

C9: Comunicación y expresión visual

28/09/04

EL OJO Y LA CÁMARA

CINE = REALIDAD O CINE = LENGUAJE

**ESPECTADOR:** es aquella persona que no conoce del todo el lenguaje audiovisual pero que sabe descifrar lo que el creador quiere transmitir.

**CREADOR:** es la persona que conoce bien el lenguaje audio visual y transmite lo que quiere

No debemos confundir la materia prima real con la apariencia que tiene en la pantalla

**ENCUADRE**

Cuando grabamos con la cámara hay una realidad que plasmamos con la cámara pero cuando esa grabación la vemos en el monitor o TV ya no es observamos la realidad sino que la interpretamos.

Podemos creer que una cámara graba la realidad o una cierta parte de la realidad pero no es cierto, porque al principio las cámaras eran en blanco y negro, modas o con la música de un piano cuando la vida real era en color y con voz.

Una diferencia clara entre el ojo y la cámara es que el ojo nos alcanza más que la propia cámara que nos limita a las 4 paredes de un TV

Tenemos que organizar la información antes de emitirla en TV en cambio, con la vista lo vemos y lo interpretamos a la misma vez.

El primer plano en la realidad no existe ya que s como si nos sacáramos el ojo de la cara y lo paseáramos por todos los rincones de un programa o film y a nosotros no nos vieran porque fuéramos invisibles para ese actor o actriz que esta en primer plano.

El apartado de negro entre escenas es lenguaje que nosotros podemos interpretar de diversas maneras por ejemplo el paso del tiempo, o, ver diferentes escenas que suceden en diferente lugar pero quieren reflejar al mismo tiempo...

Cámara lenta o aceleración es en lenguaje que aparenta realidad pero no lo es.

**B. S. O.:** Realza o refuerza esa realidad.

**Una elipsis temporal:** Es un pequeño salto de tiempo; cuando vemos una persona empieza un pasillo y luego enseguida la vemos al final nosotros entendemos que a cruzado todo el pasillo. Las elipsis son muy importantes porque si no las películas serian muy largas y no pasaría nada. Sin embargo las aparentes imágenes son la realidad de su carácter, material que implica la apariencia de un referente. Da sensación de reclida olvidando que el cine es pura articulación artificiosa de convención y por tanto **lenguaje**.

El genero del reportaje periodístico no tiene una manipulación de la realidad o en el caso de los films reportajes existe una realidad ordenada que es sinónimo de montaje.

El videoarte es aquel tipo de video que rompe con todos los esquemas el cine es a novela como videoarte es a poesía.

La técnica precisa del lenguaje y el lenguaje de la técnica. La técnica tiene defectos y con el lenguaje deberíamos ocultar las limitaciones de la técnica, pero a veces utilizamos la técnica para crear sensaciones / conceptos que el ojo no ve.

Movimiento barrido es aquel movimiento de cámara muy rápido.

Los desenfoces son una limitación técnica de las cámaras ya que nuestros ojos lo enfocan todo. Esa limitación la usamos para crear un punto de atención al espectador, separar el fondo del lo se quiere que sea un punto central.

La cámara es objetiva el ojo, en cambio, es subjetivo porque partimos de una experiencia que la cámara no tiene y eso provoca que la captación de la cámara sea menos precisa que el propio ojo.

## **DIFERENCIA DE CAPTACIÓN**

- La cámara no responde con rapidez y semejanza ante situaciones de luz.
- La cámara tiene limitaciones para mantener enfocados simultáneamente objetos que estén ligados entre si. La cámara encuadra un espacio muy limitado a diferencia del ojo que esta ilimitado a ese termino y tiene un ángulo de visión bastante amplio.
- El ojo explora y procesa la imagen al instante, seleccionando el punto de atención. La cámara presenta en todo el encuadre una imagen global; La señal (lo significativo) y el ruido (lo no significativo).
- Cuando la cámara hace una panorámica (cambio del punto de interés) para buscar se hace evidente. El ojo explora la realidad y el cerebro es el que busca los puntos de interés.
- La visión humana cambia continuamente, mientras que la imagen que obtiene una cámara obliga a centrar la atención exclusivamente en esa misma imagen, como el realizador quiere expresar.

