

Resumen pav examen oral

Plano

Conjunto de imágenes sucesivas que contienen fragmentos de una acción ininterrumpida dentro de un contexto determinado. No se pueden considerar como una unidad, deben estar relacionados entre si mediante el montaje.

Se clasifican según la distancia que tienen con la cámara del sujeto y la focal del objetivo con el tamaño de imagen.

Planos largos: predomina el fondo. Plano general panoramico, plano general largo , plano general y plano general corto.

Medios: la figura y el fondo están equiparados. Ya reconocemos al personaje en cuestión, se suele usar para ubicarlos en el escenarios y relacionarlos unos con otros. Plano entero(de pies a cabeza) , plano conjunto(dos o mas personas) , plano americano(corta el cuerpo en las rodillas), plano medio (corta por debajo de la cintura)

Cortos: predomina la figura, sus gestos y acciones. Plano pecho (corta arriba de la cintura), primer plano largo (corta arriba del pecho), primer plano (rostro entero con cuello), primer plano corto (rostro), primer primerísimo plano (rostro sin bordes), plano detalle (no hay fondo).

Angulos de camara

normal: la angulacion equivale a 0

picada: si la mirada va hacia abajo creo un numero n de ángulo en picado

Contrapicada: si la mirada va hacia arriba creo un contrapicado

Cenital: si la mirada es de arriba y es perpendicular al suelo

Supina: si la mirada es de abajo

SIMBOLOS Y SIGNOS: Su representación		
1		Cámara
2		Paneo hacia derecha, izquierda, hacia arriba y hacia abajo
3		Travelling hacia adelante Travelling hacia atrás
4		Travelling con combinación de zoom que cierra adelante
5		Travelling con combinación de zoom que abre adelante
6		Travelling lateral hacia derecha
7		Travelling oblicuo hacia derecha
8		Travelling hacia adelante combinado con paneo
9		Travelling descendente
10		Travelling ascendente

Planta	Referencias
Cámara	Cámara Fija < Alturas de Cámara < A < N < B Angulaciones de Cámara < P < CP
Paneo	Paneo Horizontal < < < Tilt Down <+ Tilt Up <+
Traveling	Traveling Lateral V...V Traveling In <...< Traveling Out <...< Traveling Up <+ Traveling Down <+
Otros	Traveling + Zoom <...< Trayectoria Traveling In + Paneo <...< Personaje <+ Cenital <+
Luces	Fanor Abierto < Fanor of Visera < Luz Rebotada < Luz Principal (Key light) < P Luz Relleno (Fill light) < R Contraluz (Kicker) < C

La función creadora de la cámara

Encuadres:

al principio la camara estaba fija pero luego se advirtió que se podía:

Dejar elementos de acción fuera de cuadro

Mostrar solo un detalle significativo

Modificar un punto de vista

Jugar con la tercera dimensión del espacio

Los distintos tipos de planos

La elección de cada plano está condicionada por la claridad necesaria del relato: debe haber una adecuación entre el tamaño de plano y su contenido material. También como su contenido dramático.

Un plano general suele ser más largo que un primer plano pero es evidente que un primer plano puede ser largo o muy largo si el realizador quiere expresar una idea precisa. Su valor dramático.

El plano general objetiva al sujeto, lo reintegra a este en el mundo. Este plano expresara la soledad.

El primer plano, salvo cuando tiene un valor puramente descriptivo, corresponde a una invasión del campo de la conciencia. Sugiere una fuerte tensión en el personaje.

Los ángulos de toma

El contrapicado el objetivo esta por debajo del nivel normal de la mirada suele dar una impresión de superioridad. Aumenta a las personas y tiende a magnificarlas

El picado: tiende a empequeñecer al individuo.

Un encuadre inclinado también puede ser herramienta de un chiste o materializar ante los ojos de los espectador una impresión que siente un personaje como por ejemplo un trastorno.

Los movimientos de cámara:

A- acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento

B- creación de movimiento ilusorio en un objeto estático

C- descripción de un espacio o acción

D- definición de relaciones espaciales entre dos elementos de acción

E- relieve dramático de un personaje o de un objeto destinados a desempeñar un papel importante luego de la acción

F- expresión subjetiva de la visión de un personaje en movimiento

G- expresión de la tensión mental de un personaje: punto de vista subjetivo y objetivo

El travelling hacia atrás:

- conclusión

- Alejamiento en el espacio

- Acompañamiento de un personaje que avanza y cuyo rostro resulta dramáticamente importante que permanezca visible

- Despreocupación psicológica

- Impresión de soledad, de abrumamiento

El travelling hacia adelante:

- introducción

- descripción de un espacio material

- relieve de un elemento dramático importante

- Paso a la interioridad introducción de la representación objetiva del sueño

- Expresa, objetividad y materializa la tensión mental

Panorámicas puramente descriptivas: tienen como objeto explorar el espacio a menudo tienen una función introductoria o conclusiva.

Panorámicas expresivas se fundan en un uso no realista de la cámara, destinado a sugerir una sensación o idea

Panorámicas dramáticas tienen el objeto de establecer relaciones espaciales

La trayectoria es la combinación indeterminada entre un travelling y una panorámica, por lo general demasiado poco natural.

El filme como representación visual y sonora

El espacio filmico

La imagen física tiene dos características, tiene dos dimensiones y esta limitada.

El cuadro juega con la composición de la imagen, en especial cuando esta permanece inmóvil, lo que se llama plano fijo. Estas películas demuestran un cuidado en el equilibrio y expresividad de la composición.

Reaccionamos a esta imagen plana como si viéramos un espacio en tres dimensiones, por lo que conlleva a una impresión de realidad que se manifiestan por la ilusión del movimiento y profundidad. Esta porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es lo que llamamos *campo*.

El campo se percibe habitualmente como la única parte visible de un espacio más amplio que existe sin duda a su alrededor.

El fuera de campo esta esencialmente ligado al campo puesto que tan solo existe en función de este, conjunto de elementos que son asignados imaginariamente por el espectador. Ambos pertenecen al mismo espacio imaginario creado perfectamente homogéneo que llamamos

espacio fílmico.

Técnicas de profundidad:

La perspectiva es el arte de representar los objetos sobre una superficie plana de manera que esta representación se parezca a la percepción visual. Se puede llamar como una ilusión parcial, que permite aceptar la diferencia entre la visión de lo real y su representación.

El dispositivo de representación cinematográfica está asociado al contexto histórico del momento.

Profundidad de campo

La construcción de la cámara impone una cierta correlación entre ciertos parámetros y el mayor o menor grado de nitidez de la imagen. Esta característica se puede modificar haciendo variar la focal del objetivo o la abertura de diafragma. Si es grande el escalonamiento de los objetos sobre el eje vistos nítidamente vendrá a reforzar la percepción del efecto perspectivo; si es pequeña sus mismos límites manifestarán la profundidad de la imagen.

Plano: clasificaciones en términos de:

- tamaño
 - encuadre
 - movilidad (plano fijo)
 - duración
-

Movimientos de Cámara | Algunas Consideraciones

Todo movimiento de cámara posee una función descriptiva (movimiento de exposición) y una función dramático-narrativa (movimiento de acción)

En cualquier movimiento de cámara:

Establece una reorganización del espacio mediante una transición (temporal), por lo tanto, cambia el punto de vista. No es importante únicamente que se modifique la percepción del espacio, sino la forma en cómo se modifique ese espacio.

Modifica la organización interna del cuadro. Y al modificarlo cambia la estructura de percepción (encuadre y composición) repercutiendo en el entramado de sentido.

Modifican la relación entre campo y fuera de campo, entre lo que se ve y lo que no se ve, se establece la dinámica fundamental de la utilización de los movimientos de cámara en tanto construcción de sentido.

Paneo | Travelling

El travelling produce una sensación de que hay que “mirar con mayor atención”, “estoy esperando que algo pase” (así de simple podemos decirlo), se produce una mayor tensión entre el campo y el fuera de campo entrante; mientras que el paneo es más genérico, posee una tendencia más descriptiva.

En el paneo el espectador está anclado en un lugar, mientras que en el travelling hay un recorrido, y si hay un recorrido hay una dirección (de mirada) que está planteada, hay un por qué de esa dirección.

En el paneo el espacio tiene más presencia, el personaje se circunscribe al espacio, porque estoy anclado en el espacio en un punto fijo y es como si viera al personaje entrar al espacio. El espacio es estable y el personaje inestable.

En el travelling el personaje posee más protagonismo que el espacio que está continuamente cambiando, me cuesta armar el espacio ficcional (el decorado, el contexto) porque el punto de vista va cambiando permanentemente, la perspectiva es parcial todo el tiempo y no tengo un punto de vista fijo, y al mismo tiempo el personaje es estable, siempre en el mismo tamaño de plano, siempre igual, mientras que el espacio es fluido, inestable.

