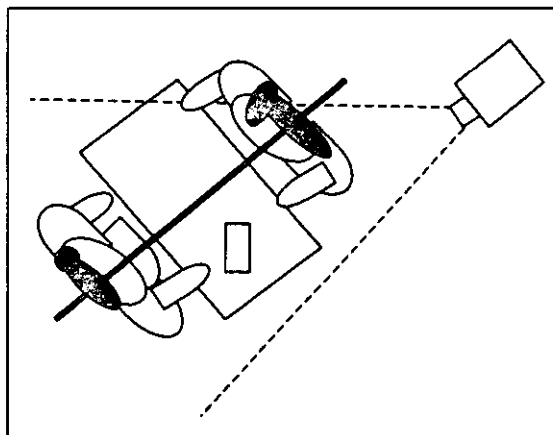


(fig.15a)

Una vez identificado el eje de acción, las siguientes tomas sobre ambos personajes, deberán respetar esta línea. Si alguna toma se hace del otro lado del eje el espectador se desconcertará. Las figuras 16 y 16a son un ejemplo de que el eje de acción se rompe.



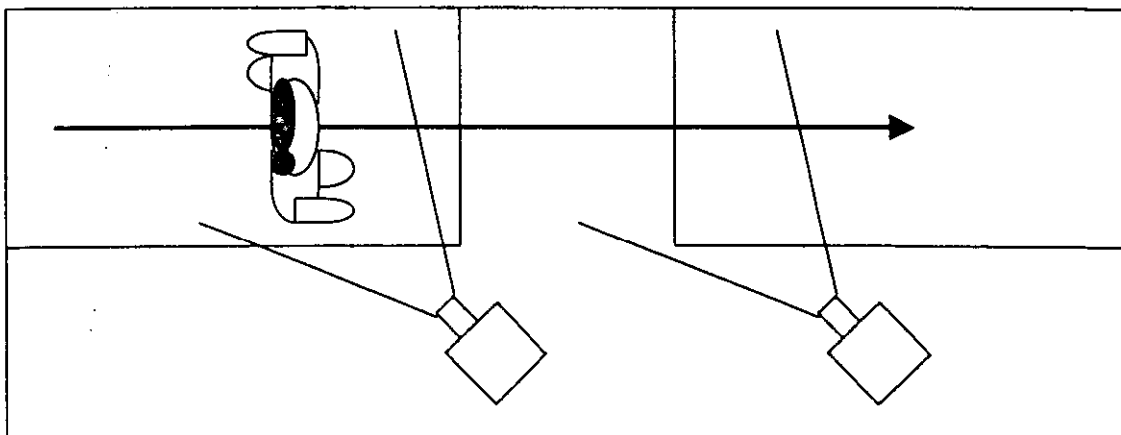
(fig.16)



(fig.16a)

Es importante señalar que “no existe otro signo de relación más común y más importante que la mirada entre dos seres humanos, será esa línea que une los ojos de dos personajes el verdadero Eje de Acción. Ahora bien, si uno de ellos no responde a la mirada, el Eje de Acción sigue idéntico sobre la línea que existiría si lo mirase²⁸. Una vez identificado el eje de acción, nuestra videocámara la colocaremos en una posición que nos permite mantener la continuidad visual.

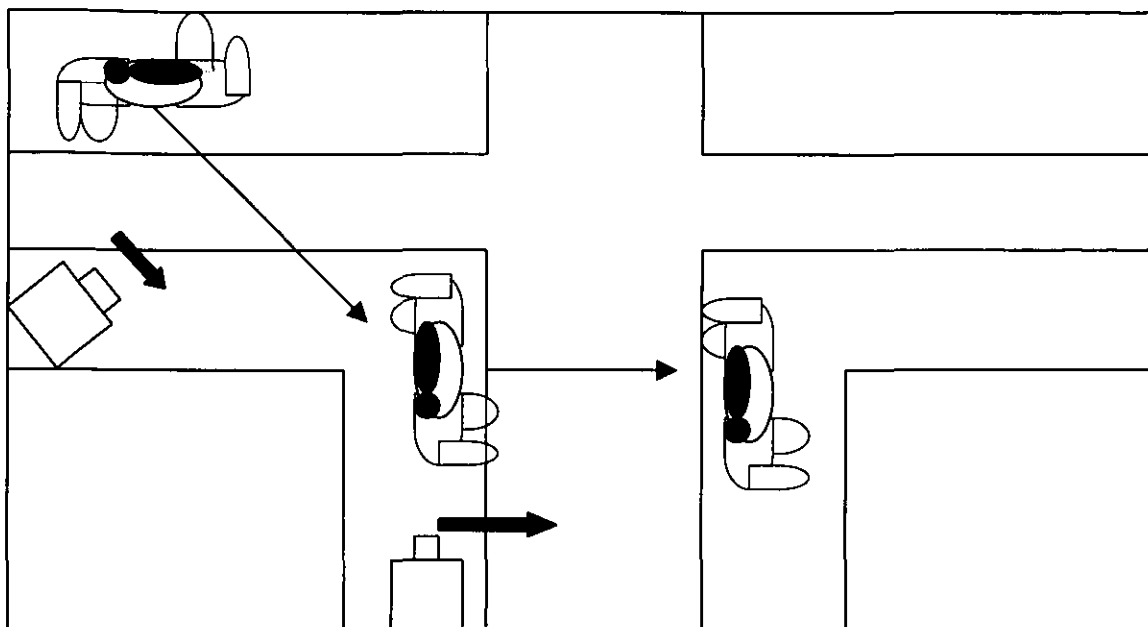
Si nuestro personaje se desplaza de izquierda a derecha tendremos que situar la videocámara en el lado derecho que queda, en el caso de mantener esta dirección la videocámara continuará en esa posición (fig.17).



(fig.17)

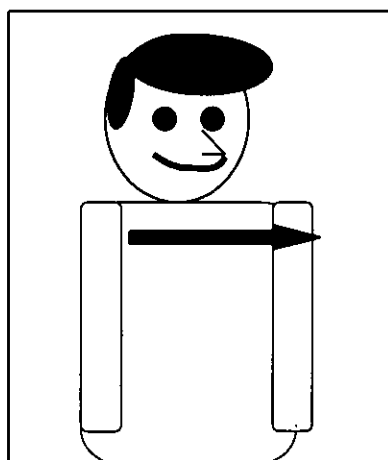
(28) Ibid., p.85

Otro ejemplo de acción es cuando el personaje sale de su casa, cruza la calle, llega a la esquina camina a la cerca de enfrente y entra a una tienda. Nuestra videocámara se desplazará siempre de izquierda a la derecha por ser el recorrido, del personaje (fig.18).

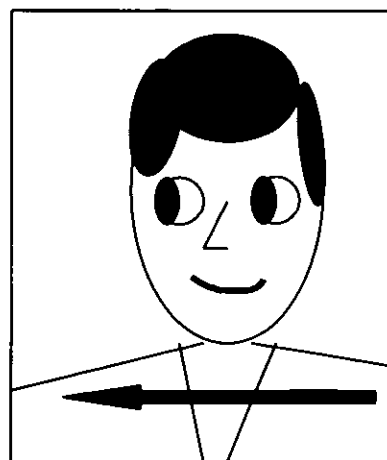


(fig.18)

El eje de acción cambia cuando los personajes alteran su posición, esto se realiza haciendo girar la cabeza del personaje durante la toma; el movimiento puede ser a la izquierda como a la derecha. Es conveniente indicar que para hacer la alteración del eje de acción es indispensable efectuar cualquiera de los primeros planos, ya sea un plano medio, plano medio corto, primer plano o un gran acercamiento; esto nos permitirá realizar la siguiente toma con otro eje de acción (fig.19 y 19a).

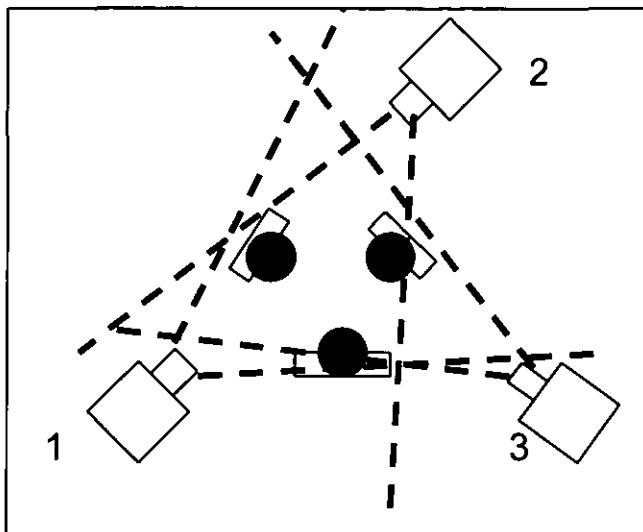


(fig.19)



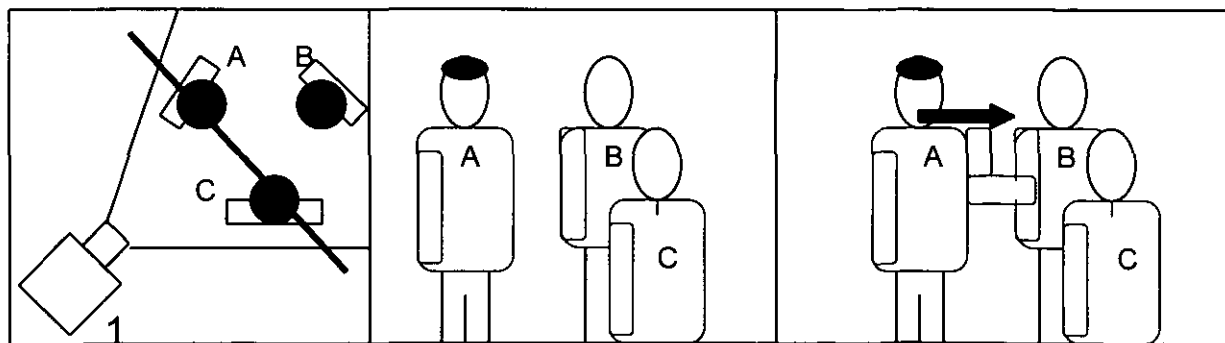
(fig.19a)

Cuando se encuentra tres personas en una misma escena, el eje de acción estará planteado bajo el principio del triángulo (fig.20).



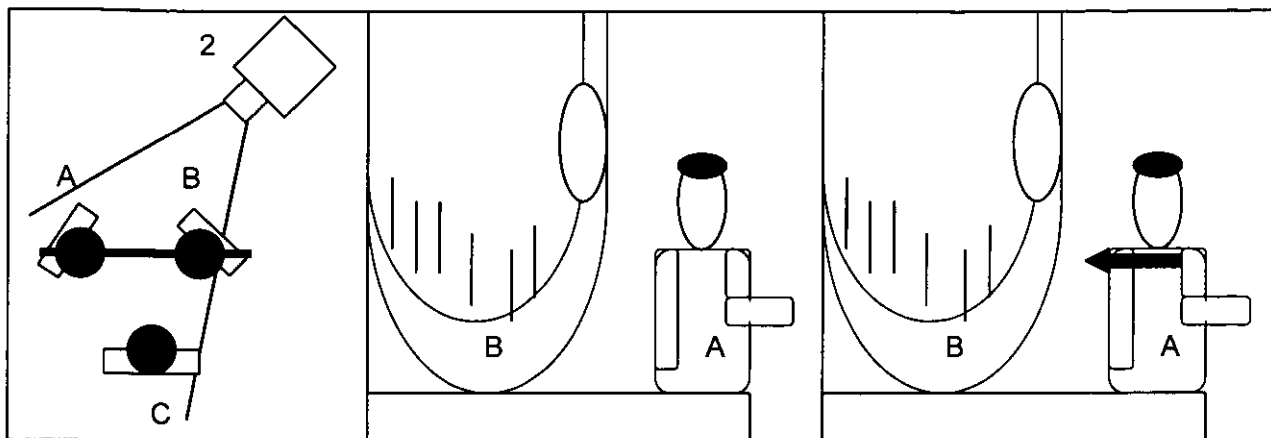
(fig.20)

La posición de las tres cámaras establece "un triángulo con ejes de acción entre cada uno de los personajes. Las tres tomas que configuran este triángulo pueden ser seguidas por primeros planos individuales o por tomas de dos personas, estos son importantes para establecer la posición relativa de los actores, y a menos que ellos cambien de posición durante el rodaje, podrán mantenerse allí a lo largo de toda la escena"²⁹. Para realizar esta escena necesitamos de tres videocámaras que graben todo hasta el final de la escena, para después editarlo (fig.21).



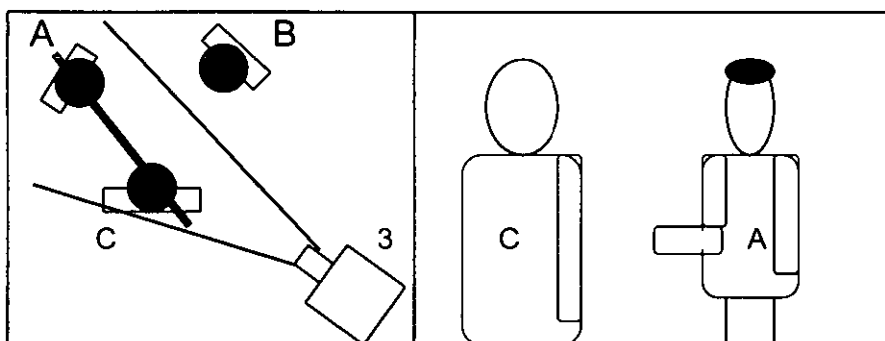
(fig.21)

El personaje A habla con el personaje C, después voltea a ver al personaje B



(fig.21a)

El personaje A termina de hablar con el personaje B y voltea a ver al personaje C

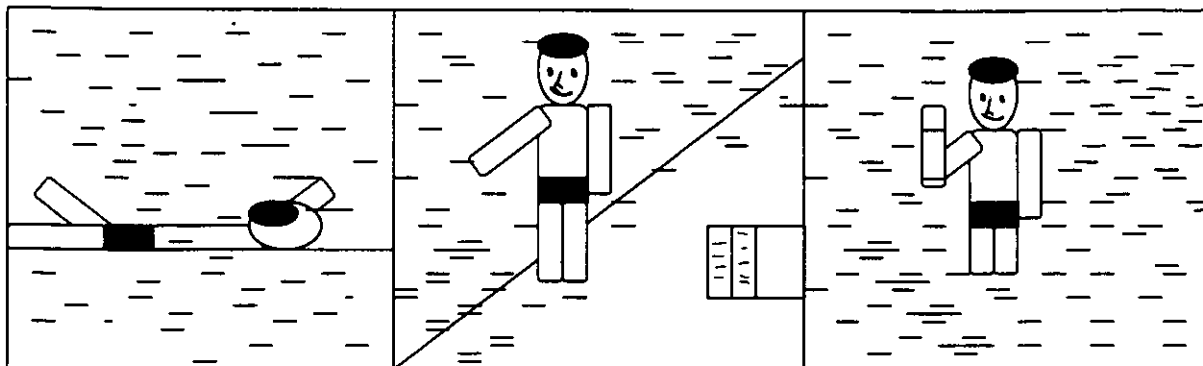


(fig.21b)

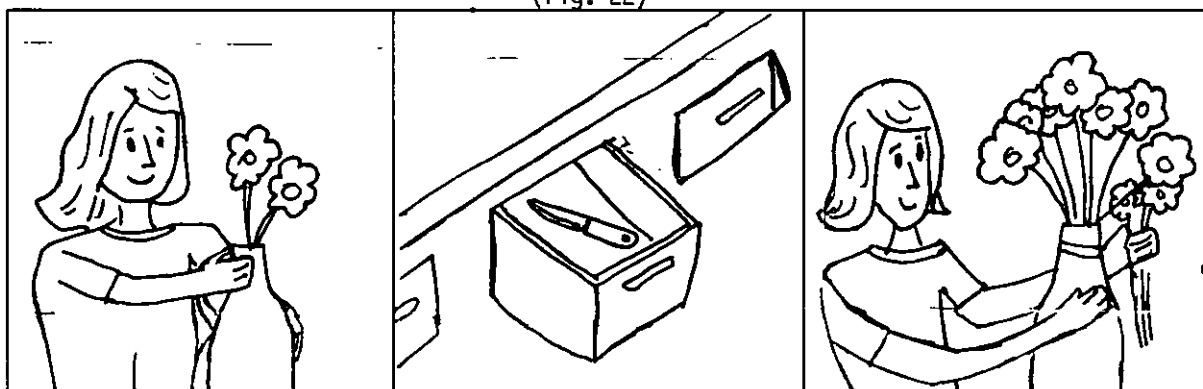
Esta colocación de las cámaras permite tener una visión precisa de la ubicación de los personajes, sin embargo también es posible hacerlo con una sola videocámara aunque la grabación sea lenta y laboriosa, pues requiere mucha atención por parte de los que participan en la escena.

Continuidad en las actitudes y posiciones de los personajes:

Para entender mejor lo que es la continuidad (también se le llama matching, ver glosario) en la actitud de los personajes se ejemplifican en la siguiente forma, si nuestro personaje esta nadando en el mar, en la escena subsecuente no puede aparecer seco y bien peinado (Fig.22); en el mismo sentido si la persona se encuentra colocando las primeras flores en un jarrón, y lo interrumpe por traer un cuchillo, no puede continuar su actividad si al regresar observamos que el jarrón esta casi lleno de flores (fig.22a)

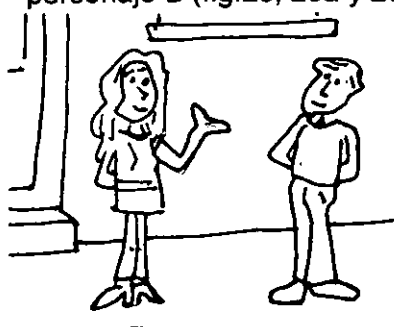


(fig. 22)

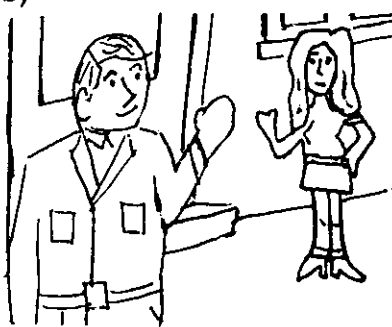


(fig.22a)

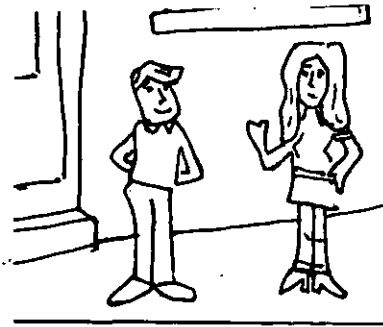
Al cambiar de posición al personaje provocaremos desconcierto en el espectador (dismatching, ver glosario), si el personaje A está a la derecha del personaje B y saluda al personaje C, en la siguiente escena el personaje A no puede aparecer a la izquierda del personaje B (fig.23, 23a y 23b)



(Fig.23)



(fig.23a)



(fig.23b)

Continuidad del movimiento:

Cada vez que nuestro personaje este en movimiento se tendrá que efectuar varias tomas, siguiendo su dirección sea de izquierda a derecha o viceversa. Siempre cuidando no colocar al personaje u objeto en el centro del cuadro, esto con base al segundo postulado de composición denominado Zona de Cuadro.

Si el personaje hace un recorrido de derecha a izquierda y realizamos varias tomas en Medium Close Up y otras en Close Up, debemos conservar su zona que es la derecha (fig.24 y 24a)

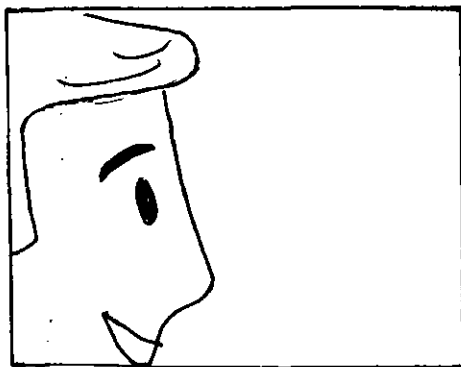


(fig.24)



(fig.24a)

Zona de cuadro le llamamos a la zona que le pertenece a la persona u objeto dentro del encuadre, un ejemplo de esto es un diálogo de dos personas en donde el personaje A esta a la derecha de B. Al encuadrar al personaje A lo situaremos a lado izquierdo del cuadro (fig.25 y 25a) mirando siempre a la derecha. Las mismas indicaciones seguirá el personaje B quien mirará a la izquierda desde la derecha del cuadro.

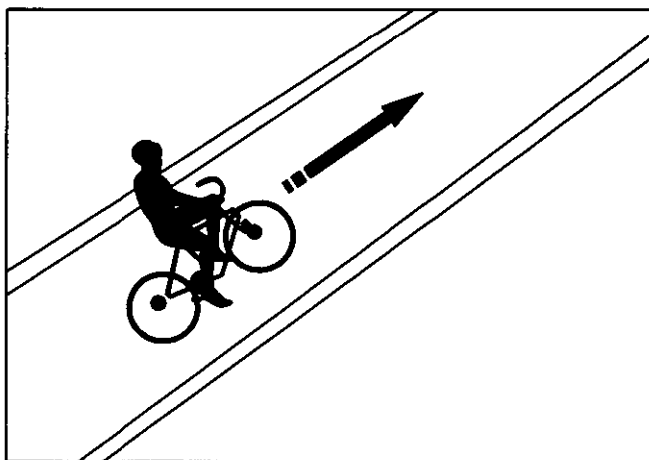


(fig.25)



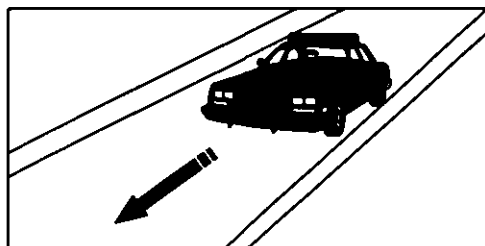
(fig.25a)

Con la técnica anterior realizaremos las siguientes tomas de continuidad; si encuadramos a una persona, automóvil, tren, barco y otro objeto móvil que entra por la izquierda, éste deberá salir por la derecha de acuerdo a la perspectiva seleccionada (fig.26)

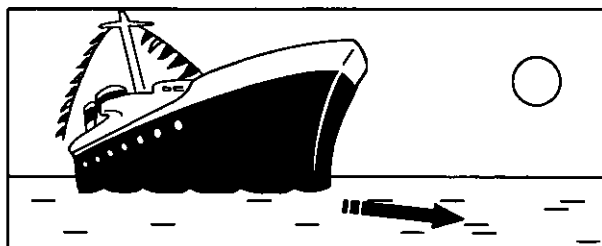


(fig.26)

Cuando nuestro personaje u objeto realiza un desplazamiento en el que involucremos el tiempo y la distancia como es el viaje de un automóvil, vamos a efectuar con base a su dirección una toma angulada de arriba-abajo y viceversa (fig.27 y 27a).

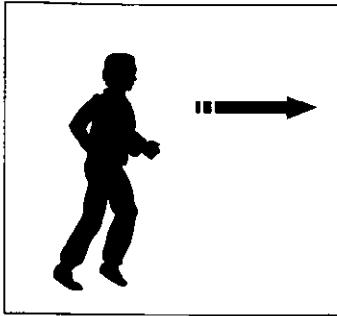


(fig.27)

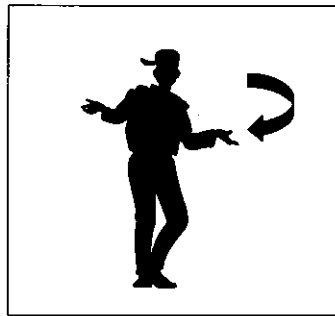


(fig.27a)

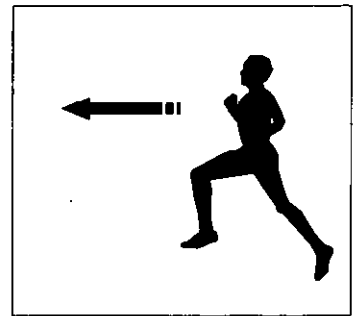
Si queremos hacer un cambio en la dirección del recorrido de una persona u objeto, lo efectuaremos cambiando el sentido al momento de pasar la mitad del cuadro (fig.28, 28a y 28b), la siguiente toma tendrá una nueva dirección.



(fig.28)

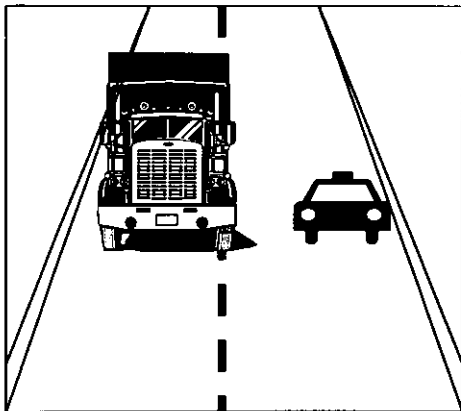


(fig.28a)

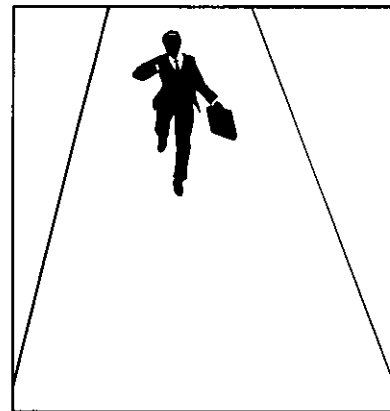


(fig.28b)

Otro tipo de tomas que nos permiten hacer la modificación del sentido son las tomas neutrales, las cuales consisten en situar a la persona u objeto desplazándose a mitad del cuadro (fig.29 y 29a).



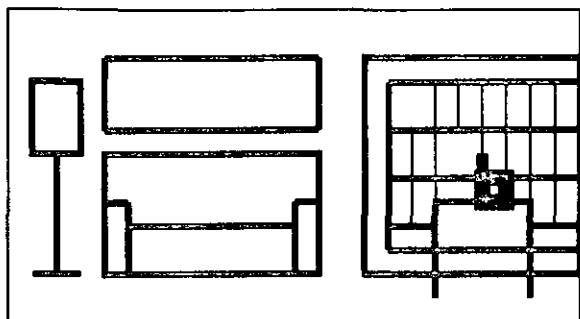
(fig.29)



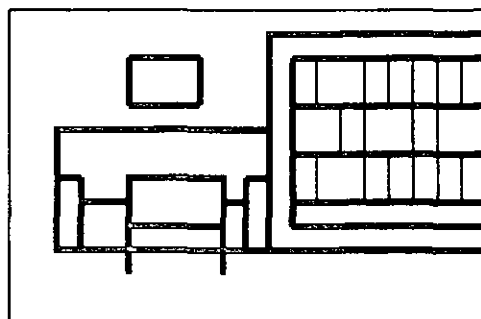
(fig.29a)

Continuidad en los objetos escénicos:

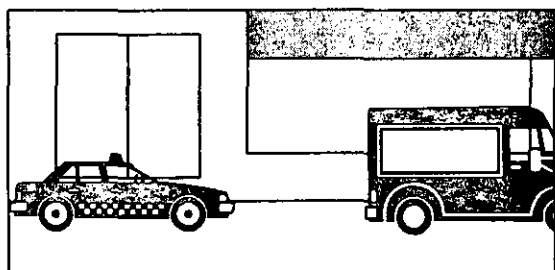
Debemos mantener en su lugar a todos los objetos de una escena (fig. 30), (matching, ver glosario), cuidando que mesas, sillas, cuadros, floreros, etcétera, no se muevan entre cada interrupción o cambio de toma (fig.30a). En exteriores las alteraciones son mínimas, sin embargo hay algunas variaciones (dismatching, ver glosario) que originan la modificación de la escena; un ejemplo son los autos y consiste en evitar que cambie de posición entre una escena y otra (figs.31, 31a).



