



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

**Universidad Nacional Autónoma de México**  
**Escuela Nacional de Artes Plásticas**

**Diseño de la cinefotografía para el cortometraje**

**“Voto de Silencio”**

**Tesina**

**Que para obtener el Título de:**

**Licenciada en Diseño y Comunicación Visual**

**Presenta: Jimena Durán Vargas**

**Director de Tesina: Maestro Adán Zamarripa Salas**

**México, D.F., 2014**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

*“La gratitud no solo es la más grande de las virtudes,  
sino que engendra todas las demás”*

*Marco Tulio Cicerón*

*A mi madre.*

*Por enseñarme, con su ejemplo...*

*... la importancia de la congruencia entre la palabra y la acción.*

*... a ser leal conmigo misma y mis creencias, y por ende, con las personas que amo.*

*... a ser responsable de mis decisiones, disfrutar de los logros que puedan darme y tener la fuerza para afrontar sus consecuencias.*

*Por ser para mí un faro de luz en la oscuridad.*

*Por su inagotable y absoluto amor.*

*Porque sin ella no sería yo lo que hoy soy.*

*Por cambiar mi vida.*



*A mi padre.*

*Por sembrar y alentar en mí el deseo de saber.*

*Mi cariño y gratitud.*

*A mis abuelos.*

*Benigno †*

*Margarita*

*Modesto †*

*Virginia †*

*Por ser un referente de trabajo y esfuerzo, y en consecuente  
ser bendecida con el fruto de los anteriores.*

*Por ser, sobre todo, ejemplos de vida.*

*Quiero agradecer al Maestro Adán Zamarripa Salas por su constante apoyo, no solo en la realización de esta tesina sino también en mi desarrollo profesional.*

*A mí misma.*

*“La jaula se ha vuelto pájaro”  
Alejandra Pizarnik.*

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	3
<b>CAPÍTULO I</b>	4
<b>PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE.</b>	4
1.1 EL CORTOMETRAJE.	4
1.2 EL GUIÓN.	5
1.3 ETAPAS DE PRODUCCIÓN.	6
1.4 ÁREAS DE LA PRODUCCIÓN.	10
1.5 CONCLUSIÓN.	13
<b>CAPÍTULO II</b>	14
<b>DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA.</b>	14
2.1 EL RODAJE.	15
2.2 EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.	15
2.3 OBJETIVOS.	25
2.4 COMPOSICIÓN.	27
2.5 ILUMINACIÓN.	36
2.6 CONTINUIDAD.	39
2.7 CONCLUSIÓN.	40
<b>CAPÍTULO III</b>	42
<b>PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.</b>	42
3.1 VOTO DE SILENCIO.	42
3.2 DISEÑO DE LA CINEFOTOGRAFÍA.	44
3.3 CONCLUSIÓN.	57
<b>CONCLUSIÓN GENERAL</b>	58
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	60
MATERIAL AUDIOVISUAL.	60
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA	60

## INTRODUCCIÓN

Los estudiantes de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, estamos constantemente inmersos en proyectos de distinta índole, muchas veces éstos son repetitivos y sólo permiten al alumno desarrollarse en áreas del diseño tales como el empaque, la identidad, la ilustración, la fotografía de producto, etc., sin tomar en cuenta que existen otras disciplinas que pueden enriquecer nuestra capacidad creativa y posteriormente convertirse en un espacio de trabajo para el Diseñador. Los conocimientos obtenidos durante la licenciatura son herramientas que sin saberlo encaminan al estudiante de diseño a incursionar en estos campos, sin embargo, depende del alumno interesarse en ellos, pues es durante este periodo en el que puede surgir la disposición de llevar más allá el saber adquirido.

El objetivo de esta investigación es analizar y conocer la labor del Cinefotógrafo dentro de la producción audiovisual, así como expresar el interés que me llevó a participar en la realización de un cortometraje como Directora de Fotografía, de modo que pudiera comparar la labor del Cinefotógrafo y la del Diseñador a través de la práctica de ambas disciplinas y posteriormente plasmar en un proyecto de titulación dicha experiencia. No obstante, a pesar de que el Diseñador es un potencial agente de creación en la producción audiovisual, es imperativo señalar que los conocimientos que éste posee tienen siempre la oportunidad de ampliarse mediante el estudio de otras áreas o materias que en un principio podrán parecer innecesarias, pero que no dejan de ser valiosas e indispensables para la formación, tanto personal como profesional.

A lo largo de estas páginas se podrán encontrar conceptos y definiciones que pueden ser familiares a los diseñadores, pero que además pueden ser comprendidos por alguien ajeno a estas disciplinas. Las preguntas planteadas antes de comenzar la investigación fueron: “¿Qué es la producción audiovisual?”, y finalmente “¿Qué es la fotografía cinematográfica?”

El primer capítulo explicará las fases y áreas de la producción audiovisual, siendo un compendio de los procesos, labores y responsabilidades que cada departamento adquiere antes, durante y después de la realización. El segundo capítulo se enfocará en explorar y definir la Dirección de Fotografía a través de sus conceptos, reglas y elementos. Finalmente el tercer y último capítulo hablará de la experiencia, aprendizaje, motivación y los retos a los que me enfrenté durante la realización del cortometraje Voto de Silencio.

# CAPÍTULO I

*“Nada en la vida debe ser temido, sólo comprendido.  
Ahora, es el momento de comprender más, para temer menos”*  
Marie Curie

# PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE

# CAPÍTULO I

## PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE.

En este capítulo se abordará el tema de la producción audiovisual, a través del planteamiento y el desarrollo de un cortometraje. Se definirá qué es, cómo se origina, sus etapas y la áreas que se involucran en la resolución de un proyecto a partir de la necesidad de explicar con mis propias palabras el quehacer cinematográfico. Los puntos aquí expuestos han sido parte de dos procesos; la investigación y comprensión, así como la implementación de dichos conocimientos con el fin de exponer mi participación en la realización de un cortometraje por parte de la materia Producción Audiovisual durante el séptimo y octavo semestre de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

### **1.1 EL CORTOMETRAJE.**

El cortometraje es un tipo de producción audiovisual en la que se aborda un tema del cual se desarrolla una historia. Su narrativa, a diferencia del largometraje, es sencilla pues en poco tiempo se debe exponer una serie de sucesos cuya secuencia cronológica conforman el relato. Como su nombre lo dice, el cortometraje es una narración de corta duración (5 a 30 minutos), sin embargo, esto no debe representar un límite sino un reto para la creatividad. Es posible contar una historia en poco tiempo, siempre y cuando ésta sea comprensible.

Una de las ventajas del cortometraje es que se trata de un producto relativamente económico, pues al ser una producción de corta duración supone un ahorro de tiempo, mano de obra y presupuesto en comparación con el largometraje, sin embargo no prescinde de la planeación que todo proyecto audiovisual implica. No obstante, a pesar de su aparente bajo costo, la calidad no debe verse afectada, pues esto no significa que económico y deficiente sean sinónimos.

El cortometraje, como todo producto audiovisual, nace de una idea, sin ella no habría de donde partir ni motivos para realizarlo. Sin embargo no todas son viables, múltiples ideas se desechan por diversos factores como el tiempo, el presupuesto o su desarrollo y comprensión. Por lo tanto toda idea necesita ser analizada a conciencia para determinar si es realizable. Una vez aprobada, al ser éste un producto narrativo, requiere la elaboración de un guión.



## 1.2 EL GUIÓN.

*“Un guión es parte de un proceso, es el método, el camino, es la vía para llegar a algo más grande. Es el plan, la estrategia, el molde...”*

Adán Zamarripa

La persona que se encarga de escribir y desarrollar la historia es el Guionista, puede echar mano de anécdotas, experiencias propias o ajenas que sirvan de inspiración para desarrollar la idea con el propósito de que la historia que surja a partir de ésta sea verosímil, por lo que primero se define el género cinematográfico, algunos pueden ser drama<sup>1</sup>, *thriller*<sup>2</sup>, comedia<sup>3</sup>, ciencia ficción, fantástico, documental, etc., esto facilita el proceso creativo debido a que en base a los parámetros de cada uno se va construyendo la historia.

Elaborar un guión para cortometraje no es fácil, muchas veces la idea principal puede generar otras secundarias, es primordial para el Guionista conocer todas las posibilidades y elegir la más atractiva. Existen diversos procesos creativos que ayudan en la creación del guión los cuales se mencionan a continuación.

- **Story Line:** es la síntesis de la historia, plantea en unas cuantas líneas el conflicto, su desarrollo y posible solución, sin ahondar en los personajes o en sus acciones.
- **Sinopsis:** es una descripción breve, presenta a los personajes y sus acciones más relevantes, además de lugar y tiempo en el que ocurrirán, no es extensa ni detallada.
- **Argumento:** es la historia en sí, se encarga de definir de qué va a tratar, dónde se va a ambientar, quién o quiénes participarán en la historia y su desenlace, debe ser coherente y concisa.
- **Escaleta:** es una lista de secuencias en las que destaca el lugar (interior o exterior), el tiempo (día o noche), el personaje y la acción que realiza. [Zamarripa, 2012: 35-38]

En ninguno de los anteriores se incluyen diálogos, su función es permitir al guionista decidir lo que es necesario ser contado, pues no olvidemos que la historia no abarcará más de 30 minutos. Los siguientes pasos son el guión literario y el guión técnico.

---

<sup>1</sup> El drama plantea una serie de sucesos que ponen en conflicto a los personajes principales, su intención es provocar una respuesta emotiva en el espectador.

<sup>2</sup> El thriller busca despertar la emoción, la tensión y el suspenso a partir de la narración de un hecho criminal.

<sup>3</sup> La comedia tiene como finalidad la risa del espectador.

## Guión literario.

*“Con un buen guión un buen director puede producir una obra maestra. Con el mismo guión, un director mediocre puede producir una película pasable. Pero con un guión malo ni siquiera un buen director puede hacer una buena película.”*

Akira Kurosawa.

Sí bien antes el guionista logró en pocas palabras dar forma a la historia, aquí debe llevarla a sus últimas consecuencias, ahondando el carácter y apariencia de los personajes, definiendo los ambientes y escenarios, justificando las acciones y los diálogos, además debe contener indicaciones detalladas tanto para los actores como para los miembros de los diferentes equipos de la producción, quienes se encargaran de preparar lo necesario para el rodaje. El guión es un texto guía para el cortometraje, Fernández y Barco [2009: 19] lo llaman “*la semilla de cualquier proyecto audiovisual*”, de él depende la planeación y por consiguiente la realización.

## Guión técnico.

Es un desglose por escenas del guión literario, en el que se propone tamaños de encuadres, planos, y movimientos de cámara, también incluye personajes, acciones y diálogos. A partir de éste, se realiza una versión ilustrada o *Storyboard*<sup>4</sup> que permite a todo el equipo visualizar el cortometraje. [Zamarripa, 2012: 46]

Una vez terminado el guión, comienzan las llamadas etapas o fases de producción, éstas son; la preproducción (planeación), la producción (ejecución) y la postproducción (integración), éstas dependen de los equipos y/o departamentos encargados de diversas funciones.

### **1.3 ETAPAS DE PRODUCCIÓN.**

La producción audiovisual es víctima de un proceso muy riguroso que exige tiempo y dedicación. Cada una de las etapas de producción representan un momento en la vida del cortometraje, desde su concepción, pasando por su creación hasta la presentación y finalmente la distribución del proyecto.

---

<sup>4</sup> El Storyboard es un guión ilustrado en secuencia con el objetivo de servir como guía o pre-visualización de la película antes de realizarse.

## Preproducción.

*“Es el desarrollo y la formulación de ideas para generar una obra... facilitando los recursos coordinando al personal (artístico y técnico), equipo e instalaciones, herramientas y materiales para su realización.”*

Carlos Taibo.

Es la primer fase y por lo tanto sin preproducción no habría cortometraje. La persona encargada de dirigir, coordinar, planificar y organizar todo es el Productor, es él quien debe asegurarse de conseguir y tener en el tiempo establecido lo necesario para el rodaje, deberá echar mano de todos los recursos técnicos y humanos que le sea posible. Su primer tarea es conocer la historia como la palma de su mano, él de antemano sabe como quedará el cortometraje y cuanto le va costar realizarlo [Fernández y Barco 2009: 17], pero para saber esto, no basta con solo leer el guión, la investigación también es parte de la planeación, permite tener un panorama mucho más claro y definido de lo que es posible y de lo que no, para ello se realiza lo que se conoce como carpeta de producción.

### **Carpeta de Producción.**

Es un herramienta útil para el Productor y el resto del equipo, con ella no sólo organiza y ejemplifica, sino que sirve también para dar a conocer el proyecto a posibles inversionistas o casas productoras que colaboren con financiamiento.

La carpeta contiene:

- **Sinopsis:** presentación breve del proyecto, 10 a 12 líneas.
- **Guión** (explicado anteriormente).
- **Propuesta del director:** punto de vista del Director con el fin de convencer, explicar y justificar la realización del proyecto. Su propuesta narrativa y visual.
- **Propuesta de arte:** es la propuesta estética; paleta de colores, ambientación, escenografía, maquillaje, vestuario y utilería.
- **Propuesta de reparto:** propuesta de actores por medio de un *Casting*<sup>5</sup> incluye fotografías y currículums.

---

<sup>5</sup> Casting es el proceso de selección de reparto.