Pensando en el travelling IN (acercamiento) y travelling OUT (alejamiento). Si lo pensamos con relación a un personaje (aunque puede darse también sobre un objeto) el travelling IN es una invasión al campo de la conciencia y a la interioridad espiritual del personaje, porque el espacio se cierra y el personaje se impone al espacio ficcional (al decorado, al contexto), o bien se singulariza la mirada eligiendo un punto de vista determinado. El travelling OUT por el contrario, tiende a contextualizar al personaje, ponerlo en situación con relación al espacio y ambiente de sentimientos y motivaciones (contexto).

hola1234

El lenguaje cinematográfico

La búsqueda de una buena composición en definitiva está dirigida a crear imágenes atractivas y con significado que influyan de la manera buscada en el sentir del espectador. Es también un método de continuidad del pensamiento.

A partir de la profundidad del encuadre:

El cambio de ángulo de la cámara puede cambiar las formas de los objetos. Sujetos no relacionados y a diferentes distancias pueden combinarse para formar una composición de grupo.

Atracción ilusoria

1. Un objeto muy grande domina a la imagen y oprime al espacio circundante, mientras que un objeto demasiado pequeño se veía oprimido por el espacio circundante.

2. A medida que los objetos se acercan al borde de la pantalla pueden desarrollarse impresiones de agrandamiento o compresión, especialmente en planos cerrados.

3. Se crean tensiones entre objetos de la imagen. Los dos objetos cercanos transmiten la impresión de atracción y encadenamiento mutuo

Los puntos fuertes:

Para hallar los puntos fuertes de un rectángulo, se divide el lado mayor y el lado menor según la Proporción Áurea. En los puntos obtenidos se trazan líneas paralelas a los lados. Se obtienen cuatro puntos de intersección que determinan la sección áurea en el interior del rectángulo. Los puntos de intersección son los puntos fuertes.

Posiciones de encuadre:

El centro de la pantalla es por lo general la zona más débil para mantener la atención del espectador. El uso continuado o sostenido de la imagen en el centro de la pantalla resulta monótono. Las posiciones cercanas a los bordes no suelen dar buen equilibrio (particularmente cuando hay líneas paralelas a ellas). Las esquinas ejercen una presión hacia el exterior en objetos allí situados. Un objeto tiende a tomar más fuerza e importancia en un cuadro cuanto más alto y la derecha está del encuadre. Descentrar ligeramente el encuadre es otro factor que en general da mayor atractivo que centrándolo. Las personas se deben encuadrar dejando un margen superior adecuado para conseguir un encuadre equilibrado.

El horizonte:

Salvo que lo hagamos con una intención muy precisa, el horizonte nunca deberá partir un encuadre en dos mitades. Siempre estará situado en uno de los tercios.

Las diagonales:

Las líneas diagonales que cruzan el encuadre son el mejor recurso para romper la monotonía que producen las líneas paralelas al marco

Las diagonales nacen, en la mayoría de los casos, del punto de vista elegido, del lugar donde emplazamos la cámara y desde el que vamos a contemplar el tema a captar, y tienden a unirse en un punto de fuga que se situará, preferentemente, en un tercio o en un punto fuerte.

Equilibrio de imagen:

El equilibrio físico se refiere a la simetría y la ley de gravedad. El equilibrio psicológico se produce por la interacción de unas formas con otras en el cuadro, como un "tirón" visual.

Tamaño:

A mayor tamaño de la figura corresponde mayor peso visual. •

Su posición: Si la figura se aleja del centro aumenta su impresión de peso y por tanto su inestabilidad o falta de equilibrio.

El contraste:

Los objetos fuertemente saturados (muy claros) aparentan ser más pesados que los más oscuros. Los tonos oscuros situados en la parte superior del encuadre producen un efecto de gran peso y deprimente encierro. En la parte inferior del encuadre producen estabilidad y solidez

Formatos:

|1.37:1, el formato original de cine, es la relación de aspecto definido por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas. Rectangular.

16:9 equivalente a 1,78:1. Es el estándar usado por la televisión de alta definición y en varias pantallas, es ancho y normalmente se le suele llamar Panorámico o Widescreen.

ENCICLOPEDIA DE LA FOTOGRAFIA

● Cámaras reflex de un objetivo (SLR)

Se observa y se fotografía a partir de un mismo lente. Se fabrican en formato 35 mm y APS. Son ligeras y muy versátiles

Exposición

Es la cantidad de luz que recibe la película. Se regulan por el tiempo que permanece abierto el obturador y por el tamaño de la abertura de diafragma del objetivo, a través del cual pasa la luz. Velocidades de obturación: cada grado de escala duplica al anterior y es la mitad del siguiente. Revelara en gran medida la cantidad de movimiento del objeto que la imagen reflejará. Para fotografiar coches de carrera se requiere que el obturador este abierto el tiempo mas breve posible.

Abertura de diafragma

Cuanto menor es el numero f mayor es la abertura. Así f8 deja que llegue el doble de luz que f11 y la mitad que f5.6.

La abertura de diafragma elegida determinara la profundidad de campo de la imagen, es decir, la cantidad de la escena, tanto por delante como por detrás del principal punto focal totalmente enfocado.

Gran abertura: fondo desenfocado

Abertura reducida: gran profundidad de campo

Medición de exposición: todas las cámaras réflex modernas poseen de un fotómetro diestras del lente que sirve para calcular la cantidad de exposición que requiere una escena con una película de una sensibilidad dada.

Modalidades de exposición:

Prioridad a la abertura: permite ajustar la abertura del diafragma manualmente en el objetivo. Para controlar la profundidad de campo

Prioridad a la obturación: se ajusta la velocidad de obturación para determinar la cantidad de movimiento del objeto y la cámara selecciona automáticamente la abertura.

Modalidad programada: El fotografo no controla ni el obturador ni la abertura. La camara propone una iluminación optima

Modalidad manual: el fotógrafo controla la velocidad y la abertura en combinación con el fotómetro de la cámara.

Objetivos

La distancia focal de un objetivo es la distancia desde el centro de la lente hasta el plano de la película, cuando se gradúa el objetivo al infinito. Se mide en mm. Los objetivos con una distancia focal menor a la estándar se conocen como gran angular y los que tienen mayor, teleobjetivos porque proporcionan un ángulo de visión mas amplio.

Juegos de objetivos de uso general: se necesita de objetivos que consten con un angular como el de 28 mm, uno estándar de 50mm, un teleobjetivo medio como el de 100 mm y otro mas largo como el de 200 o 300.

Objetivos gran angular y teleobjetivos: Para 35mm:15mm,20mm, 28mm y 35 mm. Los objetivos de distancia focal fija se reconocen como lentes primarias y suelen ser superiores ópticamente a los zoom.

Objetivos zoom: tienen una distancia focal variable y permiten acercar la imagen hasta obtener la composición exacta requerida. Se venden con varias gamas como 35-70 mm, 28-200 mm, 80-210mm.

La distancia focal de un objetivo estándar es aproximadamente la longitud de la diagonal del negativo.

Elección de la distancia focal: los objetivos de diferentes distancias focales tienen distintos ángulos de visión, así como también la distancia de trabajo o distancia entre cámara y objeto.

Profundidad de campo: es la distancia frente a y detrás del principal punto de enfoque nitido.

Normalmente cuanto mas se amplía el objeto, menor es la profundidad de campo. Se controla mediante la abertura de diafragma, la aproximación al objeto y el grado de ampliación final del negativo. A menor abertura mayor profundidad de campo.

Objetivos espejos: Una de las principales desventajas de los teleobjetivos es su longitud y volumen. Los objetivos espejo lo solucionan plegando la óptica y empleando espejos curvos para reducir la longitud y el peso del objetivo. El principal inconveniente es que tienen una abertura fija, por lo que la exposición solo se puede modificar mediante la velocidad de obturación o filtros que suelen ir incorporados al objetivo.

Objetivos macro: Para enfocar mas cerca que los objetivos normales. Varios objetivos zoom incluyen también un dispositivo macro.

Objetivos con control de perspectiva (PC) suelen ser objetivos gran angular, con un mecanismo para desplazar la lente vertical u horizontalmente respecto a la película.

Iluminación

La fotografía se basa en captar luz reflejada que pasa a través de objetos, mientras que la calidad, cantidad y color de la luz revisten una importancia crucial para que la foto salga bien.

Luz diurna: la mejor iluminación para una fotografía, varía en el transcurso del día y con las condiciones atmosféricas.

Flashes incorporados: dispone la cámara de uno. El inconveniente es que pueden producir una luz plana, poco interesante o un efecto de ojos rojos al fotografiar a las personas.

Flash de estudio: incorporan luces de modelado y bombillas de tungsteno continuas que permiten visualizar el efecto en la imagen antes de generar la foto. No existe demora alguna y el sistema pierde la necesidad de colocar cables por todo el estudio.

Iluminación de tungsteno: Generan mucho calor. La temperatura de color cambia con las fluctuaciones de encendido, de modo que si se precisa un color debe utilizarse con cuidado. Tres tipos: el proyector, el foco y la luz indirecta. El resultado del proyector es una luz muy suave y uniforme.

Luces fluorescentes: hay que evitarlas. Si tiene de estas asegúrese que todos los tubos sean del mismo tipo y edad.

Introducción a la cinematografía. «Composición»

Unidad: es la cualidad más elemental y necesaria en una obra, cada elemento de la obra aparece ordenado dentro de lo narrativo en la composición.

Si analizamos un film argumental, estudiamos la unidad argumental, la unidad fotográfica y su unidad rítmica. Todo esto basado en unidades de estilos.