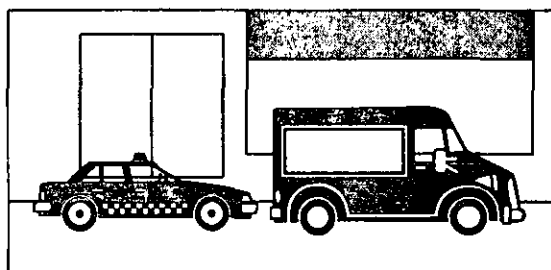
(fig.30)



(fig.30a)



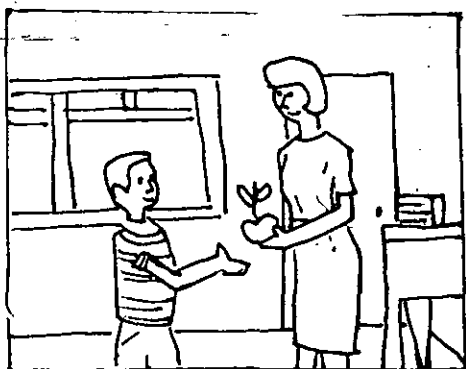
(fig.31)



(fig.31a)

Continuidad en el vestuario:

Si durante la grabación realizamos varias interrupciones y en algunos casos hasta de un día, es importante mantener igual cada una de las prendas de vestir de todos los personajes, incluyendo el corte de pelo y el tipo de barba (fig.32 y 32a).



(fig.33)

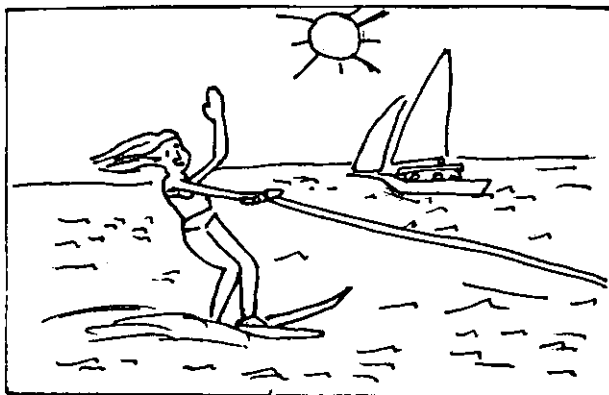


(fig.33a)

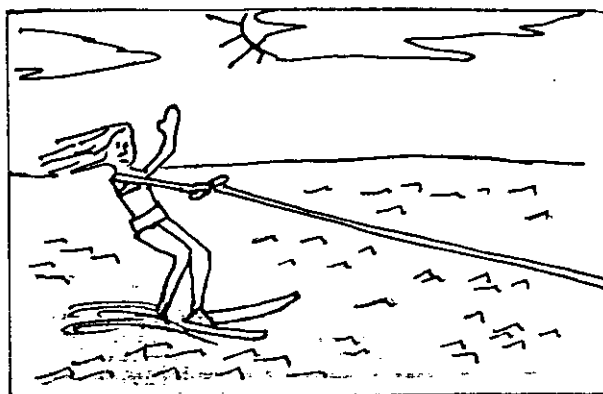
Continuidad en la fotografía:

Consiste en evitar las discontinuidades de iluminación entre una toma y otra. Si una escena la grabamos en una determinada hora y no se concluye ésta iniciará a la misma hora y con igual intensidad de iluminación.

El control de balance de blancos nos ayudará bastante, sin embargo, si la toma es grabada a pleno sol, la siguiente toma no debe ser en un día nublado, por lo tanto procuremos realizar las grabaciones en exteriores tratando de conservar una misma iluminación (fig.33 y 33a).



(fig. 33)



(fig. 33a)

2.2 EL LENGUAJE

Ante la falta de un lenguaje videográfico concreto, en este subcapítulo utilizaremos las bases del lenguaje cinematográfico para las videgrabaciones, Este lenguaje será abordado desde un nivel de conocimientos generales acorde al sector a que va dirigido.

El lenguaje filmico por su esencia y naturaleza es distinto al lenguaje verbal, "no es un idioma fácil, pero puede aprenderse... cuando se estudian las partes por separado y en términos de sus funciones"³⁰. Presentar un estudio amplio sobre el lenguaje cinematográfico no es el objetivo capítulo, ya que no va encaminado al sector semiprofesional y profesional. Sin embargo, una visión práctica para entender lo que es el lenguaje cinematográfico es conocer sus componentes básicos: fotograma, toma, escena y secuencia.

El fotograma, el cual también se le llama foto fija o cuadro, es una imagen que podemos observar en una película cinematográfica y su velocidad normal de proyección es de 24 fotogramas por segundo. En video, la velocidad es de 30 cuadros por segundo en dos campos y no es posible observar las imágenes sobre la cinta ya que su grabación es de índole magnético / digital.

La toma está formada por una serie de fotogramas filmados sin interrupción durante unos minutos o segundos a lo largo de un emplazamiento de cámara. Le llamamos emplazamiento de cámara a la ubicación de la misma en una filmación de una escena. La cámara puede estar fija o en movimiento, además, a partir de este momento las tomas se realizarán con base a uno o varios planos, de acuerdo al movimiento interno de la escena (personajes u objetos) o de la cámara.

La escena se forma por una serie de tomas filmadas en un mismo escenario y con un tema y tiempo específico.

La secuencia es un conjunto de escenas relacionadas por un tema, lugar y tiempo, es importante tener presente que todas las escenas deben observar un orden lógico para poder formar una secuencia correcta.

Conocer estos elementos cinematográficos nos da una visión general sobre la estructura que forma la imagen filmica, esto nos permitirá en compañía de la técnica, enlazar las imágenes unas a otras, de tal manera que se ofrezca una narración coherente y ordenada.

En el siguiente subtema conoceremos el significado de cada toma, "aún cuando las tomas transmiten únicamente trozos de información y por lo tanto son una parte relativamente elemental del lenguaje cinematográfico, pueden ser bastante complejas, ya que los realizadores de films están en libertad de componer sus tomas en un sin número de formas. Las tomas se distinguen por la distancia de la cámara de un objetivo, el ángulo de la cámara, si es estacionario o movable..."³¹.

Después conoceremos algunos tipos de secuencia, así como las transiciones que consisten en usar una toma para unir una secuencia o entre una toma y otra. Por lo general las actuales videocámaras tienen la función de disolvencia, cortinillas o efectos especiales que nos pueden servir como transiciones, sin embargo estos aditamentos no se presentan casi siempre en una sola videocámara por lo que utilizaremos con más frecuencia el corte directo.

(30) F. Dick Bernard. Anatomía del film, p.19

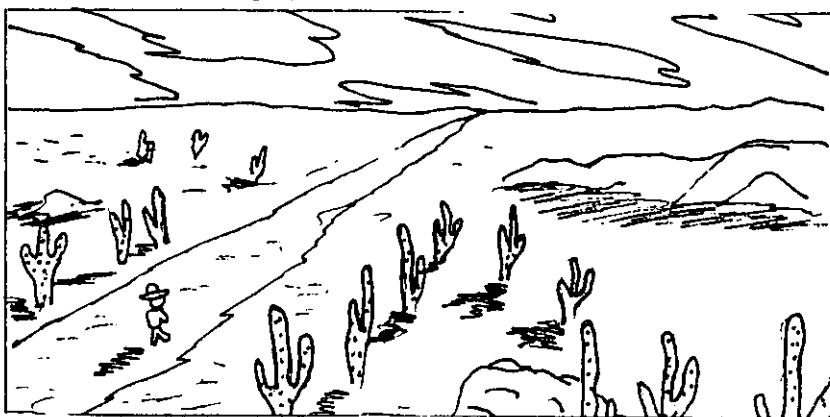
(31) *Ibid.*, p.20

2.2.1 LA TOMA

Le llamamos toma (también se le llama escena o plano) a cada uno de los emplazamientos realizados con la videocámara, la duración de cada toma o plano estará generalmente acorde con el tiempo natural del objeto o suceso que permita su comprensión.

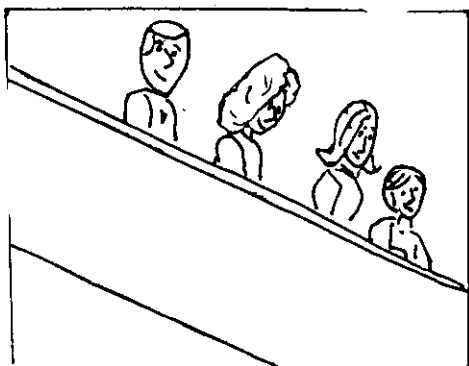
En este apartado señalaremos el significado de cada uno de los planos descritos en el subcapítulo 2.1.2, a continuación por convenir a la funcionalidad del presente trabajo usaremos el primer término de los distintos planos.

Visualmente la toma panorámica nos servirá para “situar la acción global del film – el inicio de un western-...; el ofrecer una visión más amplia del terreno donde se desarrolla la acción de una batalla...; o cuando es necesario aislar a un hombre de su contorno –un aventurero atravesando el desierto- presentado así, en términos visuales, una posición eminentemente filosófica”³² (fig.1).

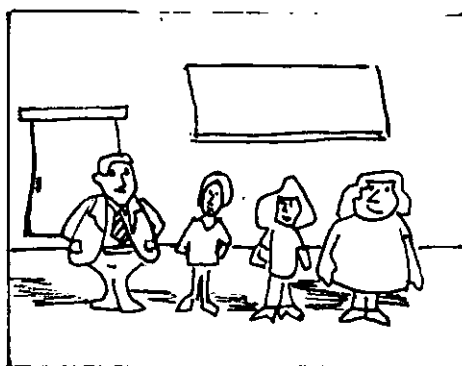


(fig. 1)

El plano de conjunto o semiconjunto (Long shot) se usará para mostrar a un grupo de personas en una sala o subiendo y bajando de una escalera eléctrica de un centro comercial (fig.2 y 2a)



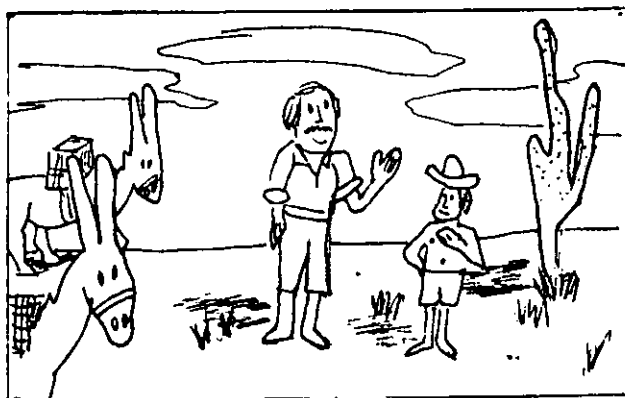
(fig. 2)



(fig. 2a)

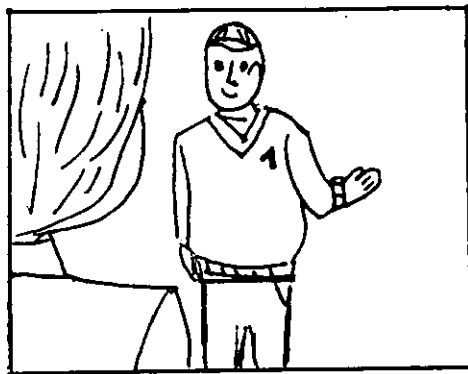
(32) Terence St. John Marner, Directing Motion Picture, p. 100

Hacer el plano entero (full shot) significa que presentaremos el aspecto físico-social del personaje en una acción determinada en un ambiente específico (fig.3)



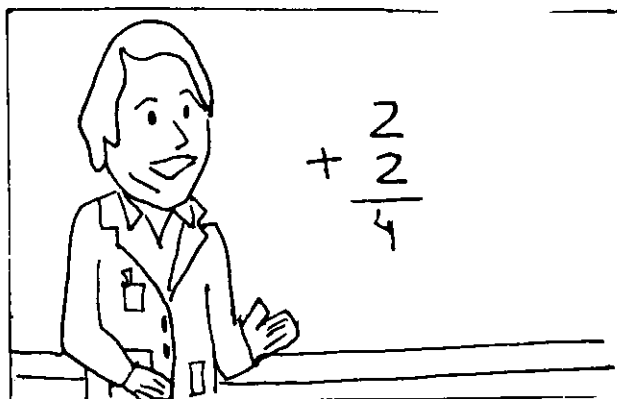
(fig. 3)

Al realizar el plano americano (Hollywood shot) significa que vamos a resaltar la acción y al personaje (si esta de pie, subiendo las escaleras o caminando) con el objeto de mostrar al espectador todo el desarrollo de la escena (fig.4).



(fig. 4)

Hacer un plano medio (Medium shot), plano medio corto (Medium close up) y plano medio largo (Medium long shot) significa que nuestro personaje será el centro de atención, remarcando su actitud frente a la acción. Este tipo de planos son usados tanto en entrevistas como en la conducción de programas televisivos (fig.5).



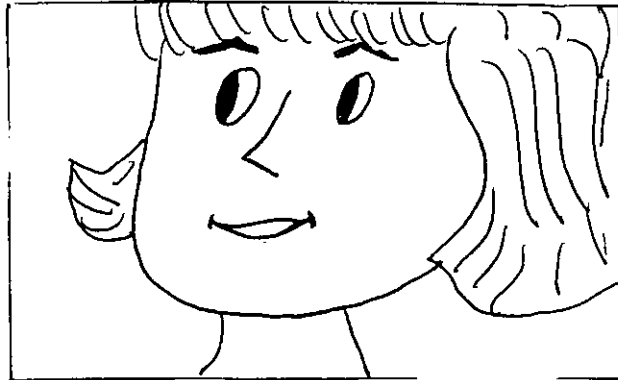
(fig. 5)

El primer plano (Close up) significa señalar los gestos del personaje en un momento de acción dramática o para acentuar sus emociones (tristeza, alegría, llanto, gozo, etcétera) reflejados en el rostro (fig.6)



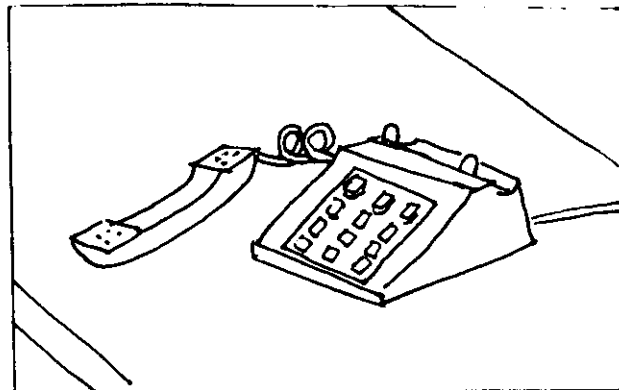
(fig. 6)

Un gran acercamiento (Big Close up) nos ayuda a mostrar visualmente la intensidad dramática de un personaje. En este plano presentaremos los estados anímicos con más fuerza y profundidad (fig.7).



(fig. 7)

El detalle (Inserto) únicamente lo usaremos para intercalare una toma con otra, este plano contiene una gran fuerza expresiva porque atrae la atención del espectador (fig.8)



(fig. 8)

El plano y contraplano significa un enlace ya que sirve para mostrar un diálogo entre dos o más personajes (fig.9 y 9a). Es importante que al hacer este tipo de planos debemos tener presente lo siguiente: el personaje A siempre estará a la izquierda del cuadro y el personaje B se ubicará siempre a la derecha del cuadro cuando se realicen los cambios de tomas.



(fig. 9)

(fig. 9a)

2.2.2 LA SECUENCIA.

La secuencia es un “conjunto de escenas de la película cinematográfica que se desarrollan con un propósito en un mismo escenario y en una unidad de tiempo que concuerda con la realidad”³³, esto quiere decir que todas las tomas realizadas de un tema deben estar situadas en un mismo sitio y tiempo, así como presentar una estructura en tres partes: inicio-desarrollo-fin.

Por ejemplo la secuencia de una fiesta infantil, iniciamos con los preparativos y llegada de los invitados; después al desarrollo del convivio, el espectáculo de los payasos, la entrega de regalos y los juegos; y finalmente al partir el pastel y la despedida de los convidados.

También podríamos realizar secuencias cinematográficas tales como la lineal, asociativa y episódica. Una muestra de éstas las señala Bernard F. Dick y que a continuación menciono por considerarlos más adecuados para ejemplificar los tres tipos de secuencia.

La secuencia lineal tiene la característica de que una acción se une inmediatamente a otra, en la “secuencia de la llave –del film ‘Notorious’ de Hitchcock... el principio de esa secuencia inicia la acción: Alicia retira la llave de la bodega de vinos. La parte media añade algo de acción: (1) Alicia desliza la llave a su compañero, Harry Devlin (Cary Grant), durante una fiesta; (2) ambos se dirigen a la bodega, donde descubren que algunas de las botellas contienen uranio; (3) mientras tanto la provisión de champaña disminuye y el marido de Alicia y el camarero de vinos bajan al sótano. El final se desprende de lo que ha pasado antes y completa la acción: El marido descubre juntos a su esposa y a Devlin. Por tanto, en una secuencia lineal, la conexión entre escenas parece derivar de la acción misma”³⁴.

El desarrollo de una secuencia asociativa va a girar siempre en torno a uno o varios objetos. Continuando con la misma película de Hitchcock hay otra secuencia que lo ejemplifica, Alicia que es una espía norteamericana se enamora de Harry Devlin su contacto, por lo que organiza una cena, “cuando Devlin sale para dirigirse al cuartel general, Alicia le pide que compre un algún vino. En la siguiente escena, Devlin entra a la oficina de su supervisor con una botella de champaña, la cual deja sobre un escritorio.

Cuando descubre que la misión de Alicia requerirá que seduzca a una figura principal nazi, queda tan perturbado que olvida la champaña. La escena 2 finaliza con un close-up de la botella. En la tercera escena Devlin está de vuelta en el apartamento de Alicia, donde la cena se ha quemado y no hay siquiera una botella para salvar la noche. Devlin mira a su alrededor buscando la champaña; ‘créo que la olvide en alguna parte’, murmura”³⁵. Las escenas 1 y 3 se asocian por el close-up de la botella de champaña filmada en la escena 2, por lo que un objeto unifica a la parte inicial y final.

En una secuencia episódica el público tendrá que unir las tres partes de la misma, esto lo hará con base a las emociones creadas en la mente del espectador en cada uno de los episodios; en el film de John Ford, “How Green Was My Valley” (1941) la secuencia del casamiento de Angharad es una muestra de lo señalado.

(33) Cardero, Ana María, Diccionario de términos cinematográficos, p.118

(34) F. Dick, Bernard, Anatomía del film, p.29

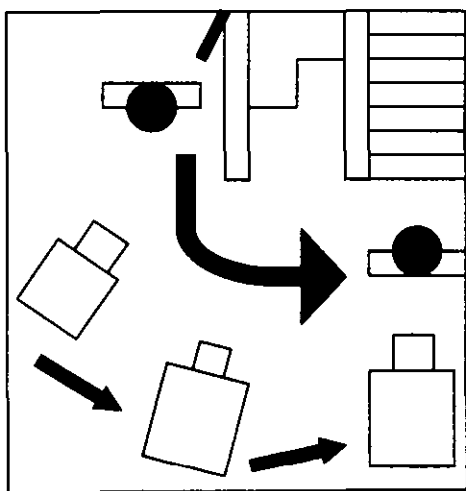
(35) *Ibid.*, p.30

Las tres escenas dan la impresión de no estar enlazadas. En la primera parte esta el cortejo del muchacho Evans (Marten Lamont) hacia Angharad (Maureen O'hara), el padre de él es dueño de una mina y ha realizado los arreglos de la boda, ella es una persona honesta y de carácter que le restan posibilidades a Evans aún con su dinero.

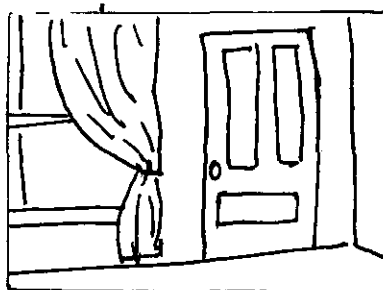
En la siguiente escena Angharad visita al ministro Gruffyd (Walter Pidgeon) persona a quien ella ama, la acción se desarrolla dentro de un "aire de fatalismo, de un amor que nunca llegará a la consumación. Angharad habla prudentemente de su afecto por Gruffyd para descubrir si él siente lo mismo hacia ella"³⁶, pero al ministro le preocupa únicamente su bajo salario que le impide casarse.

En la tercera escena ella sube al carruaje con su vestido de casamiento y su velo ondea por el viento. En una primera impresión la escena 1 y 2 no tienen relación, sin embargo la parte final los une al plantearse "el dinero, que inicialmente no significaba nada para Angharad, es altamente significativo para el ministro. Al elegir a Evans, ella elige lo que Gruffyd consideraba el requisito para el matrimonio. La locura de su elección es una boda sin alegría donde el viento juega con su velo como si fuera un cometa. La tragedia de su elección se refleja en el rostro del ministro que observa al grupo de la boda dirigiéndose por su fúnebre camino"³⁷.

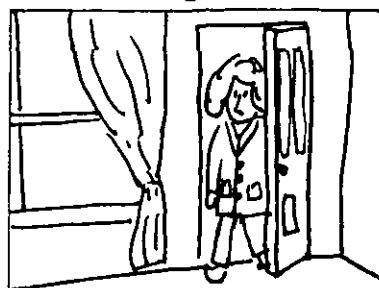
Por último esta el plano-secuencia, y consiste en realizar una secuencia completa en una sola toma, esta contiene diversos planos y para realizarlo se puede hacer en movimiento (en las figuras del 1 al 6, la videocámara realiza un paneo a la derecha, un travelling y cuatro tipos de planos) o desde una posición fija (en las figuras del 7 al 12 la videocámara hace un paneo de izquierda a derecha con cuatro tipos de planos). En este tipo de secuencia se requiere una meticulosa preparación de todo el desarrollo de la escena, también de una coordinación exacta entre el movimiento de los personajes y el desplazamiento de la videocámara, además de que el camarógrafo deberá efectuar correctamente los planos requeridos para tal fin.



(Fig.1)



(fig.2)



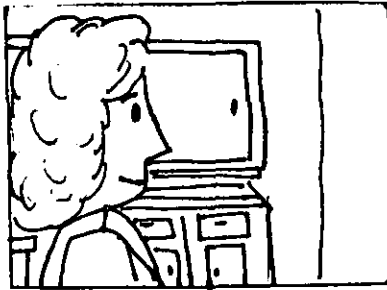
(fig.3)

(36) Ibid., p.32

(37) Idem.



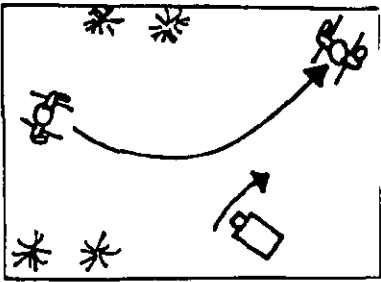
(fig.4)



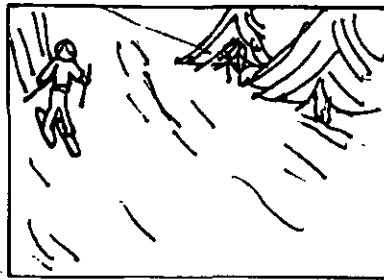
(fig.5)



(fig.6)



(fig.7)



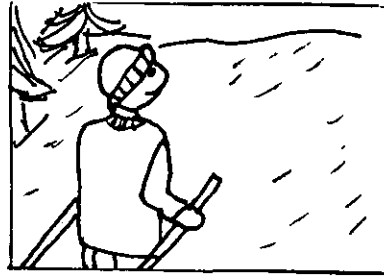
(fig.8)



(fig.9)



(fig.10)



(fig.11)



(fig.12)

2.2.3 TRANSICIONES.

La transición es una "escena o secuencia que se usa para ligar dos acciones determinadas"³⁸, esto es, son formas de paso entre una toma y otra siendo las principales transiciones el corte directo, la disolvencia, el fundido y las cortinillas.

Como anteriormente fue señalado, no todas las videocámaras tienen las funciones de disolvencia, fundido y cortinillas; sin embargo mencionaremos sus características en caso de que alguien posea una videocámara que cuente con alguna función de este tipo.

La disolvencia consiste en desaparecer progresivamente una imagen y de forma inmediata aparecer otra (fig1, 1a, 1b,) y la podemos usar para marcar el paso del tiempo.

- 1

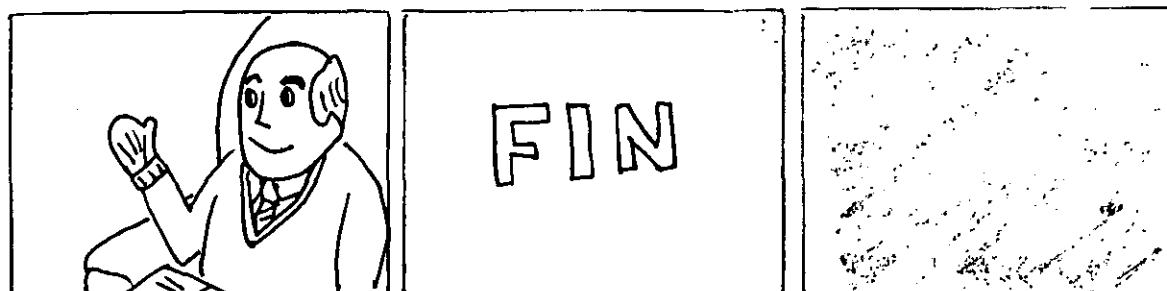


(fig.1)

(fig.1a)

(fig.1b)

Hay tres clases de fundidos: el fundido de cierre o Fade Out; el fundido de apertura o Fade In; y el fundido encadenado. El primero consiste en oscurecer gradualmente una imagen hasta quedar en la completa oscuridad durante tres o cuatro segundos. Se puede utilizar el fundido de cierre o Fade Out ya sea para finalizar una secuencia o terminar un programa (fig.2, 2a, 2b).



(fig.2)

(fig.2a)

(fig.2b)

(38) Cardero, Ana María, Diccionario de términos cinematográficos, p.129

En el fundido de apertura o Fade In comenzamos con una imagen oscura que sucesivamente se aclara hasta quedar visible, lo usaremos para iniciar tanto una secuencia como alguna videograbación o programas (fig. 3, 3a y 3b)



(fig. 3)



(fig. 3a)



(fig. 3b)

El tercer tipo de fundido es el encadenado, aquí empleamos al finalizar una toma el fundido de cierre y después de tres o cuatro segundos iniciamos la siguiente toma o secuencia con un fundido de apertura (fig. 4, 4a y 4b). Por el intervalo que hay entre cada toma es la diferencia entre el fundido encadenado y la disolución.



(fig. 4)

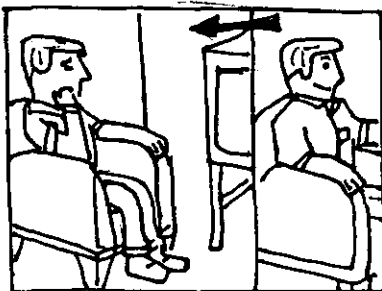


(fig. 4a)

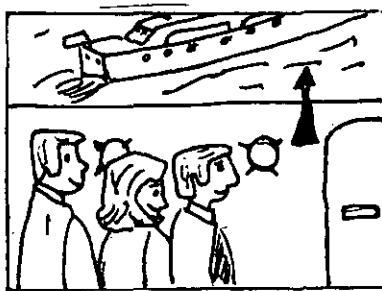


(fig. 4b)

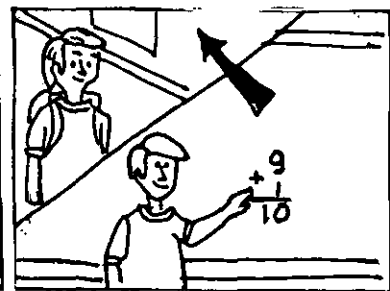
La cortinilla es un efecto electrónico o cinematográfico que consiste en desplazar una imagen por otra con una línea horizontal, vertical y diagonal; aunque hay otras clases de cortinillas estas tres son las más comunes (fig. 5, 5a y 5b).