- **Propuesta de locaciones:** escenarios posibles para el rodaje del proyecto, los cuales se eligen por el proceso de *Scouting*<sup>6</sup> tomando en cuenta especificaciones del guión tales como época y ambientación o según las posibilidades que ofrece un lugar como acceso y permisos, también incluye fotografías.
- **Propuesta visual o *Storyboard*:** representación ilustrada de como se verá el proyecto.
- **Propuesta de equipo de trabajo:** selección de individuos que de acuerdo con sus capacidades y talentos forman equipo, áreas y/o departamentos de producción.
- **Plan de trabajo o *Break Down*:** formato que permite la organización y coordinación de los diferentes departamentos así como la planeación según los requerimientos de rodaje de las secuencias día o noche, interior o exterior, etc.

La preproducción, es el camino que se debe seguir para concretar un proyecto audiovisual de cualquier tipo, la organización y planeación definen al producto y el trabajo en equipo hace la diferencia. El Productor busca calidad visual, sonora e interpretativa, que los gastos queden dentro del presupuesto establecido y mantener el control mediante la gestión y logística [Fernández y Barco 2009: 18], si al finalizar el proyecto todo esto se cumplió, significa que fue una buena preproducción.

## Producción.

Es la segunda fase y durante ésta se materializará todo el proceso creativo y de planeación de la que se habló antes. La producción no es mas que el rodaje o realización. Esta etapa exige la participación de todas las áreas, pues depende de muchas personas y cada una debe desempeñar su trabajo con precisión y puntualidad con el fin de cumplir lo programado en el tiempo establecido y así evitar perdidas tanto de tiempo como de presupuesto.

A partir de que se inicia el rodaje, todas las áreas deberán trabajar para lograr un objetivo común. El llamado define los horarios de llegada para el equipo y el talento a la locación. Antes de dar el claquetazo inicial, los actores deben pasar por vestuario y maquillaje, el departamento de arte revisa los últimos detalles de la escenografía y el Director de Fotografía monta las luces y coloca la cámara en posición, mientras que al Director le corresponde estar pendiente y emitir las últimas indicaciones al equipo de producción para así dar inicio a la filmación. Durante el rodaje, los actores pueden repetir una y otra vez hasta que el Director esté convencido de que es el tono y la interpretación que busca. Se realizan reportes durante

---

<sup>6</sup> Scouting es la localización de los escenarios y locaciones.

el día para mantener el control de lo filmado lo cual posteriormente facilitará la postproducción.

- **Reporte de Script:** incluye la información de las secuencias que se rodaron y las mejores tomas según la opinión del Director y el Director de Fotografía, también se incluye los encuadres y movimientos de cámara, ayuda a mantener la continuidad.
- **Reporte de Sonido:** al igual que el anterior, es indispensable pues de acuerdo con el Sonidista, se debe marcar cuál es la toma con el audio más limpio.
- **Reporte de Producción:** se utiliza para tener un control de las secuencias filmadas, el material utilizado, así como el equipo humano y técnico presente en el rodaje. [Taibo, 2011: 112]

Al finalizar el rodaje, lo único que queda es analizar el material obtenido para posteriormente integrarlo en la postproducción, generando así un producto integral, pues contiene imagen y sonido, que al ser unidos crean un universo altamente sensorial, al cual sólo tenemos acceso a través del cine.

### Postproducción.

Es la última fase y no por ello menos importante, corresponde al montaje de la imagen y el sonido, lo que se traduce como la selección, orden y combinación de los planos cronológicamente como se deben ver en pantalla. El Director trabaja junto al Editor, ambos deciden con base en los reportes, considerando de entre todas las tomas realizadas la mejor. El montaje o edición compagina imagen y sonido juntos de manera congruente según lo estipulado en el guión, así el cortometraje toma forma, esta etapa es vital pues es la que otorga el ritmo a la acción. [Martínez y Sierra 2000: 22].

Actualmente existen programas profesionales de edición de video como *Final Cut* y *Premiere*, ambos cuentan con una o varias líneas de tiempo en las que confluye el material capturado tanto de audio como de video para ser ensamblado y ordenado sucesivamente.

Las etapas son progresivas y sin una antecesora no puede existir una sucesora, antes de continuar, es necesario puntualizar que un cortometraje no es trabajo de una sola persona, las áreas o departamentos están integrados por diversos especialistas que pueden participar directa o indirectamente dependiendo de qué tan grande sea el proyecto, pues entre más grande, más personas se necesitan.

## 1.4 ÁREAS DE LA PRODUCCIÓN.

Cada departamento o área se enfoca en resolver y materializar lo que especifica el guión, los cargos están definidos por lo que las áreas suponen una jerarquía en la que el encargado debe, además de coordinar y verificar, relegar para lograr una transición adecuada de la palabra a la imagen.

### Departamento de Producción.

**Productor General:** realiza la carpeta de producción, incluye presupuesto y plan de trabajo así como un cronograma de actividades, con la carpeta promoverá el proyecto entre inversionistas potenciales para conseguir el presupuesto de la producción.

**Productor Ejecutivo:** organiza, planifica, contrata y coordina el transporte y la alimentación de todo el equipo, consigue permisos y se encarga de la nómina. Es el responsable del dinero y su adecuado manejo, sin embargo no participa en la realización, pues su trabajo es más administrativo que creativo.

**Productor o Line Producer:** es quien resuelve cualquier problema o necesidad que se suscite durante la filmación o rodaje.

**Coproductor o Productor Asociado:** se trata de una persona u organismo que sin intervenir en la realización y la toma de decisiones, funge principalmente como inversionista, puede haber uno o varios. [Zamarripa, 2012: 49-51].

Según el tipo de proyecto (cortometraje o largometraje) y complejidad de éste, puede necesitar de uno o más productores, también es posible que existan asistentes de producción pues las labores muchas veces exigen que haya varias personas capaces de apoyar al productor en su realización.

Gracias a toda la planeación hecha por el departamento de Producción, las demás áreas pueden comenzar a organizarse según las especificaciones del guión. El Productor debe hacer mancuerna con otras personas igual de importantes que él, una vez formados los equipos de trabajo, entrega la carpeta a los encargados de los diferentes departamentos con la seguridad de que estos comenzarán a trabajar inmediatamente, pues el tiempo sigue corriendo y el rodaje se acerca.

## Departamento de Dirección.

**Director:** es la pieza fundamental del proyecto, está presente en todas y cada una de las etapas. Durante la preproducción trabaja junto con el Productor, elige a los actores y las locaciones, desarrolla lo que se conoce como Guión Técnico, el cual es una pre-visualización de lo que sucederá durante el rodaje, contiene el tipo de iluminación, los encuadres y planos posibles que se utilizarán. Su máxima participación ocurre durante el rodaje, es el responsable de la puesta en escena y junto al Director de Fotografía de la puesta en cámara, toma el control del proyecto e imprime su visión, sus decisiones son las que llevarán a término el rodaje. Posteriormente trabajará junto con el Editor durante el montaje o postproducción.

**Asistente de Dirección:** para ayudarse, el Director tiene asistentes que fungen como conexión con las diversas áreas pues debe trabajar codo a codo con el Director de Arte para tomar decisiones en cuanto al vestuario o con el Director de Fotografía en cuanto a iluminación.

**Continuista:** es la persona que realiza el reporte de *script*, debe observar minuciosamente y anotar cualquier cambio que suceda entre toma y toma para mantener la congruencia y no perder la continuidad de vestuario, maquillaje e iluminación, etc.

## Departamento de Fotografía.

**Director de Fotografía:** es el responsable de capturar la imagen, de él depende lo que se verá en pantalla, está a cargo de la composición y selección de encuadres, así como de los planos y movimientos de cámara, de la iluminación según lo demanden las locaciones y la atmósfera que el Director desea para la escena, en el segundo capítulo se abordará su participación más detalladamente. Dependiendo del tipo de proyecto, puede o no ser el operador de cámara.

**Asistente de cámara:** realiza el reporte de cámara y auxilia con el transporte, movilidad, limpieza y almacenamiento del equipo.

## Departamento de Sonido.

**Sonidista:** es quien supervisa el registro del audio también conocido como sonido directo, es el responsable de que los diálogos se escuchen perfectamente sin que algún otro ruido se sobreponga a la voz de los actores, además registra el sonido ambiental.

**Microfonista:** manipula la caña o *boom* para el registro del audio, según lo que la situación requiera.

### Departamento de Arte o Diseño de la Producción.

**Director de Arte:** está a cargo de la estética del proyecto, diseña y elabora los ambientes dependiendo de lo que el guión demande y por supuesto del presupuesto. Trabaja junto con el Director, el Productor y el Director de Fotografía. Realiza bocetos previos tanto de ambientación como de diseño de personajes (vestuario, maquillaje y peinado) los cuales discute con el Director quien aprobará las propuestas con el fin de que el departamento de arte inicie sus labores antes del rodaje. Los ambientes que surjan de las propuestas del Director de Arte dependerán de las locaciones, ya sea interior o exterior. Tomando también en cuenta que la locación se debe vestir, existe la escenografía y la utilería. Los actores deben ser caracterizados, el vestuario y maquillaje es parte del proceso de diseño, esto logrará que el proyecto sea verosímil.

### Departamento de Postproducción.

**Post-productor:** es quien supervisa el montaje, está al pendiente de la edición de video y de sonido así como de su integración.

**Editor:** es quien integra el proyecto, se dedica completamente a unir audio e imagen, debe mantener la coherencia y el ritmo, con cada toma realizada construye las escenas que formaran las secuencias y finalmente el cortometraje. No todo el material que se grabó se incluye, se debe hacer una selección con el fin de utilizar el material que mejor se adapte y cuente la historia. Aquí también se incluye el sonido, los diálogos y la música así como el sonido ambiental. [Zamarripa, 2012: 52-59]

### Exhibición.

A pesar de que se mencionan tres etapas de creación, se puede contar con una cuarta: la exhibición. El cortometraje fue pensado, rodado y finalmente armado con el propósito de presentarlo para ser visto en pantalla. Según el tipo de proyecto será la distribución, puede ser presentado en festivales, eventos públicos o culturales, en línea como archivo digital (*Youtube, Vimeo*) o directo a *DVD*. EL alcance que el cortometraje tenga depende siempre de los anteriores.



## **1.5 CONCLUSIÓN.**

Todo esto conforma lo que es un cortometraje, su realización es un proceso largo, desde la idea hasta que sale la primer copia. Cada una de las personas involucradas conocen su labor y la desempeñan con la única finalidad de lograr un buen producto, los conocimientos que cada uno de ellos posee es lo que los diferencia del resto, por esta razón es necesario señalar que el quehacer cinematográfico exige la participación del Diseñador y Comunicador Visual, éste comprende que la producción depende de la aplicación de metodologías que permitan estructurar, realizar y finalmente presentar cualquier proyecto, por lo que puede desempeñar un papel importante y funcional en cualquiera de las áreas creativas; Dirección de Arte, Dirección de Fotografía, incluso en la Dirección y la Producción.

En la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, específicamente durante los últimos cuatro semestres de la carrera, se imparten las materias de Producción Audiovisual y Dirección de Arte las cuales permiten al alumno emplearse y conocer a fondo los procesos y sus resultados, cada una de las actividades que se realizan lo encaminan y capacitan para la realización de un proyecto audiovisual, éste conoce las etapas y sus riesgos, pero también comprende que trabajar en equipo hace la diferencia.

En mi experiencia, las materias mencionadas con anterioridad, además de la optativa Fotografía Cinematográfica, me permitieron conocer cada área de la preproducción y la producción audiovisual, de forma directa pude experimentar los procesos, además de constatar y vivenciar los resultados, por lo que concluyo haciendo énfasis en la simbiosis y las oportunidades que el Diseñador de la Comunicación Audiovisual puede obtener si se involucra en grandes proyectos audiovisuales, sin duda alguna tiene la capacidad de integrarse a cualquier área y desempeñar un papel ejemplar, los conocimientos obtenidos son seguridad ante la posibilidad de una incursión en el cine, no obstante se debe poseer la capacidad y el deseo de seguir aprendiendo, la versatilidad es lo que diferencia al Diseñador de cualquier otro profesionalista.

Para finalizar, este primer capítulo hace hincapié en la importancia de los procesos; la elaboración del guión, la planeación, la ejecución y la integración, sin ellos no existiría ni siquiera la posibilidad de llevar a término algo tan grande como una película, en este caso un cortometraje.

# CAPÍTULO II

*“La fotografía es verdad.  
Y el cine es una verdad 24 veces por segundo”  
Jean-Luc Godard*

# DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

## CAPÍTULO II

### DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA.

Este segundo capítulo tiene como objetivo exponer el trabajo que realiza el Director de Fotografía, así como los conocimientos que debe poseer para desempeñar su trabajo durante el rodaje.

*“La grabación cinematográfica es una sucesión de fenómenos intermitentes [...], gracias a la persistencia retiniana, el cerebro funde la secuencia de imágenes, que se presentan sucesivamente en una sensación de movimiento continuo.”*

Dominique Villain.

La realización de un producto audiovisual llega a su punto máximo durante la segunda etapa de producción; el rodaje o filmación, este proceso es en el que se materializa todo el trabajo de preproducción, el desarrollo que antecede al rodaje es finalmente llevado a la práctica. El Director de Fotografía o simplemente Fotógrafo, debe trabajar uno a uno con el Director, la imagen cinematográfica o imagen en movimiento, depende de las decisiones que ambos tomen en beneficio del área que cada uno realiza.