Por esto a veces al espectador, cuando una situación se produce a tiempo real parece que dura mucho => esto nos lleva a la importancia de las elipsis.

## **DIFERENCIAS DE INTERPRETACIÓN**

- Las imágenes que capturamos con el ojo el cerebro las recibe, las procesa y extrae su significado. Las imágenes de la cámara han sido previamente seleccionadas y el cerebro no tiene mas remedio que procesar lo que se le muestra.
- La cámara no presenta la realidad sino una apariencia de esta.
- La cámara ha visto por nosotros y ve de manera distinta a lo nosotros y por eso tenemos que hacer uso del lenguaje para poder hacer ver al espectador lo que el realizador quiere que vea.
- El lenguaje interviene en la selección y combinación de las imágenes, organizadas en mensaje, permita al emisor, realizador realizar mensajes de diferente carácter (informativo...).

Si bien el espectador no conoce el lenguaje como tal pero les capaz de descodificar.

## **TIPOS DE PLANOS**

Planos hace referencia al grado de acercamiento a la realidad. Siempre se mide en función del cuerpo humano.

## **CLASIFICACIÓN DE PLANOS**

- Respecto al espacio, la exposición y posición:

## • PANORÁMICOS:

- **Gran plano general (GP):** Muestra un gran escenario(espacio). Si nos referimos al humano seria en una multitud. Significado dramático; el espacio puede con el humano.
- **Plano general(PG):** muestra un lugar donde la paersona se incorpora. Esa persona ocupa entre una 1/3 o ¼ parte del encuadre. Aquí hay mas protagonismo del personaje.
- **Plano contiguo(PC):** se muestra mas de una persona pero no una multitud. Estas personas están en un ambiente pero no tiene importancia. Solo nos interesa la acción.
- **Plano general corto:** este plano encuadra a persona por lo tanto pasa a denominarse PLANO CONJUNTO. Pero si en vez de personas lo que encuadra es una sola persona se denomina PLANO ENTERO que lo que encuadra es todo el cuerpo humano.
- **Plano de ¾ o plano americano: (PA)** Plano del oeste, es decir plano de cabeza hasta las rodillas. Realza la expresión de los brazos.
- **Planos medios:** la persona esta corada por la cintura. Interesan sus reacciones hacia el entorno.
- **Plano medio largo:** corta entre las rodillas y la cintura.
- **Plano medio corto:** hasta el pecho.
- **Primer plano:** la cabeza pero con los hombros. Nos interesa su estado anímico. Nos acercamos al alma de esa persona.
- **Primerísimo primer plano:** entre la frente y la barbilla. Sobretudo para miradas o gestos de la boca.
- **Plano detalle:** es el detalle de algo

(Recurso: cuando no se tiene claro como enganchar un plano con otro se graban planos neutros para poder ayudar hacer la llamada continuidad)

## BASE A LAS SENSACIONES:

**Planos descriptivos:** escenarios globales ( plano contiguo, gran plano general, plano general)

**Planos narrativos:** en la figura humana ( plano americano, plano contiguo plano entero)

**Planos expresivos:** se centran es la figura humana pero sensaciones que tiene (Primerísimo primer plano, plano medio, primer plano)

05/10/04

## ACLARACIONES DE LA EVALUACIÓN 0

**Persistencia retiniana:** es el tiempo que tarda el cerebro en terminar la información que recibe del ojo. Este defecto ocular lo aprovecharemos para encadenar la fotografía televisiva pero tiene que ser de 24fts/seg. en el cine y 25fts en TV, porque si es de menos de 16fts el espectador ve lo negro entre fotograma y fotograma. El ojo humano no ve lo negro a 48 fts/ seg. El cine se graba a 24 fts/seg pero se emite a 48fts/seg. En TV pasa lo mismo pero a la hora de enviar se envía por campos primero el campo impar y luego el par.