(fig. 5)

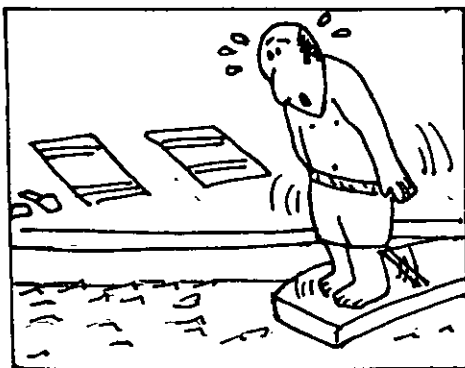


(fig. 5a)

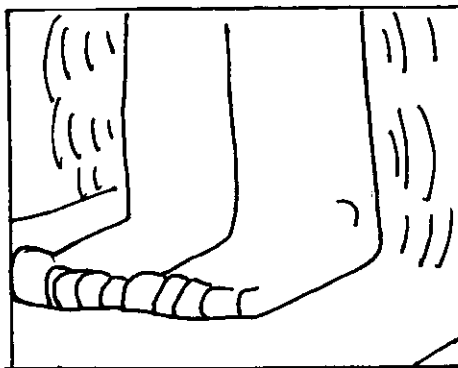


(fig. 5b)

El corte directo es el paso inmediato de una secuencia o toma a otra y es el más usado en la actualidad, sin embargo "el ritmo de continuidad en la imagen puede perderse fácilmente si se interrumpe una acción o movimiento. Por ello, conviene que los cortes entre una toma y otra se efectúen antes de iniciar la acción o movimiento, o cuando han concluido"³⁹ (fig. 6 y 6a).



(fig. 6)



(fig. 6a)

La iluminación es otro de los pilares importantes dentro de la composición de la imagen siendo un elemento indispensable en la industria cinematográfica, pero no así en las videograbaciones de tipo casero que se hacen sin el conocimiento de sus puntos básicos.

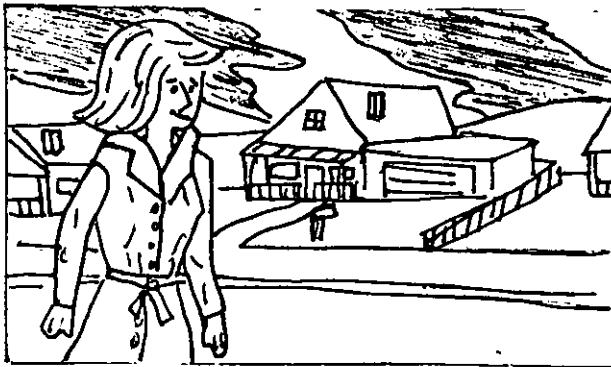
Actualmente la tecnología le ha proporcionado a las videocámaras la función de grabar con un mínimo de luz, como es la emitida por la vela, y al mismo tiempo el realizar el equilibrio del color a través del balance de blancos en forma automática o manual, esto de acuerdo al tipo de videocámara.

Sin embargo, lo anterior no es suficiente para obtener unas videograbaciones cuya iluminación tanto en interiores y como en exteriores sea aceptable. En consecuencia es necesario conocer los elementos principales de iluminación que nos permitan realizar grabaciones con luz artificial y natural.

A continuación trataremos la iluminación en exteriores, señalando varias técnicas que podrán ayudarnos durante nuestras videograbaciones. Después seguiremos con los interiores, aprovechando en algunos casos la iluminación disponible y en otros, usaremos la luz proveniente de lámparas.

2.3.1 LA ILUMINACIÓN EN EXTERIORES E INTERIORES.

Hacer una videograbación en exterior durante un día nublado (fig.1) nos evitará las sombras muy marcadas en las personas u objetos creados por el sol, cuando éste se encuentra en un día despejado o en el cenit.



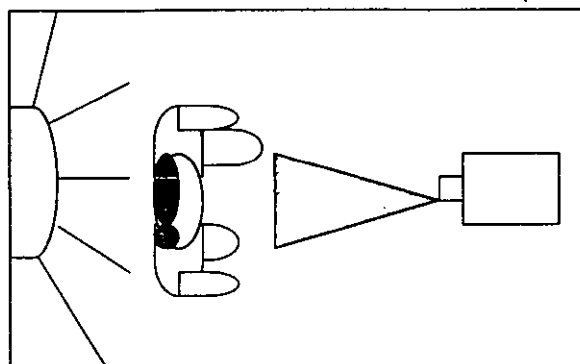
(fig. 1)

Cuando nuestro personaje tiene el sol de frente debemos evitar grabar en esta situación, ya que sus ojos estarán semicerrados o fruncidos (fig.2).

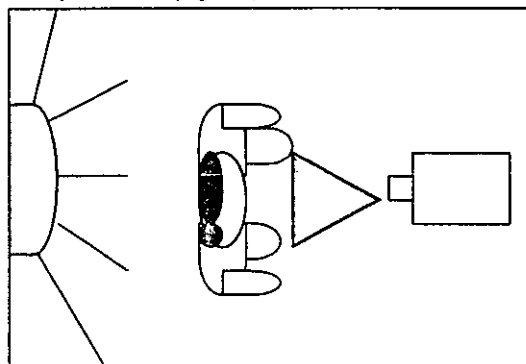


(fig.2)

En caso de grabar con el sol de frente, podemos utilizar el Back light para obtener una mejor iluminación del personaje en las zonas oscuras (fig.3); o en su lugar realizaremos las tomas lo más cercano posible a la persona (fig.3a).

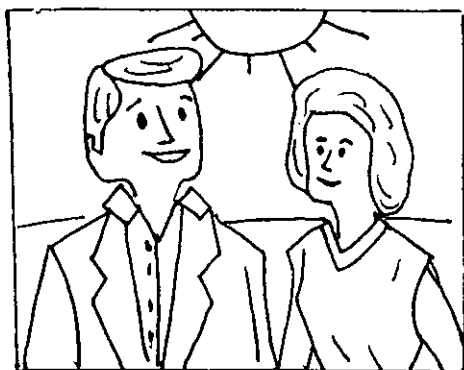


(fig.3)

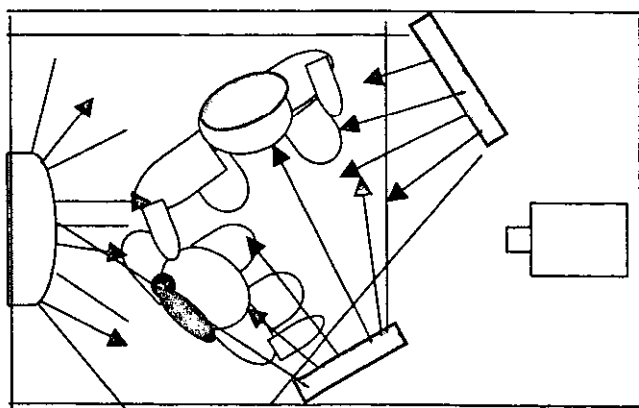


(fig.3a)

Otra forma sería el realizar tomas cerradas de los personajes, y si es posible tratar de iluminar sus caras con un material reflejante con base de cartón o una lámina de unicel recubierto con papel metálico o de aluminio. Si éste es dorado tendremos tonos cálidos, en cambio si es azul será una luz fría (fig.5) y (fig.5a).

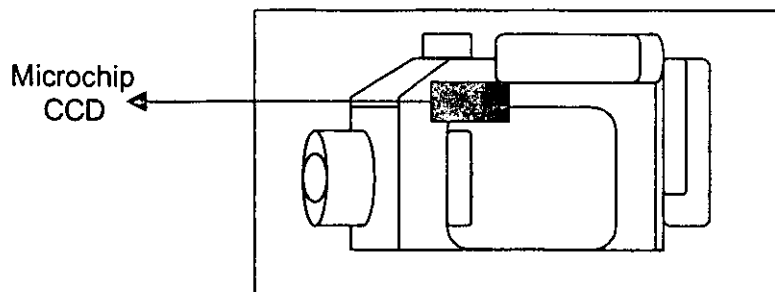


(fig.5)



(fig.5a)

Debemos cuidar que los rayos del sol o algún reflejo no incida en forma directa sobre el lente de la videocámara, ya que pueden estropear el sistema electrónico llamado Dispositivo de Acoplamiento de Cargas (CCD) que es sensible a la luz y al calor (fig.6).

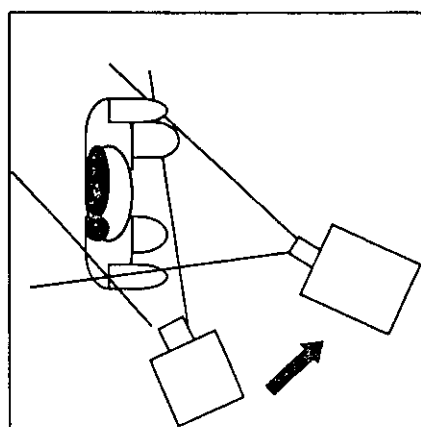


(fig.6)

Otro punto es el observar la orientación de las sombras, con el objeto de no proyectar nuestra sombra durante la grabación (fig.7 y 7a).

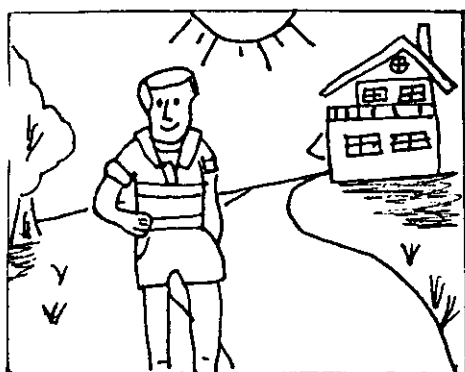


(fig.7)



(fig.7a)

Si por algún motivo interrumpimos la toma en una determinada hora del día (por ejemplo a las 11:00 a.m.), debemos reanudar la toma con la misma iluminación de esa hora, y así evitar que en una escena se observen dos tipos de iluminación, por ejemplo una de mediodía y otra de un atardecer (fig.8 y 8a).

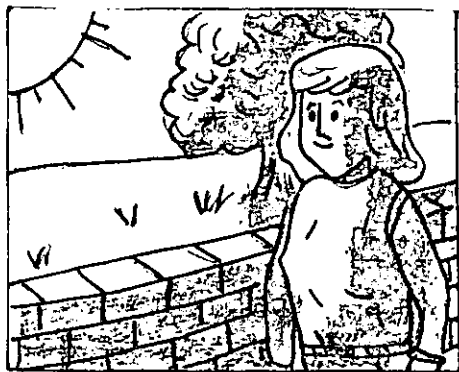


(fig.8)

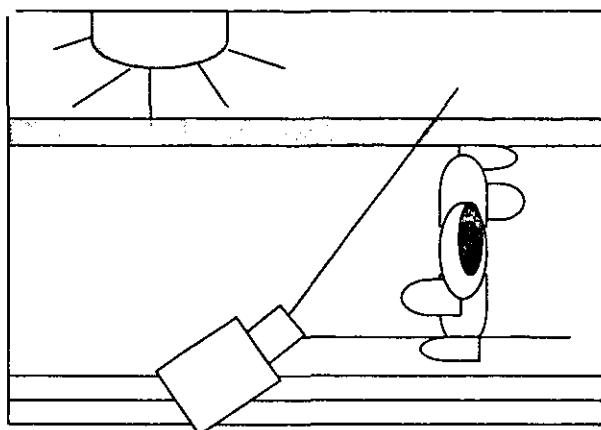


(fig.8a)

Para grabar con luz frontal y lograr una iluminación adecuada del personaje, ésta debe situarse por encima de su hombro. Creándose unas ligeras sombras en el rostro y una separación del fondo (fig.9 y 9a).

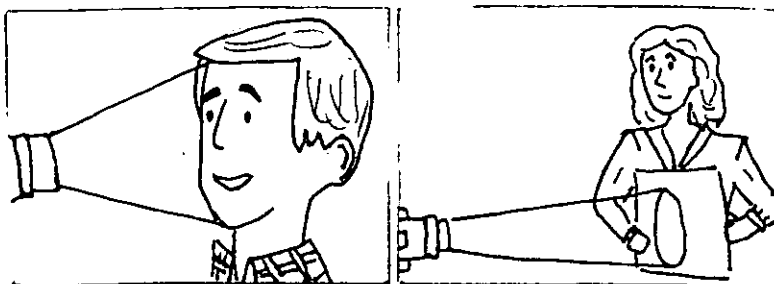


(fig.9)



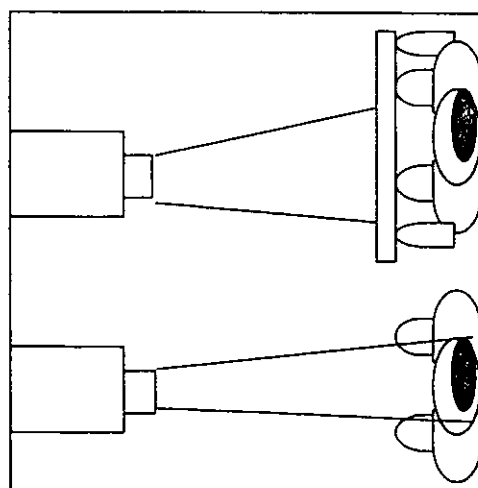
(fig.9a)

Siempre que grabemos en exteriores utilizaremos el balance de blancos para equilibrar la iluminación del personaje en relación al medio ambiente, algunas videocámaras activan el balance de blancos en forma automática y en otros es de tipo manual. Si el caso es éste último procederemos a realizar el balance colocando la videocámara cerca de la cara o de una superficie de color blanco, para que el CCD proceda a equilibrar la intensidad luminosa y funcione con esa luz. Es importante ajustar el balance de blancos cada vez que las condiciones lumínicas cambien (fig.10, 10a y 10b).



(fig.10)

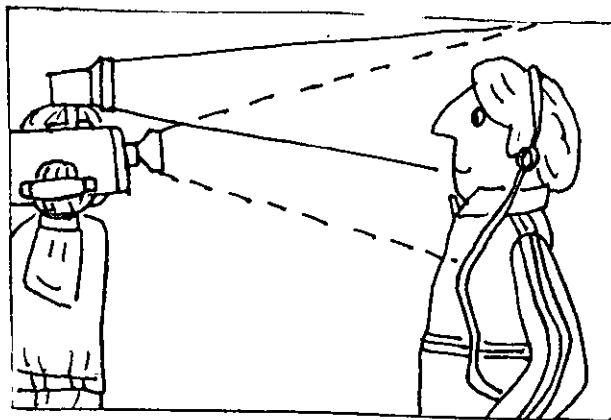
(fig.10a)



(fig.10b)

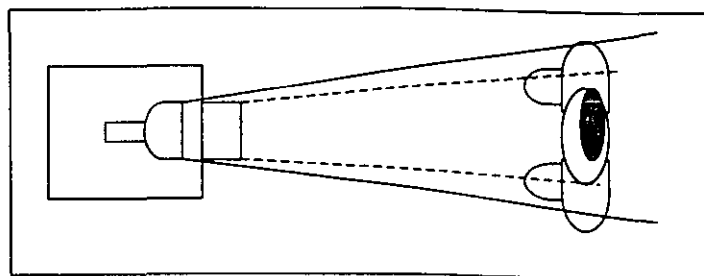
LA ILUMINACIÓN EN INTERIORES.

Cuando trabajemos con la luz de la videocámara debemos evitar dirigirla a los ojos del personaje para no producir un color rojo en las pupilas (fig1)



(fig.1)

Además este tipo de iluminación crean sombras detrás de la persona y crean una imagen plana y sin contornos (fig.2).



(fig.2)

En las siguientes indicaciones vamos a tener que emplear focos de color azul, llamados Photoflood y cuyas características de iluminación nos permitirán grabar con una luz aceptable. En primer lugar debemos preferir los focos con un cromado en la parte interior de la base, aunque es un poco más caro que el foco azul sencillo, lo cromado de esta bombilla evitará las portalámparas y a la vez tendremos una luz concentrada en una persona.

Si vamos a comprar un portalámparas ésta debe ser acorde al tipo de foco, por ejemplo un foco Photoflood de 500 watts necesita un portalámpara cuyo sistema eléctrico sea el correcto y evite el sobrecalentamiento del cableado, además de que sean lo suficientemente fuertes para que no se caigan. Debemos tener la precaución de no conectar en un mismo contacto dos lámparas a fin de no sobrecargar la toma de corriente y los fusibles de la casa; si utilizamos un multicontactos tenemos que asegurarnos de que el material eléctrico resista el amperaje de las lámparas.

Por otro lado, un foco Photoflood de 200 a 250 watts tiene una vida de dos horas si la mantenemos encendida, una de 500 watts dura aproximadamente seis horas. En caso de seguir funcionando debemos cambiar los foco por otros nuevos, ya que disminuye la calidad y cantidad de luz, además comienzan a tener un ennegrecimiento y en algunas ocasiones presentan deformaciones debido al exceso de calor concentrado en el interior del portalámparas.

Si utilizamos el foco Photoflood normal –sin cromación- vamos a tener una iluminación esparcida uniformemente dentro de una habitación, también nos puede ser útil como luz complementaria en los exteriores. Con el portalámparas concentraremos la luz en una dirección, logrando dirigir la máxima iluminación del foco hacia la persona.

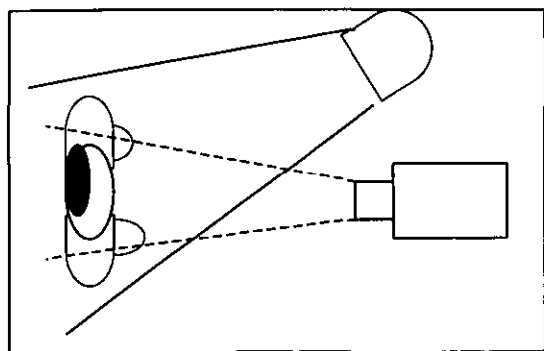
En cuanto a que tipo de foco iremos a usar –el normal o el cromado- es conveniente adquirir los dos, el foco Photoflood normal lo emplearemos para iluminar una habitación en forma general, además de aplicarlo ya sea como luz de fondo o complementaria.

En cambio el foco Photoflood cromado será usado en la posición de luz principal y de iluminación auxiliar; el voltaje de los dos tipos de focos deberán ser de 250 y 500 watts empleando el de mayor watts para los focos normales. Si no encontramos este tipo de foco, se utilizara el foco doméstico pero de 150 y 250 watts y lo colocaremos en el portalámparas, después se colocará un acetato de color azul marino al frente del portalámparas cuidando dejar un espacio libre entre ambos, para que no se concentre mucho el calor y ocasione que se queme el acetato. La iluminación que obtendremos será la misma a la del foco Photoflood.

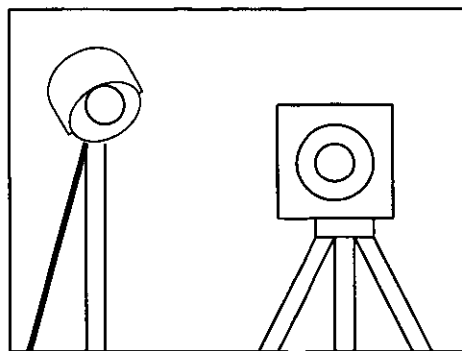
A continuación vamos a conocer las cuatro técnicas de iluminación en interiores que a continuación se presentan.

El objetivo de las técnicas de iluminación es el de “conseguir la más correcta visión del tema o del sujeto, destacando su volumen, forma, posición, distancia del fondo, etcétera, para una adecuada comprensión de la escena. Por ello existe un tipo de ‘iluminación estándar’, lineal, aplicable en todos los casos en que se necesite una iluminación de carácter general, no específica”⁴⁰.

Comenzamos con la luz principal, dicha fuente será la que iluminará la escena y su ubicación estará al lado derecho o izquierdo de la videocámara. Tendrá una altura mayor que ésta y una inclinación de 45° en relación al eje del objetivo (fig.3 y 3a).



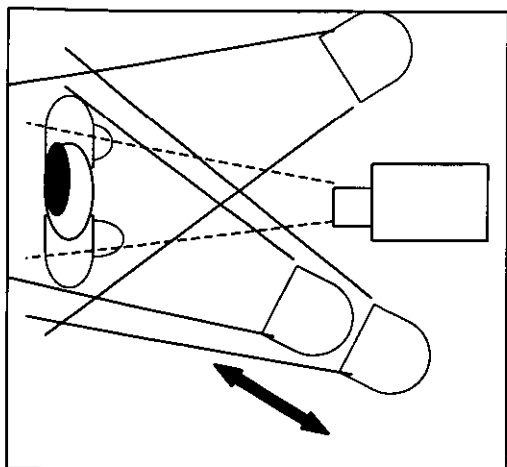
(fig.3)



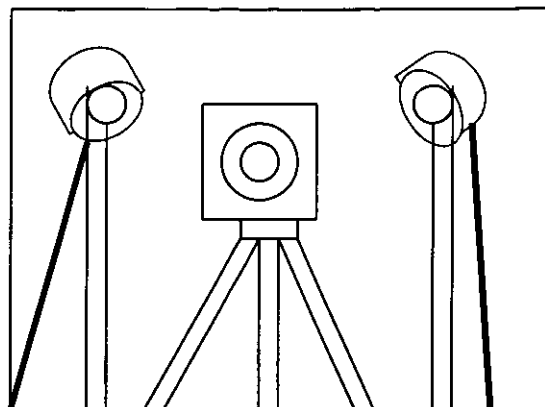
(fig.3a)

(40) Soler, Llorenç. La televisión, una metodología para su aprendizaje, p.50

La luz complementaria, auxiliar o de relleno nos servirá para acentuar o suavizar los contrastes y las sombras a través de alejar y acercar ésta luz, su colocación estará al lado contrario de la luz principal (fig.4 y 4a).

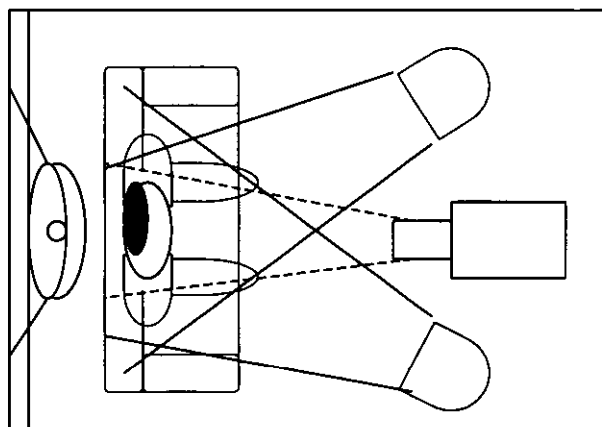


(fig.4)

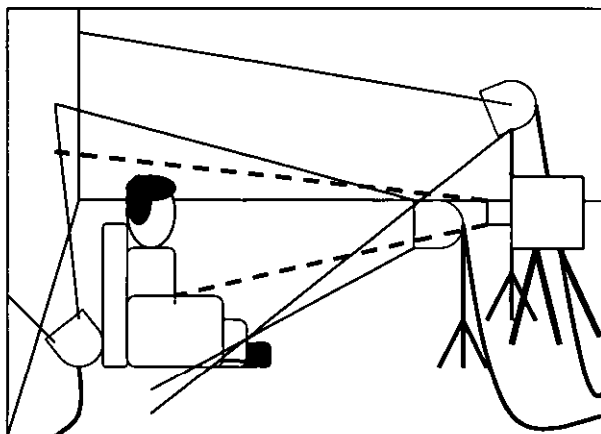


(fig.4a)

La luz de fondo nos ayudará a iluminar la pared y así evitar las sombras de los personajes, pero no debe tener una excesiva iluminación el muro y su colocación deberá situarse en la parte posterior de las personas, sin aparecer en el encuadre de la videocámara (fig.5 y 5a).

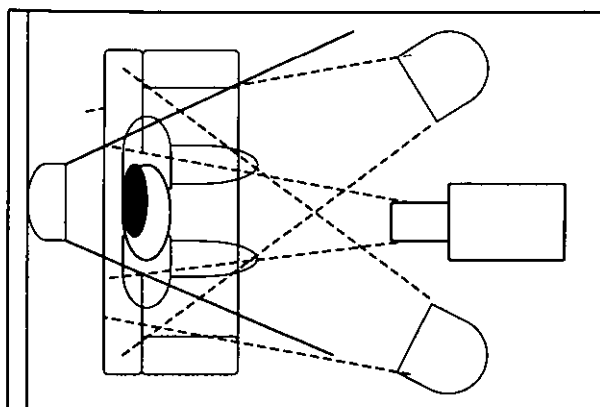


(fig.5)

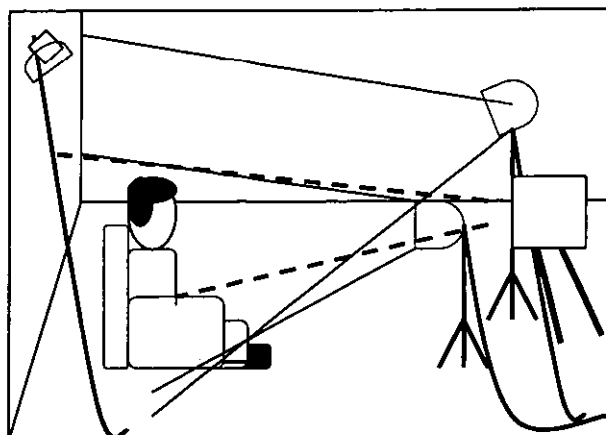


(fig.5a)

La luz de contraluz o de separación es aquella iluminación situada desde lo alto, atrás de los personajes y en dirección hacia la videocámara. Esto nos permitirá crear un brillo alrededor del cuerpo de las personas y profundizar su separación del fondo (fig.6 y 6a).

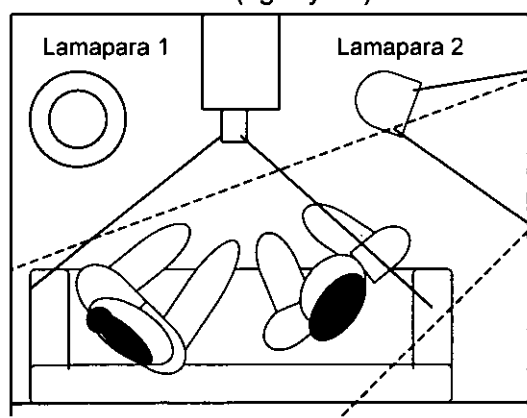


(fig.6)

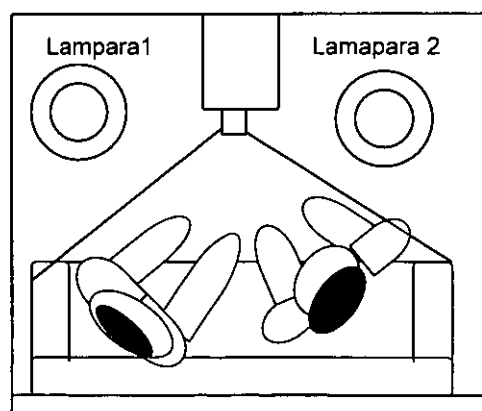


(fig.6a)

Una forma de iluminar toda una habitación es reflejando la luz de un foco o dos hacia el techo, o también uno al techo y otro a la pared más cercana a la acción. Esto nos permitirá eliminar las sombras de los personajes y a su vez les facilitara su movilidad dentro de la escena (fig.7 y 7a).