El Fotógrafo es el encargado de capturar las imágenes que se verán en pantalla a partir de la puesta en escena, Dominique Villain lo define como *“el primer espectador”* [1997:59], por lo tanto su trabajo es seleccionar los planos y movimientos de cámara, además de la composición, iluminación y estética de la imagen. A pesar de que su labor parece ser mucho más técnica que la del propio Director, quien con sus indicaciones elabora los parámetros en los que se debe construir la imagen, el fotógrafo debe interpretar las palabras y traducirlas a una imagen, para ello Ricardo Aronovich [1997: 84] propone realizarse las siguientes preguntas que pueden ayudar a definir la estética del producto; iluminación y composición.

1. ¿En qué época y dónde transcurre la historia?
2. ¿Cómo son los personajes?
3. ¿Cuál es el género del film?
4. ¿Cuáles son los momentos y horas del día en que sucede la acción?
5. ¿Qué escuela pictórica o estilo fotográfico puede servir como referencia?

Definir la imagen requiere seleccionar los elementos que se van a utilizar como los planos, el tamaño de encuadre y el movimiento de cámara, esto supone una transición de la imagen verbal a lo visual. Muchas veces la cámara puede adoptar distintos comportamientos según lo que se desear capturar, puede ser neutral y captar todo lo que está sucediendo o constituir un personaje más que funge como testigo. [Oria de Rueda, 2010: 113-114].

## **2.1 EL RODAJE.**

El rodaje supone la realización inmediata, sin embargo, a pesar de que ya hubo un guión técnico previo, casi siempre se toman decisiones que difieren de lo que se planteó en un principio por lo que el guión debe ser flexible. Antes de comenzar, ubicar el espacio real y el aparente es importante, decidir dónde se puede colocar la cámara facilita tanto la iluminación como los movimientos de ésta, así como los planos y encuadres posibles.

Durante el rodaje pueden ocurrir imprevistos que afecten la realización como los cambios de clima, lo cual no solo perjudica a la fotografía, si se trata de exteriores, sino también al equipo técnico, por lo que es importante mantener la calma y buscar soluciones que no afecten a la filmación.

## **2.2 EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.**

El cine surge a partir de una idea que existe pero es invisible, materializar esta idea depende de elementos como la imagen y el sonido, los cuales combinados conforman una existencia visible y emocionalmente tangible para el espectador. El lenguaje que permite al cine ser un medio expresivo posee una serie de reglas que ayudan al fotógrafo para elaborar un mensaje visual congruente, aportan seguridad al momento de construir la imagen pues crean un vínculo entre la parte emocional y lo que se está contando.

1. Utilizar encuadres que sean útiles y favorezcan a la acción.
2. Cuidar la dirección de la mirada de los personajes, ésta hace referencia a la posición y el lugar en la que se encuentran los actores en el cuadro.
3. Evitar cortar la escena antes de que ésta haya finalizado, si lo amerita debe haber una diferencia de por lo menos tamaños de encuadre entre escena y escena.
4. Cambiar la posición de la cámara por lo menos 45º cuando hay un cambio de encuadre.

5. Se puede usar el mismo plano cuando existe un diálogo entre dos personajes, se le conoce como *Criss Cross* o campo contra campo, el encuadre cambia constantemente y se alterna entre los personajes.

El fotógrafo no solo está familiarizado con las reglas antes mencionadas sino también conoce las unidades básicas de la imagen, a continuación se hablará del encuadre y el plano, además de los ángulos y movimientos de cámara.

### El Encuadre.

*"[...]el encuadre está limitado por el cuadro que constituye la ventana del aparato de filmación, al que le corresponden en un principio, el encuadre de la imagen fílmica y el de la pantalla de proyección."*

Dominique Villain.

El encuadre es lo que enmarca a la acción, encuadrar es una de las acciones más importantes pues se está definiendo los límites de la imagen, el fotógrafo decide que es lo que debe quedar dentro y fuera del cuadro mediante selección.

- **Encuadre dinámico:** permite desplazamientos, se desenvuelve junto con los personajes que lo llenan, actúa de acuerdo a lo que sucede en el momento, según las circunstancias y necesidades dramáticas puede suscitar movimientos de cámara o de enfoque.
- **Encuadre indiferente:** sin importar la interacción de los personajes o el desarrollo de la acción permanece inmóvil permitiendo a los actores entrar y salir de cuadro. [Siety: 2004: 35-36]

La imagen que vemos en pantalla es bidimensional, la profundidad se pierde y los objetos en pantalla se funden entre sí, se distorsiona la perspectiva y la escala sufre alteraciones además de que el cuadro puede alterar los objetos si estos se encuentran justo en el borde, cortándolos en zonas que los hagan parecer deformes. [Millerson, 1998:82].

Diseñar el encuadre es una actividad inmediata, a pesar de que el fotógrafo posee una esbozo mental de cómo debe componer la imagen, la locación muchas veces presenta obstáculos que exigen una rápida solución. capacidad que depende mucho de la imaginación y habilidad del fotógrafo.

## El Plano.

*"[...]delimita el campo de visión, un encuadre; y por último compone lo que luego será una imagen proyectada sobre una pantalla, es decir una superficie plana".*

Emmanuel Siety.

El plano es la esencia del encuadre, no solo se trata de restringir áreas de un cierto espacio sino aprovechar lo que se está viendo de modo que enriquezca a la historia, se debe cuidar tanto las emociones como evitar que elementos externos a la ambientación como micrófonos, lámparas o personas ajenas al momento se metan en el encuadre.

*"El plano no es solo una unidad de fabricación de la película: el plano es un momento de la película identificado por el espectador, pues aunque este no participa en el rodaje, puede conocer los planos utilizados gracias al montaje, pues cada cambio es un corte".*

Emmanuel Siety.

Los planos definen realidades, constituyen unidades de espacio y tiempo, a través de la cámara; ambientación, escenografía, iluminación, utilería y personajes se unen.

El punto de vista es la distancia desde donde se desea capturar al objeto, mientras más distancia exista más oportunidad tiene el actor de desenvolverse dentro del cuadro, sin embargo poco sabemos de sus emociones, por el contrario cuando existe menos distancia es posible saber lo que está pensando, sintiendo, incluso imaginar lo que hará después. [Siety, 2004:31]

### **Tipos de planos.**

Los planos se definen según el lugar de corte, el cual depende de la distancia que existe entre el objeto y la cámara o bien se puede ajustar utilizando el *zoom*, el tamaño puede ir de particular a general o viceversa, según las necesidades narrativas, cada uno posee características que enriquecen la forma de contar la historia. [Siety, 2004: 36]

**Planos Generales o Abiertos:** también se les conoce como descriptivos muestran la acción desde una perspectiva global y la relación que existe entre los diferentes elementos, sirven

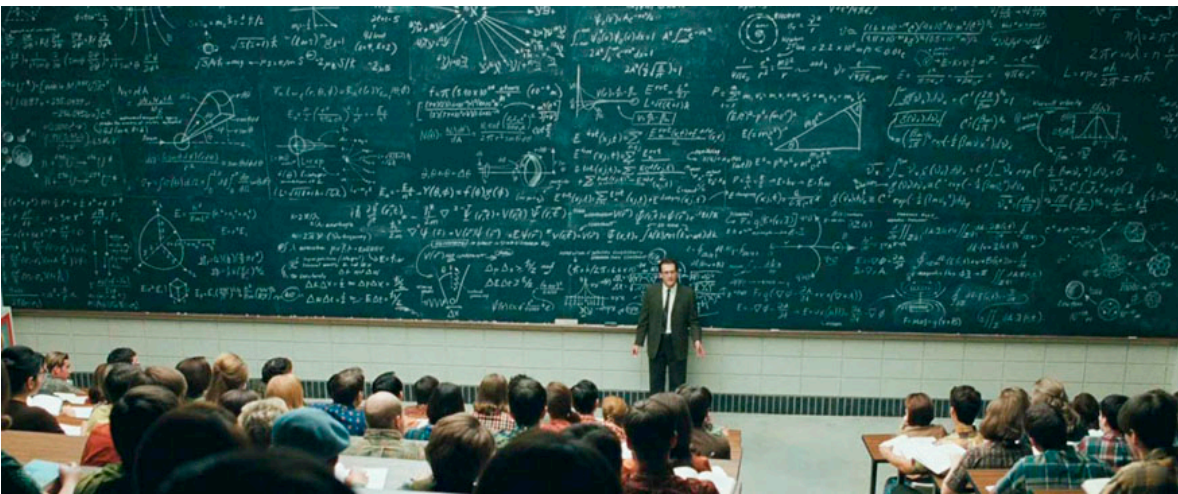
para localizar en un espacio geográfico, son útiles para acciones rápidas o para resaltar los sucesos que transcurren en conjunto, pues éstos no buscan un detalle en particular.

- Extreme Long Shot o Gran Plano General: se utiliza para ubicar geográficamente al sujeto, mostrando el lugar en el que se desarrolla la historia tanto en tiempo como en espacio.



Ridley Scott, *Gladiator* (2000), Scott Free Productions, Cinematografía de John Mathieson.

- Long Shot o Plano General: es un plano de ubicación, muestra el espacio físico en el que se desenvuelven los personajes; calles, restaurantes, una habitación, etc., las atmósferas son importantes pues este tipo de planos son los que definen la estética del proyecto.



Joel & Ethan Coen, *A Serious Man* (2009), Working Title Films, Cinematografía de Roger Deakins.



- Full Shot o Plano Entero: muestra la figura completa del sujeto, requiere aire tanto en la parte superior como inferior para no dejar al personaje en los límites del cuadro, tanto maquillaje como vestuario se pueden apreciar con el uso de este plano. Aporta más de la historia, con éste podemos conocer ambientes y las acciones que se desarrollan en ellos.



Kathryn Bigelow, *The Hurt Locker* (2008), Summit Entertainment, Cinematografía de Barry Ackroyd.

**Planos Medios:** son del tipo narrativo pues a diferencia de los anteriores este plano permite mayor interacción entre el personaje y su entorno, ofrece al espectador mayor información sin centrarse en un solo punto, éste puede percibir lo que sucede alrededor.

- American Shot o Plano Americano: surge con el Western, consiste en tomar al sujeto justo por debajo de las rodillas.



Christopher Nolan, *The Dark Knight* (2008), Legendary Films, Cinematografía de Wally Pfister.



- Medium Shot o Plano Medio: corta la figura por la cintura. Sirve para conocer la relación entre el personaje y los objetos en su entorno, este puede estar interactuando con objetos o realizando acciones que sean claves para la comprensión de la historia.



Mary Harron, American Psycho (2000), Universal Studios, Cinematografía de Andrzej Sekula.

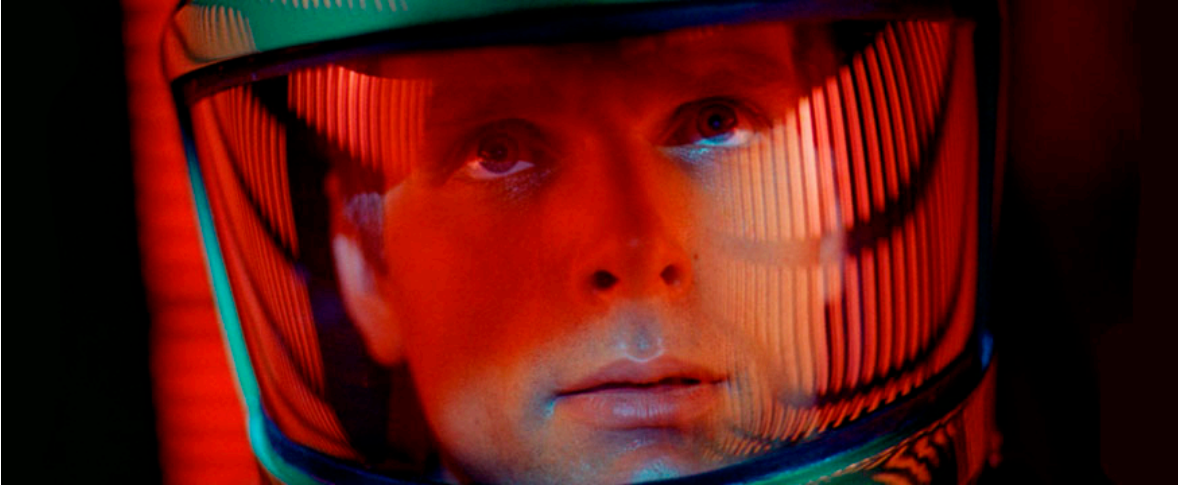
**Planos Cerrados:** son tomas muy cercanas al sujeto, buscan destacar las expresiones y emociones del personaje, también sirve para dar énfasis a objetos o detalles pues concentran la atención en ciertas características que tienen un peso importante en la trama. [Millerson, 1998:54-78]

- Close Up o Primer Plano: es un acercamiento a la cabeza desde los hombros hasta un poco más arriba de la frente. Se utiliza para denotar expresiones, emociones o pensamientos de los personajes.