Un punto de masivo interés: en la mayoría de las composiciones deberá existir un punto de atracción que acapare el interés.

Un límite interno de marco: habrá ciertos elementos o sujetos que equilibran la composición con respecto al supuesto mayor peso que significa el sujeto o punto masivo interés y todo dentro de la unidad total. Debe variar, evitar que el sujeto de máximo interés quede en el centro del cuadro. Las características estructurales del encuadre tradicional se establecen por medio de esquemas y formas geométricas que se logran uniendo real o imaginariamente puntos fuertes importantes del plano de donde surgen las llamadas líneas de fuerza que son primordiales para conseguir la atmósfera apropiada en las escenas.

La línea del horizonte: en todo paisaje donde aparezca el horizonte se preocupará que este ocupe el tercio superior o inferior. Se evitará que divida el cuadro en partes iguales.

El primer plano y la perspectiva: al determinar el cuadro es preciso tener en cuenta la importancia del primer plano para la imagen en perspectiva, porque en él, tanto la perspectiva lineal como la aérea luminosa se hacen más nítidas, más visibles y más marcadas. Cuando se trata sobre todo de encuadres con varios planos lejanos, estos cobran más relieve si vienen acompañados de una imagen en PP.

Transferencia dinámica: un movimiento que se ve en pantalla supuestamente realizado por un personaje u objeto se ha logrado durante la filmación mediante un movimiento de cámara. Por ejemplo si se quiere simular un temblor de tierra basta con mover la cámara convenientemente durante la toma para que el efecto parezca real.

panorámicas constituye una relación espacial de zonas, elementos y objetos adyacentes manteniendo intacta la continuidad en espacio y tiempo. Pero es posible establecer una discontinuidad en el espacio por ejemplo en el caso de una panorámica vertical ascendente desde un lugar cualquiera al cielo continuándola en forma descendente a otro sitio diferente en el que se puede desarrollar una acción simultánea.

La perspectiva lineal se basa en el fenómeno óptico de que los objetos parecen más pequeños a medida que se aleja del observador. En el caso de profundidad, la perspectiva se logra como resultado de la disminución dimensional de los objetos. La perspectiva aérea-luminosa se basa en cambio en la nitidez y claridad del contorno de los objetos y también de sus matices a medida que estos se alejan del espectador. Dependen de la absorción de luz por la atmósfera que los rodea. Cuanto más lejos se halla el objeto los matices se esfuman, las sombras se hacen menos espesas y las lejanías parecen cubiertas de humo.

Al elegir un encuadre debemos buscar en lo posible que tenga un primer plano para darle a la imagen mayor relieve, para acentuar su perspectiva.

«La Iluminación»

Aspectos básicos

Luz natural: directa, difusa o reflejada

Luz artificial

Luz ambiente puede ser natural o artificial

Luz directa: línea recta de la fuente al sujeto

Luz dura: sombras nítidas cuando la fuente es concentrada

Luz difusa: alcanza al sujeto desde muchas direcciones a la vez. Sombras con bordes suaves.

Luz rebotada: típicamente muy difusa y puede ser brillante o difusa.

Estilos de iluminación:

Debe haber una luz principal que domine la escena, un contraluz que aporte relieve a las imágenes y una luz de relleno.

Esquemas básicos: luz principal elevada casi a la misma altura que la línea, y a 5' apuntando hacia el sujeto.

Una luz de relleno colocada a 90° y de menor intensidad que la anterior, que ilumine las zonas que deja oscura la principal.

Luz cenital ligeramente atrás del modelo que ilumine cabeza y hombros

Si quieres una luz para fondos.

Supongamos un PP de un personaje de perfil en un sofá, el espectador debe pensar que aquel está en el mismo lugar, y para que la **ilusión de la realidad** en la pantalla no se destruya, debe mantenerse la sensación de que las luces que ahora lo iluminan son las mismas que lo hacían en el plano anterior y que por lo tanto **proceden del mismo sitio**. Es decir que de un plano a otro debe mantenerse la misma **direccionalidad** e **intensidades relativas** de la luz para que la **continuidad visual** no sea interrumpida al notarse un cambio en la iluminación.

Una atmósfera sombría debida a una iluminación contrastada sugiere una acción física lenta, que requiere **mayor tiempo de proyección** para ser entendida; de esta manera la luz escasa no será impedimento para comprenderla claramente ya que habrá tiempo suficiente para observarla en su totalidad.

Accesorios :

- Difusores para conseguir iluminación difusa o una malla metálica que nos permiten controlar la intensidad de luz.
- Viseras marco metálico para proporcionar limitación selectiva en el haz luminoso
- Banderas, cremas para adoptar diversas posiciones y evitar entrada de reflejos molestos en la óptica
- Conos o tubos limitan el haz en una zona pequeña

«Fuentes de Luz»

La iluminación cinematográfica

Luz de relleno (general, base): ilumina el objeto en toda su superficie con regularidad y sin ninguna sombra.

El modo fundamental de tener una luz base es por medio de combinaciones de luces altas y frontales.

Se debe construir la iluminación partiendo del tono (profundidad) de las sombras y añadiendo gradualmente manchas de luz.

Luz modeladora: determina el carácter figurativo de la imagen y la intensidad de los tonos elabora las tintas de la superficie del rostro suavizando o eliminando sombras inútiles

Luz de contorno: es una luz posterior que produce el efecto de aclarar los colores y forma una línea blanca alrededor del contorno de la figura.

Luz de fondo: es necesario que los tonos claros del objeto se dibujen sobre los tonos oscuros del fondo, y los tonos oscuros del objeto sobre los tonos claros del fondo. Con un fondo claro las sombras sobre el objeto parecen más oscuras y viceversa.

Iluminación de primeros planos de actores: la luz cinematográfica crea las mejores condiciones de visión del actor así como el tono del rostro y figura.

La Luz normal en los primeros planos es una combinación de luz dirigida difusa y modeladora. Esta destinada solamente a retratos.

El dibujo tonal de la imagen obliga a estudiar la tonalidad del objeto y la técnica de su reproducción en la imagen.

Natal: estudiar la luz fundamental regularmente difusa y luz frontal dirigida. Dan la ilusión de una figura tangible no privada de relieve

La ausencia de sombras se obtiene regulando la intensidad de las fuentes de luz difusa, acercándolas o alejándolas de la figura.

GUIÓN LITERARIO, GUION TÉCNICO , STORYBOARD Y PLANTAS

Guión literario

- Las acciones se escriben siempre en tiempo presentes
- todo lo que no se ve (imagen) o no se escucha (sonido) no existe. Si bien no es una condición a rajatabla si existen en el guión sensaciones internas o aspectos subjetivos que no llegan a exteriorizarse, o sea a expresarse en imágenes y sonidos, estará mal expresado.
- El personaje lo que piensa lo dice y lo que siente lo pone en acción. Si el personaje piensa y no lo dice, nosotros jamás sabremos lo que piensa
- evitarse expresiones como “se ve” o “se escucha”
- El guión literario no posee, por lo general, observaciones e indicaciones técnicas.

Guion de una columna

Para describir la Banda Imagen (acciones de personajes, descripción de ambiente, descripción de objetos, etc.) se utiliza toda la horizontalidad de la hoja, alineando el texto desde la izquierda de la hoja hacia la derecha. Por otra parte la Banda Sonido (sonidos, efectos, ambientes, música) se expresa alineando el texto en el centro, o sea centrado en la hoja. Y particularmente los diálogos se resaltan y tienen una alineación claramente diferenciada de la acción y del sonido . Se deben distinguir los elementos pertenecientes a la Banda Sonido en negrita y si se trata de diálogos además debe subrayarse el nombre del personaje.

Cada escena (unidad de tiempo y espacio) que se presenta en un guión debe encabezarse en su parte superior y de izquierda a derecha, con la identificación de su número correspondiente y correlativamente.

En este encabezado debe precisarse además:

- Si la acción transcurre en “Exterior” o “Interior”
- Se debe precisar el lugar o espacio físico donde transcurre la escena como por ejemplo “Habitación de hotel”, “Bar”, “Calle”, “Av. Corrientes”, etc.
- En qué momento transcurre la acción “Día”, “Noche”, “Atardecer”, etc.

1. EXT.RUTA ARBOLADA.DÍA

Tipografía: courier tamaño 12.

Guion técnico

El objetivo principal del guión técnico es la organización toma por toma del guión literario, o sea, la transposición del guión literario a un lenguaje estrictamente audiovisual. Cuenta para ello con todas las especificaciones técnicas que deberán tenerse en cuenta en el momento del rodaje, como tamaños de plano, movimientos de cámara, encuadres, precisiones de iluminación y sonido que se efectúan en el rodaje o en la postproducción.

Storyboard

Es un acercamiento visual al armado del relato audiovisual y consiste en dibujar (o fotografiar) secuencialmente cada emplazamiento de cámara, tomando para representar el momento que se considere más significativo de la toma.

Generalmente se agrega a un costado del cuadro dibujado los diálogos o informaciones puntuales de la banda sonora.