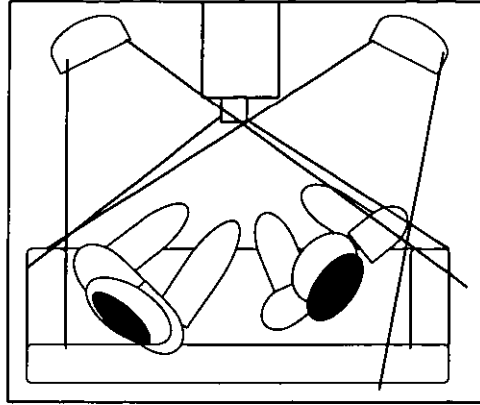


(fig. 7)



(fig.7a)

Cuando estemos en una habitación pequeña vamos a colocar las lámparas a unos 3 o 4 metros de los personajes, nunca demasiado cerca por que la iluminación sería demasiado fuerte y con grandes contrastes (fig.8).

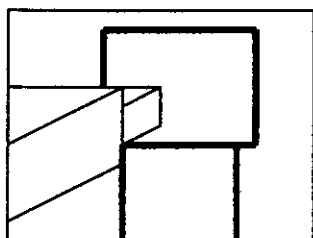


(fig.8)

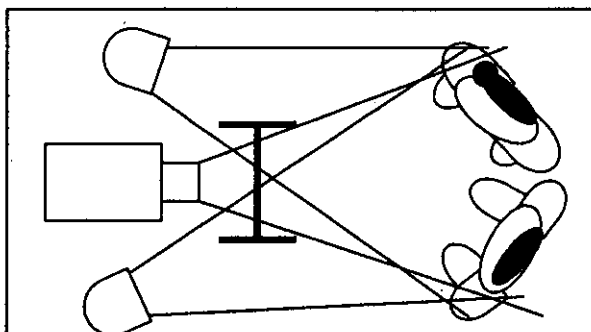
2.3.2 LOS EFECTOS BÁSICOS DE ILUMINACIÓN

A partir del conocimiento de las reglas básicas de iluminación y su ejercitación, estaríamos en la posibilidad de aplicar nuestra creatividad e imaginación al realizar varios efectos de luz.

Por ejemplo una iluminación romántica se logra a través de colocar una tela transparente (gasa o tul montada en un bastidor) frente a la lente de la videocámara, obteniendo una luz de gran contraste y difusa (fig.1, y 1a).



(fig.1)

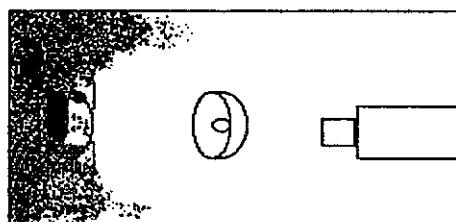


(fig1a)

Una iluminación dramática se consigue al proyectar la luz desde abajo hacia la cara, consiguiendo un oscurecimiento en varias partes de rostro, el efecto que lograremos será el de chimenea (fig.2 y 2a).



(fig.2)

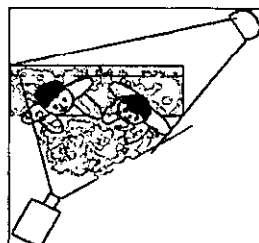


(fig.2a)

También es posible realizar una composición de luz y sombras utilizando un solo foco de 250 watts colocado en un reflector tipo spot y a espaldas de los personajes (fig.3)



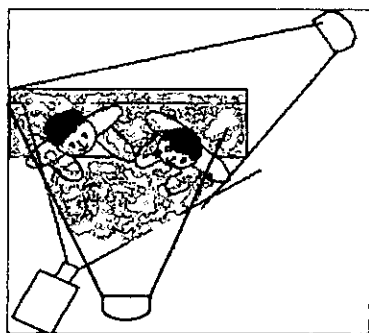
(fig.3)



(fig.3a)

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

Si queremos un poco de luz en los rostros o figuras del anterior efecto, sólo colocaremos otra lámpara en posición frontal y con un difusor (puede ser una tela de gasa sujeta por un bastidor o unas hojas de papel albanene) (fig.4)



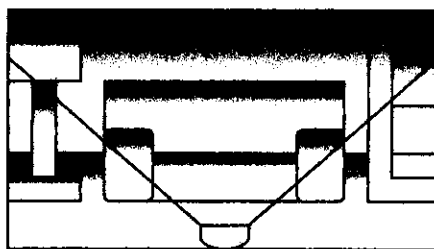
(fig.4)

Otros efectos serían el colocar un sólo foco en forma lateral y lograríamos un rostro de dureza y de un gran contraste (fig.5); si ponemos ese mismo foco cerca de los muebles y de abajo hacia arriba lograremos reflejar sus sombras en las paredes (fig.6).

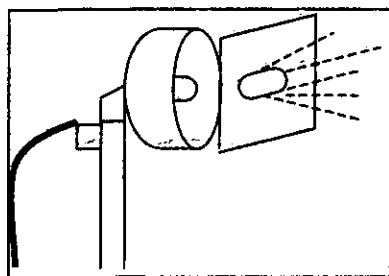
Además si queremos iluminar únicamente los ojos o una mínima parte de la cara se tapará la lámpara con un cartón, el cual tendrá un orificio que nos permita realizar el efecto (fig.7 y 7a).



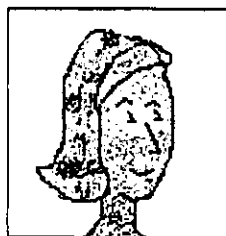
(fig.5)



(fig.6)



(fig.7)



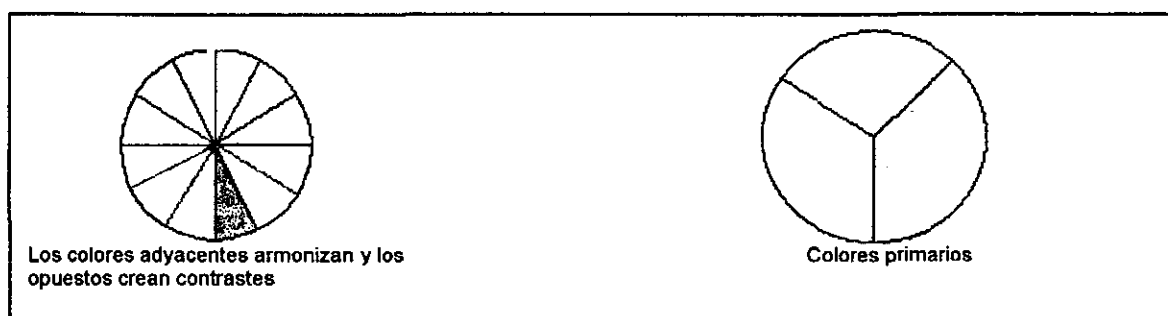
(fig.7a)

2.3.3 LOS COLORES

Los colores son un elemento activo dentro de la composición de la imagen, su significado varía tanto de una sociedad a otra como resultado de los diversos factores ideológicos, perceptivos y ambientales que intervienen.

Por ejemplo el color negro significa generalmente en occidente luto y muerte, en oriente y en forma específica de China representa la alegría; en el teatro griego el verde indicaba pesimismo, abatimiento y desesperación, mientras que en Japón lo usaba para señalar la maldad, corrupción y perversión.

Por otro lado, dentro del ámbito del cine, el color se filma a partir de armonizar los colores o contrastándolos y no con base a la realidad. Esto permite transmitir diversas significaciones visuales por medio de la tonalidad cromática (fig.1).



(fig.1)

Combinar los colores nos permitirá transmitir diversos significados, pero si utilizamos dentro de nuestra grabación un color y por alguna razón aumenta o disminuye el tono, el significado cambiaría; por ejemplo el color amarillo es generalmente un símbolo de pecado, perfidia, traición, etcétera, le alteramos la tonalidad a un amarillo ligeramente anaranjado y dará un significado de vitalidad, riqueza o abundancia.

Esta situación hace que el color sea el más variable dentro de la composición de la escena, además visualmente nunca se le ve como es en la realidad, ya que cambia de acuerdo a los grados de intensidad de la luz.

Desde el punto de vista de la percepción, el matiz de cada color produce diferentes sensaciones. Si tenemos un matiz con mayor luminosidad se obtendrá un significado de felicidad; de más saturación u oscuridad aumenta el calor y la potencia; en el mismo sentido los siguientes: mayor tono rojizo-más calor; mayor tono azulado-elegancia y de un mayor matiz de oscuridad o del tono azulado se percibirá calma.

En el cine el color es un elemento que sirve para acentuar los significados de la imagen (vestidos, muebles, paredes, iluminación, personajes, ambientes, etcétera). Los siguientes significados son generalmente conocidos, aunque puede variar el punto de vista de cada persona. Por ejemplo, podemos transmitir ideas de ternura, usando el color rosa; agonía con el violeta; esperanza con el verde; desolación, el verde pálido; violencia y fuego, el rojo; lejanía, fe y misticismo, el azul; negro-muerte; amarillo limón-antipatía; azul teñido de gris-días nublados, si es de negro, noche; blanco-frío, limpieza, pureza, paz e inocencia; rojo encendido-sangre y poder; verde hoja-frescura y tranquilidad; y amarillo oro-riqueza y alegría.

La diversidad de colores y significados contribuyen a producir distintos sentimientos y emociones. Para usarlos adecuadamente debemos apoyarnos en la tonalidad de los decorados (cortinas, vestuario, paredes, techos, mobiliario, etcétera) y en la luz seleccionada; por ejemplo "una luz cálida (amarillenta) transmite un sentimiento de espacio cerrado, acogedor, centripeto. Una luz fría (dominante azulado) remite a un espacio abierto, centrífugo, distante, silencioso... los propios colores en que se diseñan los decorados... determina un estado emocional en el espectador"⁴¹. Por lo tanto se requiere para crear una atmósfera determinada, plantear una correcta composición de todas las escenas de una grabación.

Debemos tener presente que en libros de artes visuales y de psicología, establecen un catálogo fijo para los símbolos cromáticos y el modo de utilizarlos. Sin embargo, en el cine, para su uso se establecen otros criterios, uno de los cuales lo señala Sergei M Eisenstein quien expresa "la inteligibilidad emocional y la función del color surgirán del orden natural en que se establezcan las imágenes de color de la obra, de acuerdo con el proceso de delinear el movimiento vivo de la obra principal"⁴²; esto quiere decir que el empleo de un color va a estar en función con la forma de estructurar la imagen. Dicho color "debe ser el color justo, adecuado a la atmósfera, al ambiente, a los sentimientos, a las situaciones"⁴³ de una escena o de toda una secuencia.

Por lo tanto usaremos al color como un medio expresivo que une a las distintas secuencias y "al mismo tiempo caracterizar y subrayar el contenido de las mismas"⁴⁴, evitaremos recurrir a colores inadecuados al tema; insertar un color que rompa con la armonía visual y por último procuraremos seguir las reglas de continuidad anteriormente señalados.

(41) *Ibíd.*, p.73

(42) Eisenstein, Sergio M. El sentido del cine, p.111

(43) Menotti, Mose, El arte y la técnica de filmar, p.161

(44) *Ídem.*

CAPÍTULO 3

LAS BASES DE UN GUIÓN CINEMATOGRAFICO

Uno de los principales elementos del proceso de comunicación es el mensaje, cuando escribimos una carta el mensaje es lo escrito; al platicar es el discurso; si nos comunicamos a través de la mímica el mensaje será de acuerdo con los movimientos de brazos, piernas y expresiones del rostro.

Si hacemos videograbaciones el mensaje serán las imágenes y sonidos presentados, pero si queremos comunicarnos con la imagen ésta deberá tener un mensaje claro, comprensible y de acuerdo al receptor. Nosotros como emisores y a la vez receptores de nuestros trabajos no se presenta ningún problema de entendimiento, sin embargo, si lo observa otra persona tal vez no entienda lo que queremos decir. Esto se debe principalmente a la falta de cuidado en el mensaje, el cual carece de un nivel adecuado al intelecto del receptor.

Esta falta de capacidad para expresar nuestros pensamientos, emociones, deseos e ideas a través de la imagen electrónica se debe a la ausencia de un conocimiento preciso sobre la estructuración del mensaje.

Por lo tanto, conocer las bases del guión como están presentados en éste capítulo, nos permitirá diseñar nuestro mensaje desde otro punto de vista. Además, será muy diferente en imagen en comparación al de otras videograbaciones que no contemplan estos conocimientos.

3.1 Bases del Guión

Es importante definir la clase de guión que vamos a realizar, pues no es lo mismo el de radionovela al de telenovela, por lo tanto los contenidos, códigos y tratamiento deberán estar de acuerdo al tipo de receptor seleccionado, así nuestro mensaje será comprendido adecuadamente.

Asimismo, es necesario conocer cómo desarrollamos una historia de acuerdo a las bases del guión, los cuales conoceremos en los siguientes apartados del presente capítulo, así como su lugar dentro de un guión técnico.

Este tipo de guión técnico contiene todas las indicaciones de acciones, situaciones, diálogo, sonido, número de toma, duración, iluminación y los diálogos; un ejemplo de guión técnico lo veremos en el capítulo 3.2 así como las tres partes en que se estructura una grabación. A continuación presentaremos los primeros elementos que nos servirán para escribir y desarrollar una historia en formato de guión.

3.1.1 Idea central, sinopsis y tratamiento.

La funcionalidad de todos los elementos que forman las bases del guión va a depender de la idea, siendo ésta la causa para producir una grabación y la directriz a seguir en cada una de las fases del escrito.

Una idea puede surgir de infinidad de temas o sucesos vividos por nosotros, sin embargo, la idea que pretendamos realizar deberá nacer con características audiovisuales. Si no es así será difícil que emprendamos una comunicación con éste medio.

Nosotros debemos comunicar de la mejor manera posible la idea, para eso vamos ayudarnos de los elementos que conforman el lenguaje, la técnica y la iluminación cinematográfica. Ejemplo de ideas a desarrollar son “la ambición cruel conduce a su propia destrucción”; “un gran amor supera aún a la muerte”; “la autoridad moral de los padres provoca el individualismo en los hijos” o “el bien siempre prevalece sobre el mal”.

La sinopsis es el siguiente paso a desarrollar y consiste en hacer una historia breve, en donde la idea pasa a ser una narración completa con un principio, desarrollo y desenlace. En su contenido se plantean en forma específica los personajes, escenarios, acción, trama y de manera sintetizada las secuencias esenciales; esto nos llevará no más de dos a cuatro hojas de exposición.

Un ejemplo de sinopsis es el siguiente fragmento, se observa que el contenido es breve y conciso: “Primera etapa –Línea esquemática de base o sinopsis.

Los pasajeros hablan entre sí en el pasillo, sin hacer caso al chico, que permanece silencioso y sujeto firmemente por el hombre delgado. Repentinamente las luces del tren se apagan. El chico aprovecha para huir, atropella a algunos pasajeros, salta por la ventanilla y escapa por el túnel, despertando la alarma en los demás. Algunos de los pasajeros han saltado al túnel para perseguir al chico, que ha desaparecido”⁴⁵

El tratamiento es el otro paso a desarrollar y en él vamos a fijar cronológicamente el orden de las secuencias, enumerando y describiendo en forma más amplia su contenido; además de profundizar en los hechos; la psicología y caracteres de los personajes; objetos (un lápiz, un auto, la lluvia, una hoja de árbol, unos anteojos, un cigarro, una pistola, etcétera); el aspecto de los personajes (pícaro, tímido, valiente, elegante, intelectual, prepotente, educado, juvenil, etcétera); vestuario; gestos, comportamiento y sonido.

Con el tratamiento vamos a visualizar la narración de la sinopsis, esto nos permitirá construir una historia en imágenes y para ejemplificarlo utilizaremos el anterior fragmento, aquí señalamos el tipo de secuencia y el número de escena :

“Segunda etapa – Desarrollo por secuencias y decorados.

- Interior del vagón del tren subterráneo. (secuencia)

16. (escena) La pareja de estudiantes, el viejo y la señora mayor, conversan entre sí. Los primeros se refieren a conceptos socioeconómicos, el segundo piensa en voz alta sus problemas y sus recuerdos, la tercera se condele mirando al chico. Es una conversación un poco bizantina y surreal, en la que cada uno sigue su propia lógica interna.

El chico permanece sentado, firmemente sujeto de un brazo por el señor delgado, que masajea su propio brazo porque se le está durmiendo. Mira al chico con el ceño fruncido. Este, cabizbajo, está inmóvil y silencioso.

17. (escena) Repentinamente, las luces se apagan. Sólo queda encendida una lamparilla de emergencia. Se produce un momento de confusión. Hay preguntas e inquietud. El chico aprovecha la sorpresa, se desprende del brazo del señor delgado, y corre por el pasillo tropezándose con algunos pasajeros, entre ellos la señora mayor. Algunos gritan sorprendidos. El chico trepa a una ventanilla y se arroja al túnel. La señora recoge su cartera caída y la revisa nerviosamente en la penumbra. Grita. Se crea un clima de histeria. Algunos abren con esfuerzo una portezuela y saltan.

- Túnel donde está detenido el tren.

18. (escena) Tres pasajeros, entre ellos el estudiante, han bajado al túnel y se lanzan en persecución del chico. El estudiante sigue a los otros dos, un poco indeciso”⁴⁶.

(45) Feldman, Simón. El director de cine, p.30-31

(46) Idem

Como hemos observado durante la narración hay una descripción de hechos, personajes, situaciones, gestos, etcétera, con un orden que nos permite narrar los sucesos causantes de otros eventos, en donde se omiten detalles pero no los de vital importancia. En resumen, a partir del tratamiento "se empieza a visualizar la narración. Es decir, se buscan los elementos necesarios: personajes, objetos y situaciones que contribuyen a connotar y denotar el significado y la expresividad de la imagen visual, sonora y/o audiovisual"⁴⁷.

3.1.2 Estructura de los personajes.

El primer paso dentro de la construcción del personaje es la creación de la biografía del mismo y sus relaciones tanto personales como sociales. Comenzaremos por definir el personaje principal a partir de su nacimiento hasta el presente, por lo cual se plantean una serie de preguntas que nos permitirán desarrollar esta parte.

- ¿Es masculino o femenino y cómo se llama?
- ¿Qué edad tiene en el presente?
- ¿Dónde nació?
- ¿En que país?
- ¿Es hijo único o tiene hermanos?
- ¿Cómo fue su niñez?
- ¿Cómo eran sus relaciones con sus padres?
- ¿Qué clase de niño era?
- ¿Cómo era su juventud?
- ¿Está casado? y si lo es ¿desde cuando y con quién?
- ¿Es soltero, divorciado o viudo?
- ¿Tiene novia(o)?
- ¿Desde hace cuánto tiempo y cómo se conocieron?

Se pueden plantear más preguntas sobre su vida y así conocer con profundidad sus orígenes, pero esto va a ser de acuerdo a la historia que propongamos. Ahora continuaremos a describir al personaje con base a tres preguntas:

- ¿Qué obstáculos afronta el personaje para alcanzar sus metas?
Son físicos, psicológicos, naturales o externos.
- ¿Qué tipo de relación existe entre él y los otros personajes (padres, hijos, hermanos, esposa, novia, amigo, enemigo, etcétera)?
Son de rivales, amistosos o apáticos.
- Y ¿Cómo se comporta nuestro personaje ante diferentes situaciones?
Con miedo, valentía, indeciso, osado, prudente, etcétera.

(47) Adame Goddard, Lourdes. Guionismo, p. 54

Otras preguntas que complementan a las anteriores y que nos permiten transformar generalmente a los personajes en seres reales, las preguntas de cada aspecto varía de acuerdo nuestras historias que queramos desarrollar, por lo tanto las que señalamos a continuación pueden anexarse más:

El aspecto profesional.

- ¿Qué profesión tiene?
- ¿En dónde trabaja?
- ¿Gana lo suficiente?
- ¿Tiene amigos?
- ¿Cómo es su relación con ellos?
- ¿Cómo es su jefe?
- ¿Confía en él?
- ¿Tiene algún pasatiempo con sus amigos?
- ¿Tiene enemigos?
- ¿Desde cuando ejerce su profesión u oficio?

El aspecto personal.

- ¿Cuál es su estado civil?
- ¿Es sociable?
- ¿Cuántos amigos tiene?
- ¿Son de la infancia o de la adolescencia?
- ¿Cómo es su vida si es casado?
- ¿Su matrimonio es sólido?
- ¿Es fiel a su esposa(o) o le es infiel?
- ¿Con quién es infiel?
- ¿Piensa divorciarse y casarse con ella o él?
- ¿Cómo es su vida si es soltero(a); divorciado(a) o viudo(a)?
- ¿Con quién vive?
- ¿Desde cuándo?

El aspecto íntimo.

- ¿Cuál es su pasatiempo?
- ¿Vive sólo?
- ¿Qué hace?
- ¿Realiza algún deporte?
- ¿Qué tipo de comida es su preferencia?
- ¿Tiene alguna mascota?
- ¿Desde cuándo?
- ¿Es introvertido o extrovertido?
- ¿Cuál es su música preferida?
- Y ¿Cuál le desagrada o es indiferente?
- ¿Qué tipo de programas ve en la televisión?
- ¿Es coleccionista?
- ¿De qué objetos?

El aspecto físico.

- ¿Padece alguna enfermedad psicológica o física?
- ¿Cuál es?
- ¿Está en tratamiento?
- ¿Desde cuándo lo padece?
- ¿Cuáles fueron sus causas?
- ¿Es un niño, joven, adulto o anciano?
- ¿Su cuerpo es delgado o grueso?
- ¿Es una persona alta o baja?
- ¿Tiene un defecto físico?
- ¿Cuál es?
- ¿Utiliza una silla de ruedas, bastón, muletas o algún instrumento ortopédico?
- ¿Es de nacimiento o fue por accidente?

El siguiente paso es describir la manera de ser, la particularidad o rasgo distintivo del personaje, en pocas palabras el carácter. Si el personaje principal y los secundarios tienen distintos modos de ver la vida, estaremos en la posibilidad de crear situaciones dramáticas con base a la forma de actuar o de sentir por parte de cada uno de ellos. Por ejemplo, el tipo de carácter puede ser: enérgico, temperamental, blando, dominante, liberal, conservador, espiritual, racista, etcétera.

Un aspecto importante del personaje es la motivación, conocerla con claridad nos permitirá crear los impedimentos u obstáculos que se antepondrán de tal modo que provocarán el surgimiento del conflicto.

Las motivaciones de un personaje pueden nacer de querer ganar una pelea, llegar a la final de béisbol, el lograr tener una tienda propia, conseguir adelgazar, anhelar ganar una carrera automovilística, ahorrar dinero para conocer el mar, desear volver a caminar, tenga un antagonista (un contrincante) y una infinidad de motivos que nosotros podemos crearle al personaje principal y de igual forma a los secundarios.

Otro aspecto a definir es la aptitud del personaje, esto nos dará a conocer que disposición tiene ante una actividad, si es de superioridad, inferioridad, positiva, negativa, optimista, pesimista, indiferencia, aprecio, etcétera. El siguiente aspecto es delimitar su personalidad, ésta puede ser extrovertida o introvertida, alegre o serio, comunicativo o retraído, y también alegre, inteligente, ruda, encantadora, atractiva, entre otras más.

Todos estos aspectos nos ayudarán a construir a los personajes, al poder utilizar uno o varios de acuerdo a las necesidades de nuestra historia. Su correcta selección ayudará a crear personajes creíbles y sólidos que generarán acciones dramáticas.

3.1.3 La acción, el tiempo y el ritmo.

“Una historia no se sostiene sólo por sus valores intelectuales o de actualidad, no por la fuerza de sus caracteres o contenido, ni por la descripción de las tipologías, sino, fundamentos, por la presencia de acción en la obra”⁴⁸, ésta sería la importancia de la acción en una narración siendo su función principal la de permitir que la idea central se desarrolle.

(48) Gutiérrez Espada, Luis. Narrativa filmica, p.102

La idea central y la acción siempre van enlazados, aunque en la segunda existan varias líneas de acción éstas confluirán en una sola la principal, misma que estará unida al personaje(s) central(es) y a la idea temática central.

Para plantear un tipo de acción deberá tener un motivo la razón de ser y un conflicto, el cual podría surgir por diversas causas que señalaremos:

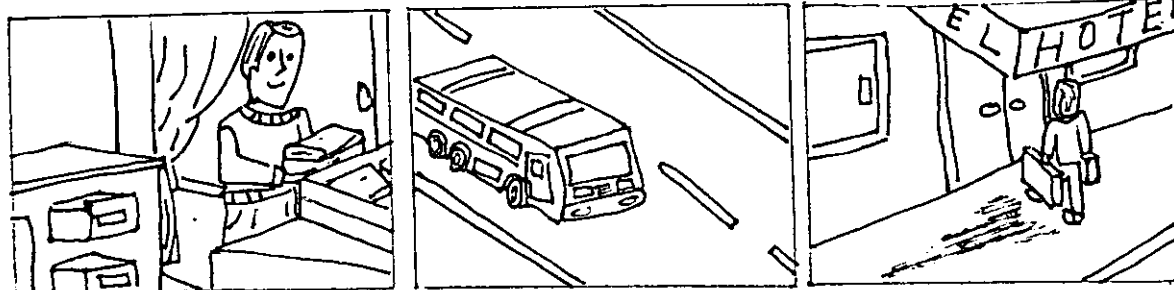
- El conflicto entre personajes puede ser:
 - a) La pugna en las ideas de los personajes.
 - b) El aspecto emotivo de un personaje.
 - c) La situación emotiva de varios personajes.
- Por causas físicas o naturales pueden ser:
 - a) Hombre contra hombre
 - b) Hombre contra sociedad
 - c) Hombre contra naturaleza

Después de seleccionar que clase de acción vamos a desarrollar, el siguiente paso es comenzar por una descripción de los acontecimientos, luego estableceremos las causas del conflicto e inmediatamente pasaremos a la lucha con obstáculos y complicaciones.

Es importante señalar que durante la manifestación de la acción, ésta debe conservar en equilibrio las características del conflicto, los motivos de la acción, la fuerza de la intención y el género cinematográfico en el que se está enmarcando la historia (los tipos de géneros cinematográficos se tratarán en el subtema 3.2.3);. Con el objeto de crear un conflicto fuerte y un clímax firme.

En el momento álgido de la acción vamos a presentar la solución, ésta no debe ser de ninguna forma previsible e inverosímil; por lo tanto, el final estará preparado a partir del inicio de la historia o de lo contrario no habrá tiempo de analizar el desenlace.

El tiempo que esta presente a lo largo de la historia casi nunca es igual al tiempo real, nosotros podemos manipular el tiempo de acuerdo a las características de cada secuencia utilizando los fundidos de cierre y apertura, la disolvencia, las cortinillas, el encadenado o con varias tomas, por ejemplo: la toma de una persona empacando, después otra de un autobús que transita sobre una carretera y finalizamos con una toma de la persona al entrar al hotel (fig. 1, 1a, y 1b).