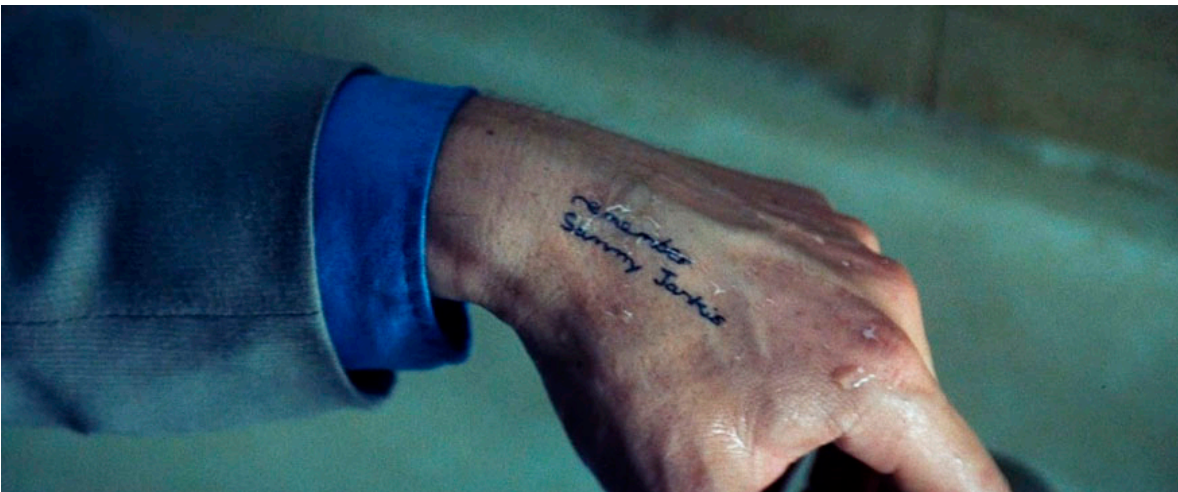
Joel & Ethan Coen, True Grit (2010), Amblin Entertainment, Cinematografía de Roger Deakins.

- Big Close Up o Primer Plano Corto: únicamente recoge el rostro desde la mitad de la frente hasta la barba, el centro expresivo son los ojos y la boca, es posible también observar claramente la gesticulación lo que enriquece la toma.



Stanley Kubrick, 2001 A Space Odyssey (1968), Metro-Goldwyn-Mayer, Cinematografía de Geoffrey Unsworth.

- Extreme Close Up o Plano Detalle: es un plano muy cerrado sirve para destacar o enfatizar elementos en la trama, llaves, picaportes etc. [Oria de Rueda, 2010: 113-116].



Christopher Nolan, Memento (2000), Newmarket Films & Team Todd, Cinematografía de Wally Pfister.

Cada uno de los planos antes descritos se utilizan con el objetivo de aportar dinamismo narrativo, pueden ser tomas frontales, laterales, posteriores o de tres cuartos dependiendo de la acción y de los objetos dentro del cuadro, pues como se menciona antes no solo el medio es mutable, también los objetos en él están modificando sus posturas y expresiones, conocer qué plano es el adecuado solo se puede saber sobre la marcha.

## Ángulos.

La cámara actúa de la misma manera que lo hace el ojo humano, captura al objeto en línea recta y alineado con el horizonte, sin embargo por cuestiones narrativas y dramáticas se puede hacer uso de ángulos visuales, los cuales no son más que posiciones de la cámara en función de lo que se requiere enfatizar pues la intención y significado puede variar dependiendo del punto de vista.

- **Normal o Frontal:** es perpendicular al objeto que se mira, la altura es la misma que los ojos del personaje.



Paul Thomas Anderson, Magnolia (1999), New Line Cinema, Cinematografía de Robert Elswit.

- **Picado:** la cámara se posiciona a 45° sobre el personaje, es usado para describir inferioridad pues se atribuye a la acción de mirar desde arriba.



Jean-Pierre Jeunet, Amelie (2001), UGC, Cinematografía de Bruno Delbonnel.



- **Contrapicado:** contrario al anterior, la cámara queda 45° más abajo que el personaje, visualmente alarga las figuras por lo que se ven más grandes e imponentes, se utiliza para demostrar grandeza o superioridad, mientras que al espectador lo coloca en una posición inferior con respecto a la imagen en pantalla.



Quentin Tarantino, Django Unchained (2012), A Band Apart, Cinematografía de Robert Richardson.

- **Cenital:** el objetivo de la cámara es totalmente perpendicular al suelo esto quiere decir que se la cámara se posiciona a 90° por lo que su campo de visión está orientado hacia abajo, logrando una imagen por encima del sujeto.



Pedro Almodóvar, Volver (2006), El Deseo, Cinematografía de José Luis Alcaine.

- **Nadir:** la imagen es capturada desde el punto más bajo a 90° apuntando hacia arriba, sirve para simular la acción de mirar hacia el cielo.



Terrence Malick, *The Tree Of Life* (2011), River Road Entertainment, Cinematografía de Emmanuel Lubezki.

## Movimientos de Cámara.

Los movimientos ayudan al fotógrafo a mantener la atención en el objeto a filmar, aunque también es posible mantener un plano o toma fijo, dependerá del Director decidir qué es lo que más conviene hacer.

- **Travelling:** movimiento de traslación de la cámara siguiendo al personaje hacia o desde el mismo mediante un sistema de rieles en línea recta, puede ser utilizado para acompañar o para introducir al espectador dentro de un espacio.
- **Dolly:** al igual que el travelling, la cámara se desplaza sobre rieles, sin embargo este movimiento no acompaña al movimiento del personaje sino que se acerca o se aleja de él como si se tratara del zoom.
- **Avanti:** la cámara se acerca al personaje.
- **Retro:** la cámara se aleja desde el personaje.
- **Lateral:** acompaña al personaje mediante un movimiento horizontal paralelo a éste.
- **Panorámica o Paneo:** es el movimiento de rotación de la cámara sobre su propio eje, se utiliza para visualizar un espacio mediante una sola toma. Para lograr este tipo de movimiento se utiliza un tripié que se ajuste a la anatomía y peso de la cámara.
- **Paneo Horizontal:** de izquierda a derecha o viceversa.
- **Paneo Vertical:** de arriba hacia abajo o viceversa.
- **Zoom o Travelling Óptico:** permite que el objeto se acerque o se aleje sin la necesidad de mover la cámara, la visión no es natural como en los anteriores ya que con un solo movimiento se modifica la distancia focal de un objetivo. [Siety, 2004: 20-23]

### 2.3 OBJETIVOS.

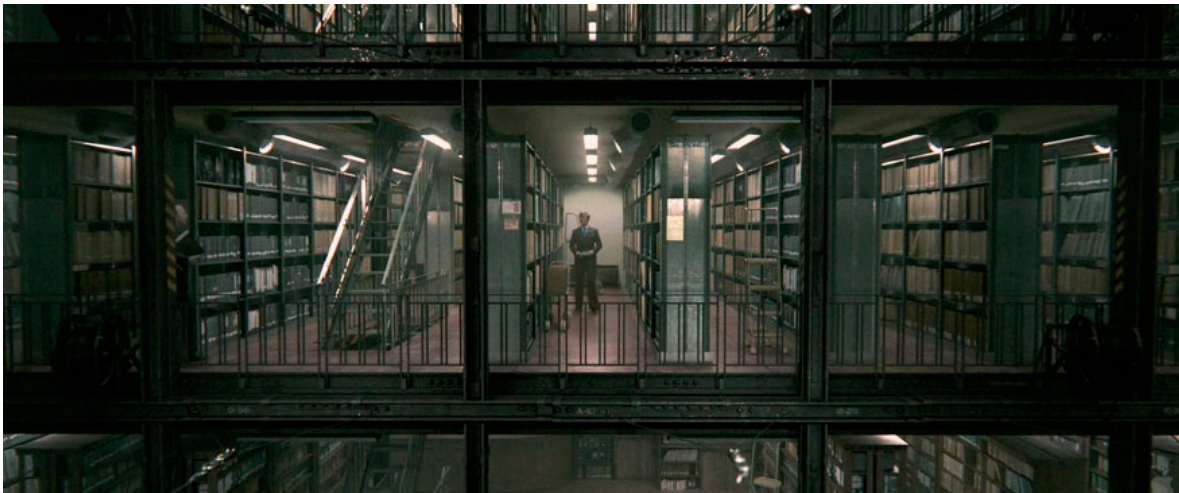
La óptica de las cámaras se reduce a los lentes u objetivos que puede utilizar, cada uno de ellos posee diversas cualidades que otorgan características interesantes a la imagen. [Martínez, 2000:75]

**Normales:** reproducen el ángulo de visión del ser humano, poseen una profundidad de campo moderada.



Paul Thomas Anderson, *The Master* (2012), Annapurna Pictures, Cinematografía de Mihai Malaimare Jr.

**Gran angular:** tiene una distancia focal menor a los normales, ensanchan la visión, se utilizan para tomas panorámicas.



Tomas Alfredson, *Tinker Tailor Soldier Spy* (2011), Working Title Films, Cinematografía de Hoyte Van Hoytema.

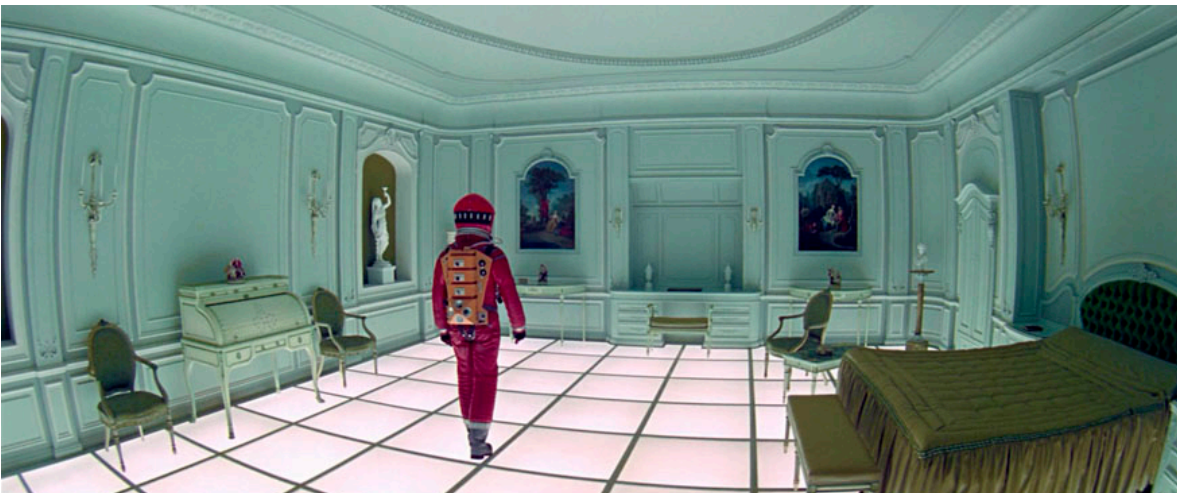


- **Pequeños angulares o teleobjetivos:** su distancia focal es mayor a un objetivo normal, se utilizan para capturar objetos que están lejos dando el efecto de cercanía, la perspectiva se comprime concentrando la atención en objetos concretos.



Wong Kar-Wai, Fallen Angels (1995), Chan-Ye Cheng, Cinematografía de Christopher Doyle.

- **Ojo de pez:** es un lente que distorsiona la imagen originando una semiesfera dando el efecto de una lupa. [Villain, 1997: 26-27]



Stanley Kubrick, 2001 A Space Odyssey (1968), Metro-Goldwyn-Meyer, Cinematografía de Geoffrey Unsworth.

### Profundidad de Campo.

Usualmente es utilizada para dirigir la atención a un punto determinado, pues al enfocar un objeto queda una zona nítida y una zona borrosa, lo cual podría conocerse como una pérdida de nitidez gradual ubicando dos zonas; una delantera y una trasera. Para saber la profundidad basta con reconocer la distancia a la que se encuentra el objeto; cuanta más

distancia haya entre la cámara y éste, existirá una mayor profundidad, mientras que por el contrario, si existe una menor distancia por consecuente habrá una menor profundidad.

## **2.4 COMPOSICIÓN.**

En el plano confluyen distintos objetos; actores, escenografía, utilería, etc., sin embargo su ubicación no es al azar, componer el cuadro significa distribuir, cada objeto tiene un lugar específico estéticamente hablando. Otras artes, a diferencia del cine, permiten que el espectador determine el tiempo de observación, por el contrario, la imagen móvil, está supeditada al tiempo del plano en pantalla al ser ésta una imagen espacio-temporal, por ello debe ser lo más comprensible y clara posible, cada objeto se posiciona de forma que la mirada recorra el cuadro en pocos segundos. [Feldman, 1990:39]

Si bien se ha mencionado que el plano es el límite del espacio, toma una parte de un todo que corresponde al espacio físico real, lo que nos permite seleccionar esa parte que deseamos mostrar y lo que no, automáticamente se oculta.

*“Todo lo que está en la imagen tiene valor y se debe estructurar para que la atención del espectador vaya hacia donde el realizador quiere y no hacia donde lo disponga el azar”*

Simón Feldman.

### Formas.

La facilidad de la lectura del plano depende de la distribución de sus formas, éstas conforman un universo que se mueve a un determinado ritmo, poseen las cualidades de cualquier imagen; textura, contraste, color, línea, estructura, escala, etc.

#### **Tipos de Formas**

- **Figurativas:** seres humanos, paisajes, objetos reales.
- **Abstractas:** formas geométricas.