Plantas

Las plantas de una escena son los esquemas de la locación, a vista de pájaro -un acercamiento visual cenital (perpendicular al suelo)- en los que se representan los principales elementos de decorado y utilería -ventanas y puertas si se trata de interiores- como así también todas las

posiciones y movimientos de los actores y cámara en cada escenario (es aquí donde se determinan con exactitud los ejes de acción).

MONTAJE CINEMAOGRAFICO: ARTE EN MOVIMIENTO

Cuando un personaje centrado en el cuadro mira al objetivo, prácticamente esta haciendo coincidir la línea de su mirada con el eje óptico. Igualmente cuando un personaje centrado en el cuadro viene caminando de frente hacia la cámara, hace su recorrido por el eje óptico

Head-on-shot el personaje camina de frente hacia la cámara

Tail-away-shot se aleja sobre el mismo eje óptico

Montaje: ejes de acción | ejes de mirada

Las reglas de los ejes inciden decisivamente en la construcción del espacio ficcional y, de un modo más indirecto, en la percepción del tiempo. Una herramienta que permite economizar recursos narrativos, dramáticos y estéticos.

Las reglas de raccord, permiten que el espectador se represente un espacio ficcional con coordenadas propias y precisas. Que se ubique espacialmente, que sepa en todo momento hacia dónde mira o se dirige un personaje. También permiten que un decorado cualquiera se vuelva extremadamente flexible, que se puedan “cambiar de lugar” puertas y ventanas, modificar dimensiones y configuraciones en el paso del espacio real al espacio ficcional que se organiza en el montaje

EJES DE ACCIÓN

Cuando un personaje se desplaza por el espacio en forma rectilínea produce una recta imaginaria con su recorrido. Esa recta, es el eje de acción.

El eje -tanto de acción como de mirada- siempre es una recta; si el movimiento del personaje no es rectilíneo, el eje se va moviendo a medida que se desplaza, siendo la recta tangente a la línea conformada por el recorrido del personaje.

Cuando tengo ejes de acción variables, el eje que tengo que tener en cuenta es el que corresponde a cada punto en el que voy a cortar y muy probablemente será diferente el que corresponda al corte entre T1 y T2 que el que corresponda a T2 y T3 y así sucesivamente. Si el movimiento es muy complicado y está muy fragmentado puede producir la ilusión de ser extremadamente complejo aplicar estas reglas, pero no lo es si planifico adecuadamente los cortes en planta y voy viendo para cada corte el eje que le corresponde, uno por uno y “olvidándome” del anterior.

EJES DE MIRADAS

El eje de miradas se establece por la relación entre dos personajes, no por la mirada (como a veces se dice), ya que uno de los personajes puede no estar mirando al otro. La cosa se complica cuando se agrega un tercer personaje. Aquí tenemos, ejes variables. Uno de los errores más frecuentes en la aplicación de las reglas de raccord, consiste en pensar que si un personaje se desplaza de izq. a der. debe hacerlo todo el tiempo y lo mismo con la dirección de miradas. Esto puede resultar conveniente en situaciones particulares, altamente fragmentadas o con cortes vertiginosos, pero normalmente no es imprescindible y muchas veces puede no ser conveniente. Lo que tengo que recordar siempre es que tengo que tener en cuenta el eje formado por los personajes que voy a unir con el corte y “olvidar” el eje que tomé en cuenta en el corte anterior. Si voy pensando esto toma por toma podrá ser trabajoso, pero no complicado. Todas las reglas de los ejes son fundamentales cuando estoy tomando a personajes aislados. Cuando tengo planos conjuntos, o personajes en referencia, se flexibilizan bastante.

CAMBIOS DE LADO DEL EJE LEGÍTIMOS.

Muchas veces sucede que en una escena, de acuerdo a lo que necesito mostrar y/o contar, me sirve un lado del eje al principio y me conviene pasar al otro lado del eje después. Hay varias formas en las que puedo hacerlo sin violar las reglas, las más usuales son las siguientes:

1. A través de un movimiento de cámara. Mediante un travelling
2. A través de un movimiento del personaje en toma. El personaje, al desplazarse, modifica el eje y puede dejar a una determinada posición de cámara del otro lado
3. Pasando por una subjetiva.
4. Pasando por el eje
5. Pasando por un plano detalle

EL CORTE SOBRE EL EJE

Un corte sobre el eje es un corte en el que me acerco o me alejo de algún objeto o personaje manteniendo el mismo eje óptico. Mantener el eje, no es situar la cámara sobre el mismo eje óptico, sino mantener su angulación con relación al objeto, para que no se modifique la relación de este con el fondo

Por último, en el corte sobre el eje, conviene dejar en el mismo sector de cuadro al principal centro de atención en ambas tomas. Esto es de suma importancia sobre todo en proyecciones en pantalla grande ya que de lo contrario el ojo debe buscar en la segunda toma el centro de atención, generando una sensación molesta. Manteniendo el objeto en el mismo sector de cuadro el espectador lo ubica de inmediato

DIRECTING ACTORS: Creating Memorable Performances for Film and Television

-El director siempre tiene que decir al actor qué nivel de riesgo le está pidiendo y también qué nivel de riesgo está dispuesto a tomar él como director.

-La dirección que necesita un actor tiene que ser clara, breve y realizable

1. DIRECCIÓN POR RESULTADO Y ARREGLOS RÁPIDOS

Su visión del guión y consideran que su preparación creativa consiste en la cantidad de tiempo que han pasado recreando en su cabeza dicha fantasía. Luego, se pasan el resto del tiempo de preparación ocupados con lo que ellos llaman “trabajo real”, que consiste en hacer presupuestos, decidir aspectos técnicos, como qué lentes y cámaras usar, etc.

La dirección orientada al resultado intenta dar forma a la actuación del actor mediante la descripción del resultado que el director busca. Es decir, le transmite al actor como quiere que termine pareciendo o sonando su interpretación. “¿Puedes hacerlo más loco o estrafalario...?” Hacer a un actor que ponga su concentración en el efecto que está teniendo en el público es la muerte para un actor. También cae en esta categoría el describir a un actor el estado de ánimo de una escena; “sofocante, distante, eléctrica...” Los actores que intentan reproducir un estado de ánimo generalmente consiguen el estado contrario.

Si la intención del director es ayudar a un actor a evocar un estado de ánimo particular es mejor **intentar un arreglo o ajuste imaginativo**. Un ajuste puede ser un “como si...”. Por ejemplo, si quieres una atmósfera fría en una cena familiar, puedes pedir a los actores que hagan la escena “como si la primera persona que cometa un error de decoro en la mesa fuera condenada a prisión.”

Otro error muy común es dar al actor la frase como quieres que se diga, dar al actor la inflexión del tono que quieres en cada palabra. Lo que hay que dar al actor es el significado de la línea de diálogo, no la inflexión

Otro error muy extendido es comunicar al actor qué sentimiento debería estar teniendo el personaje ó en qué estado de ánimo está. Si está enfadado, desilusionado, etc. Censurando unos sentimientos e intentando potenciar otros lo que hacemos es aniquilarlos todos. Lo que necesitan los actores es tener todos sus sentimientos accesibles para poder trabajar. De hecho, cuanto más te permitas a ti mismo sentir lo que quieras que estás sintiendo, lo más disponible estás a nuevos sentimientos.

Para un actor, las transiciones del personaje -sus reacciones a los eventos emocionales- son la parte más complicada de actuar. Cuando las transiciones están elaboradas o forzadas, anticipadas, resultan planas. No están ahí. Solo se consigue dar a una actuación la textura de la vida real cuando las reacciones son espontáneas y singulares.

El objetivo es lo que un personaje quiere de otro personaje y la intención es lo que el personaje hace para conseguirlo. Antes que fijar un mapa emocional, el director ayudaría más al actor si discute con él la intención y el objetivo.

ADJETIVOS

Los adjetivos son estáticos. Describen la impresión de otra persona sobre el personaje. La esencia de una persona no es la descripción o categorización que tienen otras personas de ella. Por eso, para crear una caracterización viva y creíble, el actor necesita un entendimiento profundo de las experiencias vividas de ese personaje en un lenguaje que no sea descriptivo, sino de la experiencia

Usar adjetivos para describir un personaje puede que diga más al actor sobre tu personalidad que sobre la del personaje. Describir la actuación de un actor utilizando adjetivos no es conveniente

Es buena idea no fiarse de los adjetivos ni de los adverbios. De la misma manera, es mejor evitar las explicaciones. Entendiendo por explicaciones las psicológicas y los mapas emocionales, pues en todas se utilizan siempre adjetivos que resultan elocuentes, subjetivos

VERBOS

Las acciones hablan más alto que las palabras. Los verbos describen lo que alguien está haciendo, por lo que son activos y no estáticos. Los verbos describen la experiencia, más que una conclusión sobre una experiencia.

Lo mejor de utilizar un verbo es que centra la atención del actor en su compañero de escena. Esto permite al actor influenciar/afectar al otro y así crear eventos emocionales en la escena.

Utiliza un verbo en vez de una emoción

No es lo que un actor está siendo, sino lo que está haciendo. Nos pueden condenar a la cárcel por nuestras acciones pero no por nuestros sentimientos pues lo que sentimos no es nuestra culpa, no podemos controlarlo, mientras que si que podemos controlar lo que hacemos.