(fig. 1)

(fig. 1a)

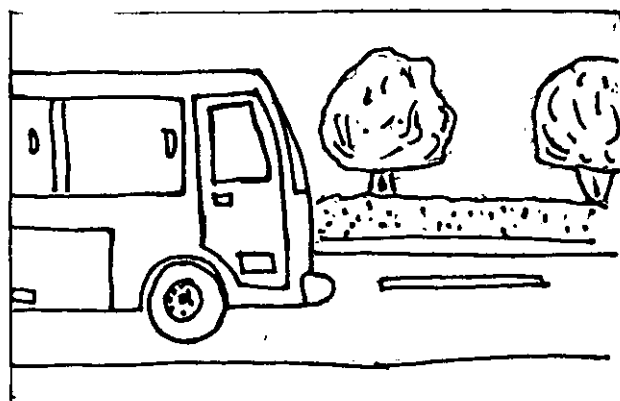
(fig. 1b)

Cuando usemos éstos medios deberán ser de lo más convincente y claro posible para que lo entienda el espectador. Por otro lado, el tiempo y el espacio van unidos, por ejemplo si nuestro personaje va a realizar un viaje y vamos a grabar en un solo sitio, será conveniente cuidar el espacio para que el público crea que el personaje efectuó el viaje y llegó a su destino.

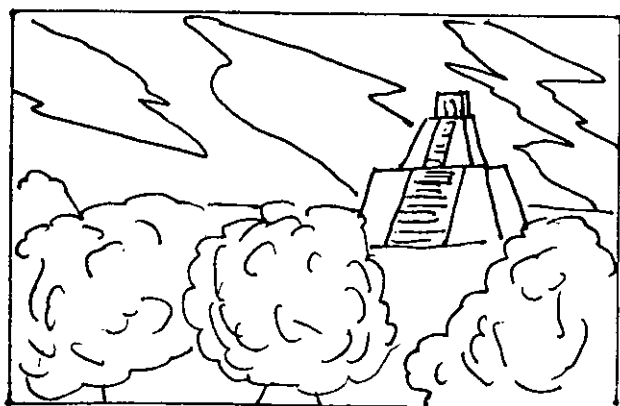
La primera toma es de un plano general del actor entrando a la terminal de autobuses, después una toma del vehículo en carretera, otra de una postal del sitio a donde va, y terminamos con un plano medio corto del actor saliendo por otra puerta de la terminal de autobuses (fig. 2, 2a, 2b y 2c)



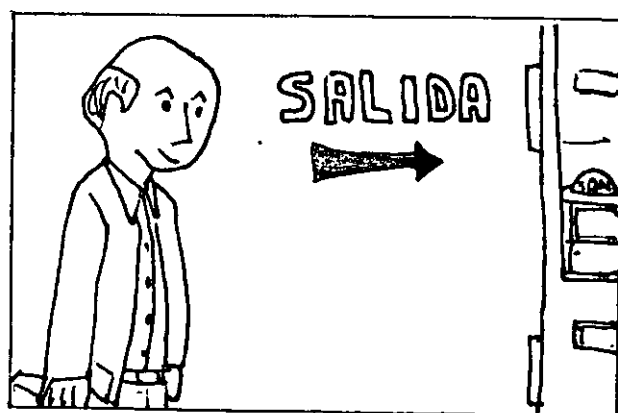
(fig. 2)



(fig. 2a)



(fig. 2b)



(fig. 2c)

Otras formas de manejar el tiempo y el espacio son los intercalados internos y externos, y el alargamiento y/o acatamiento de la acción. El interno consiste en reducir el tiempo real de una acción utilizando tres tomas, por ejemplo: un plano medio corto de una persona que coloca una llanta a su automóvil, la siguiente toma es un primer plano del rostro del personaje y terminamos con plano entero del mismo en el momento de poner la tapa a la llanta instalada en su sitio (fig.3, 3a, y 3b).



(fig. 3)

(fig. 3a)

(fig. 3b)

Un intercalado externo reside en usar una toma externa (también es llamado "pato" o toma neutra) como factor de tiempo entre dos tomas, utilizamos el anterior ejemplo y en lugar de realizar la segunda toma en forma interna será de tipo externa, en ella aparecerá su acompañante que observa el cambio de neumático (fig.4)



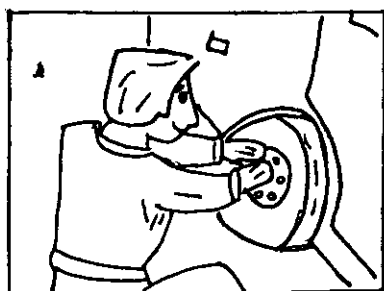
(fig. 4)

En el intercalado interno la videocámara encuadra un detalle que abarca toda la pantalla, esto permite que la videocámara no se aparte de la acción principal y ofrezca más credibilidad a la acción, además, debemos cuidar la continuidad en todos sus aspectos.

Un intercalado externo obliga a la videocámara a separarse del tema principal pero sin alejarse de la acción, las reglas de continuidad estarán presentes en éste intercalado. En el alargamiento de la acción vamos a manipular el tiempo real de un suceso que normalmente duraría unos segundos, el cual ahora tendrá una duración mayor.

Para realizar éste efecto se intercalarán varios planos al acontecimiento. Esta división permitirá conocer mejor todo lo que sucede en un hecho determinado. En el ejemplo propuesto anteriormente la escena la dividimos en un mínimo de tomas, con el objeto de reducir el tiempo, pero ahora vamos a extenderlo y así conocer todo lo que sucede.

La inclusión de tomas a la escena del ejemplo mencionado serán las siguientes: una toma del personaje apretando las tuercas, otra de su acompañante quien retira el neumático descompuesto, y una más con los dos personajes observando el trabajo realizado (fig.5, 5ª, 5b, 5c, 5d y 5e).



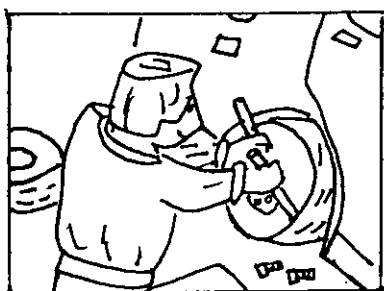
(fig.5)



(fig.5a)



(fig.5b)



(fig. 5c)



(fig. 5d)



(fig. 5e)

El ritmo es el "modo de presentar el desarrollo de la acción de acuerdo con una determinada situación narrativa"⁴⁹, por ejemplo si el tema de nuestra historia es amena, tranquila, calmada, el ritmo es lento; en cambio si es violenta, con suspenso y terror, el ritmo es dinámico.

(49) Menotti, Mose. El arte y la técnica de filmar, p.99

Nosotros creamos el ritmo a partir de la idea central, sin embargo, para plantear un ritmo, éste se determina por el movimiento de los personajes o de sus diálogos, y los movimientos visuales.

Un ejemplo del primer tipo de movimiento es el siguiente:

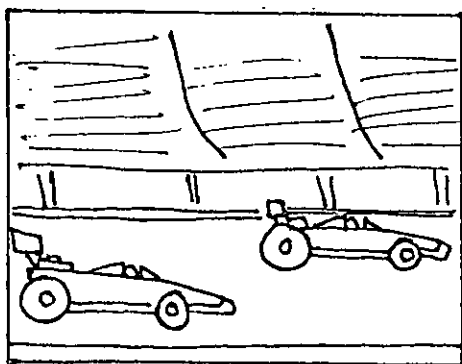
"Imaginemos una toma de un muchacho (Juan) sentado en una mesa, que mira fijamente a una joven (Elisa, quien no aparece en este Close up de Juan), estira su brazo hasta tomar el vaso, lo lleva lentamente hasta sus labios y, antes de beber, dice: -No estoy seguro-. Terminado el texto se bebe rápidamente todo el contenido y deja el vaso con fuerza en la mesa.

Una segunda toma presenta el Close up de Elisa, que lo mira sin decir nada, apoyadas sus manos bajo el mentón, quieta"⁵⁰.

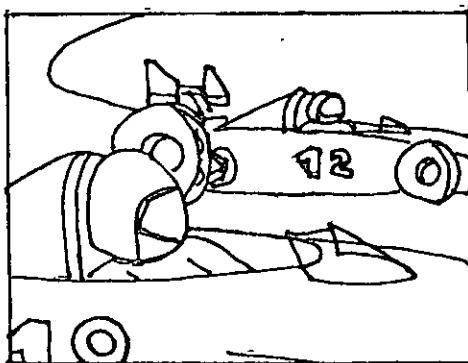
En este ejemplo la toma de Juan tiene un ritmo dramático producto del movimiento de su brazo, lo que dice y por sus gestos, esto último provoca un ritmo psicológico y visual, en cambio la toma de la muchacha carece de ritmo.

El movimiento visual consiste en la forma como presentamos a partir de un nivel creativo, la acción de cada escena. Por consiguiente, el ritmo a crear va a depender de los cambios de tomas, tipo de encuadre, movimientos de la videocámara, sonido e iluminación, que nosotros hemos establecido en el guión y visualizado antes de su elaboración.

Por ejemplo, si elaboramos una secuencia de carrera automovilística en donde hay varias tomas breves de los autos corriendo, después unos cambios de tomas de los automóviles en las curvas de la pista y luego unos encuadres cercanos a los conductores, a estas tomas se le agrega el sonido proveniente de los motores; el resultado será un ritmo acelerado y propio del ambiente (fig.6, 6a y 6b).



(fig. 6)



(fig. 6a)



(fig. 6b)

(50) C. Sánchez, Rafael. Montaje cinematográfico, Arte de movimiento, p.115

En resumen el ritmo debe estar presente a lo largo de toda la historia y puede combinarse un ritmo lento con varios dinámicos; también se recomienda que el ritmo esté planteado desde el guión, aunque es posible y generalmente, se hace en la edición o en el montaje. Además, el ritmo será acorde a las leyes de la naturaleza fisiológica (funciones orgánicas), psicológicos (funciones mentales), perceptivo (funciones de los sentidos humanos) y temporales (funciones de tiempo) de cada plano, escena y secuencia.

Por lo tanto, el ritmo va a existir "cuando los contenidos de la imagen están unificados temáticamente en relación con la idea central"⁵¹, y como cada obra cinematográfica tiene un ritmo propio, éste va a ser un elemento variable desprovisto de reglas y fórmulas para todas las situaciones, por lo que nosotros vamos a decidir el tipo de ritmo(s) a desarrollar dentro de una historia.

3.1.4 El Diálogo

A pesar de que los diálogos de un guión no explican una historia, sino son las imágenes, el diálogo junto a la acción forma dos elementos indispensables del escrito, asimismo el diálogo es una manera de presentar "el conflicto".

Esto es posible gracias a los personajes, ya que su participación permite a los diálogos ser parte de la acción. Cuando redactemos los diálogos tendrán que observarse los siguientes puntos:

- Expliquen la temática o asunto sobre el cual se hace referencia, lo que contribuye al aumento del conflicto.
- Eviten la reiteración entre diálogos e imágenes si carece de justificación.
- Tener presente que el diálogo siempre va a ser complemento de la imagen.

Las funciones del diálogo serán aportar un elemento más a la imagen; complementar la acción; dar a conocer al personaje y caracterizarlo e intervenir en el desarrollo narrativo y temático.

Hay tres tipos de diálogo que señala Lourdes Adame Goddard en su libro "Guionismo", y son los siguientes:

- Diálogos de generalidades. Son expresiones que no tienen un peso en el desarrollo de la acción, pero le dan una realidad a la escena: saludos, despedidas, preguntas e indicaciones.
- Diálogos activos. Serán aquellos utilizados para: defender ideas, justificar la presencia de varios personajes, suspender diálogos, y transportar la acción de un sitio a otro complementando la imagen.
- Diálogos expresivos. Son las frases que tienen un contenido dramático; manifiestan pensamientos, juicios, e intenciones de los personajes.

(51) Gutiérrez Espada, Luis. Narrativa filmica, p.145

A continuación presentamos un fragmento de diálogo en donde observamos sus características. El mismo es tomado del libro "El director de cine" de Simón Feldman. Aquí observamos el nombre de la secuencia y el número de escenas.

"- Interior del vagón de un tren subterráneo. (secuencia)
(escena) 16. Los estudiantes, él de pie, apoyado en el canto de un asiento, ella sentada en el borde de otro, sé dirigen a la señora mayor y al viejo.

La mujer mayor se ha levantado para Observar mejor al chico.

A su vez, el viejo se ha sonado la nariz y sonríe.

La mujer mayor suspira, mirando al chico.

Este, inmóvil, cabizbajo y silencioso, está sentado junto al señor delgado, que lo tiene fuertemente agarrado de un brazo, mientras que se masajea con fastidio el brazo propio, mirando al chico con hostilidad.

(escena) 17. Se han apagado, repentinamente, las luces del vagón. Solo queda encendida la lamparilla de emergencia, que ilumina muy débilmente a los pasajeros.

Una silueta se aproxima.

El señor delgado se levanta bruscamente.

Confusamente, se advierte la silueta del chico que se desplaza rápidamente por el pasillo, tropezando con el estudiante, el guarda y la mujer a la que casi hace caer. El hombre delgado se precipita hacia delante pero debe esquivar a los demás pasajeros. Se advierte fugazmente que el chico trepa a una ventanilla y salta hacia fuera. La señora, que se ha reincorporado, revisa desesperadamente su enorme cartera.

Ella: sin una planificación rigurosa eso no es posible, señora...

El: Este no es un caso aislado...

Viejo: Jugaba a la pelota y casi lo agarra un carro...

Mujer: ¡Pobre criatura de Dios!

Varias voces simultáneamente: ¿Qué pasó? ¿No hay corriente? ¡Guarda! ¿Cómo se apagó? ¡Llamen al guarda!

Voz del guarda: No se asusten...es un corte de corriente...¡Un ratito, nada más!

Señor delgado: ¡Agárrenlo! ¡Agárrenlo! ¡Se me escapó!

Señor delgado: ¡Atájenlo!

Mientras el señor delgado forcejea con la portezuela, sin poder abrirla, la señora mayor mira a los demás.

Los demás se mueven inquietos.

Acuden otros pasajeros. La señora comienzan a gritar.

Grita cada vez más fuerte mientras agita la cartera. El guarda se acerca a ella. Ella se agita cada vez más históricamente y grita, sin hacer caso

Un pasajero se ha acercado al señor delgado y le ayuda a abrir la portezuela. Comienza a bajar. El estudiante se aproxima.

- Interior del túnel donde está detenido el tren subterráneo. (secuencia)

(escena) 18. Desde abajo se ve la portezuela entre abierta. El pasajero ha descendido y ayuda a bajar al señor delgado, y luego al estudiante, que se ha inclinado para ver. Miran hacia ambos lados. Un pasajero se asoma a una ventanilla.

Señala con el brazo en una dirección. Los hombres que han bajado, miran hacia allá. El otro sigue.

El pasajero del túnel y el señor delgado comienzan a correr. El Estudiante les sigue desganadamente⁵³.

Señora mayor: Me robó...me robo...

Voces: ¿Qué pasó? ¿Quién se escapó? ¿Qué robaron?

Señora mayor: ¡El monedero con los Dólares! ¡Ladrón!

¡Ladrón! ¡Me robó los dólares!
Guarda: Fíjese bien señora...Si casi no la tocó...

Señora mayor: ¡Sinvergüenza! ¡Porquería!
¡Agárrenlo!
Voces: ¡Saltó por la ventanilla! Sí, salto, yo lo vi...¡Por ésta, ésta de acá!

Estudiante: ¿Qué van a hacer?

Pasajero de la ventanilla: ¡Se fue para allá! ¡Yo lo vi pasar!

...Me parece que lo veo...
¡por allá!

(53) Feldman, Simón. El director de cine, p.32

Por último, si nosotros hemos desarrollado el aspecto profesional, personal, íntimo, físico, además del carácter, las motivaciones, las aptitudes, la personalidad, y la biografía de los personajes; la redacción de los diálogos será más rápida. Es importante practicar para tener un buen diálogo, asimismo no hay que olvidar que los diálogos definen las características de los personajes, contribuyen al avance de la historia, dan a conocer los conflictos, las emociones, la personalidad de los personajes y son complemento de la imagen, ya que ésta es la que narra todo el relato.

3.2 El guión técnico.

Independientemente del tipo de videograbación que pretendamos realizar es aconsejable hacer antes un guión, a fin de que sirva como guía durante la grabación. Un guión técnico por su configuración detallada, hace de ésta estructura, la más adecuada para conformar un plan de trabajo completo, como lo muestra Carlos González Alonso en su libro "El Guión" (fig. 1)

Ejemplo de guión técnico (aquí señalamos el número de secuencia y el de la toma)

Secuencia 18 (intento de asesinato). Casa de Laura (interior).							
Núm. de toma	Encuadre	Movimiento de cámara	Ángulo	Duración	Iluminación	Sonido	Diálogos
37	Full-shot	Paneo del cuarto, hasta llegar a la cama.	Normal	10 seg.	Artificial (penumbra)	Silencio. Sólo la respiración nerviosa del ladrón.	No hay diálogo.
38	Mismo	Sin movimiento, se mete al ladrón al encuadre, con un cuchillo en la mano.	Normal	8 seg.	Misma	Música electrónica en fade.	No hay diálogo.
39	Close-up cara del dominado	Laura abre los ojos aterrorizado desde la cama	Picada	3 seg.	Misma	Sube música y respiración con exclamaciones ahogadas	¡Ahh! (grito)
40	Full-shot cama y actores Forcejeando.	Zoom-back hasta cama y cuerpos	Normal	12 seg.	Misma	Mismo ruido de lucha. Baja la música.	¡No, no! exclamación

El guión técnico nos servirá como una guía, un punto de referencia constante, en este ejemplo de guión técnico, se presentan todas las indicaciones en forma detallada de lo que se ha de ver, oír y relatar, esto es, una historia narrada en imágenes.

Este relato puede ser una narración inventada, de un suceso, un evento social o un trabajo escolar el cual dividimos en tres partes, esto no permitirá tener una mejor visión de la forma en que debemos estructurar una videograbación.

Pero antes debemos primero conocer el final de un evento o de una historia que pretendamos escribir. ¿Por qué es necesario saber el final? la respuesta es sencilla, nosotros no construimos una casa sin antes haber realizado los planos, de igual forma si vamos a realizar un viaje de antemano sabemos cual es el sitio al que queremos ir.

Por lo tanto, no haremos una grabación sin antes saber cual va a ser en forma general el final. Además, hacernos preguntas sobre ésta parte permitirán plantearlo con más claridad. Por ejemplo, si el caso es una historia que vamos a escribir, las preguntas serían tal vez las siguientes:

- ¿Cómo concluye la historia?
- ¿Cuál es la solución?
- ¿Alcanza sus metas?
- ¿Cómo termina el personaje?
- ¿Muere en el intento?
- ¿Logra la felicidad?

De igual forma plantearemos preguntas si la grabación irá a ser de algún tema de nuestro interés, una vez vislumbrado el final, el siguiente paso es idear un buen comienzo cuyo contenido sea atractivo y emocionante a nuestro receptor.

Para lograrlo nos cuestionamos ¿dónde inicia? es en una ciudad o en un pueblo, tal vez en una casa, en la habitación, en el parque o en la calle, a lo mejor dentro de un camión, un microbús o en un vagón del metro; ¿Qué sucede en la primera escena? camina nuestro personaje principal sobre la banqueta, llega de un viaje, se levanta de la cama, está inválido y comienza a platicar su vida hasta ese momento; suena el teléfono o tocan la puerta y el personaje principal está en la cama con una mujer que no es su esposa de acuerdo a la foto de casamiento colocada sobre el buró; o yace en el suelo agonizando y cada latido de su corazón es un momento de su vida que él recuerda, mientras a lo lejos se escucha la sirena de una ambulancia acercándose, o con un casamiento, una fiesta, las notas musicales de un viejo disco se oyen en una habitación de un anciano, o en plena competencia de autos de carrera, una pelea callejera y se escuchan ruidos de golpes, cristales rotos, un balazo, y un silencio absoluto que envuelve a la escena del crimen, hay un sinnúmero de formas para iniciar la primera parte de nuestra historia, sus características las conoceremos más a fondo dentro de la estructura del paradigma, mientras tanto, hacernos preguntas sobre el principio-desarrollo-fin facilita el tratamiento de la información que hemos recabado sobre un tema, el cual nos permite desarrollar el contenido de nuestro guión técnico.

3.2.1 El paradigma del guión

Un paradigma es una estructura narrativa que se forma en tres partes: principio-desarrollo-conclusión, y todas las historias se estructuran así, por ejemplo: fábulas, cuentos, novelas, radionovelas, telenovelas, películas, etcétera.

Con este modelo se escriben todos los guiones de cine y lo utilizan debido a la naturaleza de la narración: principio-desarrollo-fin.

La primera parte consiste en plantear los hechos, dar a conocer quién va a ser el personaje principal, señalar la situación que rodea la historia y mostrar una premisa dramática. Su extensión va desde el inicio del guión hasta el término del primer acto. Esto lo concluimos con un punto argumental el cual es "un incidente, un suceso, que se 'clava' en la acción y la hace girar en otra dirección. El punto argumental impulsa el avance del relato"⁶⁰

(60) Sydfield. ¿Qué es el guión cinematográfico? p. 70

Aparte de conocer el final y el comienzo de nuestra historia -mucho antes de escribirlo- es necesario hacer lo mismo con el punto argumental, ya que éste elemento será el puente de enlace entre las tres partes.

Un guión de una película de largometraje tiene generalmente 120 páginas, equivalentes a unas dos horas en promedio (considerando un minuto por hoja), el número de páginas para cada parte del guión se distribuye de la siguiente forma, las primeras treinta hojas conforman el planteamiento o primer acto, después de la página 31 a la 90 se da el desarrollo de la historia y a partir de la 91 hasta la 120 abarcará el tercer acto o conclusión. El número de hojas varía de acuerdo a la duración de nuestra historia.

¿Cuál es el esquema o paradigma de un guión?

En la siguiente ilustración se ejemplifica la composición estructural de un guión (fig.1)

Primer Acto		Segundo Acto		Tercer Acto
Planteamiento pág. 1-30	Punto Argumental I Pág. 25-27	Desarrollo pág. 30-90	Punto Argumental II pág. 85-90	Conclusión pág. 90-120

De la página 1 a la 10 debemos atrapar la atención del receptor, ya sea con una secuencia de acción narrada en unas ocho páginas, y luego plantear la historia en las siguientes hojas; o tal vez esto primero, estableciendo de la página 1 a la 25 o 27 todos los elementos que conjuntan el planteamiento. En las restantes hojas vamos a desarrollar el punto argumental el cual va a dar otra dirección a la historia e impulsará el avance de la narración. El segundo acto comprende el desenvolvimiento de la historia y tiene una estructura dividida en tres partes (fig.2).

Comienzo	Segundo Acto Parte Intermedia	Final
	Desarrollo	Segundo Punto
	Pág. 30-90	Argumental

En esta parte se llevan a cabo los obstáculos y confrontaciones (conflicto) que afrontará el personaje principal, dicho conflicto se crea a partir de los motivos; aspiraciones; anhelos o necesidades definidas en la construcción del personaje, esto permite hacer una narración de acuerdo con la forma en que nuestro personaje logra pasar por todos los impedimentos que le hemos creado. La extensión del mismo parte de la página 31 a la 85, y en las últimas páginas situamos el otro punto argumental, el cual da un nuevo giro a la historia y abre la puerta de acceso al tercer acto.

La última parte es la conclusión del guión, y se estructura en tres partes (fig.3)

Comienzo	Tercer Acto Parte Intermedia	Final
	Conclusión Pág. 90-120	

Esta tercera parte comienza de la página 91 a la 120 y su contenido contempla el desenlace de toda la historia. Aquí cuidaremos que el fin mantenga la fuerza dramática tanto de los personajes como de la acción. En ésta parte no se dejará en el olvido ningún cabo suelto que ocasione desconcierto en nuestro receptor, ya sea por una escena, secuencia, diálogo, toma, encuadre, sonido, iluminación o un objeto que fue mal planeado en el guión o posiblemente en la realización.

Si nuestra historia no tiene un tiempo de un largometraje, sino de unos 15 a 30 minutos (cortometraje) o más de media hora y menos de una hora (mediometraje), se puede tener como referencia para determinar el número de páginas de cada parte. El número de páginas siempre será variable por el tipo de historia. Por ejemplo en un cortometraje serían aproximadamente 4 páginas del principio, 7 páginas el desarrollo y las últimas 4 la conclusión.

La estructura o paradigma del guión lo encontramos en cualquier película, si observamos con detenimiento sus partes se localizarán los puntos argumentales que hacen girar e impulsar la historia en otra dirección. Puede haber más puntos argumentales pero esto depende de las características de nuestra narración.

Enseguida presentamos los puntos argumentales de la película "Los Tres Días del Cóndor", señalados en el libro ¿Qué es el Guión Cinematográfico? de Sydfield. La historia inicia así "Robert Redford trabaja en la 'Sociedad Histórica-Literaria Americana', una célula de 'lectura de la CIA'. Los que trabajan allí se dedican a leer libros. Al comenzar la película, Redford llega al trabajo tarde y se ocupa en sus habituales rutinas oficinescas. Sale a buscar el almuerzo de sus compañeros y cuando regresa, todos están muertos, asesinados brutalmente.

¿Quién lo ha hecho? ¿Y por qué?

Redford no tiene tiempo de pensarlo. Él también debería estar muerto. Sólo se ha salvado porque 'había salido a almorzar'. Pasan algunos instantes antes de que se de cuenta de cuál es la situación. Cuando lo hace, sabe que alguien va a matarlo. No sabe quién será, ni por qué. Todo lo que sabe es que lo van a matar.

...El punto argumental al final del Acto I ocurre cuando él regresa de almorzar y descubre que todo el mundo ha muerto. La reacción de Redford con respecto a este incidente-suceso, es lo que hace girar la acción en otra dirección.

En el acto II el contexto dramático es la confrontación. Redford encuentra obstáculos por donde quiera. Su mejor amigo, que también trabaja para la CIA, ha sido encargado de encontrarse con él, pero lo matan y a Redford lo culpan de su muerte. Por imperativo dramático, secuestra a Faye Dunaway.

Redford está en el papel de víctima durante todo el Segundo Acto: los siguientes sesenta minutos (60 páginas) los pasa perseguido por el asesino a sueldo (Max Von Sydow). El protagonista reacciona constantemente frente a esta situación.

Cuando lo ataca el cartero asesino en el apartamento de Faye Dunaway, se ve obligado a hacer algo. Tiene que darle una vuelta a la situación, y de víctima se convierte en atacante, en agresor.

Redford le da una vuelta con la ayuda de Faye Dunaway. Ella se introduce en el cuartel general de la CIA, con el pretexto de buscar trabajo. Penetra 'accidentalmente' en la oficina de Cliff Robertson, el hombre encargado del 'asunto Cóndor', se fija en su aspecto (Redford nunca lo ha visto), se excusa y se marcha.

Redford y Dunaway secuestran a Cliff Robertson mientras almuerza en un restaurante. Redford lo interroga insistentemente, comunicándole al agente de la CIA la información, que finalmente lo conducirá al descubrimiento de lo que realmente ocurre: la asistencia de una CIA dentro de la CIA.

El punto argumental al final del acto II ocurre cuando Redford hace girar la dirección de la acción, convirtiéndose de víctima en victimario, de presa en cazador. Al secuestrar a Cliff Robertson, Redford hace que la 'acción gire en otra dirección'.

En el Acto III, Redford sigue la pista del hombre responsable del complot, Lionel Atwell. Redford se enfrenta a Atwell en la casa de este, descubre que ha organizado una CIA dentro de la CIA, y que es el responsable de la muerte de los otros. ¿Su motivación? Los campos petrolíferos. Aparece Max Von Sydow, mata de repente al alto oficial de la CIA y le perdona la vida a Redford. Al menos por el momento. El asesino está de regreso a su empleo como miembro de la 'compañía', es decir la CIA⁶¹.

Son claros los puntos argumentales en ésta película, cada uno le da a la historia un giro imprevisible y a la vez un nuevo ímpetu en la narración. Conocer y dominar estos elementos "son requerimientos esenciales a la hora de escribir un guión cinematográfico (en melodrama).