### Puntos de Interés.

A pesar de que se busca una estructura en la imagen, para que posea equilibrio, siempre habrá la necesidad de fijar un punto de interés, algo que de inmediato llame la atención, este acento se logra teniendo en cuenta que al aumentar su tamaño abarca un espacio mayor



dentro del cuadro por lo que será lo primero que se vea, otra forma es disminuir o eliminar objetos que puedan atraer más la atención así como quitar aquellas cosas que sean indiferentes. Saber qué es lo que complementa la imagen depende en mayor medida de lo siguiente:

- **Posición de la cámara:** decidir la toma ayuda a componer pues una vez puesta la cámara el Fotógrafo mira por el visor y puede detectar aquello que obstruya o reste interés al objeto principal.
- **Relación con el fondo:** la posición de los personajes y objetos en relación al espacio, cómo interactúan con el fondo.
- **Iluminación:** los efectos de luz y sombra sobre los objetos con el fin de crear atmósferas.
- **Objetivos o Lentes:** el tipo de lente que se utilice determina el espacio dentro del plano, modifican lo que se observa y por ende su construcción restando importancia en algunos sectores.
- **Movimientos:** si los objetos permanecen estáticos es más fácil para el espectador concentrar su atención, cuando están en movimiento ya sea por la cámara o porque entran o salen del cuadro, es el mismo devenir de estos lo que define la composición.
- **Contrastes:** de líneas, formas, tonos, colores que por naturaleza propia tienden a diferenciarse de entre el resto, son en sí mismos acentos, según su tipo pueden complementar o convertirse en distractores.
- **Encuadre:** delimita el espacio. [Feldman, 1990:56-63]

### Elementos de composición de la imagen.

La estética es un factor importante, busca la armonía entre todos los objetos que conforman el espacio, para que éstos no solo sean agradables sino que impacten tanto visualmente como emocionalmente. Los elementos básicos de composición son:

- **Línea:** los objetos dentro de la imagen están compuestos por líneas, la misma imagen las posee, ya sean reales o imaginarias.
  - **Horizontales:** determinan espacios, dan la sensación de amplitud y la cualidad más importante es que mantienen la estabilidad.

- Verticales: determinan la altura, están ligadas con la restricción, la rectitud y la formalidad.
- **Curvas**: su principal característica es que poseen ritmo, fomentan la sensación de movimiento y elegancia.
- **Formas**: cada elemento tiene volumen o cuerpo, su dimensión determina su proporción dentro del cuadro.
- **Color y Tono**: si bien la línea es lo que da estructura, el tono es lo que viste a la imagen, puede apreciarse directamente por el vestuario, el color de la escenografía y el mobiliario o indirectamente por medio de la luz y la sombra.
  - Tonos claros: son simples, alegres, hacen referencia al día, la naturaleza, lugares abiertos.
  - Tonos oscuros: son dramáticos, se refieren a la noche, son monótonos y recuerdan lugares cerrados.
  - Colores cálidos: psicológica y emocionalmente son colores cercanos, remiten al hogar, a la seguridad.
  - Colores fríos: por el contrario estos son lejanos, parecen inalcanzables, equiparables al vacío, son colores melancólicos. [Millerson, 1998:88-89]

### Componer el cuadro.

El cuadro es un espacio virgen que albergará diferentes objetos de diversas proporciones, si estos no conviven de forma coherente el cuadro no cumplirá con el objetivo de expresar al público lo que el realizador desea y por lo tanto el mensaje será incomprensible. La imagen alberga objetos de distintas dimensiones, su ubicación debe estar proporcionada, las reglas para lograr un orden son:

- **Sección Áurea**: es un método de proporción conocido desde la antigüedad, utilizada por todas las artes, consiste en fijar un centro de interés fuera del centro geométrico, encontrar un punto de equilibrio dónde el contenido sea más expresivo. La imagen se divide imaginariamente por líneas que a su vez cruzan y forman intersecciones, éstas medidas desiguales conforman un mapa que permite disponer los objetos en la imagen.



Christopher Nolan, *Insomnia* (2002), Alcon Entertainment, Cinematografía de Wally Pfister.

- **Regla de tercios:** la imagen se divide en tres secciones mediante líneas imaginarias iguales. Esta disposición vertical y horizontal, define puntos que pueden ayudar a posicionar los objetos dentro del cuadro.



Marc Webb, *(500) Days Of Summer* (2009), Fox Searchlight Pictures, Cinematografía de Eric Steelberg.

- **Disposición y selección:** el foco es la principal razón para utilizar estos métodos de composición, la utilería o la misma escenografía pueden fungir como atractivo visual, cuando se colocan frente a la cámara se conoce como disposición, la selección busca ubicar los elementos para que estos no se conviertan en distractores y convivan en el espacio sin intervenir con los actores



Quentin Tarantino, Death Proof (2007), Dimension Films, Cinematografía de Quentin Tarantino.

- **Balance:** en una imagen el contraste refiere a la diversidad de formas, tamaños, colores. El sujeto al existir dentro de este universo convive con ellos, su ubicación, tamaño y relación depende de su tamaño en el encuadre, debe ocupar más espacio en la pantalla que los anteriores.
  - Balance de masa: equilibrar los objetos dentro del plano para evitar la sensación de caída ya sea hacia la izquierda o la derecha, el sujeto debe estar en armonía con otros objetos.



Alfred Hitchcock, Rear Window (1954), Paramount Pictures, Cinematografía de Robert Burks.

- Balance de tono: la diferencia de tonos en el cuadro afecta el equilibrio del cuadro, los tonos oscuros pesan más que los tonos claros produciendo de la misma forma la sensación de caída.





Wes Anderson, *The Darjeeling Limited* (2007), Fox Searchlight Pictures, Cinematografía de Robert D. Yeoman.

- **Dirección del interés:** por tratarse de la imagen móvil, los puntos de interés se desplazan constantemente dentro del plano, el fotógrafo debe optar por seguir al personaje que tenga mayor peso en la trama para mantener el interés.



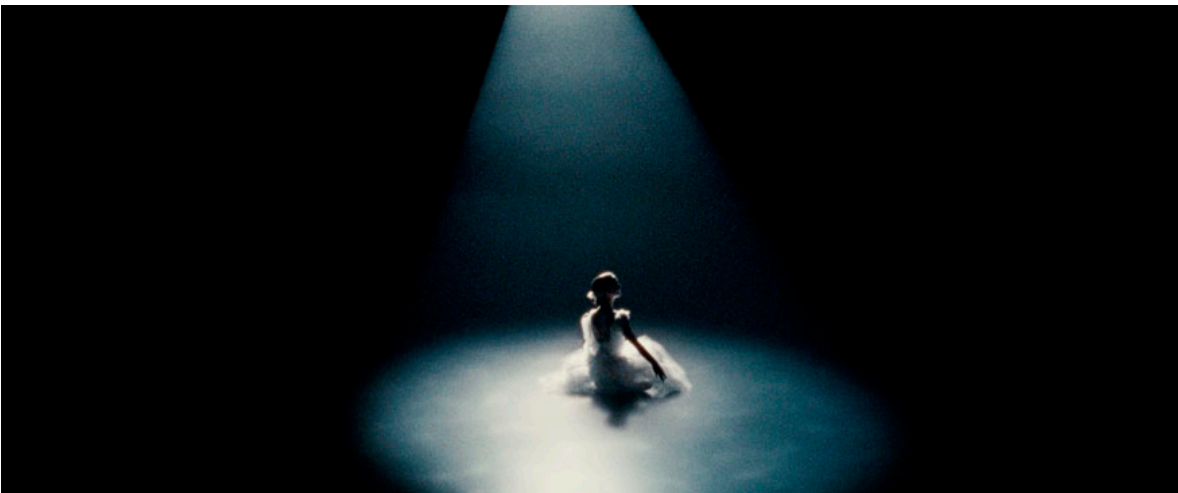
Milos Forman, *One Flew Over The Cuckoo's Nest* (1975), Fantasy Films, Cinematografía de Haskell Wexler.

- **Foco selectivo:** la nitidez permite al espectador centrar la atención sobre lo que puede discernir, las cosas, objetos o personas que permanecen fuera de foco dejan de ser llamativos pues es difícil diferenciarlos del resto.



Joe Wright, Anna Karenina (2012), Working Title Films, Cinematografía de Seamus McGarvey.

- **Luz:** la luz siempre guiará la mirada del espectador hacia el punto de interés, el personaje deberá estar ligeramente más iluminado que el resto destacándolo en el cuadro.



Darren Aronofsky, Black Swan (2010), Protozoa Pictures, Cinematografía de Matthew Libatique.

- **Posición del actor:** el personaje es el punto principal por lo que es quien debe poseer mayor protagonismo, de frente destaca más ya que lo vemos en su totalidad, si éste se encuentra de perfil pierde esa imagen entera pues solo vemos una parte y la otra está oculta debido al ángulo. El aire es importante para definir hacia donde dirige la mirada.





David Fincher, Fight Club (1999), Art Linson Production, Cinematografía de Jeff Cronenweth.

- **Enmarcar:** buscar elementos que den al personaje un marco, puertas, ventanas, arcos, incluso otras personas permiten posicionar al actor en el centro de la imagen.



Guillermo del Toro, The Pan's Labyrinth (2006), Tequila Gang, Cinematografía de Guillermo Navarro.

- **Desequilibrio:** todos los anteriores dictan que se debe lograr un equilibrio en la imagen donde los objetos y personajes se compensen entre sí, sin embargo también es posible situar los puntos de interés fuera de los parámetros anteriores logrando la interacción del espectador con la imagen obligándolo a buscar ese punto. Aunque no es posible realizar un proyecto solamente con imágenes compuestas con desequilibrio, éste puede ser una opción de un solo uso.



Danny Boyle, Trainspotting (1996), Channel Four Films, Cinematografía de Brian Tufano.

- **Espacio positivo negativo:** el personaje siempre será el positivo y el fondo será el negativo, la mirada del personaje guía al espectador fijando el punto de interés fuera del cuadro, creando una expectativa hacia lo que no se ve.



Ingmar Bergman, Persona (1966), Svensk Filmindustri, Cinematografía de Sven Nykvist.

Para componer Oria de Rueda [2010:144] recomienda tomar en cuenta:

1. Contenido de la imagen: actores, escenografía, vestuario, utilería, etc.
2. Encuadre: tamaño y en qué o quiénes se va a centrar la atención.
3. Óptica: distancia, posición y ángulo de la cámara.
4. Iluminación: el tipo de luz que se va a utilizar, su incidencia y propósito.



## 2.5 ILUMINACIÓN.

*“...la luz es una dimensión estructurante del universo de sensaciones y emociones que va a experimentar el público sobre la realidad representada.”*

Antonio Oria de Rueda.

De la misma forma que la cámara, la luz puede tener un ángulo de incidencia el cual determina dónde y cómo se ubicaran las lámparas, así como su altura e intensidad.

- **Luz normal:** se ubica a la misma altura del objeto.
- **Luz picada:** se pone por encima del objeto.
- **Luz contrapicada:** va por debajo del objeto. [Martínez, 2000:138-141]

### Características de la luz.

La luz es para el Director de Fotografía lo que la pintura es para el pintor, es ésta el elemento que fisiológicamente permite al ojo relacionarse con lo que está viendo, sin ella el color, las formas, las texturas, la distancia etc., serian imperceptibles, mientras que psicológicamente genera estados de ánimo. A continuación se mencionan de los dos tipos de luz que se utilizan según su calidad y aportación a la Fotografía Cinematográfica.

- **Luz dura:** se proyecta directamente al objeto sin ningún elemento que la difumine, produce sombras muy marcadas por lo que el contraste es un elemento seguro, es similar al efecto de la luz solar.
- **Luz suave:** se filtra a través de un objeto difusor o material traslúcido, también puede ser rebotada por una superficie reflectora, se trata de una luz con gradación tonal, no produce sombras, a diferencia de la luz dura que resalta, ésta se utiliza para ocultar y reducir detalles. [Millerson, 1998:119]

### Temperatura de color.

Es un sistema de medición que tiene como fin la correcta utilización del color de la luz pues tiene una fuerte responsabilidad sobre el color de la imagen. La escala Kelvin se utiliza como unidad de medida del espectro de luz, el cual está compuesto por una gama de colores que van de cálido (baja temperatura de color) a frío (alta temperatura de color) y viceversa, la dominancia de uno de estos determina la temperatura. Las luces frías tienden a ser azules o

verdes mientras que las cálidas son principalmente rojas, las primeras emiten radiaciones con una longitud de onda mayor con respecto a las segundas.

### Exposición.

Es la cantidad de luz que absorbe la cámara para generar una imagen. El diafragma es el que se encarga de regular la entrada de luz, a mayor luz menor apertura mientras que a menor mayor apertura. [Martínez, 2000:190-230]

La exposición correcta se define como el equilibrio entre luz y sombra, esto quiere decir que se obtiene un rango de tonos en el que conviven en armonía los tonos claros y los tonos oscuros.

### Tipos de Luz.

Para iluminar, el fotógrafo tiene principalmente la luz natural, aunque ésta no trabaja siempre a su favor y tampoco genera ambientes diversos a su voluntad, siempre puede echar mano de la luz artificial, ésta no solo es controlable sino que además le permite experimentar y generar atmósferas que aporten tanto en estética como en narrativa.