Utiliza un verbo en vez de pedir "más suave" o "con más energía."

Cada verbo que se utiliza da un nivel diferente de intensidad al diálogo. Castigar puede ser el más intenso y quejarse el menos intenso. El uso de verbos no es una fórmula. Solo cuando empiezas a probar el uso de verbos y tu comunicación con el actor, sabrás como modelar los diferentes niveles de intensidad.

Utiliza un verbo en vez de describir "cómo es un personaje" o "cómo yo veo al personaje."

Lo que hace a un personaje complejo es que hace cosas diferentes en tiempos diferentes. Un personaje puede encantar, desafiar, sollozar, demandar y seducir. No todo al mismo tiempo pero si en una rápida sucesión. Mejor no perder el tiempo discutiendo cómo es la personalidad del personaje, tan solo hazlo.

Utiliza un verbo en vez de dar la entonación de un diálogo

No hay problema dándoles la entonación, siempre y cuando sea solo para dar a entender lo que el diálogo quiere decir, la intención, no para que el actor te imite.

HECHOS

Utiliza hechos en lugar de explicaciones psicológicas

Los hechos son mucho más elocuentes porque llenan el imaginario, mientras que las explicaciones psicológicas no dejan ir más allá. No embellezcas los hechos con explicaciones. Añadir explicaciones largas embellecidas diluye la efectividad de la dirección.

Usar hechos en vez de aptitudes

Discutir los hechos y formular preguntas crea una serie de circunstancias dadas que generan comportamiento que implica punto de vista. Si discutes hechos y formulas preguntas conseguirás diálogos y actuaciones más frescas.

IMÁGENES

Las imágenes pueden evocar el comportamiento de un actor y dejar disponible sus emociones más profundas.

Usar imágenes en vez de dar explicaciones

El describir al detalle imágenes asociadas con eventos importantes en la vida de los personajes ayuda a describir el psique de un personaje de manera mucho más eficaz que listando los efectos psicológicos producidos por dichos eventos. Acceder a esas imágenes es una de las herramientas más importantes de un actor. Los directores que son capaces de comunicarse con los actores al nivel de estas imágenes pueden conseguir que los actores hagan cualquier cosa.

EVENTOS

Un evento o suceso no es lo mismo que argumento. Es más bien un evento emocional, como una confrontación, una negociación, un truco o una seducción. Hablar sobre los eventos en una escena es una manera muy útil de comunicarse con los actores.

La intención realmente no es indicar el evento de la escena sino provocarlo en el momento y dejar que el público se meta en él.

El Equipo Técnico

Primeramente se encuentra los responsables del film ,los dueños del mismo :

el *Productor* (responsable legal, financiero, económico y artístico del film, es el dueño del film), el *Productor Asociado* (que tiene un porcentaje de las ganancias del film), el *Coproductor*.

Luego está la figura del *Productor Ejecutivo* (aquel que lleva adelante el diseño de producción, aquel que genera el proyecto), y bajo él está aquella figura, el *Director de Producción*, que en igual contacto con lo financiero, será el nexo entre la producción de campo (equipo técnico) y el *Productor Ejecutivo*.

Luego está el otro gran responsable artístico del film, el **Director**, a quien pondremos en igualdad de jerarquía que el Productor Ejecutivo.

Muchas veces el Productor Ejecutivo es la figura que sigue al productor-dueño de la productora, si no es él mismo. Y luego el director tiende a ser contratado para dirigir el proyecto, pero a nivel financiero la última palabra pasa por el Productor y/o Productor Ejecutivo.

El equipo técnico

Tanto en un proyecto de largometraje como en un servicio de producción ubicaremos abajo del Director y Productor Ejecutivo y/o Director de Producción, al Equipo Técnico. Sus salarios están nombrados por SICA, establecidos en el Convenio Colectivo de Trabajo. El SICA siempre fija mínimos, tanto para largometrajes como para publicidad.

Cuando el técnico cobra por SICA, el jefe de producción le hace saber al sindicato explicitando los nombres y roles de cada uno, declaración que será controlada luego por el mismo sindicato en rodaje. La productora en largometrajes va pagando semana a semana a cada técnico.

1. PREPRODUCCIÓN Y RODAJE

1.1 EL EQUIPO DE PRODUCCIÓN

1.1.1 | **El Jefe de Producción**

Tiene que resolver todos los problemas que supone una producción audiovisual, no es sólo un ejecutante sino que arma el mejor diseño de la producción de campo, y por lo tanto, de su equipo.

Está a cargo, si no hay Jefe de Locaciones, de toda la gestión de las locaciones, tanto la búsqueda como los permisos de vía pública, corte de calles, estacionamiento. Es quien maneja la caja chica (dinero limitado por el Productor Ejecutivo o la Productora). Es por eso que gestiona los pedidos de efectivo, los pedidos de cheques de pago y de cheques en garantía.

Es quien maneja el presupuesto que le entrega el Productor Ejecutivo y lo va actualizando día a día durante la preproducción.

El Jefe de Producción es quien arma el pedido de equipamiento para filmación (cámara, luces, grip y generador) según los lineamientos básicos que baja el Director de Fotografía.

El jefe suele llevar a su Primer Asistente, quien va a tomar nota de todas las necesidades en rodaje, evaluar los accesos a la locación, el lugar para poner catering, el estacionamiento de camiones, los lugares de cada puesta, etc.

Se ocupa de la cara posterior del Call Sheet con los horarios de citaciones de todo el equipo técnico y demás proveedores, llama por teléfono con sus asistentes

Producción es el primero en llegar y el último en irse del set. Debe chequear todo durante los recreos (asegurarse que hay alguien de seguridad, y sino tenemos, dejar a alguien de producción en set) y el rodaje.

El Segundo de Cámara es quien le entregará todos los días el material filmado para llevar al laboratorio a revelar.

1.1.2 | **Primer Asistente de Producción**

Es el asistente que coordina al resto de asistentes, ayudantes o meritorios. El equipo de producción varía en cantidad de asistentes según el tipo de película. Es la mano derecha del Jefe de Producción, es quien debe asegurarse que todo lo necesario esté.

Es quien está en contacto directo con el catering y con la empresa de transporte, es el responsable de armar la movilidad y planear la logística de la película.

Es quien puede llevar la contaduría si el jefe lo dispone (pedidos de dinero). Asimismo está a cargo de la compra de material virgen o los discos rígidos. En rodaje coordina a los demás asistentes y ayudantes, está junto a la cámara. Es quien suele arrancar primero yendo a las cargas de equipamiento.

Es quien, una vez terminado el rodaje, está a cargo del cierre de proveedores de producción y ayuda al jefe a armar la rendición final: controlando rendiciones de todas las áreas, devoluciones de cheques en garantía, pagos de proveedores. Puede armar el cierre de técnicos junto al jefe que es el listado de días que cada uno trabajó, con sus correspondientes horas extras y horas extras especiales o enganche.

1.1.3 | **Segundo Asistente de Producción**

Es quien se encarga de aquellas tareas que le van derivando el Jefe de Producción y/o el Primer Asistente. Suele estar a cargo de los Seguros del personal (accidentes personales, ART, Responsabilidad Civil), y de los Seguros de Equipamiento (seguros de equipos de luces, cámara). Es quien se encarga de armar los Contratos de los Técnicos (si administración no se ocupa de ello).

El segundo asistente de producción suele armar el camión de producción, sabe todo lo que hay en él, lleva un inventario que luego dejará en la productora al terminar la película. A su vez coordina al ayudante, meritorio y al handyman, si es que tenemos.

Es quien compra el material virgen, lo mantiene en la sombra o una heladera, lo lleva al rodaje y se lo entrega al segundo de cámara.

Si tenemos la necesidad de telefonía alquiler o compra los teléfonos, se los otorga a cada responsable y le hace firmar una planilla.

1.1.4 | Ayudante de Producción / Meritorio / Handyman.

Es un trabajo duro en cuanto a lo físico puesto que muchas veces debe correr. El meritorio o runner lleva por eso esta segunda nomenclatura. El handyman es la figura, cuando no es un runner o meritorio o ayudante, de quien reparte los handies o walkie talkies para que el equipo esté conectado. Asimismo se encarga de cambiar las baterías cuando se acaban.

1.2 EL EQUIPO DE LOCACIONES:

1.2.1 | El Jefe de Locaciones

Es una figura que nace dentro del equipo de producción y que se ha independizado en una nueva área denominada “locaciones”. Se junta con el director a charlar de la locación que tiene en mente, y luego comienza su “scouting”, en el que se encarga de conseguirlas: no sólo debe priorizar que sean del agrado del Director, sino también otros factores como disponibilidad, costo, etc. Ellos tramitan el contrato, acondicionan la locación para filmar y tienen a una persona de la locadora en la casa para evitar que ésta sea dañada.

El jefe de locaciones consigue también las bases, que son aquellos espacios que usamos generalmente para almorzar, cuando filmamos en una locación muy chica en la que no logramos entrar con el total del equipo.

Se ocupa de tramitar los permisos de vía pública (BASET), de corte de calles, de estacionamiento de camiones, de filmaciones en parques municipales, en escuelas, etcétera.