Los puntos argumentales al final de cada uno de los actos son como anclas de la acción dramática y contribuyen a unificarlo todo. Son como los postes de señales, las metas y los objetivos o puntos de destino de cada acto, como eslabones en la cadena de la acción dramática⁶².

Para encontrar los puntos argumentales en una película, el mejor ejercicio es aplicar el paradigma y fijarse cuáles son los dos puntos argumentales que dividen la historia en tres partes.

(61) Ibid., p.74-75

(62) Ibid., p.81

3.2.2 Las Reglas del Guión

Ahora vamos a saber como se redactan en un guión los diálogos y las indicaciones a la videocámara, en el siguiente ejemplo (fig.1) del libro *¿Qué es el Guión Cinematográfico?* de Sydfield se observa en la columna izquierda las reglas y en la columna de la derecha la aplicación de éstas. Posteriormente, la columna de la derecha la ubicaremos en un guión técnico (fig.2).

"Renglón 1 Corresponde al lugar específico o general. Nos encontramos afuera, en el EXTERIOR, en algún lugar del DESIERTO DE ARIZONA; y es de DIA.

Renglón 2 Espacio doble y entonces describa a las personas, los lugares o la acción, a un solo espacio, de margen a margen. Las descripciones de los personajes o lugares no deben abarcar más de unas pocas líneas.

Renglón 3 Doble espacio; la especificación general 'moviéndose' señala un cambio en el enfoque de la cámara. (No es una orden, sino una 'sugerencia' para la cámara.

Renglón 4 Doble espacio; hay un cambio del exterior del jeep al interior del mismo. Enfocamos al personaje, Joe Chaco.

Renglón 5 Los nuevos personajes siempre aparecen en mayúsculas.

Renglón 6 El personaje que habla siempre aparece en mayúscula y en el centro de la página.

Renglón 7 Las orientaciones escenográficas para los actores se escriben entre paréntesis, bajo el nombre del personaje que habla. Siempre a un espacio. No abuse de este recurso. Empléelo solamente cuando sea necesario.

Renglón 8 El diálogo se sitúa al centro de la página, de manera que lo que dice el personaje que está hablando forme un bloque en el medio de la página, rodeado por la descripción de margen a margen. Unas cuantas líneas del diálogo siempre van a un espacio.

Renglón 9 Las instrucciones escenográficas incluyen también lo que los personajes hacen dentro de la escena, sus reacciones, ya sean silenciosas o de otro tipo.

Renglón 10 Los efectos de sonido, los efectos musicales y los efectos físicos siempre aparecen escritos con mayúsculas

Renglón 11 Si decide indicar el final de una escena, puede escribir 'CORTE A: (cut to) o'DISOLVENCIA A:' (dissolve to); ...o 'FADE IN /OUT'⁶⁴.

(1) EXT-DESIERTO DE ARIZONA-DÍA

(2) Un sol quemante abrasa la tierra. Todo es monótono y árido. En la distancia se levanta una nube de polvo, mientras que un jeep avanza a través del paisaje.

(3) MOVIÉNDOSE

El jeep corre a través de los cactus y la escasa vegetación del desierto.

(4) INT-JEEP-DESTACANDO A JOE CHACO

(5) JOE conduce el automóvil alocadamente. A su lado está sentada JILL, una atractiva muchacha de unos veinte años de edad.

(6) JILL

(7) (gritando)

(8) ¿A qué distancia está?

JOE

Unas horas. ¿Estás bien?

(9) Ella sonríe con expresión de cansancio.

JILL

Llegaré

(10) De repente, el motor CHISPORROTEA.

Ambos se miran, preocupados.

(11) CORTE A.⁶³

(64) Ibid., p.107-108

3.2.3 Los Géneros Cinematográficos.

En este apartado solo mencionaremos en forma general las características de los géneros cinematográficos, ya que un desarrollo amplio no es parte de los objetivos de este manual. Un estudio más específico sobre cada subgénero se encuentran en libros de cine, aquí solo se señalan por que son parte del desarrollo de un guión.

Es por demás conocido que no hay una clasificación exacta de los géneros cinematográficos, sin embargo los podemos reunir en dos grupos: documental y ficción. El primero parte de sucesos reales, el cual generalmente inician con una investigación que puede tratar sobre problemas ecológicos, sociales, antropológicos, culturales, históricos, étnicos, etc. El género documental se define como una "obra cinematográfica, generalmente de corta duración, en la que se tratan situaciones sociales, económicas, políticas, industriales, científicas, etc., y que se realiza por lo general sin la participación de actores"⁶⁵.

En cambio el género de ficción nace de una realidad creada e irreal, el cual conjunta una diversidad de subgéneros con características más específicas, por ejemplo la comedia, contempla en su contenido situaciones de comicidad y de finales alegres. El melodrama mezcla situaciones de calidez humana con conflictos psicológicos, violentos llegando tanto a desenlaces afortunados como dramáticos.

El drama tiene sus orígenes en un hecho real, el cual sirve de inspiración para realizar una película, el cual generalmente contempla escenas sentimentales, problemas psicológicos, violencia y finales trágicos. Otro es el fantástico o de ciencia ficción, que involucra sucesos pasados, presentes y futuros con relatos ficticios; el histórico, épico o contemporáneo se sustenta en hechos reales; uno más es el policiaco, éste se apoya en la crónica de casos sobresalientes de la nota roja; el suspenso y el terror son muy parecidos porque sus historias producen una fuerte carga emocional en el espectador, sin embargo el terror se diferencia del suspenso por la siguiente causa: utiliza básicamente seres fantásticos provenientes del espacio exterior, de las profundidades de la tierra, personajes mitológicos, monstruos irreales y fuerzas demoníacas o sobrenaturales.

En cambio el suspenso tiene una narración más elaborada, con mejor fuerza y contenido en las historias, ejemplo de este género son las películas de Alfred Hitchcock quien es considerado el maestro del suspenso o thriller. Añadimos el western y su derivación el "spaguetti western" cuyo mayor exponente fue el director Sergio Leone, en México fueron la rancheras; otro más es el musical en donde el canto y el baile son parte de la historia, aquí el máximo representante fueron los bailarines Fred Astaire y Gene Kelly.

Un subgénero muy recurrente de la industria cinematográfica de Hollywood son los desastres causados por terremotos, maremotos, incendios, plaga, volcanes, tornados, ciclones, huracanes, asteroides, accidentes aéreos, terrestres o marítimos, entre otros más. El de gánsters es igualmente solicitado por esta industria, películas representativas son Caracortada (1932), Bonnie y Clyde (1969), El Enemigo Público (1931), y el Padrino (1971), en México, un ejemplo fue la realizada por el director Fernando de Fuentes con la película "La banda del automóvil gris" (1919).

Generalmente las películas utilizan varios subgéneros, las de terror pueden tener elementos de comedia, un film de ciencia ficción puede conjuntar suspenso y terror o tal vez un drama, una película policiaca contendría acción, drama, desastres y algo de comedia, y así sucesivamente se observan en las distintas películas realizadas por la industria cinematográfica mundial.

(65) Cardero, Ana María. Diccionario de Términos Cinematográficos. p.59

CAPÍTULO 4

LA PRODUCCIÓN VIDEOGRÁFICA

4.1 La preproducción

Antes de iniciar la preproducción se debe tener el guión técnico del tema a realizar, ya que a partir del mismo se destinarán los recursos necesarios para toda la grabación.

El primer paso es elaborar -de acuerdo al guión técnico- un plan de trabajo, con la información necesaria de todas las actividades que se llevarán a cabo. Los siguientes puntos son para una grabación independiente y deberán tenerse en cuenta durante esta fase:

-Presupuesto

El presupuesto deberá cubrir las necesidades del proyecto, en el siguiente listado se contempla para una videograbación independiente y no de una grabación profesional o industrial (empresas televisoras) ya que se utilizan otros equipos de grabación.

- a) Videocámara en buenas condiciones y las cabezas de grabación limpias
- b) Videocassettera con las cabezas de grabación limpias
- c) Videocassette virgen
- d) Baterías recargadas
- e) Convertidores de corriente alterna (a/c) para recargar baterías
- f) Tripies, bastón o pedestal
- g) Portalámparas, multicontactos y cables para a/c
- h) Focos suficientes
- i) Filtros limpios
- j) Micrófonos direccionales y unidireccionales en buenas condiciones
- k) Grabadora de sonido con las cabezas de grabación limpias y baterías en buen estado
- l) Minicomponente
- m) Televisor portátil para monitorear las imágenes
- n) Cartulina blanca para el balance de blancos
- ñ) Estuches apropiados para el manejo de todo el equipo
- o) Dos láminas de unicele grande
- p) Pliegos de papel metálico de varios colores (rojo para tonos cálidos, azul para tonos fríos, blancos para iluminar zonas oscuras).
- q) Debemos prever el sueldo de nuestros actores y el costo del vestuario (en caso de que se requiera).

Si estamos en las posibilidades económicas de costear una producción de mejor calidad, debemos tener presente el costo de rentar videocámaras profesionales, estudios de grabación, contratación de personal de audio, de iluminación, locutores, actores, traslados de personal, costos de viáticos, entre otros más.

- El siguiente punto es programar las grabaciones de acuerdo a las locaciones, esto quiere decir, que si una locación aparece señalado en diferentes partes del guión, se deberán grabar inmediatamente y no conforme está señalado en el guión.

Sin embargo, si se encuentran próximos una o varias locaciones esto nos permitirá realizar las grabaciones de acuerdo al guión, además, es importante realizar diariamente un reporte de trabajo de todas las grabaciones, para evitar contratiempos que repercutan durante la producción, por ejemplo el no saber que número de escena se grabó o la secuencia próxima a grabar.

Una muestra de reporte de trabajo es el siguiente, el cual puede acomodarse o agregar más indicaciones de acuerdo a las necesidades de la grabación:

REPORTE DE TRABAJO

Grabación:			
Director:			
Asistente:			
Secuencia:	Fecha:	Hora de inicio:	
Escenario:		Locación:	
Int.:	Ext.:	Día:	Noche:
Videocassette:		Filtro:	
Escenas grabadas:		Hora de término:	
Observaciones:			

- Ubicar las locaciones nos permitirá destinar la cantidad de dinero dentro del presupuesto, además, conocer el lugar ayudará a planear correctamente las grabaciones, procurando observar si el lugar cubre los requisitos necesarios señalados en el guión.

En el caso de grabar durante unos días, es conveniente identificar si es seguro el lugar en donde se van a quedar los equipos de grabación, y si existen tomas de corriente eléctrica para conectar las lámparas, recargar baterías, o algún otro tipo de aparato.

También debe tenerse en cuenta el tipo de iluminación que existe en el lugar, si es iluminación natural se deberá conocer cuál es el tipo de luz que hay durante el horario a grabar. Además, antes de salir a la locación a comprobar el correcto funcionamiento de todos los equipos y materiales.

- Por último, con anticipación se deberá solicitar permiso por escrito a las locaciones en donde se tenga restringido el acceso a personas ajenas al lugar, el escrito tendrá el membrete de la institución educativa con su sello y firma del director del plantel, e indicará todas las actividades a realizar durante los días y horarios de grabación.

Si no pertenecemos a una escuela o asociación civil el escrito será dirigido a las autoridades correspondientes explicando los motivos que se tienen para grabar en ese lugar. La solicitud no tendrá membrete y estará firmado por el interesado.

4.2 La producción

Cuando se tengan cubiertos todos los elementos previos a la grabación, el siguiente paso es realizar la producción, que consiste en iniciar las grabaciones hasta el final de la misma. También, durante esta fase se deberá tener presente todos los elementos de continuidad vistos en el capítulo 2, así como la realización correcta de las diferentes tomas cuando se encuentre fija o en movimiento la videocámara.

A continuación se indicarán ciertas pautas que debemos tener en cuenta durante esta fase:

- Checar el buen funcionamiento de la videocámara
- Comprobar que las pilas se encuentren totalmente cargadas, sino es así se deberán desmontar de la videocámara, para descargarlas y después proceder a cargarlas con la fuente de poder (el cargador)
- Comprobar que la videocámara se encuentre bien instalada en el tripié
- Si no tenemos un tripié se deberá sujetar la videocámara como está indicado en el capítulo 1
- Checar las conexiones de los cables entre el monitor y la videocámara
- Efectuar el balance de blancos con la cartulina blanca
- Si vamos a usar filtros estos deberán estar limpios antes de realizar el balance de blancos
- Probar el buen funcionamiento de los micrófonos
- Comprobar que el cable de los micrófonos funcione correctamente
- Probar los focos de las lámparas
- Comprobar la correcta iluminación de la escena
- Los cables de corriente alterna (a/c) no deberán entorpecer el desplazamiento del camarógrafo
- Si vamos a caminar con la videocámara debemos tratar que los pies absorban el movimiento y con el zoom abierto
- Tratar de no moverse cuando se graba con el enfoque en automático.
- Al momento de grabar se deberá mantener abierto el ojo izquierdo, así cuidaremos que alguna persona cruce delante de la videocámara
- Al término de la grabación se anotarán todas las actividades en el reporte de trabajo
- Si concluimos todas las grabaciones, marcaremos el videocassette con los siguientes datos: fecha, número de videocassette, cantidad de cinta grabada, nombre de la persona que grabó, locación o nombre del evento grabado.
- Comprobar que todas las funciones de la videocámara se encuentren apagados
- Enrollar todos los cables de las lámparas, micrófonos, videocámara y monitor
- Colocar los filtros en sus estuches y tapar el lente de la videocámara
- Guardar en orden y en sus estuches todos los equipos, ya que esto nos permitirá cuidar el correcto funcionamiento de todos los aparatos y materiales
- Limpiar las cabezas de la videocámara al finalizar todas las grabaciones

4.3 La postproducción.

Al finalizar nuestras grabaciones el siguiente paso es realizar la postproducción (ver glosario), esto es la edición de todas las secuencias, e insertando títulos y sonidos de acuerdo al guión técnico.

4.3.1 La Edición.

La edición electrónica difiere mucho del montaje cinematográfico esto lo observamos en el subtema 1.1.1, ahora conoceremos la forma de realizar una edición adecuada de nuestras grabaciones de eventos familiares, bodas, aniversarios, cumpleaños, fiestas infantiles, tareas escolares o de alguna pequeña historia que pretendamos realizar.

En los siguientes subtemas nos daremos cuenta de cómo es posible hacer una edición aceptable con la videocámara y la videograbadora, asimismo incluir el sonido sea música o diálogos a una grabación, por ejemplo en una boda, si el vals que los novios bailaron no se escucha bien en la grabación, volvemos a grabarlo sin afectar la imagen.

También comprenderemos la importancia de utilizar nuestro televisor en el monitoreo de las imágenes, con el objeto de hacer una correcta edición de las videograbaciones.

La titulación es otro elemento que enriquecerá nuestras grabaciones, ya sea al principio o al final de la misma. La manera de crear y diseñar los títulos lo aprenderemos en el subtema correspondiente. Por otro lado, la edición podría ser planeada dentro del guión técnico pero al hacerlo, deberá estar presente el orden y la exacta coordinación de todos los participantes.

Otra forma sería editar al finalizar las grabaciones, evitando cortar una imagen bruscamente, por lo tanto debemos procurar que al término de cada toma, escena o secuencia tenga cinco segundos más de grabación. Esto nos permitirá tener un margen de espacio y tiempo para cuando editemos las imágenes se realice sin algún salto o ruido en la señal de la imagen.

Hay dos tipos de edición que se hacen al concluir una grabación, uno es el llamado de ensamble el cual consiste en ir enlazando una toma, escena o secuencia con otra de las mismas características, por ejemplo la toma 'a' la unimos a la toma 'b' y ésta a la toma 'c', y así sucesivamente hasta formar la secuencia 'A', la cual también se enlazará a la secuencia 'B' y después ésta a la 'C' para finalmente conjuntar todas las secuencias y formar una historia. Por consiguiente, el ensamble es un proceso de edición que consiste en ir ensamblando de acuerdo al guión, cada una de las tomas que formarán una secuencia lógica.

Para hacer la edición de inserto, es importante tener en cuenta las indicaciones del guión técnico el cual nos señala el orden de las secuencias, escenas y tomas, además de las observaciones del reporte de trabajo (reporte de cámara y continuidad).

En este tipo de edición se incluye una toma en medio de una secuencia ya grabada, por ejemplo si la secuencia 'A' esta formada por las tomas 'a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f' y 'g'; y queremos incluir una toma nueva a la secuencia, lo haríamos por el método de inserción el cual quedaría así: 'a', 'b', 'c', 'h', 'e', 'f' y 'g'. Si vamos a realizar el inserto deberá ser con una editora (que puede ser del tipo doméstico), así evitaremos producir errores en la sincronización entre la secuencia de imágenes y el inserto.

Lo anterior se debe a que ambas imágenes han sido grabadas con distinta sincronización, si no lo hacemos con una editora se observara que la imagen insertada entra sobrepuesta a la imagen grabada, la videocassettera utilizará el tracking o ajuste de imagen en forma automática por captar otro tipo de señal magnética.

Si vamos a usar una editora para hacer el inserto debemos tener en cuenta que la toma a incluir sea del mismo tiempo de duración al de la toma a sustituir, además de mantener la continuidad de los personajes, objetos o de los movimientos de la videocámara, con el objeto de no romper el ritmo y la continuidad de la secuencia.

A continuación se explicará la forma de editar con la videocámara y la videogradora.

4.3.2 Editar con la videocámara y la videogradora.

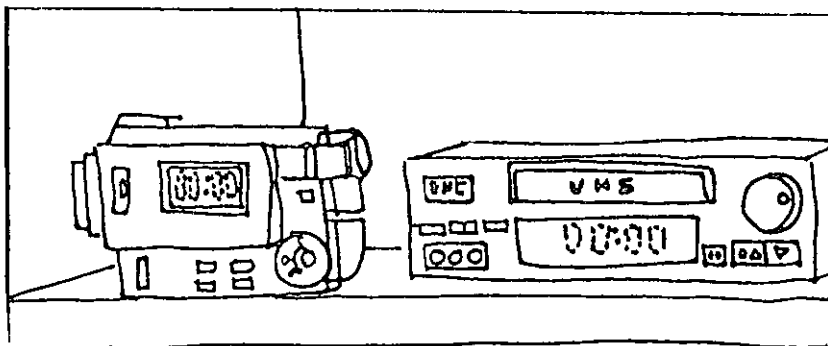
Nosotros podemos editar con la videocámara siguiendo las indicaciones del guión técnico, aunque éste tipo de edición presenta varias limitaciones como es la coordinación de los actores y la videocámara cuando alguno de ellos tiene que moverse; otro impedimento es la pausa la cual sólo se puede mantener accionada durante un corto tiempo. Después de desactivarse la pausa, automáticamente la cinta es rebobinada ocasionando un salto de cuadro si volvemos a presionar el botón de grabación.

Para evitar el salto de cuadro debemos grabar unos cinco segundos más después de haber finalizado la toma, los actores deberán estar enterados de que se va a grabar varios segundos al término del acto, por lo tanto deberán quedarse durante éste lapso de tiempo en su sitio, ya sea de pié, sentado o tirado en el suelo.

Dicho intervalo de tiempo nos permitirá quitar la pausa sin el riesgo de borrar un cuadro de la toma anterior o dejar un cuadro en blanco entre dos tomas. Después de hacer el cambio de toma y estar todos listos para iniciar la siguiente escena, regresaremos la cinta unos cuantos segundo y observaremos con el visor (view finder) o en el monitor (televisor doméstico) la toma grabada, una vez localizado el fin de la misma -antes de los cinco segundos- accionamos el stop y procedemos a seguir grabando.

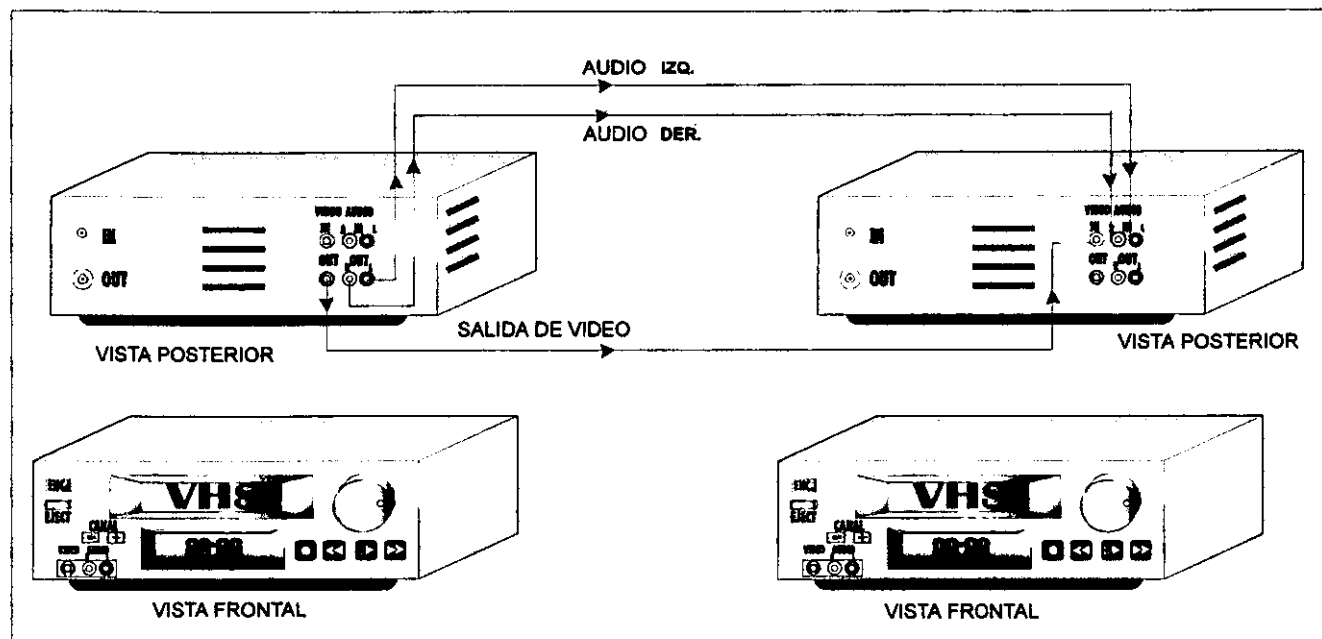
Un elemento que nos servirá bastante es el contador de la videocámara, tanto para contar los cinco segundos de margen como en la localización del final de la toma.

También será útil en caso de que la edición sea con la videocámara y la videocassettera, el contador de ambos aparatos nos ayudarán en el control y sincronización de las tomas (fig.1)



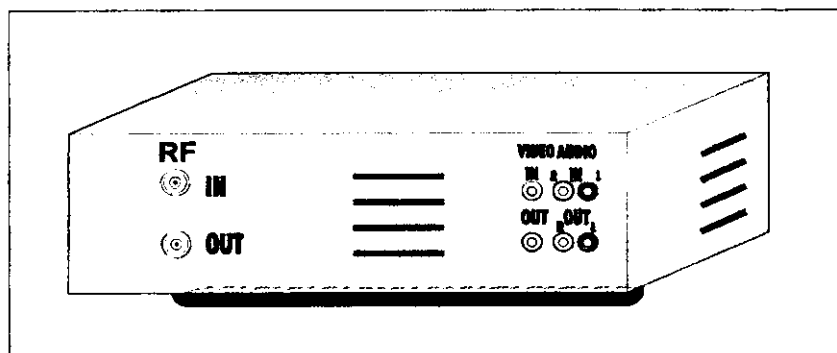
(fig.1)

Otra forma de editar es con dos videocassetteras, la primera se llamará reproductora (izquierda) y la segunda grabadora (derecha), y estarán conectadas a través de sus salidas y entradas de audio y video (fig.2).



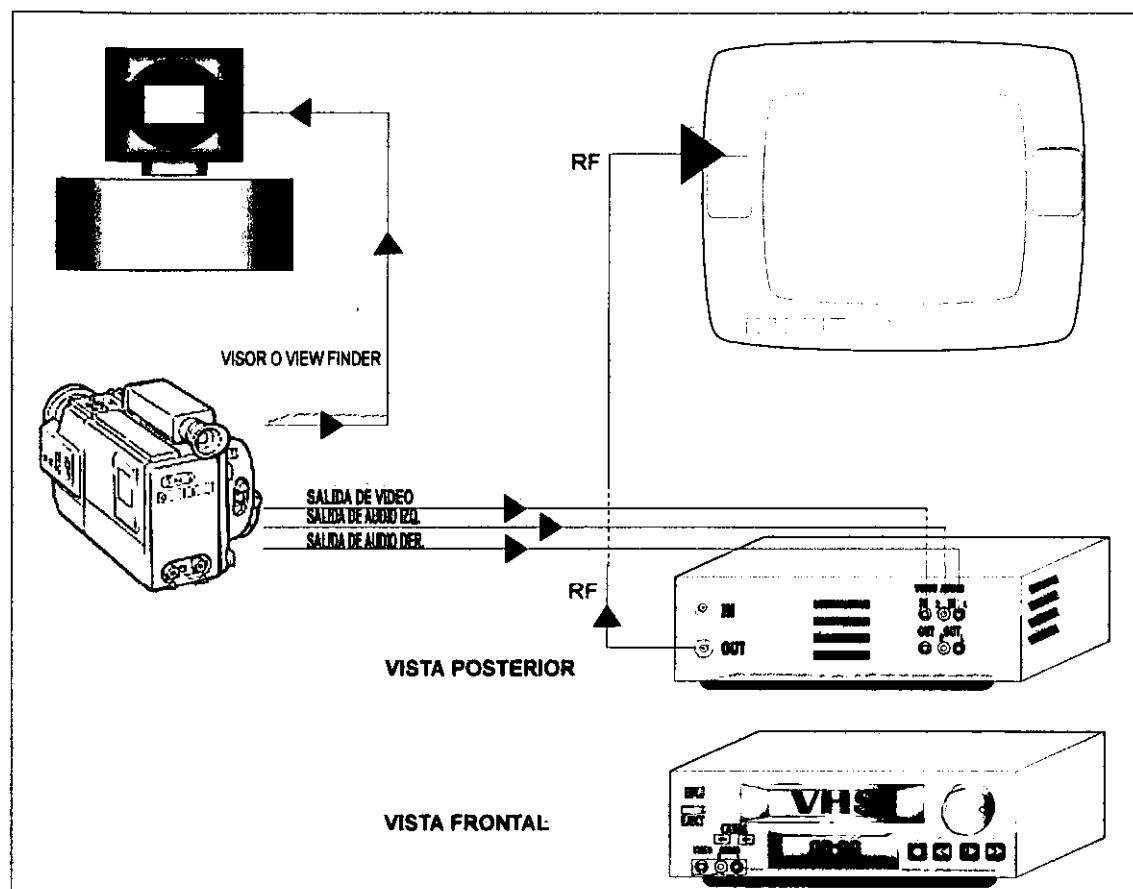
(fig.2)

No es recomendable usar la salida de radiofrecuencia (RF) de las videocassetteras (fig.3) para hacer una copia de un videocassette grabado, porque la videocassette reproductora transmitirá la señal de video y audio en una frecuencia muy alta (VHF) y en una ultra alta frecuencia (UHF) igual a la emitida por la antena de una empresa televisora, lo cual la videocassette grabadora tendrá que procesar la señal para su grabación, durante este proceso la señal pierde calidad al ser muy sensible a captar interferencias, esto no sucede si son utilizadas las conexiones de línea directa de video y audio de ambas videocassetteras.



(fig.3)

Si carecemos de otra videocassettera podemos usar la videocámara como aparato reproductor, realizando las conexiones correspondientes (fig.4)



(fig.4)

Al videocassette que ha sido utilizado para grabar le llamaremos master, y será colocada en la videocassettera reproductora, es importante que el videocassette sea compatible con la videocassettera, esto es, si la videocámara usa el formato VHS lo reproduciremos en una videocassettera de idéntico formato, pero si nuestra videocámara emplea el formato 8mm., y no tenemos una videocassettera que reproduzca éste formato, vamos a usar a la videocámara como el equipo reproductor.