## ANGULACIONES, MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y MEDIDAS (ESPACIO TIEMPO)

### – LAS MEDIDAS DEL CÁMARA

El ser humano lo mide todo por eso en el cine o en televisión lo debemos encuadrar todo. Para poder hacerlo explicaremos diferentes maneras de grabar:

- **Toma:** la grabación continuada de imágenes en el tiempo y en el espacio (desde que se enciende la cámara hasta que se para). La toma no tiene dramatismo propio.
- **Edición:** se parte de las diferentes tomas.

- **Plano:**
  - ◆ La unidad de toma: conjunto de imágenes que en el momento de la grabación tiene continuidad. Cada toma es un plano en potencia.
  - ◆ Valor de encuadre: grado de acercamiento de la cámara a la realidad \*ver planificación.
- **Secuencia:** – unidad de división del plano visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una determinada situación dramática (no tiene porque ser explícita pero sí implícita). Se puede desarrollar en mas de uno o más escenarios (lugares), puede fragmentarse o ser continuada o intercalando secuencias. – Conjuntos de planos que forman una unidad dramática o fragmento del guión. Si hacemos saltos en el tiempo lo llamaremos:
  - ◆ **elipsis:** la eliminación de momentos poco significativos, para el desarrollo y entendimiento del suceso.
- **Escena:** la parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que por si solo no tiene sentido dramático completo. Este tipo de escenas es mas de Tv. Una secuencia puede tener mas de una escena.
- **Plano secuencia:** una secuencia se realiza en una sola toma. Necesariamente el plano secuencia respeta el espacio–tiempo por ejemplo sed de mal o la sogá.

## ANGULACION Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Encontramos dos tipos:

- **Descriptivos:**
  - ◆ Acompañamiento de un personaje en movimiento
  - ◆ La creación de un movimiento ilusorio porque el objetivo es estático.
  - ◆ Descripción de un espacio en sentido dramático.
- **Dramáticos:**
  - ◆ Todos aquellos planos que definen relaciones espaciadas entre dos personajes.
  - ◆ Expresión subjetivo de un personaje. Aquel plano donde simulamos lo que el personaje.
  - ◆ Expresión de la tensión mental de un personaje. Cuando en Mar Adentro el personaje representa que vuela con una wescam (cámara que se posiciona debajo de un helicóptero)

## PANORÁMICA

- **Técnico:** la rotación de la cámara sobre su propio eje.
- **General:**
  - ◆ – Vertical arriba y abajo. (tilt)
  - ◆ – Horizontal: de izquierda a derecha y viceversa (giro cabeza)
  - ◆ – Oblicua: en diagonal

La panorámica ha de partir en un punto fijo. Nos encontramos con colas que es aquel tiempo que tenemos antes de grabar y después de este.

Pueden describir espacios estáticos pero es más interesante si seguimos el movimiento de un personaje.

Pone con relación a 2 o más personajes en el cuadro y fuera de cuadro.

Cuando se utiliza varias pános es bueno seguir el sentido (dirección) de estas. De derecha a izquierda es más cómodo para el espectador.

La manera de que la pano quede mas justificado es el seguimiento de un personaje apoyándonos en lo que pasa dentro de la cámara

La pano presenta espacios nuevos y eso a la vez trae problemas nuevos;

- El enfoque es difícil e importante. En el cine encontramos al enfoquista)
- La luz: contraluces ( son más difíciles de solucionar que la luz)

## **BARRIDO**

Es una pano rápida. Normalmente se utiliza para cambiar la ubicación de los personajes

## **TRAVELING**

Técnico: movimiento de la cámara en un espacio tridimensional (desplazamiento). Este movimiento nos permite el acercamiento de la cámara al motivo, esto lo podemos realizar de diferentes formas:

Paralelo: acompañando al personaje pero sin variar de plano o encuadre.

Aproximativo: es el acercamiento del personaje sin desenfocar el fondo.

Alejamiento: el alejamiento del personaje sin desenfocar el fondo.

Circular: un motivo; la cámara gira entorno a este motivo.

## **ZOOM / TRAVELING ÓPTICO**

Es un objetivo variable desde la posición angular. Acerca los detalles de los objetos.

– Acercamiento: sirve para centrar el punto en un detalle.

– Alejamiento: sirve para descubrir un escenario a partir de un detalle.