Se encarga de las avanzadas: cuando tenemos una locación distinta al día siguiente o hay “company move” (movimiento de locación en un mismo día), se va a la otra locación a chequear que esté todo preparado.

Busca también el lugar para que los actores se vistan y/o descansen, si es que no tenemos motorhome. Planea cómo será la movida de camiones que tendrá en rodaje (es importante programar el estacionamiento).

Es importante definir el lugar del generador (para que moleste lo menos posible a los vecinos) y a su vez esté en un punto estratégico para tirar las líneas hacia adentro de la locación. También organiza el estacionamiento de los demás vehículos de producción.

El jefe de locaciones chequea que la locación cuente con los servicios básicos (agua, luz - llave de luz). En base a esto se define si hay que utilizar generador o se pide a EDESUR una bajada de luz directa que va a nuestro tablero.

Si la puesta de luz es compleja, o si estamos filmando en “capas” que luego se arman en post, a veces es necesario hacer un estudio de luz, que consiste en sacar cada media hora o 15 minutos una foto de la incidencia del sol en el “set” o “locación”, para luego estudiar cual es el mejor momento para filmar. Locaciones contrata la seguridad para filmación y está a cargo del contrato de alquiler de las locaciones.

1.3 EL EQUIPO DE DIRECCIÓN:

1.3.1 | El Asistente de Dirección

Es la Cabeza del Equipo de Dirección y la figura más importante del rodaje, será quien supervise todo lo artístico, desde los actores hasta la utilería de acción que conlleve la escena.

Su trabajo empieza con una lectura profunda del guión y discusiones con el director que van a derivar en un desglose del mismo. Debe tener identificado quien es el responsable de cada tarea. Por ejemplo, si hay que conseguir palomas, o un perro, determinar si se encarga producción o arte (generalmente producción) y darle todas las directivas de cómo debe ser este animal, de qué acción realizará, y cómo será el plano.

El Asistente puede o no participar del casting del elenco primario, secundario, terciario, bolos, pero de seguro llevará a cabo el Call Back: momento en que se vuelven a citar a los preseleccionados del casting para verlos ya con el director presente y entablar una 'dirección' más ajustada a los requerimientos de la escena para poder realizar la selección final del elenco.

El Asistente se dispone a confeccionar el Plan de Rodaje donde establece el orden de escenas por día, los horarios de citación (citación general), el horario del almuerzo o cena, y controla el cumplimiento del mismo durante el rodaje. Horarios de Citación: de actores, de las cabezas de equipo, de extras.

El Asistente armará junto con el Director el Guión Técnico y si es necesario, las plantas. El asistente sabe entonces la puesta que quiere el Director, sabe la cantidad de puestas en cada decorado, sabe cómo serán los tiempos de ensayo, cronometra escenas y ve lo que el director pide a los actores en los ensayos previos a rodaje (todo influirá en el Plan). El Asistente participa de reuniones con el Director con Arte y Dirección de Fotografía.

Durante el rodaje el Asistente coordina el set, que esté el decorado, la utilería, la luz, el sonido, los actores, los extras, y todo aquello que tiene que estar.

Como el plan de rodaje sufre modificaciones durante el rodaje, debe tener en su cabeza las 'coberturas' posibles, aquellas situaciones comodín o las que menos problemas presentarían para el elenco y el equipo si se decidiesen adelantar o atrasar en el plan.

Diremos entonces que el Asistente de Dirección funciona como un Gerente de Rodaje, tiene la responsabilidad del mismo, es la voz de mando, determina qué se hace, cuándo y dónde. El director no tiene el plan en la cabeza sino que es su asistente quién le informa qué situación se filma cada día. Para ello se sirve de un "Storyboard.

1.3.2 | **Continuista o Script**

Es el encargado de la continuidad (de luz, ejes, vestuario, miradas, maquillaje, objetos)

El continuista debe conocer la puesta para evitar saltos, evaluar cómo juntar días de filmación para evitar saltos en la continuidad, es imposible llegar al set y ver recién allí cómo funciona.

Generalmente es una persona capacitada en todo lo que respecta a ejes de mirada, entradas y salidas de escenas, objetos y puede aportar mucho al guión técnico.

Es quien cronometra la toma. Lleva su propia planilla de filmación en la que va anotando todo lo que respecta a la escena y va marcando los detalles a observar en términos de continuidad, desde la utilería de acción hasta la posición de los actores.

1.3.3 | **Primer Ayudante de Dirección**

Es quien asiste al Asistente de Dirección en toda la información necesaria y está a cargo del manejo de los actores, desde su logística hasta a veces, los contratos.

Como dijimos anteriormente, puede empezar antes que su jefe en la preproducción coordinando el casting, ya sea éste a través de una productora de casting (quien ejecuta en ese caso el llamado y los precontratos) o a través de un director de casting con quien está en contacto directo, o directamente armando el mismo el casting.

Arma el presupuesto del elenco (generalmente con aquellos que cobran tarifas fijadas por AAA, no con las figuras importantes), y el presupuesto de extras.

El primer ayudante puede encargarse de los permisos de menores para filmar en capital o en provincia, según donde se filme, y si es que no se ocupa el coordinador de producción. Asimismo coordina el Call back, la prueba de vestuario, y de maquillaje si hubiese, cita a los actores, a vestuario, a maquillaje, y se encarga de tener todo aquello que se necesite.

1.3.4 | **2do Ayudante de Dirección**

Llamado también Tercer Asistente de Dirección en el medio publicitario, es justamente quien suele aparecer para coordinar a los extras, que siempre vienen con un Planillero que los controla y les hace firmar la entrada y salida.

Es quien les encara tareas administrativas menores como hacer firmar las cesiones de imagen a los extras.

Es quien se encarga muchas veces de llevar la planilla de informe de tomas que luego va a montaje³, cuando no lo hace el continuista, estipulando cuáles son las tomas buenas para el director, las vitales para armar la película. Puede encargarse de la claqueta.

1.3.5 | **Meritorio**

Generalmente es alguien que recién incursiona en el cine y se encarga de llevar la claqueta. Si tenemos mucho elenco, puede ser alguien que contratamos para llevar y traer a las figuras y para moverlas dentro del set.

1.4 EL EQUIPO DE FOTOGRAFÍA:

1.4.1 | **El Director de Fotografía**

Es el Técnico de mayor jerarquía, y por ello uno de los más remunerados. Puede ubicárselo tanto bajo la línea como sobre la línea, en lo que respecta al presupuesto. Es el responsable de la imagen de la película, y se vale del camarógrafo (cuando no es él mismo quien opera la cámara), del foquista, del gaffer o jefe de reflectoristas, y del key grip para llevar a cabo la puesta de luces y de cámara.

Tiene a su cargo entonces los equipos de luces, movimientos y cámara. Su labor comienza con reuniones con el director, semanas antes del rodaje y termina luego del rodaje, en la dosificación de la copia (cuando decide el nivel de saturación y de luminosidad que tiene finalmente la película en el momento del proceso de laboratorio)

Debe conocer el proceso de laboratorio y en qué laboratorio se trabajará, debe realizar pruebas de la emulsión. Arma un pedido básico de equipamiento para que Producción empiece a trabajar con él,

1.5 EL EQUIPO DE CÁMARA:

1.5.1 | **El Camarógrafo**

Muchos directores de fotografía suelen hacer la cámara también, puede ser un cargo separado o no. El camarógrafo tiene la responsabilidad del encuadre, la fluidez de movimiento, del equipamiento de cámara, y del equipo de cámara.

1.5.2 | **Foquista o Primer Ayudante de Cámara**

Es la cabeza del equipo de cámara, cuando el camarógrafo es el mismo Director de Fotografía. Es el responsable del foco. Trabaja por medio de la cinta métrica, mide la distancia entre la lente y el punto de imagen a enfocar, para ir pautando los cambios de foco en cada escena por medio de marcas en el objetivo.

El Foquista prueba las lentes, y todo tipo de accesorios de cámara, desde parasoles hasta los filtros mismos. Es importante que durante la prueba esté en contacto con el Director de Fotografía por si hay algo no disponible en la casa de alquiler.

5.3 | **Segundo Ayudante de Cámara**

Este ayudante será el encargado de manipular el material virgen (fílmico) durante la prueba de cámara y el rodaje. Es quien lo recibe y entrega el material expuesto a producción, para que esta área sea quien lo lleve al laboratorio. Es quien está a cargo, junto con el Foquista, del equipamiento de cámara, quien la arma.

Cuando trabajamos en fílmico es quien carga el chasis y hace el enhebrado del negativo al encajarlo con el cuerpo de cámara.

Asimismo debe fraccionar la película, ver qué es lo que sobra y no se usó. Debe etiquetar el chasis con la etiqueta (emulsión, número de partida, código de barras) que viene en la lata que luego irá a la nueva lata en la que se guarda el primer rollo expuesto que llevará el nombre de Rollo 1.