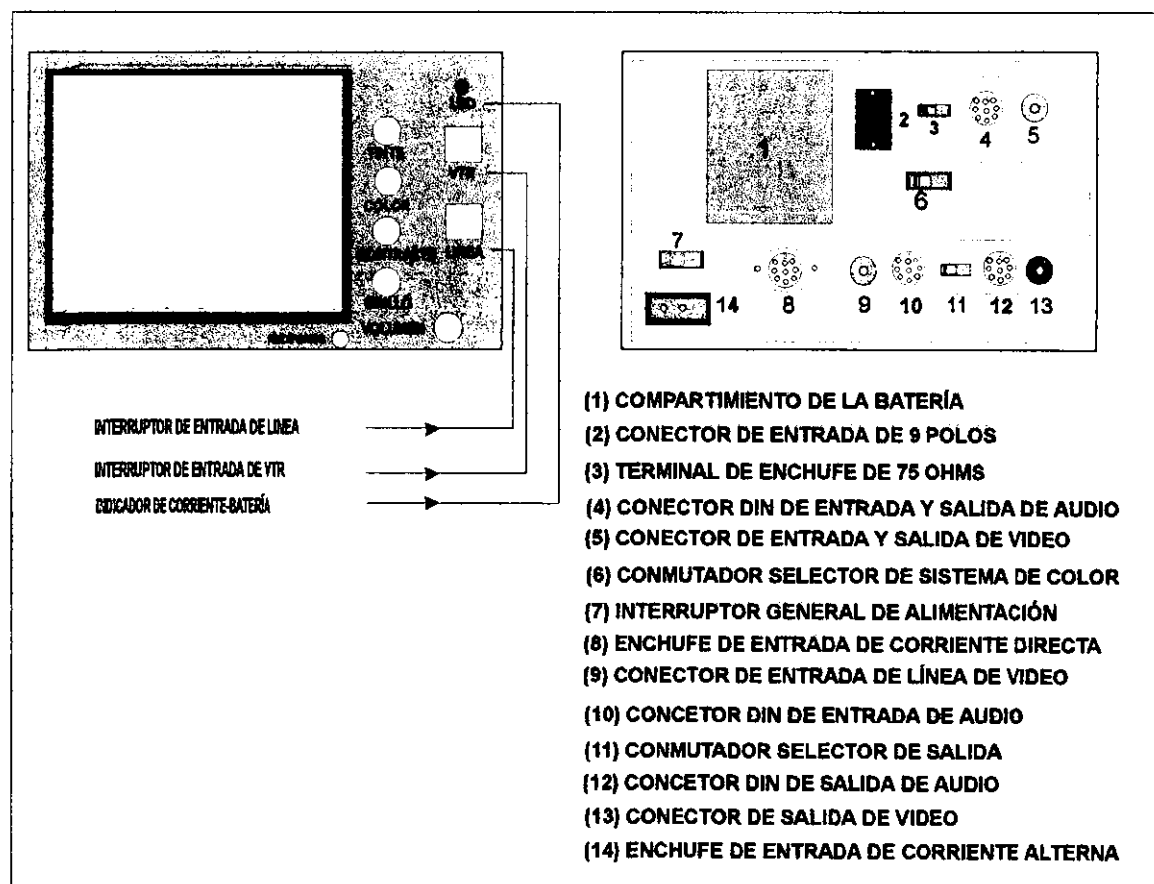
Le llamaremos copia al segundo videocassette colocado en la videocassettera grabadora, en dicho videocassette se ordenarán y seleccionarán las tomas o secuencias de acuerdo con la continuidad que tiene la historia dentro del guión técnico. A éste procedimiento se le denomina edición, el cual es definido como "la reordenación de las imágenes y sonidos de una cinta en otra, permitiendo el borrado de las partes desechadas y disponer una sucesión diferente"⁵⁸.

Antes de copiar un videocassette a otro, primero rebobinaremos los dos videocassettes y después comenzaremos a grabar durante diez segundos en el videocassette virgen cualquier señal de televisión, a fin de sincronizar la cinta con la velocidad de grabación de la videocassettera grabadora. Al término de esto la cinta se encontrará lista para grabar. En el videocassette master sólo reproduciremos unos segundos la señal de video y así conseguiremos sincronizar la cinta y la velocidad de la videocassettera reproductora.

4.3.3 El monitor.

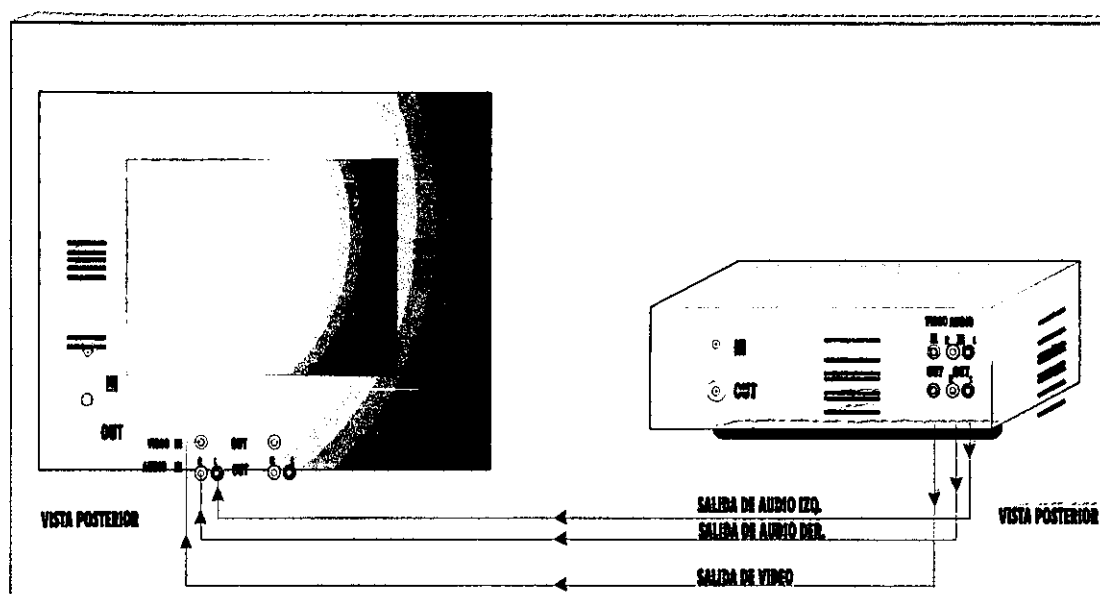
El monitor es un televisor que sirve para controlar visualmente el encuadre, el color, la iluminación, el sonido y la composición de la escena, antes, durante y después de la grabación, éste aparato carece generalmente de sintonizador de canales de televisión, además, evita la transformación de la señal de video en señal de radiofrecuencia (RF) y después en señal de video, lo que ocasionaría una pérdida en la calidad de la señal y, por consiguiente, en la imagen.

También posee terminales de entrada y salida de audio y video (fig.5), aunque en la actualidad existen televisores con éstas terminales, convirtiéndolos en cualquier momento en monitores si los conectamos a las videocámaras.



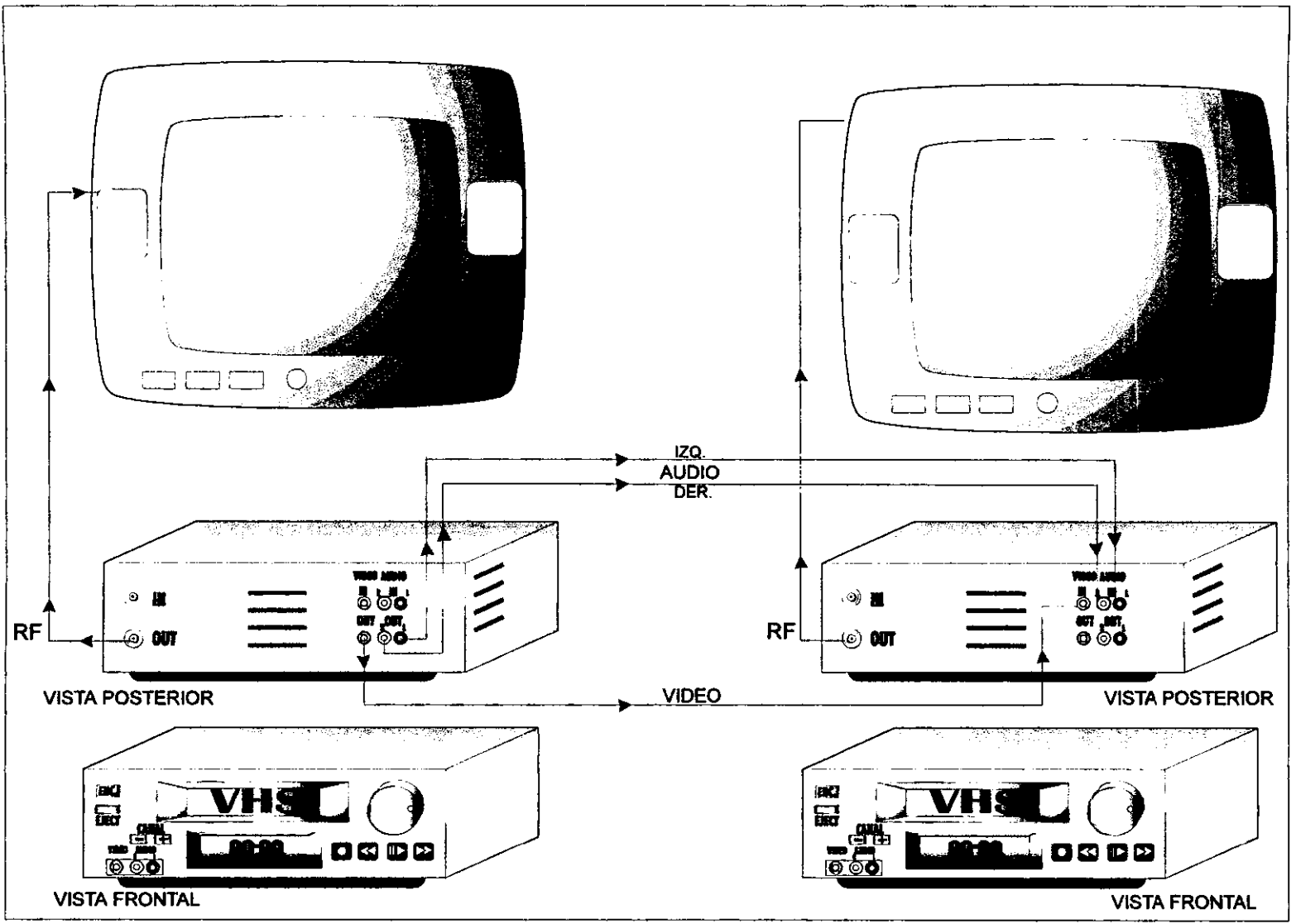
Utilizar nuestro televisor como monitor nos permite visualizar antes de una grabación si las tomas o encuadres son correctos, además nos ayuda en el control de la iluminación y del color de la imagen. Si poseemos un televisor portátil, éste será de bastante utilidad durante las grabaciones de exteriores o en la búsqueda de localidad.

Si nosotros no tenemos un monitor pero sí un televisor con terminales de audio y video, éste aparato nos servirá para monitorear tanto las imágenes reproducidas por la videocassettera reproductor como de las grabadas en la videocassettera grabadora. La forma de hacer esto lo observamos en la siguiente ilustración (fig.6) y (6 a).



(fig.6)

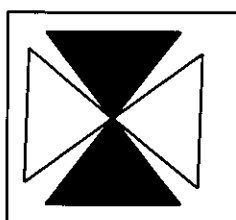
(fig. 6a)



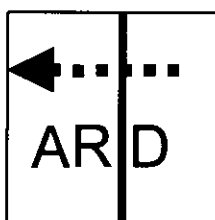
4.3.4 Cómo titular y sonorizar.

Hay diferentes formas de hacer la titularización de una videograbación. En la actualidad existen diversos aparatos de titularización que permiten diseñar distintos títulos estáticos o con movimientos.

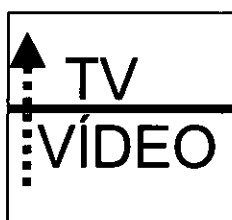
Una tituladora nos proporcionará una variedad de tipos y tamaños de letras, así como la posibilidad de realizar gráficos y desplazamientos de textos en dirección horizontal y vertical (fig. 7, 7a, 7b y 7c).



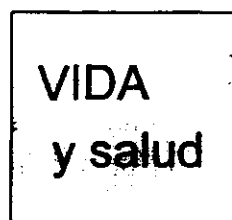
(fig. 7)



(fig. 7a)



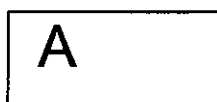
(fig. 7b)



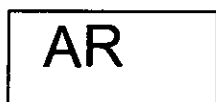
(fig. 7c)

Sin embargo, si carecemos de una tituladora también podemos titular nuestra videograbación con base en las siguientes cuatro formas: títulos animados, títulos en papel y cartón, títulos en cristal, y el movimiento de la videocámara hacia el título.

El primero consiste en utilizar la función de cuadro por cuadro de la videocámara para grabar en cada cuadro una letra hasta completar toda la palabra (fig.8, 8^a, 8b, 8c, 8d y 8e).



(fig. 8)



(fig. 8a)



(fig. 8b)



(fig. 8c)



(fig. 8d)

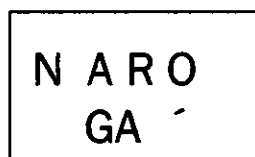


(fig. 8e)

Utilizando la misma función de la videocámara del anterior ejemplo, grabaremos en cada cuadro el movimiento de las letras que están en desorden, las cuales se mueven en distintas direcciones hasta detenerse después de haber formado el letrero (fig.9, 9a, 9b, y 9c).



(fig. 9)



(fig. 9a)



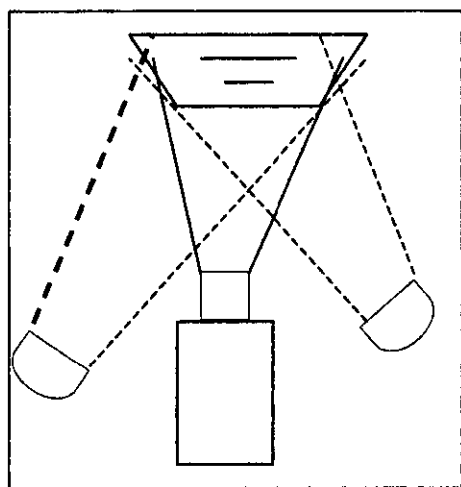
(fig. 9b)



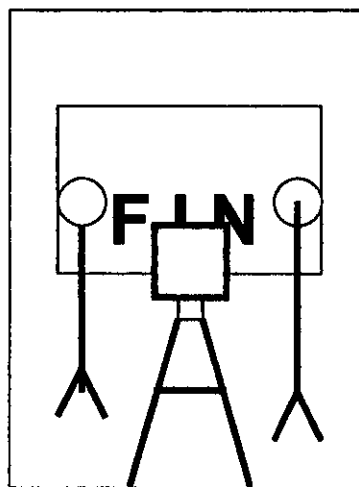
(fig. 9c)

Si nuestra videocámara no cuenta con la función de grabar cuadro por cuadro, lo que haremos es grabar durante cinco segundos cada cuadro, procurando mantener un tiempo de grabación uniforme en todos los cuadros.

Otra forma es grabar con la videocámara un letrero hecho de cartón o papel: las letras serán de tamaño grande y de bastante grosor, y de un color que resalte sobre el fondo. La iluminación de dos lámparas colocadas a los lados de la videocámara en un ángulo de 45° , proporcionará la luz suficiente al letrero, aquí utilizaremos los focos photoflood de 250 watts del tipo reflector o en su caso focos caseros de 250 watts y le colocamos un acetato de color azul marino a las portalámparas. Por último, la distancia entre la videocámara y el letrero estará determinado por el encuadre del texto, procurando que las palabras se encuentren alineadas y bien recortadas (fig.10 Y 10a)

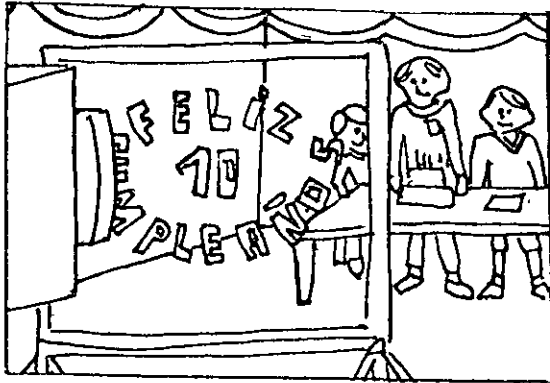


(fig. 10)

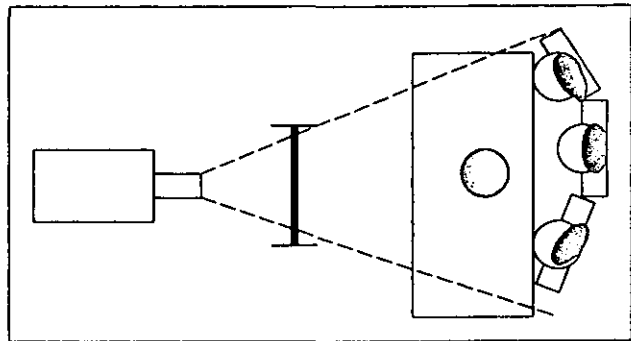


(fig. 10a)

A parte del cartón, está el letrero de cristal el cual se hace colocando calcomanías de letras sobre la superficie del vidrio, después situamos el letrero entre la videocámara y la escena. Nuestra videocámara se situará a una distancia que permita enfocar correctamente, tanto al letrero de cristal como a la escena (fig.11 y 11a).

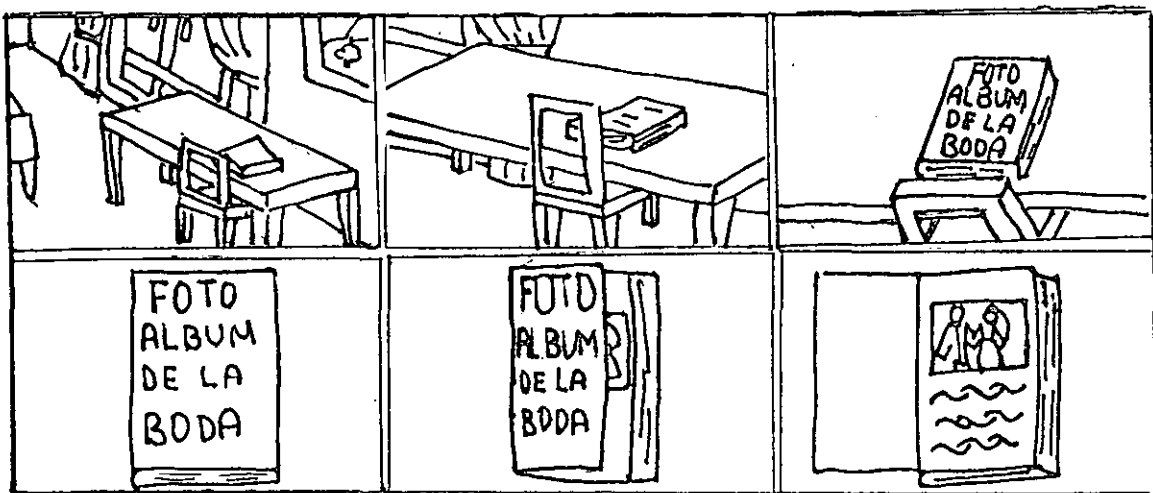


(fig.11)



(fig.11a)

La última forma de titular es a partir de una escena en la cual aparece un letrero, por ejemplo un libro de cuentos colocado en la mesa, la videocámara lo encuadra a una distancia ligeramente alejado e inicia un dolly in hacia la mesa, después encuadramos la superficie de la mesa y hacemos un zoom in hasta encuadrar el título del libro, esto nos sirve para iniciar una historia o finalizarla. También es una forma de comenzar a narrar una historia a partir de un foto álbum, una foto de un periódico o de un recorte del mismo (fig12).



(fig. 12)

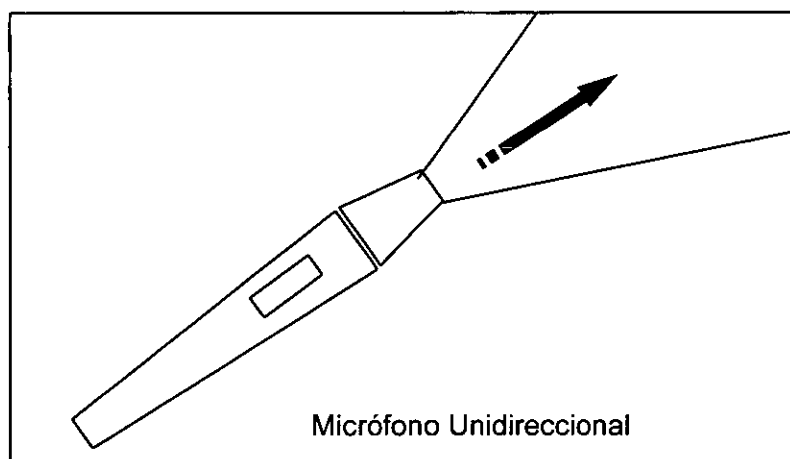
El sonido es igual que los diálogos, es un elemento complementario de la imagen el cual proporciona un ritmo lento o rápido a la escena, además el sonido explica muchas veces el tipo de atmósfera de una escena en forma más particular que un diálogo. Por ejemplo, el silencio absoluto que se origina entre dos personajes después de una discusión, tiene más valor expresivo que si continuaran discutiendo.

Utilizar los sonidos adecuados en nuestra videograbación darán a la imagen una mejor calidad, también usar el micrófono en forma independiente nos permitirá agregar otra clase de sonidos y la posibilidad de incluir efectos especiales.

Las actuales videocámaras tienen incorporado el micrófono del tipo omnidireccional, esto es una desventaja y una limitante si queremos realizar una videograbación en donde deseamos grabar claramente las palabras de una persona y esta se encuentra alejada o hay mucho ruido de pasos, estornudos, murmullos, voces, aplausos, etcétera.

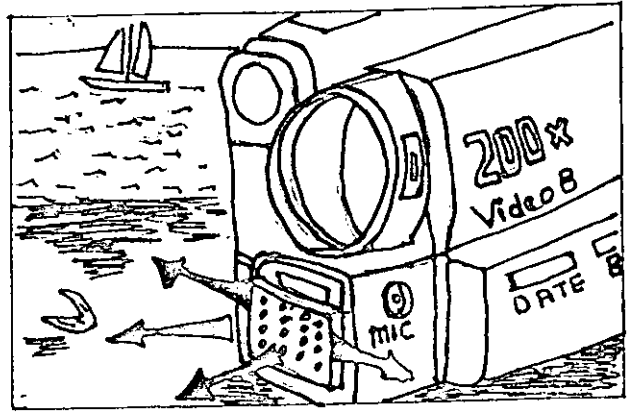
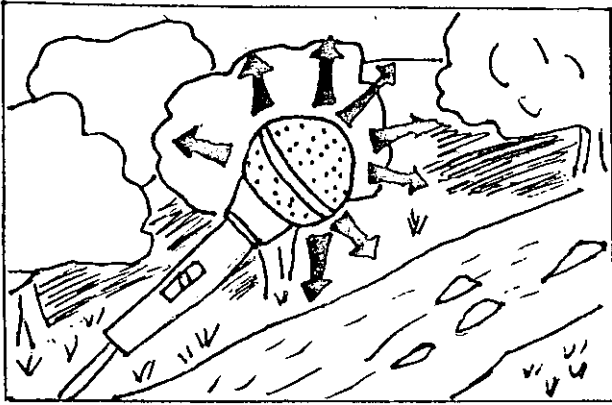
Algunas videocámaras cuentan con una salida para micrófono externo, el cual es de bastante utilidad para grabar selectivamente los sonidos, si es así, utilizar un micrófono externo nos será de bastante utilidad.

Adquirir un micrófono direccional mejorará considerablemente el sonido de una imagen, porque solo capta el sonido en una dirección (fig.13).

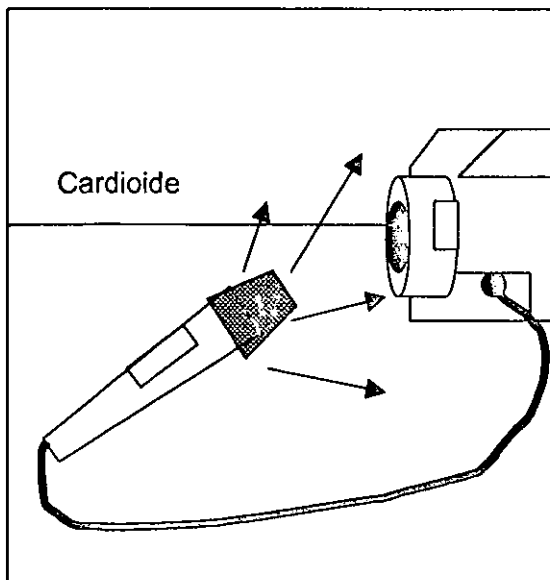


(fig.13)

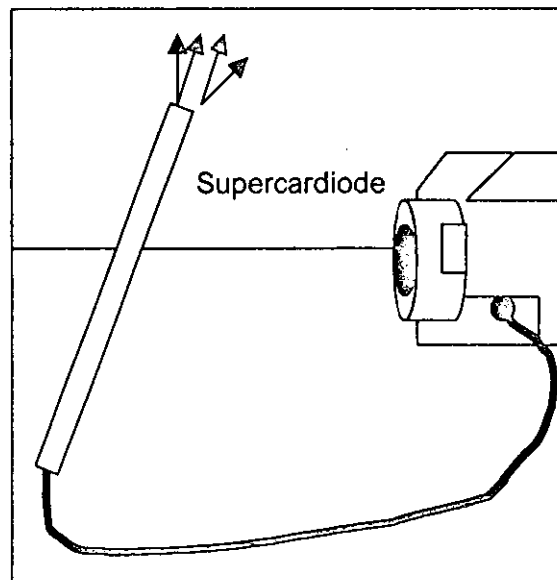
Utilizaremos el micrófono omnidireccional para grabar sonidos ambientales de un bosque, un río, del mar, una ciudad, etcétera; porque capta el sonido de todas las direcciones (fig.14).



Existen dos tipos más de micrófonos, el cardioide (su nombre se debe a su forma de sensibilidad que es de tipo corazón) que permite a la persona utilizarlo a mayor distancia, y sin que se capte demasiados los sonidos ambientales; y otro es el super cardioide, que capta en una dirección y tiene una mayor sensibilidad a los sonidos. Estos aunque son profesionales pueden servirnos como sustitutos del micrófono de la videocámara (fig.15 y 15a).