El zoom no se utiliza casi nunca si se hace debe estar justificado.

### **Problemas :**

Perdemos profundidad en el campo

Desenfoco del fondo

**LA PRINCIPAL FUNCIÓN DEL ZOOM DEBERÍA SER LA DE FACILITAR LA BÚSQUEDA DEL ENCUADRE ANTES DE GRABAR**

## **DIFERENCIAS ENTRE EL TRAVELING Y EL ZOOM**

El traveling a diferencia del zoom, mantiene constante la profundidad y perspectiva del fondo respecto al primer termino, siempre y cuando la distancia focal del objeto no cambie.

Si no es así el fondo se mueve.

- \_\_\_\_\_ :Ha dado nombre al equipo, son como unos raíles por donde la cámara pasa por encima.
- Se consigue mas movimiento con las grúas.
- Las cabezas calientes o también llamadas scorpio (por una marca de cámara) pueden llegar a hacer 360° y volar.
- Stadi cam: es una manera de cargar la cámara al cuerpo con un chaleco. Esta forma elimina el mayor problema del traveling; los railes.
- Dollys que son unas guías con ruedas o unos trípodes también con ruedas.

Mientras que el zoom acerca y aleja sin variar la composición (disposición del objeto y persona) en el traveling sí porque varia el punto de vista constantemente (se descubren nuevos horizontes).

19/10/04

## ANGULACIÓN

Igual que la tipología de planos, vamos a relacionar las angulaciones con el ojo humano:

Las angulaciones hacen dos tipos de interpretación:

- Aumenta o disminuye el dramatismo del personaje.
- Provoca una reacción respecto al resultado visual

## TIPOS DE ANGULACIÓN

- **Angulación normal:** nos da idea de igualdad entre el espectador y el personaje
- **Picado:** se graba por encima de los ojos del personaje. Da al espectador sensación de superioridad ante el personaje.
- **Contrapicado:** se sitúa por debajo de los ojos del personaje. Esto realza la grandeza y el poder del personaje. Como más cerca grabemos al personaje mas grandeza se le da.
- **Cenital y Nadir:**
  - ◆ **Cenital:** sería el picado a su máximo limite. Provoca aislamiento, indiferencia o el alejamiento del personaje entrevistado o presentador en TV.
  - ◆ **Nadir:** es el contrapicado en su máximo limite. Transmite rareza, extrañeza. Es un plano que no se ve normalmente y poco justificable.
- **Aberrante:** consiste en girar la cámara respecto al personaje (plano torcido). Muestra inestabilidad.
- **Punto de vista subjetivo:** la cámara se convierte en el ojo del personaje el espectador ve lo que el personaje.

Los problemas sobretodo en el contrapicado es que se nos puede ver el techo. El primero que innovo con este estilo fue en la película de *el ciudadano Kain*

## CAMPO, FUERA DE CAMPO Y PROFUNDIDAD DE CAMPO. (Fotocopia Magritte)

- **Campo:** espacio delimitado por los márgenes de una pantalla televisiva o una cámara.
- **Fuera de campo:** todo aquello que no aparece pero que conforma el contorno escénico.
- **El fuera de cuadro:** Puede coincidir o no es la realidad que hay en el fuera de campo, es decir, pensar por lo que hay en pantalla que en el fuera de campo hay una cosa y realmente hay otra. Esa realidad es el fuera de cuadro.
- **Fuera de campo oculto en un fuera de cuadro:** el ejemplo más claro sería David en *La soga* lo vemos al principio y no lo vemos mas pero todo gira a su alrededor. Elemento comprendido dentro de

los límites del encuadre pero escondido a los ojos del espectador.

En un ángulo de punto de vista subjetivo el fuera de campo oculto en un fuera de campo sería el propio personaje, ya que sabemos que está ahí pero no lo vemos. Condiciona su composición y su combinatoria.

- **Profundidad de campo:** el espacio comprendido entre el objeto más próximo al motivo que estamos grabando que se aprecia con nitidez. Más enfoque más nitidez.