1.5.4 | **Operador de Video Assist**

Es el responsable de armar el video assist que suele consistir básicamente de un watchman (pequeño monitor para manipular las escenas grabadas) y un monitor HD para el director, que indica a su vez la composición de la imagen (forma de onda)

1.5.5 | **Operador de HD**

Es la figura que nace con las nuevas cámaras HD (Red One, Alexa Arri, Phantom) dentro del equipo de cámara, y se considera una cabeza de equipo así como también lo es el Foquista. Su función es controlar que la cámara HD funcione correctamente y bajar el material a una computadora (Mac Book Pro) con un programa especial que permite visualizar las tomas reales en alta definición y chequear que no haya saltos en el archivo. Se encarga de resolver los errores que pueda tirar la cámara, en el medio de un rodaje.

1.6 EL EQUIPO DE LUCES:

1.6.1 | **El Gaffer**

Es aquel que fotometrea, debe saber qué luz quiere el director de fotografía y transmitírselo al jefe de eléctricos. Es el responsable de la exposición. Está a cargo del equipo de luces y se comunica con su Jefe de Reflectoristas, cuando no es él, un Jefe de Reflectoristas devenido en Gaffer.

1.6.2 | **Jefe de Reflectoristas**

Es el que comunica las necesidades del Director de Fotografía al equipo de reflectoristas o eléctricos. Es responsable por el equipamiento de luces. Empieza su trabajo en el chequeo de luces en la casa de equipos, donde va junto a un responsable de producción, con el pedido que armó el DF, y se encarga de chequear farol por farol, trípode por trípode, que funcione todo, que la potencia sea igual en cada farol según su voltaje.

1.6.4 | **Reflectoristas o Eléctricos** Son los que ponen las luces, mueven los equipos.

1.6.5 | **Operador de Generador**

Es el responsable del generador, controla que funcione bien desde su chequeo en la casa de equipos, hasta los niveles de combustible. Es quien saca mediante los 'chicotes' las líneas hasta el tablero.

1.7 EL EQUIPO DE MOVIMIENTOS:

1.7.1 | **El Key Grip**

Es la cabeza del equipo de grip. Puede participar del scouting técnico donde evalúa la locación en relación a los movimientos que tendrá la cámara. El equipo de grip es responsable de los carros de travelling, de las grúas, de los tamizadores en los que colocan telas para modificar la luz, tapar o hacer un croma.

1.8 EL EQUIPO DE ARTE:

1.8.1 | **El Director de Arte**

Es el encargado de la estética de la película, no cómo se ve, sino de lo que se ve, de la unión estética entre vestuario, escenografía y utilería. Muchas cosas se trabajan junto al Director de Fotografía. Por ejemplo, si se busca evitar colores verdosos, porque tenemos un croma para postproducción. Su tarea comienza en el desarrollo en las reuniones de página a página en la etapa de desarrollo y luego en la preproducción donde va a tener una importante decisión en la elección de las locaciones.

Durante la preproducción realiza diseños, dibujos y re-styling de locaciones, que es un fotomontaje de la locación preseleccionada con las modificaciones de ambientación realizadas a modo de proyección de cómo va a quedar cada decorado. Suele ser un escenógrafo o ambientador con mucha experiencia.

1.8.2 | **Escenógrafo o Ambientador**

Es el responsable de la escenografía. Cuando tenemos una película donde hay mucha reconstrucción artística y/o ambientación a realizar es cuando aparece esta figura. Durante la preproducción, es quien consigue todos los elementos del decorado y la utilería, los busca, selecciona y clasifica. Tiene la responsabilidad de armar el Set.

1.8.3 | **Primer Asistente de Arte**

Es quien maneja, junto al Director de Arte, el presupuesto de arte. Para ello siempre debe manejar la relación tiempo-costo, pues generalmente este equipo tiene que ejercer una amplia levantara de utilería en poco tiempo y coordinando con proveedores que manejan horarios acotados. Entonces tendrán que manejar las variables de costo de alquiler, costo de depósito en garantía, costo de movilidad. El primer asistente es quien hace el pedido de cheques de garantía. Durante la preproducción, puede ir también al scouting técnico a tomar medidas de la locación, para armar plantas de decorado, teniendo en cuenta la utilería propuesta.

1.8.4 | **Utilero**

Dependiendo de la necesidad de la película, puede empezar en la previa o directamente en rodaje.

Es el responsable de los elementos móviles dentro de escena, la utilería de acción

Es el responsable de mantener limpio el SET, lo limpia, lo ensucia, lo moja, todo tipo de acción necesaria.

También se encarga de la continuidad de la utilería (pegar pequeños elementos, recordar dónde estaban). Prepara bebidas o comida para el personaje. Clasifica la utilería de acción, mientras que el área de arte está a cargo de la utilería de decorado.

1.9 EL EQUIPO DE VESTUARIO:

1.9.1 | **El vestuarista**

Es el jefe de todo el vestuario y se encarga de diseñar un vestuario acorde a una estética que puede o no haber sido previamente planteada por el Director de Arte.

Empieza en la preproducción donde plantea los diseños para cada personaje, se vale de dibujos y de referencias de vestuario, a veces sacadas de Internet, y a veces propias de un scouting de vestuario.

Una vez preseleccionado un vestuario pasa a la prueba de vestuario.

1.9.2 | **Asistente de Vestuario**

Es el encargado de la compra y/o alquiler de todo lo necesario para vestuario y accesorios. Viste y desviste a los actores y los abriga / desabriga entre toma y toma. Es importante que siempre haya duplicados de los vestuarios por cualquier inconveniente.

Durante la preproducción también realiza el pedido de cheques de garantía a producción. La prueba de vestuario se hace durante la preproducción y es la prueba de fuego, donde se puede aprobar o desaprobar, parcial o totalmente el vestuario.

1.9.3 | **Modista/s**

Es la persona que mantiene, cose y plancha las prendas durante el rodaje. Puede confeccionar los vestuarios. Toma medidas.

1.10 EL EQUIPO DE MAQUILLAJE Y PEINADO:

1.10.1 | **El Jefe de Maquillaje**

Tiene a su cargo la cantidad de maquilladores necesaria según la cantidad de actores. Cuando tenemos más de 3 actores empieza a necesitar un asistente. Puede comenzar en la preproducción si tenemos prueba de maquillaje. Se trata de probar el maquillaje, ver si los productos producen alergia, probar algún efecto de envejecimiento o rejuvenecimiento.

1.10.2 | **Peinado**

Puede estar a cargo del jefe o asistente de maquillaje, o bien puede haber un Jefe de Peinado.

Dependiendo el tipo de film y presupuesto decidimos cómo enmarcar este rol.

1.11 EL EQUIPO DE EFECTOS ESPECIALES:

Generalmente este equipo aparece en servicios de producción o en comerciales o películas grandes donde los efectos especiales tienen una importancia primordial. Aquí hablamos tanto de efectos de fuego, de maquillaje, de agua (inundaciones, lluvia), de suspensión (personajes que están sobre el aire), de viento, de caídas (con grúa).

1.12 EL EQUIPO DE SONIDO:

1.12.1 | El Director de Sonido

Es el responsable de la estética sonora. Su trabajo comienza en el desarrollo en reuniones que mantiene junto al Director para pensar esta estética. Luego reaparece en la etapa de postproducción donde verdaderamente comienza su tarea: la de diseñar la banda sonora y llevarla a cabo. No tiene por qué estar en el rodaje, para eso está el sonidista. Es quien elabora el guión sonoro.

Un director de sonido con un buen diseño sonoro puede ahorrar presupuesto, porque elige narrar cosas desde el sonido y no la imagen. Será quien determine el ritmo sonoro, los niveles, los timbres a trabajar, y construya el sonomontaje.

1.12.2 | Sonidista

Es el técnico que se preocupa de tomar el sonido, de que entre limpio, que no sature. Sus herramientas de trabajo: grabador de sonido (disco rígido edi rol que permite ya identificar por pista y archivo), consola o mixer, caña, auriculares para director. Recibe de Producción los insumos para este grabador y entrega a este equipo los archivos registrados en rodaje, en un DISCO EXTERNO, sumado a las planillas de sonido, si es que las ha hecho, para enviar todo a Montaje.

1.12.3 Microfonista

Maneja la caña y corbateros inalámbricos, posee la habilidad de seguir a los actores y suele ser uno. En determinadas tomas harán falta más de uno.

EL DESGLOSE DEL GUION

-¿QUÉ ES UN DESGLOSE? ¿QUIÉN LO HACE?

Al trabajar en un proyecto audiovisual, el guión es la base de la que se parte para organizar el trabajo de las diferentes áreas del equipo técnico. El DESGLOSE es la extracción ordenada de todas las necesidades de la historia, que se realiza a partir de lo que está expresado en el guión. Por ejemplo: Personajes, Vestuarios, Utilería, Escenografía, Locaciones, Maquillaje, Peinado, etc. En él se deben reflejar todos y cada uno de los elementos dramáticos que aparecerán en la película y los elementos técnicos para llevarla a cabo, y así obtener el resultado esperado. De éste se encarga el asistente de dirección

El Asistente de Dirección creará una hoja de desglose por cada escena a filmar, por lo que eventualmente la cantidad de escenas del guión deberá corresponderse con la cantidad de hojas del desglose. A partir de aquí se puede prever el tiempo requerido.

Una vez que tenemos el desglose terminado se realiza el Página a Página. Allí los jefes de cada área se reúnen con el Director para definir cada detalle, presentar propuestas, y completar las áreas grises del guión.