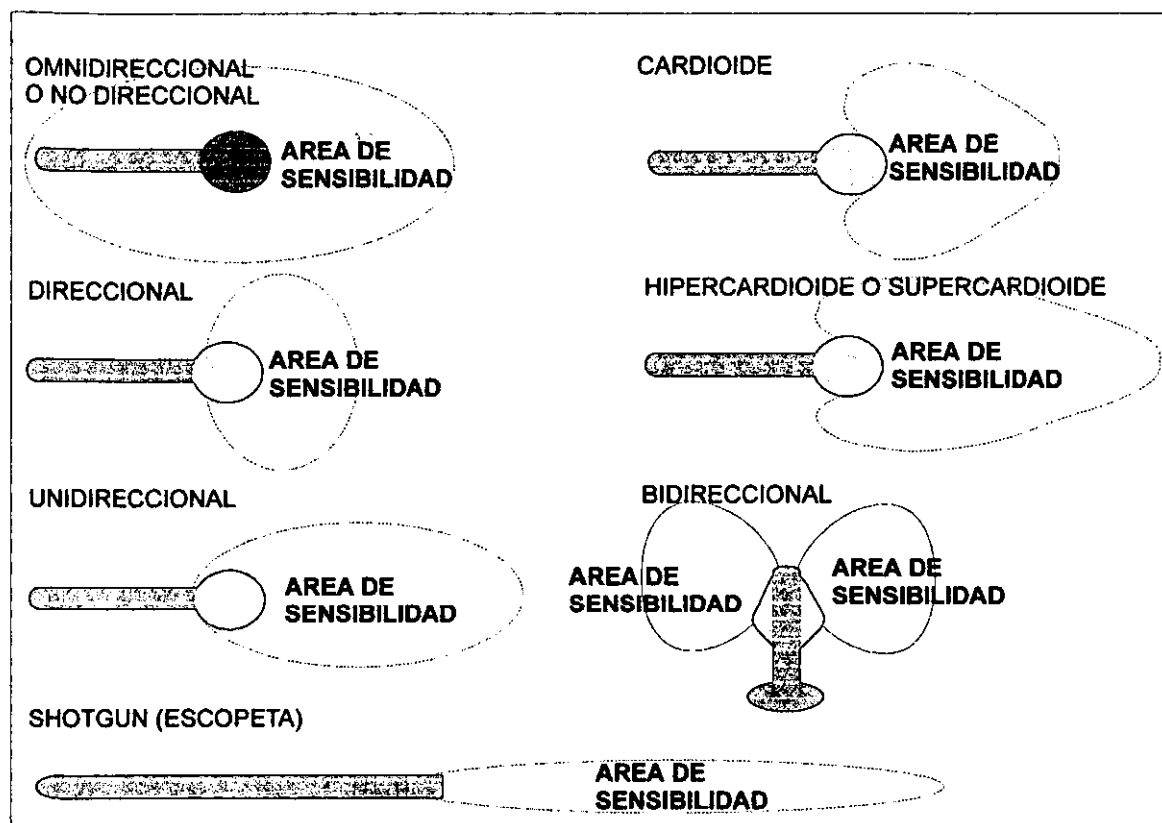


(fig.15)



(fig.15a)

A continuación se muestran diversos tipos de micrófonos con el tipo de sensibilidad (fig. 16)



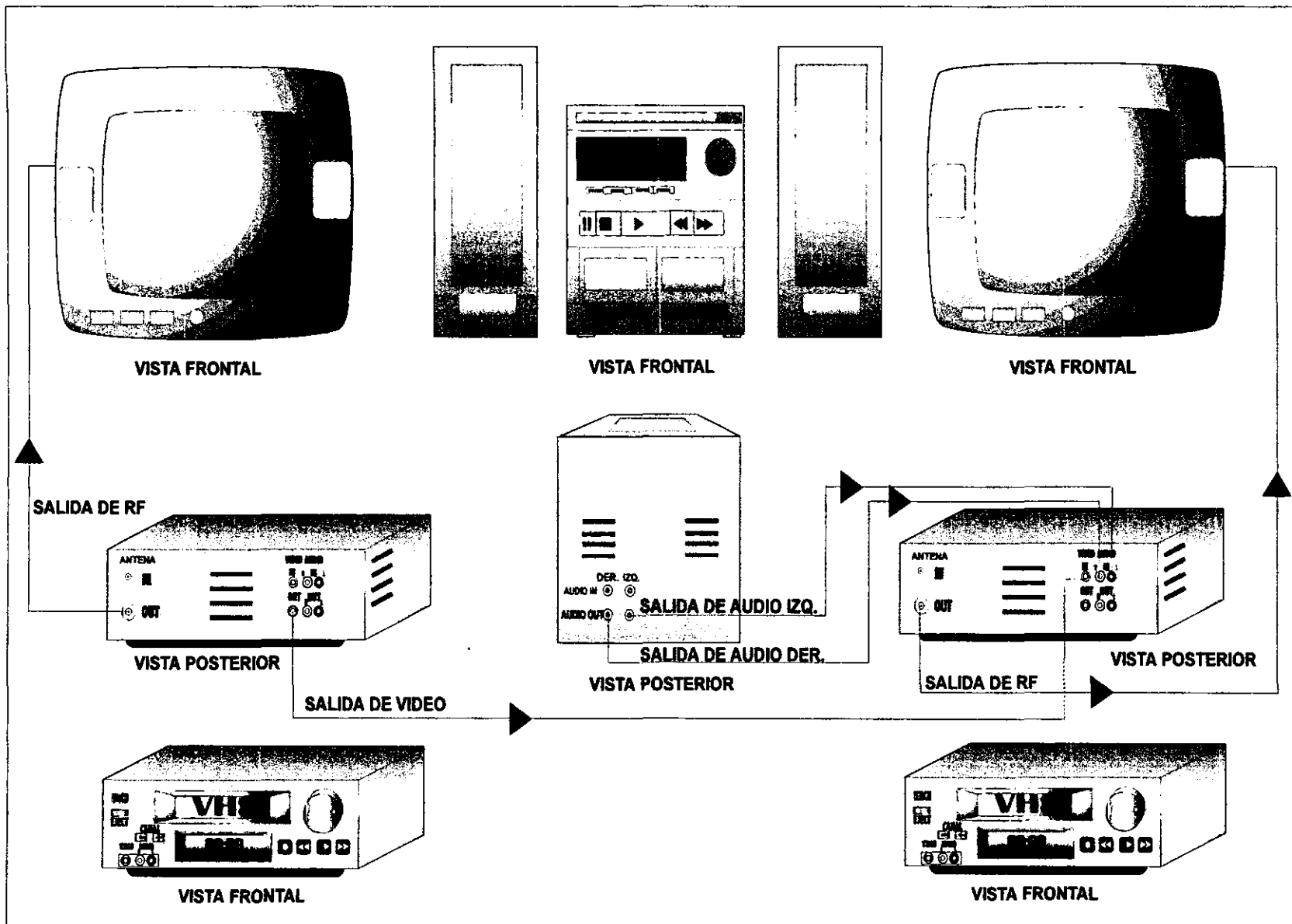
(fig. 16)

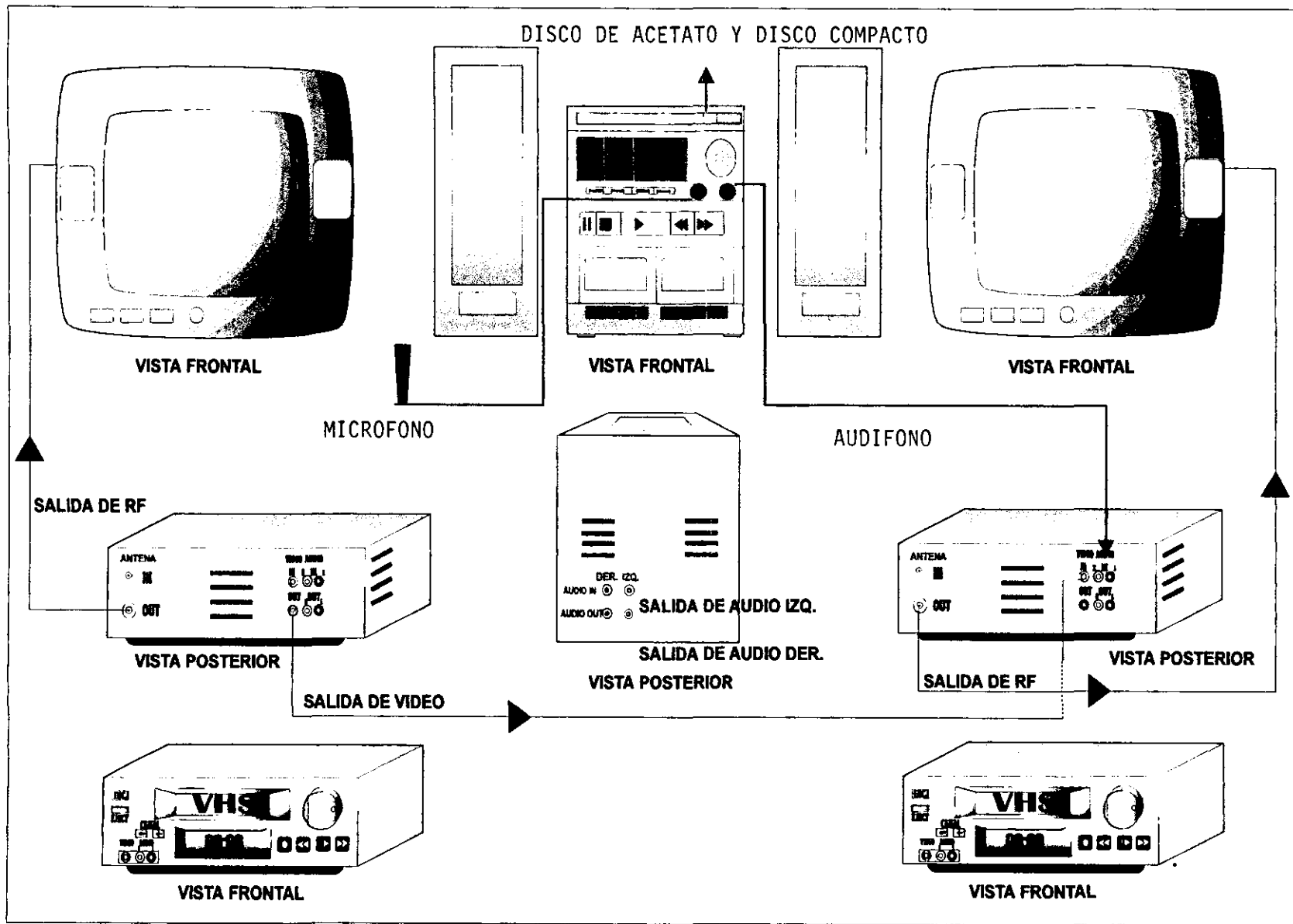
Si nuestra videocámara no posee una salida para micrófono externo, una solución es grabar el sonido en un audiocassette y después insertarlo en la edición (fig. 17), y que a continuación explicamos: para insertar en una imagen grabada un sonido que proviene de un micrófono, audiocassette, disco de acetato o disco compacto (fig. 18), debemos hacer un registro en minutos y segundos tanto del sonido como de la imagen, esto nos permitirá tener una exacta sincronía de ambas señales al momento de grabarlas en la cinta magnética.

Una vez obtenida la sincronización del audio y video, haremos las siguientes conexiones de cables: el cable de video estará conectado únicamente entre las dos videograbadoras, y del aparato de sonido (un minicomponente, modular, etcétera) se conectará la salida de audio en las entradas correspondientes de la videocassettera grabadora.

Comenzaremos a grabar el sonido y la imagen en un mismo tiempo, esto nos permitirá tener una exacta sincronización de la pista con la duración de la escena. De igual manera sucederá en la grabación de los diálogos, el cual se recomienda practicar las frases hasta obtener un completo dominio sobre las líneas a leer.

(fig. 17)





CONCLUSIONES

Actualmente el video es parte de la sociedad, su influencia va desde el sector doméstico hasta el sector profesional cubriendo en forma general los diferentes estratos sociales.

Esta penetración del video ha ocasionado que el término "video" sea usado por el público, para referirse indistintamente a la acción de grabar, reproducir y comprar un equipo o un videocassette. Esto es un ejemplo del desconocimiento de la terminología videográfica, la cual si la conociéramos nos permitiría utilizar los términos correctos de acuerdo a la función de cada aparato.

Por lo tanto, usar los siguientes términos: video para referirnos al medio, videocassettera y videocámara a los aparatos, videocassette al soporte, y videograbación a la acción de grabar un evento, nos dará una mejor precisión tanto de los aparatos que usan el soporte magnético, como al hecho de usarlos durante la reproducción o grabación.

El video nace de la televisión y en su trayectoria le ha aportado al medio electrónico de adelantos tecnológicos, los cuales fueron y son ahora fundamentales para alcanzar sus objetivos. La presencia del video en el cine se ha dado de menos a más, en la actualidad casi no hay películas en la cual no haya estado en alguna parte del proceso de producción un equipo de video. Su papel es exclusivamente auxiliar en cualquier fase de la producción, pero nunca para sustituir al soporte fotoquímico.

El video ha tratado de independizarse más del medio electrónico que del fotoquímico, y lo ha hecho a través de crear una forma de expresión distinta al de estos dos medios. Esto de acuerdo con el desarrollo de la tecnología electrónica que le ha proporcionado un gran número de cualidades, como es el permitirle encontrar otras formas de expresión, imposibles de hallarse en el medio televisivo o cinematográfico. Sin embargo, esta expresión videográfica aún no se consolida como tal, básicamente por la constante evolución del medio, aunque se puede decir que la digitalización, los pixeles, el cromakey, los efectos por computadora y otros más, (los cuales son analizados ampliamente en libros de diseño gráfico por computadora) son el principio de las bases expresivas del video.

Si usamos el video como un medio para comunicarnos, el camino correcto para formar un mensaje será el tener en cuenta lo qué vamos a decir, cómo lo diremos y a quién se lo iremos a decir. Si nuestro mensaje lo realizamos de acuerdo con imágenes y sonidos, y decidimos hacerlo en el soporte magnético es necesario conocer los elementos básicos del lenguaje, la técnica y la iluminación utilizados en el medio cinematográfico.

Además, es fundamental saber elaborar un guión técnico para cada evento, con el objeto de tener un plan de trabajo que nos permita hacer grabaciones de mejor calidad, en comparación a las hechas por personas que solo aprietan el botón de grabación, y se la pasan todo el tiempo grabando sin tomar en cuenta la duración del evento, del videocassette o de las baterías, que consumen su energía por el constante uso de la antorcha (lámpara) de la videocámara.

Obtener toda la información de un evento, sea infantil, escolar, social, cultural, político, etcétera, y plasmarlo de acuerdo a la estructura de un guión técnico, facilitaría más nuestro trabajo. Si el caso es realizar una historia ficticia, también requerirá de un guión técnico, Por lo tanto, utilizar un guión nos permitirá grabar una serie de imágenes comprensibles para el espectador.

Dividir en tres partes un evento (principio-desarrollo-fin) dará un mejor sentido a la grabación, esto nos permitirá verlo y escucharlo con más interés. Además, no es lo mismo ver en una grabación, imágenes movidas, desenfocadas, mal encuadradas y poco iluminadas, y oír un sonido deficiente, a una realizada por una persona que posee los conocimientos básicos en técnica, lenguaje e iluminación cinematográfica, los cuales son aplicados de acuerdo a su guión técnico y al tipo de evento.

Por lo tanto, utilizando los principios cinematográficos presentados en este trabajo, y que no están tratados ampliamente dentro de las actuales publicaciones de video en nuestro idioma, o que carecen de los mismos, estaremos en la posibilidad de utilizar ampliamente la capacidad tecnológica desarrollada dentro del medio videográfico.

En consecuencia, la meta principal del presente trabajo es la, de contribuir a la formación del videoaficionado, el cual puede ser un estudiante de la carrera de periodismo –no necesariamente- u otra persona que se interese por realizar mejores videograbaciones de cualquier tema; además de ser una fuente bibliográfica para los actuales y futuros videoaficionados que desean explotar la versatilidad de este medio.

Glosario

El glosario del presente estudio está conformado por las definiciones de Daniel Prieto Castillo y de Ignacio Méndez Torres sobre emisor, mensaje, canal, receptor, retroalimentación, comunicación y ruido; por ser más preciso en los elementos que conforman el proceso de comunicación.

Para los conceptos de cine, cinta magnética, composición, mismatching, distribuidora, exhibidor, grabación, matching, monitor, preproducción, producción, técnica cinematográfica, termocolorímetro, videocassette y videocassettera; serán de acuerdo al "Diccionario de términos cinematográficos" de Ana María Cardero. El concepto de vídeo se tomará de "En torno al vídeo" de Eugeni Bonet; y el de videocámara será de "El vídeo" de Joan Ferrés, el término pixel será del libro "Teoría y práctica del vídeo" de Bernhard Kämer, asimismo la definición de cromakey será del texto "La televisión, una metodología para su aprendizaje" del autor Llorenç Soler, y con respecto al concepto de lenguaje cinematográfico se considera la definición de Marcel Martín.

Canal

"El medio por el cual se transmiten los mensajes del emisor al receptor"¹

Cine

"Técnica que consiste en la reproducción de una serie de imágenes y de sonidos que producen la impresión de continuidad y movimiento al proyectarse con cierta cadencia"²

Cinta magnética

Cinta de polivinil o poliéster con una emulsión magnética formada por partículas de cristal de óxido de hierro o de dióxido de cromo

Cromakey:

"Efecto por el cual una imagen es incrustada (superpuesta) dentro de otra, de tal forma que tanto la base como la incrustación tiene igual presencia"³

Composición:

"s.f. Distribución de los personajes, objetos, situación de cámara y abertura de los lentes para que se produzca una escena en las mejores condiciones dramáticas y estéticas posibles"⁴

Comunicación

"Acto inherente al hombre, que lo ayuda a expresarse y a conocerse más de sí mismo, de los demás y del medio que lo rodea...la comunicación se constituye en una necesidad creciente para conducir al hombre al punto culminante de su vida"⁵

Mismatching:

"s.m. Falta de continuidad entre una escena y la otra que se crea especialmente por el cambio de posición de algún personaje u objeto, falta o cambio de vestuario, iluminación distinta, etcétera."⁶

Distribuidora:

"s. y adj. Compañía cinematográfica que se encarga, mediante un porcentaje o cuota fija, de alquilar y repartir a las salas de exhibición las copias cinematográficas."⁷

Emisor

"El emisor es tanto un individuo como una empresa (o máquina) en la que muchos seres trabajan para producir un solo mensaje"⁸

(1) Méndez Torres, Ignacio. "El Lenguaje Oral y Escrito en la Comunicación" p.41

(2) Cardero, Ana María. "Diccionario de Términos Cinematográficos" p.43

(3) Soler Llorenç. "La televisión una metodología para su aprendizaje" p.185

(4) Cardero, Ana María. "Diccionario de Términos Cinematográficos" p.46

(5) González Alonso, Carlos. "Principios Básicos de Comunicación" p.12

(6) Cardero, Ana María. "Diccionario de Términos Cinematográficos" p.58

(7) Ibid. 59

(8) Prieto Castillo, Daniel. "Discurso Autoritario y Comunicación Alternativa" p.19

Exhibidor:

"s.m. Persona o empresas que alquila copias de películas para que se exhiban en la sala cinematografía"⁹

Grabación

"Acción de orientar las partículas férricas en la cinta magnética ya sea para grabar el sonido o la imagen; lo que resulta de esta acción de registrar el sonido o la imagen en la cinta magnética"¹⁰

Guión

"Texto que contiene todo el desarrollo de la película cinematográfica, de un programa de televisión o de un programa de radio"¹¹

Lenguaje cinematográfico

El lenguaje cinematográfico consiste en una serie de códigos y subcódigos, el primero se compone de todos los distintos movimientos y desplazamientos de la cámara, y el segundo son los diversos encuadres, tomas y ángulos realizados con la cámara. Los subcódigos no tienen un determinado significado dentro de la composición de la imagen, esto se debe a que cada director, guionista, realizador editor, etcétera utiliza un subcódigo de acuerdo a las necesidades de la historia.

Matching: "s.m. Observación de las concordancias entre una escena y otra de los elementos visuales que la integran como son la iluminación, el vestuario, el maquillaje, el movimiento, las posiciones de los actores y de los objetos; continuidad."¹²

Mensaje

"Es el mensaje la razón de ser de la comunicación...y es el motivo que tiene el emisor..para comunicar sus...pensamientos, deseos, emociones e ideas"¹³

Monitor

"Dispositivo que se usa para observar la rutina de los efectos electrónicos"¹⁴

Pixel:

(abrev. fonética de la expresión inglesa *picture element*) "cada uno de los puntos que constituyen la imagen de video de un televisor o un sensor. Su número varía en función de la definición..."¹⁵

Preproducción

"Conjunto de labores que se realizan antes de iniciar la filmación de la película cinematográfica, como son: la contratación de actores, la búsqueda de locaciones, el alquiler de la misma, la lista de utilería, el breakdown o desglose y relación de las necesidades de cada una de las secuencias de una película, etcétera"¹⁶

Producción

"Conjunto de labores como la administración de recursos económicos, la compra de insumos necesarios, la contratación del personal técnico y los actores, la supervisión y evaluación de los planes de trabajo, que realiza el departamento de producción"¹⁷

(9) Cardero, Ana María. "Diccionario de Términos Cinematográficos" p.66

(10) Ibid. 74

(11) Idem.

(12) Ibid. 90

(13) Méndez Torres, Ignacio. "El Lenguaje Oral y Escrito en la Comunicación" p.40

(14) Cardero, Ana María. "Diccionario de Términos Cinematográficos" p.92

(15) Kähler, Bernhard. "Teoría y práctica del video" p. 171

(16) Cardero, Ana María. "Diccionario de Términos Cinematográficos" p.106

(17) Ibid. p. 107

Postproducción

"Conjunto de procedimientos como la edición, el doblaje, la musicalización, la afinación, regrabación, el corte de negativo, la corrección de luces, la óptica, etc.; posteriores a la filmación de la película cinematográfica hasta la obtención de la copia compuesta satisfactoria para la exhibición"¹⁸

Receptor

"Todo ser que entra en relación con un mensaje...y...conoce el código en que viene cifrado"¹⁹

Retroalimentación

"Es la respuesta al mensaje...el receptor lo interpreta, lo asimila y después da una respuesta"²⁰

Ruido

"Son los diversos factores que impiden que llegue el mensaje a su destino; -esto es- por la distancia, el ruido, mala pronunciación, defectos de oído, dicción defectuosa...letra ilegible, trazo de letra no bien definidos, errores en la puntuación, faltas de ortografía, redacción defectuosa, vocablos de difícil interpretación o equivocados, y oscuridad en las ideas"²¹

Técnica cinematográfica:

"Cada uno de los procedimientos que intervienen en la creación de la película cinematográfica"²²

Termocolorímetro o colorímetro:

"s.m. Instrumento que mide la temperatura de color; está formado fundamentalmente por un fotómetro al que se adapta un filtro la mitad rojo y la otra mitad azul; los hay también con un tercer filtro verde, el que al medir la intensidad luminosa en esos espectros determina la temperatura del color de la luz; cuanto más alta es la temperatura de color, más azul es la luz, cuanto más baja la temperatura, más roja es la luz. Con este aparato en el escenario se determina el filtro correcto o compensador adecuado según la tolerancia de la película cinematográfica; termocolorímetro"²³

Vídeo

"Es la manipulación y/o registro y/o reproducción de sonidos e imágenes por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultánea"²⁴

Videocámara

"Aparato que permite registra -y en la parte de los casos reproducir- imágenes y sonidos"²⁵

Videocassette

"Estuche que contiene cinta magnética que se enrolla en dos carretes y que se encuentra ya sea en forma virgen o con la imagen y el sonido grabados"²⁶

Videocassettera

"Aparato que registra o reproduce imágenes y sonido de la cinta magnética"²⁷

(18) Ibid. p.106

(19) Prieto Castillo, Daniel. "Discurso Autoritario y Comunicación Alternativa" p.21

(20) Méndez Torres, Ignacio. "El Lenguaje Oral y Escrito en la Comunicación" p.45

(21) Idem.

(22) Cardero, Ana María. "Diccionario de Términos Cinematográficos" p.126

(23) Ibid. p.46

(24) Bonet, Eugeni. "En torno al vídeo" p.14

(25) Ferrés, Joan. "El vídeo" p. 21

(26) Cardero, Ana María. "Diccionario de Términos Cinematográficos" p.134

(27) Idem.

BIBLIOGRAFÍA:

- ADAME, Goddard, Lourdes. Guionismo. Editorial Diana, México, 1991, 101 pp.
- BAUN. La práctica del Super 8. Ediciones Omega. Barcelona-España, 1981, 218 pp.
- BONET, Eugeni. En torno al video. Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, 1980, 30 pp.
- C. Sánchez, Rafael. Montaje cinematográfico. Editado por el C.U.E.C., México, D.F., 1985, 214 pp.
- CANSECO Rojano, Raúl. La televisión sale a la calle. Cuadernos de comunicación de la F.C.P. y S., U.N.A.M., 1988, 26 pp.
- CARDERO, Ana María. Diccionario de términos cinematográficos (usados en México), U.N.A.M., E.N.E.P. Aragón, 1989, 139 pp.
- CHESHIRE, David. Manual del video aficionado. (actualizado). Ediciones C.E.A.C., Barcelona-España, 1992, 230 pp.
- De SAGARÓ, J. Composición artística. Ediciones de Arte. Barcelona, 1980. 94 pp.
- EISENSTEIN, Sergei. El sentido del cine. Ediciones Siglo XXI, Buenos Aires, 1979, 111 pp.
- F. Dick, Bernard. Anatomy of film. Editorial St. Martin's Press Inc. Nueva York, N.Y. E.U.A., 1978, 183 pp.
- F. Gutiérrez, Mario. Video, Tecnología y Comunicación Popular. Ediciones I.P.A.L., Perú, 1989, 243 pp.
- FELDMAN, Simón. El director de cine. Editorial G.E.D.I.S.A., Barcelona-España, 1979, 189 pp.
- FERRES, Joan. El video. Editorial Gustavo Gili, México, 1991, 141 pp.
- GONZÁLEZ Alonso, Carlos. El guión. Editorial Trillas, México, D.F., 1990, 61 pp.
- GONZÁLEZ Alonso, Carlos. Principios básicos de comunicación. Editorial Trillas, México, D.F., 1995, 96 pp.
- GUTIERREZ Espada, Luis. Narrativa Fílmica. Ediciones Piramide S.A., Madrid, 1978, 136 pp.
- K. Berlo, David. El proceso de la comunicación. Ediciones El Ateneo S.A. de C.V., México, D.F., 1985, 239 pp.
- KAMER, Bernhard. Teoría y práctica del video. Ediciones Roca S.A., Barcelona-España, 1992, 176 pp.
- MARCEL, Martín. El lenguaje del cine. Editorial G.E.D.I.S.A., Barcelona-España, 1990, 271 pp.
- MARNER, Terence St. John. Directing Motion Picture. Editorial Fundamentos, Madrid-España, 1972, 242 pp.
- MARTÍNEZ Abadía, José. Introducción a la tecnología audiovisual. Ediciones Paidós, Barcelona-España, 1992, 238 pp.
- MCLUHAN, Marshall. La comunicación de los medios como extensión del hombre. Editorial Diana, 1993, 443 pp.
- MENDEZ Torres, Ignacio. El lenguaje oral y escrito en la comunicación. Editorial Limusa, México, D.F., 1994, 318 pp.
- MENOTTI, Mose. El arte y la técnica de filmar. Editorial Hispanoeuropea, España, 1979, 189 pp.
- PAOLI, Antonio. Comunicación. Editorial Edicol, 1977, 197 pp.
- PRIETO Castillo, Daniel. Discurso autoritario y comunicación alternativa. Editorial Premia, México, D.F., 1980, 211 pp.
- ROSE, Tony. Así se hace cine. Editado por el instituto Parramón, Barcelona-España, 136 pp.
- SCHRAM, Wilbur. La ciencia de la comunicación. Editorial Grijalbo, México, D.F., 1982, 191 pp.
- SOLER, Lloren. La televisión una metodología para su aprendizaje. Ediciones Gustavo Gili S.A., Barcelona-España, 1991 189 pp.
- SYDFIELD. ¿Qué es el guión cinematográfico?. Editado por el C.U.E.C., México, D.F., 1986, 153 pp.