#### *Depende de:*

- El ángulo de captación del objetivo: si es angular o distancia focal. Angular o telescópica.
- La apertura del diafragma.
- La cantidad de luz.
- La distancia: al tema enfocado.
- El formato de película empleado (en cine) o medida de la pantalla de protección.

Cuanto más angular sea el objetivo más profundidad de campo hay.

Cuanto mayor sea la abertura del diafragma (menos luz) menor será la profundidad de campo.

Cuando menor sea la abertura del diafragma (más luz) mayor será la profundidad de campo.

La profundidad de campo sirve para centrar la atención del espectador.

En TV se llama un Roll focal

En cine se llama un transfocato

Se usa para una entrevista cuando se enfoca a uno que habla y luego habla uno de más atrás y le enfoca más a esa persona.

Alejar / acercar los personajes para falsear las distancias.

Con el macro podemos hacer el roll focal.

## **SIGNOS DE PUNTUACIÓN AUDIOVISUALES**

- **El corte:** Consiste en pasar de un plano a otro sin que se note efecto. Una relación de dos planos.
- **El fundido:** provoca un desvanecimiento de la imagen, normalmente hasta blanco o negro u otro color.
  - ◆ **Fundido de salida:** termina una acción de forma suave.
  - ◆ **Fundido de entrada:** empieza la imagen de forma suave.

Los fundidos permiten hacer una pequeña elipsis.

- **Encadenad o fundido encadenado:** El plano 1 y el 2 se mezclan, mientras la una se desvanece la otra aparece.

Existen variantes; según la velocidad significa una cosa u otra.

Si la transición es muy lenta sugiere un pequeño salto en el tiempo, pero no tanto como en los fundidos a negros.

Si la transición es muy rápida sugiere paralelismo.

La relación del 5 y acción con los encadenados.

—> sería un corte.

Para que se pueda hacer el 5 y acción necesitamos colas

Las colas se consiguen con el 5 y acción. Son 5 segundos antes y después de los planos para poder encadenar los planos sin perder nada de imagen aprovechable.

El 5 y acción es: Luz, motor(para empezar a grabar) hipotéticamente se cuenta 5, 4, 3, 2, 1, acción.

Las cortinillas: un efecto generado por un equipo y nos permite el paso de una escena a otra a través del desplazamiento de una línea o figura que se come lo anterior y da paso a otra imagen o color. Su función es puramente decorativa. Se puede hacer lineal, es decir, en espacio – tiempo o no lineal (por ejemplo; que vaya despacio al principio y luego al final más rápido). Un tipo de cortinilla que se usa muy frecuente es la típica llamada de teléfono con una línea en medio de las dos.

El desenfoque: el desenfoque de una imagen lentamente hasta el máximo y entonces hacer un cambio de plano y enfocar lo lentamente. Esto sirve para simular un pensamiento, un sueño, una fantasía, para el flaix back o el flaix forward ...

La superposición: la mezcla de dos imágenes que luego se mantienen en pantalla un pequeño momento.

El barrido: un panorámica rápida, al ser tan rápida se ven rayas y colores. Se usa que el desenfoque.

El congelado (el freeze): la forma de hacer servir es congelando la imagen, pero después de la congelación se necesita otro tipo de signo de puntuación

El enmascaramiento: se tapa el objetivo con algún objeto oscuro y cuando se vuelve a abrir el plano esta en otro sitio. El enmascaramiento hoy en día se relaciona a la postproducción.

NAD: es el encadenado por luminancia se encadenan dos imágenes la una mas clara que la otra, luego se oscurecen las dos y se ve como los blancos se oscurecen antes que lo demás.

Los efectos luminosos: es la luz la que da paso al cambio de plano.

La transición acústica (audio split): un sonido que se avanza y que realmente corresponde a la imagen siguiente. Esto sería un audio advance. Lo contrario audio delayed.

Semejanza de forma: pasar de un plano a otro por la semejanza de la forma de dos objetos pero en situaciones distintas (un ventilador de techo y un helicóptero)

Igualdad ideológica. Cambio de plano por parecido ideológico (de idea), reloj parado corazón parado.