¿CÓMO HACEMOS UN DESGLOSE?

- Paso 1: Lectura literaria
- Paso 2: Dividir el guión en escenas y secuencias

Marcamos una línea horizontal al final de cada escena, y las numeramos en caso de que el guionista no lo haya hecho y las reenumeramos en caso de que el guionista haya juntado más de un espacio en una escena o en caso de que nuestra unidad de rodaje así lo requiera.

Especificamos si es Interior o Exterior y qué luz tenemos. Con doble línea o una línea más gruesa marcamos las secuencias. La escena es una unidad espacio temporal del relato. A efectos de la producción, una escena de guión puede ser dividida, es decir, que puede filmarse en diferentes partes o diferentes localizaciones.

La secuencia es una unidad del discurso que comprende una situación dramática con estructura de planteamiento, desarrollo y desenlace, que puede tener lugar en uno o en varios escenarios.

- Paso 3: Calcular el tiempo en página de la escena

Medimos cada escena dividiendo la página en octavos. Esta forma de división se trata de una medida estandarizada que nos permite tener una rápida idea del tiempo en pantalla de cada escena. Al dividir cada página en 8 partes podemos asignarle una duración estimada a la escena. Por ejemplo 4/8, 1 4/8, etc.

- Paso 4: Tratamiento del guión

Este paso nos sirve para hacer el desglose propiamente dicho. Hacemos una lectura más profunda de cada escena y resaltamos o subrayamos con color cada componente específico de la misma partiendo desde el encabezado, y teniendo en cuenta cada detalle.

Todas aquellas dudas, observaciones, preguntas y sugerencias que se nos puedan ocurrir las anotamos en la hoja par de cada escena para poder resolverlas luego en el Página a Página.

- Paso 5: Numerar personajes

Le asignamos un número a cada personaje que aparece en el guión. Este número se mantiene durante todo el proyecto. Generalmente numeramos de acuerdo a la cantidad de escenas que cada personaje tiene. Así el Nro. 1 probablemente sea el protagonista, el Nro. 2 aquel que lo sigue en cantidad de escenas y así.

- Paso 6: Confeccionar las Hojas de Desglose

Transferimos toda la información que obtuvimos de este análisis a una planilla de desglose, asegurándonos de tener una hoja por escena

PAGINA A PAGINA

El “Página a Página” es la lectura del guión detallada entre el Director y las cabezas de equipo. El Asistente de Dirección lee una escena completa y al terminar cada área hace los comentarios pertinentes, se van discutiendo ciertos puntos y se pregunta por todo

CÓMO COMPLETAR LA HOJA DE DESGLOSE POR ESCENA

1. Fecha Guión
2. Fecha Desglose
3. Producción (nombre de la productora y jefe de producción)
4. Título del film
5. Página del desglose
6. Número de escena
7. Locación
8. Decorado
9. Interior o Exterior
10. Descripción.
11. Día o Noche
12. Tiempo en página
13. Personajes
14. Stunts. (dobles)
15. Extras atmósferas
16. Extras/silent bits. (extras que sobresalen)
17. Efectos especiales
18. Utilería
19. Escenografía
20. Vehículos
21. Animales
22. Vestuario
23. Maquillaje
24. Peinado
25. Puestas de cámara estimadas
26. Musica/ playbacks y efectos de sonido
27. Equipamiento especial
28. Notas de producción

ICKOWICZ LA NARRATIVA: LA HISTORIA Y EL TIEMPO DEL RELATO

El cortometraje:

- Narra la historia de un solo acontecimiento
- Que produce un solo cambio de valores opuestos
- Para generar una transformación en la vida del protagonista y en el mundo en que vive
- La concentración imprime una intensidad mayor
- Todos los elementos del relato se subordinan a un efecto único y un efecto poético
- En el desarrollo del conflicto es posible que algunos puntos de acción no se presenten o se fundan con otros
- Presenta unidad temática y el tema se convierte en el suceso mínimo
- El protagonista transita por una única experiencia que le permite alcanzar una transformación profunda en su naturaleza
- Por eso la historia demanda un tiempo de relax breve para no perder su efectividad

El largometraje:

- Narra la historia de un acontecimiento mayor que demanda acontecimientos menores
- Para crear una experiencia completa.
- Los acontecimientos producen cambios graduales de valores opuestos para recorrer la polaridad del acontecimiento que mayor componen
- Y para generar una transformación en la vida del protagonista y del mundo en el q vive
- El protagonista necesita transitar por varias experiencias que lo capaciten gradualmente para alcanzar una transformación profunda con su naturaleza
- Cada secuencia (acontecimiento) tiene un climax, un efecto menor
- La organización casual de los climax de cada secuencia acumula tensión y conduce al efecto final.
- El tema se construye con la relación causal de los motivos temáticos de cada secuencia
- Por eso la historia demanda un tiempo de relato mas extenso

En ambos el recorrido hacia el cambio de valores opuestos produce una transformaron en el protagonista que genera la transformación final del universo ficciones, a la que se arriba transitando la polaridad. Se instala un nuevo estado imposible de retroceder y es innecesario continuar. En este momento el relato se percibe como unidad.

TODO PARA UN MOMENTO

La idea base

Para el análisis e interpretación del relato

- Definimos la polaridad
- Al llegar al polo opuesto el protagonista sufre un cambio rotundo
- Y desde este nuevo estado impulsa la trascendencia de la polaridad
- Que lleva a la transformación de su mundo

La idea base es una conceptualización que permite universalizar lo particular de la historia de acuerdo con la convicción personal del relato.

Las acciones de una narración comparten estas características

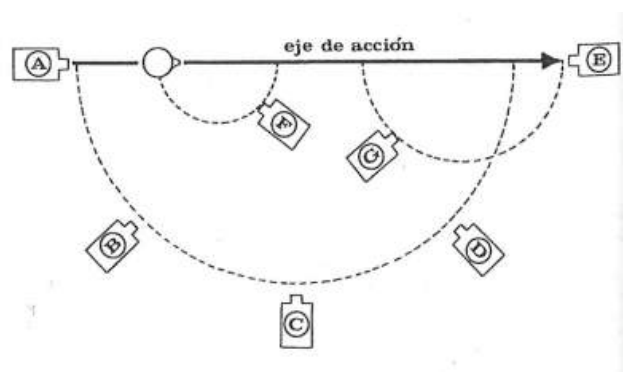
- Relacionan los elementos que componen la narración: personajes, espacios y objetos
- Conducen el relato de una situación a otra y de un estado a otro
- Tienen un motivo que las origina y persiguen un interés ¿porque? ¿para qué?
- La mayoría nacen de las intenciones de los personajes e impulsan así reacciones que los afecta y promueven nuevas acciones

MONTAJE CINEMATOGRAFICO. ARTE EN MOVIMIENTO

Ejes de accion

La tecnica del semicirculo:

a un lado del eje de accion se podía imaginar un amplio semicírculo sobre el cual se puede poner cámaras. Este lado del recorrido habría de producir siempre la misma dirección del movimiento del sujeto. Siempre a la derecha en este caso.



Las cámaras en posición correcta sobre ese sujeto en viaje o acción no solamente deben estar situadas a este lado del eje, sino que también deben tener sus ejes ópticos como radio de un semicírculo trazado sobre el eje. El semicírculo no puede ser considerado en toda su extensión de 80. De este modo el sujeto puede avanzar de frente hacia la cámara (head-on) o alejarse de espaldas (tail-away) sin estorbar la impresión de contuinidad de su viaje rectilíneo.

Reverse shots:

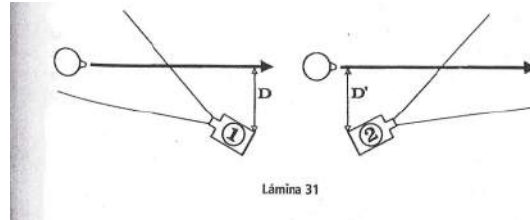
Son dos posiciones quietas y extremas de una panorámica sobre un sujeto que pasa, suprimiendo el momento en que la cámara se mueve.

Salida y entrada a cuadro en reverse shots:

En la t., el sujeto se acerca de frente, lo vemos salir de cuadro o desaparecer de pantalla por margen derecho

En la t. El sujeto entra por el margen izquierdo y se aleja de espaldas.

Cuando se filma un recorrido en reverse shorts la cámara no debe saltar instantáneamente a una nueva dirección. Menos aun cuando la t. Esta destinada a captar el final de un largo recorrido.



Salida y entrada a cuadro en head-on y tail-away

Exite la toma de perfil cuando la mirada o dirección del movimiento es perpendicular al eje óptico de la cámara. Existe la toma de tres cuartos cuando aquel ángulo es de 5

Y comienza a llamarse head-on o tail-away cuando el sujeto viene o va aproximadamente por el mismo centro del cuadro.

Viaje recilíneo en tomas contiguas (cross-screen)

Cuando la cámara adopta un ángulo demasiado cruzado sobre el recorrido del sujeto, este lograra entrar y salir de cuadro en la misma toma.

Los recorridos cross-screen no muestran el sitio, el background desde donde viene el sujeto y hacia donde va.