- **Luz Natural:** su fuente principal es el sol, sin embargo al ser cambiante su luz, tiende a tener variaciones tonales durante el día, por la mañana es tenue con tonos naranjas, al medio día se convierte en luz dura con tonos rojos y por la tarde es una luz más fría con tonos azules.
- **Luz Artificial:** muchas veces las grabaciones ocurren en interiores por lo que la luz debe proveerse por medios artificiales que sustituyan al sol, esto promueve la creatividad, el Fotógrafo tiene la libertad de crear sus propios ambientes e iluminar según sus necesidades, las foto-lámparas son las herramientas para ello.
  - Lámparas de tungsteno: son las mismas que se utilizan en las casas, poseen una gran intensidad por lo que es una luz muy dura.
  - Lámparas de neón o fluorescente: se utiliza para iluminar rostros por su calidad de luz suave.
  - Lámparas de halógeno o HMI: es muy similar a la luz del día por lo tanto es una luz muy intensa.

- Fresnel: se utiliza principalmente en los estudios de cine y televisión, es una mezcla de luz dura y luz suave gracias a que la concentra y la difumina al mismo tiempo, por su configuración son lámparas muy pesadas.
- LEDS: está formada de diodos que emiten una luz blanca que puede utilizarse como luz fría.

## Tipos de iluminación

Como se menciona anteriormente la luz artificial es una de las principales herramientas que posee el fotógrafo en la creación, le da la oportunidad de modificar el espacio a su antojo.

- **Luz principal:** es la luz predominante que define al objeto, puede ser una por escena o una por objeto o lugar donde se desarrollan las acciones.
- **Luz secundaria:** por el contrario es una luz más suave que sirve como apoyo o complemento de la principal, equilibra y reduce sombras por lo que también se le conoce como luz de relleno.
- **Iluminación a 4 lámparas:** principalmente se utiliza en interiores, se compone de una luz principal, una luz de relleno, una luz de separación y una luz de fondo.
- **Iluminación de carácter:**
  - Terror o suspenso: son luces que generan contrastes muy marcados entre luz y sombra, las zonas oscuras predominan y casi siempre ocultan objetos.
  - Comedia: se utilizan luces intensas que iluminan perfectamente todas las acciones, personajes y sus expresiones.
  - Romance: es un tipo de iluminación en el que predominan las luces tenues en tonos cálidos que reflejan cercanía.

## Control de la luz.

Por la intensidad de algunas lámparas es imposible dirigir las abiertamente a los objetos, la luz debe ser conducida y para ello existen diversos recursos que ayudan a controlarla:

- **Cortadoras o Aspas:** es un bastidor con dos o cuatro hojas que se ajustan para recortar o corregir la luz.

- **Bandera:** es una tela opaca casi siempre de color negro montada sobre un bastidor, sirve para limitar y controlar el haz de luz, las hay de diferentes tamaños.
- **Difusor:** al igual que las banderas es un tipo de tela translúcida por la que se reduce la luz sin modificar su calidad. [Martínez, 2000: 1968-1971]

## 2.6 CONTINUIDAD.

Por el constante cambio de encuadre y debido a que un proyecto no se filma de corrido sino según sea conveniente, la continuidad en la fotografía es un tema que debe cuidarse, los elementos en el cuadro pueden sufrir modificaciones entre una toma y otra. Durante la edición se comprobará si existe una lógica que unifique los fragmentos, si estos poseen el flujo natural o si existen cambios de actitud, de iluminación, de desplazamiento o en los ejes de acción que evidencien la cualidad no lineal del rodaje, Simon Feldman [1990: 84-85] menciona los aspectos que se deben cuidar entre toma y toma.

1. Ambientes y decorados.
2. Vestuario y maquillaje.
3. Tono actoral.
4. Ubicación y número de objetos y personajes secundarios.
5. Sonido ambiental.

Por otro lado, el fotógrafo debe cuidar principalmente dos tipos de continuidad:

- **Escena a escena:** el cambio de escena se origina cada que hay un corte, se modifica el encuadre y la posición de la cámara, se debe revisar la ubicación espacial de los personajes, sus desplazamientos y la dirección de las miradas para no originar un cambio en el eje de acción.
- **Lumínica:** cuando cada plano mantiene la misma luz y sombra durante la misma escena. Al filmar en exteriores habrá un cambio de luz por el transcurso del día el cual afecta al rodaje, cuando se rueda en interiores hay mucho más control de sombras y luces por el uso de lámparas y accesorios que ayudan a crear un ambiente artificial.

La fotografía cinematográfica es el rostro de la película, es aquello que mira de frente al espectador y se muestra tal cual es, sin ella solo existiría una historia escrita en papel, es aquello que captura lo imaginado y vuelve a reproducirlo una y otra vez. En mi opinión es lo

que da vida al cine, la cámara es aquel objeto que pone movimiento un universo creado a partir de una idea, aquello que captura texturas, objetos, formas a partir de la luz.

## **2.7 CONCLUSIÓN.**

Este segundo capítulo explora lo que todo Director de Fotografía debe saber para desempeñar un papel más que satisfactorio en la producción audiovisual, dicho papel no está limitado únicamente a la manipulación de la cámara, como se menciona aquí, los conocimientos, además de técnicos, lo apremian con una gran inventiva que lo ayuda a generar estrategias de acción permitiéndole tomar decisiones adecuadas que favorezcan al proyecto. Esa capacidad creativa, le permite estructurar en su mente lo que posteriormente capturará con la cámara. Tal es la competencia del Fotógrafo que no solo captura el movimiento sino hace con él una representación fundamentada en los conceptos más simples. Su talento, como el del Diseñador, es otorgar a diversos elementos que individualmente carecen de un significado, una existencia narrativa. Si bien, el Diseñador tiene como soporte el papel y el Fotógrafo la película o video, ambos interpretan y traducen de la palabra a la imagen ideas que cumplen necesidades, para el Diseñador las de un cliente mientras que para el Fotógrafo las del Director. No es una casualidad que el lenguaje sea parte de su oficio, ya sea visual o cinematográfico, tanto el Diseñador como el Fotógrafo Cinematográfico tienen como fin comunicar con imágenes que trasciendan al tiempo y dejen huella en la memoria colectiva. Se ha mencionado que el Diseñador y el Fotógrafo comparten aptitudes e intereses al momento de crear una imagen, otra cualidad que ambos poseen es la sensibilidad, ésta solo se presenta en quienes han sido estudiosos de las formas y elementos de la imagen, por lo que ambos conocen el impacto que éstas pueden tener en el público.

Reforzando lo aquí concluido, el estudiante de Diseño y Comunicación Visual conoce los términos y conceptos expuestos en este capítulo, ha trabajado con ellos, desde los primeros semestres, materias como Fotografía, Diseño, Geometría encaminan al alumno a su dominio, pues sin duda alguna se ha visto en la necesidad de utilizar más de uno a la hora de plasmar sus ideas, también se mencionan algunos con los que solo ha tenido un acercamiento limitado, tal vez de oído pues son exclusivos del cine, cuyo aprendizaje necesita solo del interés y la experimentación. Durante la licenciatura recursos como el color, la tipografía, las formas básicas, los planos, etc., han sido motivos de composición, al igual que lo son para el fotógrafo, pero no solo estos elementos del diseño son materia compartida, lo que hace a un buen Diseñador es la investigación, actividad que el Cinefotógrafo está obligado a realizar durante

la preproducción, la elaboración de metodologías facilita y encamina al proyecto a su conclusión, por lo que diseñar no es una actividad que se desenvuelva lejos de la creación cinematográfica, ambas exigen al creador un alto nivel de compromiso y una basta educación visual, además de conocer y comprender su área de acción.

Para el Fotógrafo, así como para el Diseñador, la imagen es el medio para contar una historia, por tanto no está lejos de ser un espacio de trabajo para el egresado de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual. Los alumnos pueden aspirar a convertirse en Directores de Fotografía pues aunque el ejercicio depende mucho del ensayo y error, los conocimientos que se obtienen en el área de Audiovisual y Multimedia son de mucha utilidad, hasta el punto de resultar familiar el quehacer cinematográfico.

# CAPÍTULO III

*“La creatividad requiere el coraje de dejar ir las certezas”  
Erich Fromm*

**PRESENTACIÓN DEL PROYECTO  
DISEÑO DE LA CINEFOTOGRAFÍA**

**VOTO  
DE SILENCIO**

## CAPÍTULO III

### PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.

La materia de Producción Audiovisual IV impartida por el Maestro Adán Zamarripa Salas ofrece al alumno emplearse en las diversas áreas de la producción, ya que como proyecto final se realiza un cortometraje con el fin de poner en práctica los conocimientos adquiridos. Mi labor en la Dirección de Fotografía fue, no solo capturar la imagen, sino diseñar lo que se vería en pantalla, a continuación se explicará e ilustrará el proceso.

### 3.1 VOTO DE SILENCIO.

Los alumnos de la materia de Producción Audiovisual IV de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual con orientación en Audiovisual y Multimedia realizamos un cortometraje durante el periodo escolar 2012-2 para ser presentado durante la novena muestra de cortometrajes; *Del Principio al Film*.

El proyecto nació como idea de la alumna Marian Nieto quien posteriormente desarrolló el guión del cual partimos. El equipo se conformó con catorce integrantes, los cuales fueron elegidos según sus intereses, expectativas y aptitudes hacia el proyecto, cada uno se integró a un área en la que asumió y desempeñó un cargo durante las tres etapas de producción; Preproducción, Producción y Postproducción.

#### Sinopsis.

*“El padre Barragán es un sacerdote que se encuentra al pendiente de sus feligreses, en especial de sus confesos, a quienes tiene presente en sus pensamientos y oraciones. Es tanto su interés, que intenta ayudarlos a pesar de poner en riesgo su integridad. Barragán junto con Quiroz, un sacerdote joven que está a su cargo, emprenden la tarea de ayudar al pueblo realizando actividades de índole social que contribuirán al cambio y desarrollo de la localidad sin imaginarse que al buscar el bien de los demás cambiarán sus vidas.”*

*Voto de Silencio.*

#### Preproducción.

La planeación se inició con cuatro meses de antelación al rodaje, primero con la elaboración del guión, a partir de este punto formamos un equipo del cual se desprendieron



los departamentos y con ellos los cargos que fueron asumidos por las alumnas Brissa Rangel en la Producción, Marian Nieto como Directora, Ivette Jacinto fue Directora de Arte, Melissa Pinto como Sonidista y a mi cargo quedó la Dirección de Fotografía, además contamos con el resto de los integrantes cuya labor fue asistir a los departamentos en la realización de su trabajo.

Como equipo nos organizamos y cada departamento cumplió con los objetivos: Producción y Dirección se enfocaron en la selección del talento, la búsqueda y elección de locaciones así como elaboración de los permisos correspondientes para el uso de las mismas; Dirección de Arte debió implementar un plan de trabajo cuya finalidad fue desarrollar el vestuario y maquillaje, la escenografía y la utilería que acompañaría a esta; Sonido y Dirección plantearon los métodos y surgieron propuestas de utilizar música original compuesta específicamente para el cortometraje, sin embargo nunca pudo concretarse.

### Producción.

Finalmente, después de un largo proceso de investigación, planeación y desarrollo, se llevó a cabo el rodaje en la parroquia de Santa María de Tepepan. El llamado estableció la hora de llegada tanto para el equipo como para el talento principal y secundario y por consiguiente la hora de inicio del rodaje.

Fue durante esta etapa en la que pude participar abiertamente y contribuir a la realización del cortometraje, junto a mí estuvieron trabajando las alumnas y compañeras Tania Rodríguez y Mariana Nicolás quienes fungieron como asistentes de Fotografía. Dirección y Sonido fueron parte crucial de mi desempeño pues gracias a las indicaciones de la Directora pude comprender lo que estaba buscando y lograr plasmarlo en pantalla, mientras que trabajé codo a codo con el departamento de Sonido pues ambos teníamos como fin común la captura de lo que estaba sucediendo en el set. El rodaje concluyó al cabo de dos días, finalmente cumplimos con el objetivo y por consiguiente dimos paso a la tercer y última fase.

### Postproducción.

La edición del cortometraje fue realizada por el alumno Gregorio Torres, quien además participó como asistente de Dirección, bajo la supervisión de la Directora. Ambos seleccionaron las mejores tomas y armaron la primer copia que fue revisada durante la clase de Producción Audiovisual IV por el Maestro Adán Zamarripa Salas, quien además participó activamente en la realización de los cortos como mentor y Productor Asociado. Cada clase fue

dedicada a la revisión de los cortometrajes, por lo que la edición no fue un proceso deliberado sino totalmente consciente del lenguaje cinematográfico.

### Exhibición.

El cortometraje se presentó como parte de la novena muestra de cortometrajes que tuvo lugar en el Auditorio Francisco Goitia de la Escuela Nacional de Artes Plásticas el día 8 de Junio del 2012, frente a una audiencia conformada por familiares, alumnos, maestros y actores.

### **3.2 DISEÑO DE LA CINEFOTOGRAFÍA.**

Mi proceso de trabajo inició justo cuando concluyó la escritura del guión, a partir de este momento se había dado luz verde a todas las áreas para comenzar a trabajar. Mientras tanto los encargados de cada departamento nos dimos a la tarea de revisar individual y en conjunto el guión para discutir cómo debíamos conducirnos frente a la preproducción.