## VIDEO DE LA EVOLUCIÓN CINEMATOGRAFICA.

El punto de partida se sitúa en 1895, los hermanos Lumière presentan en el Gran Café de París la primera película de cine: Salida de obreros de una fábrica Su éxito fue fulminante, lo que permitió a los hermanos Lumière montar una productora cinematográfica Tras aquella primera cinta vendrían otras como La llegada del tren, Partida de naipes... La historia había comenzado.

Sin embargo, harían falta varias décadas para que el cine se constituyera tal y como lo concebimos hoy. Estas primeras proyecciones no eran más que una extensión de la fotografía a la que se añade el movimiento y su duración no era superior a los tres minutos. Su intención era meramente documental. El cineasta simplemente pretendía reflejar los hechos de la realidad. Sin embargo, pronto surge la fundamental figura de Méliès, este prestidigitador del cinematógrafo que poniendo en práctica ingeniosos trucajes: decorados, efectos especiales..., también es reconocido por los cambios de plano, de un cambio general a un cambio detalle o aun primer plano, planos que para aquella época eran muy complicados de hacer. A Méliès no le interesa el reproducir la realidad, sino enriquecerla con su aporte poético y mágico. En esta línea surgen películas como El hombre de la cabeza de caucho, Viaje a través de lo imposible o Fausto y Margarita. El suspense asoma tímidamente en cintas como El viaje a la luna (1902). Aunque no son los únicos, los Lumière y Méliès son los principales representantes de las dos tendencias básicas de la historia del cine: la realista y la fantástica.

Gracias al talento de Griffith el cine dió una gran paso. El director americano dio forma a los procedimientos técnicos y a la organización de la narrativa mediante planos, permitiéndonos hablar del "nacimiento del lenguaje cinematográfico". Esto fue conseguido especialmente en sus películas El nacimiento de una nación e Intolerancia.

## CONTINUIDAD Y/O RACCORD

Definición:

- La continuidad: recoge aquellos aspectos meramente formales que son precisos para datar coherencia, un plano y los siguientes. Además recoge / contempla las cadenas de relaciones que permite la construcción de la película y la percepción como tal. También tiene que tener en cuenta la relación entre secuencias que dan unidad a la secuencia.
- Raccord: hace referencia al mantenimiento o coherencia
- Transformación de los elementos en campo, con la lógica que se presenta en ese momento. Los errores de la secuencia
  - ◆ La script: el o la secretario / a de rodaje, que se encarga de anotar o fotografiar todo lo que es susceptible de ser cambiado.

Fallos de continuidad y de raccord afectan a todo el producto.

09/11/04

El espectador necesita que se le relacionen los objetos

La ventana / barrido / televisión / barrido puerta ==> una misma habitación

Lo que no podemos poner una sola ventana, una televisión y una puerta si queremos que perciban una sola habitación.

Encontramos dos maneras de desarrollar dos acciones:

- Paralela: dos acciones que se desarrollan a la vez, se muestra una se corta y el siguiente plano es la otra acción.
- Convergentes: dos historias paralelas que acaban en un mismo punto.

## COMPOSICIÓN

El la organización de todos los elementos visuales dentro del cuadro.

Componer es agrupar, es ordenar los visuales tomados aisladamente para obtener imágenes con sentido. Según una idea guía un sitio dirigido a alcanzar un efecto estético informativo o narrativo.

Todas las formas tienen un significado:

- Las líneas verticales: sensación de estabilidad, equilibrio y firmeza.
- Líneas horizontales: calma, reposo y seguridad
- Líneas inclinadas: acción y peligro
- Líneas entrecruzadas oblicuamente: lucha
- Líneas quebradas (como el rayo): dificultad y peligro.
- Líneas curvas: vida y movimiento, y sensualidad.

AIRE

Cuando hablamos de 16:9 estamos hablando del encuadre cinematográfico, para la televisión utilizamos los 4:3.

Los puntos fuertes donde la mirada del espectador mira la primera ojeada. Este dibujo es la forma matemática va a parar a la composición (sección Áurea) y divide la pantalla más o menos igual en 3 partes horizontales y dos partes verticales dejando la parte central más grande.

Todo aquello que creamos importante lo debemos poner en estos puntos fuertes.