### Preproducción de la cinefotografía.

Teniendo en cuenta un método de trabajo común con otras áreas como la Dirección de Arte, inicié revisando a conciencia el guión, imaginando qué encuadres podría utilizar, los movimientos de cámara adecuados, dejando la imaginación volar, sin embargo uno de los principales retos a los que me enfrenté fue el presupuesto. Como espectadora he visto películas con encuadres, tomas y movimientos de cámara que cualquiera quisiera recrear si se tiene la oportunidad, al ser una producción escolar y por ende, de bajo presupuesto, es casi imposible lograr algo tan elaborado pues no se cuenta con el equipo adecuado. Una vez consciente del alcance y las posibilidades apliqué, sin saberlo con anterioridad, los puntos que Ricardo Aronovich menciona en su libro *Exponer una historia* [1997: 84]

1. ¿En qué época y dónde transcurre la historia?
  - Época actual año 2012, un pueblo pequeño, una parroquia.
2. ¿Cómo son los personajes?
  - Padre Barragán, un hombre dedicado a su fe y al bienestar de su congregación.
  - Padre Quiroz, joven sacerdote pero no menos comprometido con su creencia y oficio.
  - Penitente, hombre atormentado por sus acciones.
  - Narcos, criminales sin temor a nada.

3. ¿Cuál es el género del film?
  - Thriller
4. ¿Cuáles son los momentos y horas del día en que sucede la acción?
  - Mañana en la parroquia
  - Tarde en la calle
  - Noche en la bodega
  - Mañana en la plaza del pueblo

En el caso de la última pregunta la cual corresponde a ¿qué escuela pictórica o estilo fotográfico puede servir como referencia?, tuve en cuenta que no tenía referencias inmediatas de alguna obra o estilo, pensé en la vida en los pueblos, sus condiciones, y la devoción que sus habitantes profesan a la religión católica, por otro lado recordé la película *El Infierno* de Luis Estrada así como la época del Cine de Oro Mexicano.

Después de haberme planteado lo anterior, tuve la oportunidad de ver la locación antes del rodaje, eso me permitió darme una idea de las oportunidades que podrían presentarse durante la producción.

No hubo oportunidad de realizar junto con la Directora un *Storyboard*, y a decir verdad no sentí que fuese necesario, estoy consciente de que es una herramienta de pre-visualización que busca ser una guía a la hora de filmar, sin embargo considero que es útil para quien hace animación o trabaja directamente en un set, debido a que su universo está totalmente bajo su control, mientras que por el contrario, en locación, el fotógrafo está siempre o casi siempre limitado por el entorno, por lo que debe ajustarse a él y buscar soluciones que no le impidan desempeñarse.

### **Paleta de colores.**

Una de las primeras interacciones del diseñador es con los colores, la implementación de éstos y su diferenciación son actividades del día a día, el contacto y su relación con otros objetos, conceptos y emociones ofrecen un panorama altamente descriptivo. De la misma forma se utilizan en el diseño, se utilizan en la elaboración de una paleta de color para un cortometraje. Los conceptos que inicialmente fueron utilizados para el desarrollo del guión, fueron los mismos que se tomaron en cuenta al momento de elegir la paleta de colores; el sacrificio, la sangre, la justicia, la religión, la penitencia, los pecados, etc. Los departamentos de Arte y Fotografía determinaron que los colores cálidos (rojos, naranjas, amarillos), además

de algunos tonos cafés y verdes prevalecerían creando una atmósfera íntima para los interiores, en los exteriores la paleta se ajustó a los colores que las locaciones presentaban, muchas veces siendo tonos neutros como el blanco y negro los que prevalecen.



### **Iluminación.**

La misma paleta facilitó la selección de filtros o gelatinas, rojo y ámbar, que se utilizaron al momento del rodaje, éstas vistieron las lámparas que ayudaron a iluminar las situaciones. El método propuesto fue la iluminación a 4 lámparas en interiores mientras que durante las escenas de día en exteriores se utilizaría la luz del sol como fuente principal.

### **Producción de la cinefotografía.**

El diseño de la fotografía fue un proceso el cual corrió junto con el rodaje, sin embargo no fue un proceso ajeno pues el Diseñador está constantemente utilizando puntos de vista, ángulos y planos en sus proyectos, por lo que conoce los términos y le es familiar su utilización, además de que anteriormente había cursado la materia optativa de Fotografía Cinematográfica,

también impartida por el Maestro Adán Zamarripa Salas, fue gracias a eso que la experiencia detrás de la cámara de video no resulto tan abrumadora, conocía los términos, los encuadres, los movimientos de cámara y fue para mí más fácil pues era la oportunidad de ensayar los conocimientos adquiridos. Las reglas del lenguaje cinematográfico advierten que el uso de los encuadres debe favorecer a la situación dramática, principalmente se utilizaron los tres tipos de encuadres; abiertos para ubicarlo dentro del espacio, medios para incluir una pequeña porción del entorno y mostrar la interacción del protagonista con éste, y cerrados, pues se buscaba conocer al personaje además de resaltar sus emociones y sus pensamientos sin la necesidad de que dijera alguna palabra. A continuación expondré el resultado y mi experiencia por locación.



Fotografías por Aura Rodríguez.

### **Locación #1. INT. SACRISTÍA (TARDE)**

Es aquí donde ocurren tres eventos importantes, además de que en este lugar inicia y concluye el cortometraje, es uno de los sitios más íntimos. En principio ésta locación nos presenta a los protagonistas, posteriormente Barragán vuelve y se encuentra frente al dilema y es donde decide actuar, finalmente Barragán regresa después de los acontecimientos con el semblante cambiado resultado de sus actos.

Al tratarse de la primer locación en la que trabajamos, lo primero fue montar el equipo; la cámara, las luces, el monitor, etc., mientras que los otros departamentos realizaban otras actividades igual de importantes, mi equipo y yo debimos asegurarnos que todo estuviera en conectado y listo para comenzar a filmar, listo el protagonista nos dimos a la tarea de posicionar la cámara de modo que no interviniera en la representación sino que fuera un espectador más.



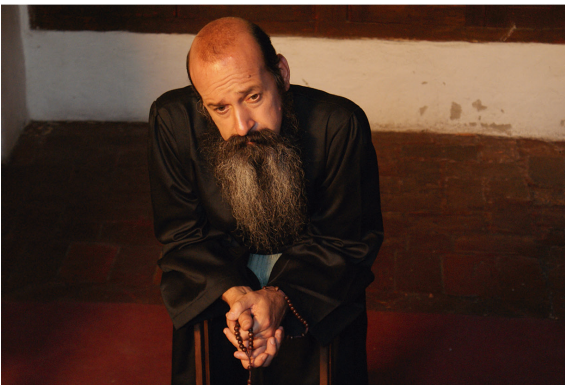
## Secuencia #1.

---

*El padre Barragán tiene un momento de oración frente al altar de la sacristía, al ser interrumpido por Quiroz éste atiende a su llamado.*

---

La primer toma que se hizo, no solo en esta secuencia sino en todas, fue el *master*<sup>7</sup> frontal con *full shot* dirigido hacia el altar, posteriormente se utilizó un *medium shot* con un ángulo de 45º para capturar la interacción de Barragán con las velas, además de un ángulo en picada para que la cámara estuviera en una posición superior al protagonista al momento en el que éste hace una oración simulando la superioridad de Dios ante los hombres. Por último durante la conversación entre los protagonistas se utilizó únicamente planos cerrados para dar continuidad al *Criss Cross*.



---

<sup>7</sup> El master es filmar una secuencia con un plano abierto *full shot* o *long shot* con el fin de tener de una sola toma toda la acción.

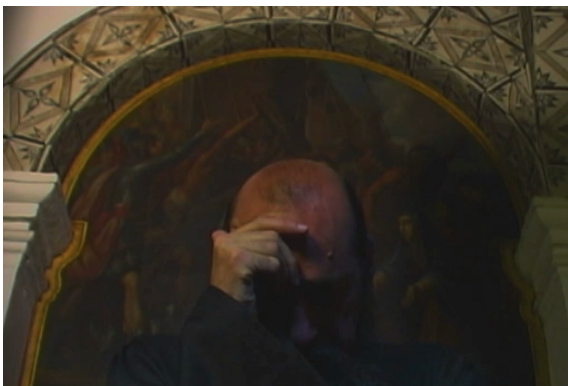
#### Secuencia #4.

---

*Barragán inquieto por los comentarios en el pueblo acerca de las muertes decide investigar por cuenta propia.*

---

Está fue una secuencia sencilla con la intención crear un contraste con la anterior, hubo que ubicar la cámara en un ángulo contrapicado por debajo del protagonista con un *close up* con la simple intención de acentuar sus expresiones. Uno de los elementos llamativos de la capilla eran los murales que presentaba, al encuadrar dejé aire sobre la cabeza del protagonista para tener una porción de uno de los murales en cámara y así enriquecer el cuadro, pues al tratarse de una locación real, ésta misma poseía ya su propia ambientación y era justo hacerle un pequeño homenaje.



#### Secuencia #9.

---

*Afligido por lo sucedido, Barragán se encuentra por última vez ante el altar.*

---

Con esta secuencia cierra el cortometraje, así como en las anteriores la cámara permaneció fija la mayor parte del tiempo manteniendo el encuadre, por la emotividad de la acción, el uso de planos medios ayudaron a capturar la interacción del protagonista con su entorno dejando entrever sus emociones, también hubo oportunidad de utilizar otro ángulo contrapicado para sustentar la idea de la vela que fue encendida en un inicio y finalmente fue apagada.

Estás tres secuencias se rodaron en paralelo para ahorrar recursos como en las grandes producciones, porque aunque no correspondían a un mismo intervalo de tiempo sí ocurrían en la misma locación.



## **Locación #2. INT. CONFESIONARIO (TARDE)**

### **Secuencia #2.**

---

*Barragán atiende a un penitente que le confiesa sus pecados.*

---

El padre Barragán representa la fe y la justicia, mientras que el penitente a los hombres y los pecados, está secuencia es crucial pues siembra en el Padre la duda.

La segunda locación dio lugar a la segunda secuencia, esta representó un reto pues el espacio era reducido para albergar no solo al equipo; cámara, lámparas, etc, sino también a todos los que debíamos estar presentes, acomodar las luces exigió de mucha paciencia pues debía producir una atmósfera natural, se utilizó una luz principal y otra secundaria que equilibrara y sirviera de relleno, ambas fuentes requirieron ser controladas por medio de difusores que



disminuyeran la cantidad de luz que emitían para evitar los brillos y las sombras muy marcadas que se producen en los objetos cuando la incidencia de luz es directa.

Una vez más el *master* sirvió no solo para generar una sola toma de toda la acción sino que ubicó a los personajes en el espacio. La confesión exigió un *close up* para favorecer el *Criss* y mostrar ambas caras de la conversación, por un lado el Padre y por otro el penitente. La cámara permaneció fija todo el tiempo manteniendo el encuadre.

Durante la acción que tiene lugar en esta secuencia también hubo que hacer uso del plano detalle para destacar lo que el Padre hace mientras escucha la confesión. La forma del confesionario permitió enmarcar a los actores.



### **Locación #3. EXT. CALLE (DÍA)**

### **Secuencia #3.**

---

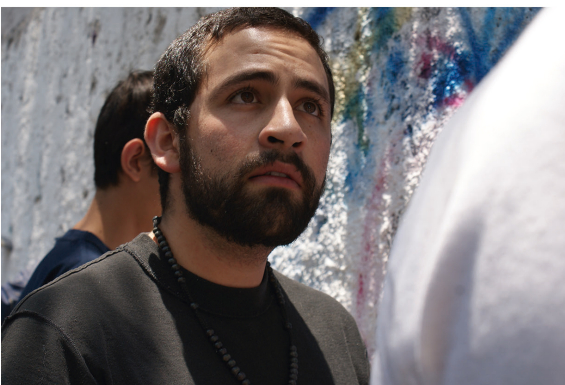
*Mientras los feligreses ayudan al Padre Barragán a pintar una pared, éste escucha como hacen comentarios acerca de las muertes que acaban de ocurrir.*

---

Esta fue una de las secuencias más dinámicas, se puede apreciar la interacción de los protagonistas con la comunidad, y comprender por qué ambos se sienten responsables de lo que ocurre en ella.

La primer secuencia del guión en ocurrir en el exterior significó no solo un reto para todos los departamentos sino que el rodaje requirió de tomas sin tripié, tuve que hacer uso de mis pocas habilidades con la cámara a mano alzada ya que el poco presupuesto no nos permitió tener un *Steadycam*<sup>8</sup>, fue un poco apabullante el hecho de que debía caminar con la cámara sujeta solo con la mano y además sin poder ver por donde caminaba porque mi atención debía estar en el visor. Otro reto fue la iluminación, al ser un exterior, la única fuente era el sol y por ende había que buscar la mejor zona iluminada, en la que los personajes se vieran nítidos, bien iluminados para que se pudiera apreciar lo que estaban haciendo.

Predominaron los encuadres abiertos para ubicar a los personajes en el espacio y mostrar las acciones que realizan, y los medios en las conversaciones con *Criss Cross*. El ritmo y calidad de las acciones determinó que fueran seguidas por la cámara con paneos verticales y horizontales.



<sup>8</sup> El Steadycam es un estabilizador que se une al cuerpo del operador y suaviza los movimientos de la cámara cuando se mueve junto con éste.



## Locación #5. INT. PATIO DE LA CASA PARROQUIAL (NOCHE)

### Secuencia #5.

---

*Decidido, Barragán sale a prisa pues quiere encontrar respuestas, rápidamente es interceptado por Quiroz quien renuente en dejarlo solo, se une al padre en la búsqueda de evidencia.*

---

Personalmente fue la secuencia que más disfruté realizar, a diferencia de las anteriores, la ambientación debía ser creada mediante la iluminación, los tonos cálidos no eran propios del espacio. La iluminación fue elemental, se utilizaron las gelatinas en las lámparas para teñir el ambiente con los tonos cálidos que se requerían, esto ayudó a mantener la continuidad y la estética que había propuesto el departamento de arte. Esta secuencia deja ver la verdadera relación entre los protagonistas, no solo la fe los une sino que existe una amistad entre ellos.

Fue una secuencia relativamente sencilla, además del ya mencionado uso del *master* para ubicar, también se recurrió al *close up* para la conversación con la misma finalidad de los anteriores, ver sus expresiones.



## **Locación #6. EXT. CALLE (NOCHE)**

### **Secuencia #6.**

---

*Barragán y Quiroz llegan a lo que parece ser una bodega con el único fin de conseguir evidencia contra quienes han perturbado la paz del pueblo.*

---

Esta secuencia supuso otro reto, además de ser un exterior más, temporalidad de los acontecimientos la sitúa en la noche, a diferencia de la secuencia #3 que también transcurre en el día, la iluminación fue artificial, la luz de la calle no alcanzaba a generar el efecto pues era distante a los puntos focales. Otra cuestión fue para el Departamento de Arte la realización de sangre a base de miel y pintura para simular la bala que hierde de muerte a Quiroz.

La iluminación requirió dar forma a un ambiente de suspenso, los héroes siempre visibles mientras que los villanos se pierden entre la oscuridad, esto sirvió para enfatizar el bando al que cada uno pertenece.

El orden del rodaje ocurre conforme a las locaciones, esta fue la última locación por lo que fue la última secuencia filmarse.

La trama se complica a partir de aquí, la historia cobra sentido y por fin sabemos quienes son los villanos, los protagonistas se debaten entre la vida y la muerte con tal de conseguir pruebas que saquen a su comunidad de la corrupción.

Los planos abiertos siguen cumpliendo la necesidad de ubicación, y los medios así como el plano detalle muestran las consecuencias de las acciones realizadas.



## **Locación #7. INT. IGLESIA (NOCHE)**

### **Secuencia #7.**

---

*Después de ser herido, Barragán lleva a Quiroz a costas, los Narcos los persiguen pero alcanzan a entrar antes de su llegada a la Iglesia, Barragán tiene un enfrentamiento con ellos y Quiroz a punto de morir le dice a Barragán su última voluntad.*

---

Sin duda alguna la secuencia más difícil de todo el cortometraje, después de casi 18 horas en locación el cansancio no era más que síntoma de mucho trabajo, tanto el equipo como los actores sabíamos que era lo último del día sin embargo aún teníamos el siguiente por delante.

El interior de la iglesia fue uno de los escenarios claves, durante la confrontación entre Barragán y los Narcos, la posición de la cámara siempre buscó centrar la atención en los personajes con el único fin de capturar cada expresión. Para enfatizar el cuerpo de Quiroz que yacía casi inerte, utilicé una toma picada, pero para alcanzar la altura que se necesitaba hubo que subir la cámara y el tripie a una de las bancas de la iglesia, era necesario porque la escena debía ser un *full shot*, por la posición del cuerpo una toma frontal no hubiera servido o no habría tenido el mismo impacto porque el cuerpo no se apreciaba en su totalidad, así con la altura y distancia correcta, ambos actores quedaron en primer plano con las características bancas ambientando la escena.







### **Locación #8. EXT. KIOSCO DEL PUEBLO (MAÑANA)**

#### **Secuencia #8.**

---

*Temprano por la mañana los feligreses encuentran el cuerpo del padre Quiroz colgado en el Kiosco del pueblo.*

---

Para el segundo día de rodaje el llamado fue desde las 09:00 am, el equipo se reincorporó y comenzó las labores de preparación del set, se requirió la participación de más de 10 extras para interpretar a los militares y gente del pueblo. La iluminación una vez más fue natural, se realizaron distintos encuadres con diferentes planos desde diferentes puntos de vista además de *close ups* con seguimiento a distintos extras para capturar sus expresiones y poder utilizarlos en la edición. Los interiores siempre son más fáciles de controlar porque únicamente se encuentra el equipo en ellos, se evita la intrusión de personas ajenas al rodaje, mientras que los exteriores suponen un grado mayor de dificultad no solo por la iluminación como lo he mencionado anteriormente sino porque es inevitable que haya público presente, incluso alguno que, ignorando las advertencias, se pasee incluso cuando la cámara está corriendo.



### 3.3 CONCLUSIÓN.

A lo largo de este capítulo final, se ha planteado la experiencia de la cual que fui parte al realizar *Voto de Silencio*. Cada locación significó un reto diferente, en algunas por lo reducido del espacio, en otras por el control tan limitado de la luz, etc., aspectos que sin duda alguna pueden generar temor pues uno siempre busca obtener lo mejor de cada proyecto a pesar de las circunstancias. Como estudiante de diseño es recurrente la búsqueda de perfección, de fijar un estilo y representarse a través de él, pues lo que mejor habla de uno mismo es lo que uno hace, sin embargo también es vital, y de cierto modo reconfortante, saber que el esfuerzo que uno ponga siempre hablará mejor.

Este último capítulo no solo trató de hacer una remembranza de la experiencia sino también una reflexión apoyada de los dos primeros capítulos, un análisis de las secuencias y lo que cada una de ellas significó, tanto para los demás equipos como para el mío, la preparación física y mental son necesarias pues el trabajo del cinefotógrafo es extenuante, cada locación exigió mucha paciencia pues los tiempos de realización comparados con el tiempo en pantalla no se asemejan en lo más mínimo.

Desde antes de ingresar a la licenciatura, ha existido en mí el interés en el cine, en todas sus formas, géneros, etc., influida por ello decidí ingresar a la Escuela Nacional de Artes Plásticas para formarme en la imagen, conocer cada una de sus partes y orientar de alguna forma los conocimientos que me pudiera ofrecer al cine. Esta formación ofreció no solo la preparación sino también, y principalmente, la práctica. Durante los primeros semestres conocí a muchos alumnos que venían con el mismo propósito, algunos continuaron el viaje, otros buscaron otra formación y hubo quienes cambiaron su enfoque gracias a las diversas opciones que presentan las otras orientaciones.

Por último, quiero mencionar que a pesar de que el Diseñador está capacitado en áreas que lo favorecen como candidato a la Fotografía Cinematográfica, el crear una imagen móvil es generar una imagen inmediata, no hay boceto previo más que el que se tiene en la cabeza, a veces crea conflictos pues lo que uno había imaginado en un principio cambia drásticamente por las condiciones del espacio, debe el Diseñador poseer una perspectiva amplia y no casarse con una sola idea pues éstas se modifican constantemente en la práctica, la paciencia es una gran virtud en este trabajo.

## CONCLUSIÓN GENERAL

Esta tesina tiene como objetivo exponer el quehacer cinematográfico, específicamente el área de la Fotografía Cinematográfica y sus posibilidades con respecto al Diseño. Ambas disciplinas tienen como base la creatividad pues no solo sirve para crear imágenes estéticas sino también para resolver problemas que se presentan durante el proceso creativo. Cada página de este documento representa investigación y una profunda reflexión sobre las necesidades que cada una exige por lo que se concluye que el Diseñador y Comunicador Visual está altamente capacitado para seguir con estudios que lo lleven a desempeñar un buen papel como Fotógrafo Cinematográfico pues después de haber vivido personalmente la experiencia del cortometraje como proyecto audiovisual quiero dejar en claro que los procesos aquí mencionados desde el primer capítulo el diseñador los conoce y los ha puesto en práctica en múltiples ocasiones, tal vez los conozca con otros nombres pero no difieren del fin que ambos buscan.

El primer capítulo resume los procesos necesarios para llevar a cabo una producción audiovisual, en este caso un cortometraje, cualquier proyecto ya sea una animación, un comercial, o un largometraje, requiere la realización sistemática de los ya mencionados. Los aspectos necesarios para la preproducción significan un análisis minucioso de lo que es posible y lo que no, la única forma de lograrlo es mediante la investigación y evaluación, posteriormente se tendrá que plantear y planear lo que se va a realizar. La ejecución es posible siempre y cuando el estudio pertinente se haya realizado en tiempo y forma, ésta exige el ciento por ciento de cada integrante para construir una obra trascendental. Finalmente cada parte obtenida durante la producción formará un todo en la postproducción, imagen y sonido, habrán de confluír para dar vida al cortometraje.

El segundo capítulo, busca exaltar la Fotografía Cinematográfica mediante la síntesis del lenguaje cinematográfico, así mismo es necesario puntualizar que esta disciplina no podría existir sin las otras áreas, es gracias a ellas que la imagen cobra vida, el trabajo en equipo es, sin duda alguna, los rieles sobre los que corre el proyecto audiovisual cada parte conforma un engrane que hace caminar a la gran máquina que es el cine, desde el Productor hasta el Editor, el Sonidista y los Asistentes desempeñan un papel que si no existiera seguramente sería un riesgo de falla casi seguro, por lo que asumir que el Diseñador solamente está capacitado para la fotografía sería un error, es un profesional competente en cualquier área de la producción, su entrenamiento asegura que el papel que desempeñe será siempre eficaz.



El tercer capítulo, expone el trabajo que hice durante la realización del cortometraje *Voto de Silencio* mediante la recopilación de las experiencias que obtuve una vez finalizado y presentado ante la comunidad escolar y familiares durante la novena muestra de cortometrajes: *Del principio al film*. Para ello he hecho un análisis de los procesos que me llevaron al ejercicio de Directora de Fotografía, lo que ha constituido una justa y bien cimentada, gracias a la investigación y elaboración de los primeros dos capítulos en esta tesina, crítica personal hacia mi desempeño, no obstante, a pesar de ser el primer proyecto de este tipo en el que he hecho una intervención, puedo hoy conocer mis errores y plantear mejores soluciones a proyectos futuros.

Como estudiante y egresada de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, aprendí que la perseverancia siempre hará la diferencia, durante los nueve semestres fue necesario encontrar una metodología que fuera afín a mis necesidades y que me permitiera no solo aprender sino comprender el por qué de los procesos. Un buen diseñador se forma gracias a la observación de todo tipo y de cualquier ámbito, ya sea social, artístico, filosófico, ayuda a crear un panorama de posibilidades y soluciones para diferentes proyectos., La fotografía es un área fuerte que ofrece al Diseñador desenvolverse sin temor, tal vez en principio sea intimidante, se tiene un modelo en el que antes de crear se debe plasmar esa idea en papel, realizar un boceto, mientras que el fotógrafo no tiene tiempo de esbozar, construye la imagen conforme a la situación, según las exigencias del director, superado esto es casi seguro que el Diseñador encuentre en la fotografía cinematográfica un medio de crecimiento y expresión.

Por último me gustaría hacer una invitación a todo alumno que se interese en el cine, particularmente en la fotografía cinematográfica a seguir su formación, a no menguar y a ser perseverante, el camino no termina aquí, siempre habrá algo más que aprender y solo con la práctica se puede alcanzar la perfección.

*“Hay muy pocos seres humanos que reciben la verdad, completa y sorprendente, por la iluminación instantánea. La mayoría la adquieren fragmento a fragmento, a pequeña escala, por los acontecimientos sucesivos, celularmente, como un mosaico laborioso.”*

Anaïs Nin.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aranovich, R. (1997). Exponer una historia: la fotografía cinematográfica. Barcelona: Gedisa.
- Feldman, S. (1990). La composición de la imagen en movimiento. España: Gedisa.
- Fernández Díez, F. (2009). Producción cinematográfica: del proyecto al producto. Madrid: Díaz de Santos.
- Martínez Abadía, J. y Serra, J. (2000). Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía. Barcelona: México: Paidós.
- Millerson, G. (1998). Cómo utilizar la cámara de video. Barcelona: Gedisa.
- Oria de Rueda Salguero, A. (2010). Para crear un cortometraje: saber pensar, poder rodar. Barcelona: UOC.
- Siety, E. (2004). El plano en el origen del cine. Barcelona: Paidós.
- Taibo, C. (2011). Manual básico de producción cinematográfica. México: UNAM – CUEC.
- Villain, D. (1997). El encuadre cinematográfico. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Zamarripa Salas. A. (2012). Manual básico de producción audiovisual para diseñadores. México: UNAM – ENAP.

## MATERIAL AUDIOVISUAL.

- Zamarripa Salas. A. (2012). DVD Manual básico de producción audiovisual para diseñadores. México: UNAM – ENAP

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Casas, A. (2006). Cuadernos de estudios cinematográficos #7: Cinefotografía. México: UNAM – CUEC.
- Creme, P. (2000). Escribir en la universidad. España: Gedisa Editorial.
- Durán Castro, M. (2009). La máquina cinematográfica y el arte moderno: relaciones entre la fotografía, el cine y las vanguardias artísticas. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Eco, U. (2001). Cómo se hace una tesis. España: Gedisa.
- Linares, M. (1998). El guión. Elementos – Formatos – Estructuras. México: Addison Wesley Longman.

- Lizarazo Arias, D. (2004). La fruición fílmica: estética y semiótica de la interpretación cinematográfica. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rafols, R. (2003). Diseño Audiovisual. España: Gustavo Gili.
- Rivas, C. (2010). Cine paso a paso: metodología del autoconocimiento: Zona cero y La vida se amputa en seco. México: UNAM – CUEC.
- Pelaez, R. (2005). Cuadernos de estudios cinematográficos #3; Producción cinematográfica. México: UNAM – CUEC.
- Vega, C. (2004). Manual de Producción Cinematográfica. México: UAM