23/11/04

Practicable: tarima / andamio donde se pone la cámara para poder hacer picados y / o tener visibilidad de algo (la cabalgata de los reyes)

Cabeza caliente = cámara con grúa y sin operador

11/01/05

Diferencias entre una móvil y un enlace:

Una móvil nos permite realizar, editar y luego enviar.

Un enlace solo nos deja mejorar la señal y enviar para que la realicen.

Tradia= empresa para alquilar enlaces.

Pase de luz o pase técnico: son los pases que deben hacer los actores antes de un estreno o antes de grabar.

## **LA LUZ Y EL COLOR**

En el teatro, antiguamente, la iluminación era la que había al aire libre. En el cine la luz solo se utilizaba para que las cosas se vieran.

En nuestros días la luz se utiliza para 3 cosas:

- Crear texturas
- Para centrar la atención
- Para hacer las cosas más bonitas de lo que son

## LUZ

La luz es la energía radiante emitida por el sol a la que es sensible el ojo humano y tiene dos funciones principales; energético y psicosensoria (la manera de interpretar).

### CARACTERÍSTICAS (en cine, Tv. y teatro)

- La calidad de luz: tipo de luz que proporciona la fuente.

Dura: proyectada sobre un objeto / persona y resalta una sombra muy marcada.

Difusa: la sombra no es muy marcada

Muy difusa: no hay sombra.

- Intensidad: cantidad de luz que emite la fuente
- Rendimiento: relación de salida de luz con el consumo de esta.
- Dispersión: cobertura máxima de la luz (todo lo que abarca la luz)
- Control: es la facilidad de poder controlar la salida de luz
- Tamaño y peso: la maniobrabilidad, la estabilidad física, el almacenamiento, la facilidad de transporte...
- Tipo de montaje: sistema de sujeción que lleva un trípode, un pantógrafo...
- Adaptabilidad: la capacidad que tenga para adaptarse (va de la mano de los accesorios)
- Dispositivos auxiliares: los accesorios
- La dureza: la robustez

### CLASIFICACIÓN DE LUZ POR SU REFLECTOR

La luz se puede mostrar de dos maneras o bien directa desde el foco... o bien se puede iluminar con el reflejo de esa luz

Reflector especular: es normalmente un espejo pulido que refleja la luz muy brillante y muy adicional. Concentra la luz en una zona concreta.

Difuso o disperso: un espejo mate o rugoso que da una luz mas difusa.

### CLASIFICACIÓN DE LUZ POR LA FORMA

Esférico: lo llevan los fresnels



Parabólicos



Elípticos:



## **FOCOS**

La característica de los focos nos garantiza una temperatura de luz constante y una continuidad.

Foto lámpara incandescente de tungsteno (lámpara): es problema que tiene es que no son constantes.

Encontramos 2 tipos en el audiovisual.

NITROPHOT 250W: es igual que la bombilla casera pero en vez de 60W es de 250W.

PHOTOFLOOD Y PHOTOSPOT: son iguales que las bombillas pero mucho mas grandes y de 500W.

Fresnel: foco por excelencia, es el más usado. Dirige y concentra el haz de luz. Lleva una rueda la cual llamaremos carro que se usa para poder acercar o separar la lente y el reflector.

POTENCIA:

250W, 500W, 1KW, 2KW, 5KW, 10KW

Los fresnels de 5KW y de 10 KW se suelen sustituir por HMI

Proyector abierto de tungsteno (cuarzo; Naranjito): es el foco más ligero. El mas utilizado por los ENGs, tiene una temperatura de 3200°K. Pequeño pero de dureza alta.

POTENCIA:

650W, 1KW y 2KW

El papel cebolla (difusor) hace que la luz se difumine o si se prefiere se rebota a una pared que hace la misma función que el papel.

Brutos, minibrutos y maxibrutos: grupos de naranjitos puestos en fila, que se pueden controlar independientemente.

De 4 a 9 son minibrutos

De 12 a 24 son brutos

Proyector de luz suave (softlight): luz suave /difusa y sin sombras (de relleno). Resalta el maquillaje. Fluorescente de luz fría (5200°K).

HMI: hallogen metal iode (metal halógeno de yodo): fuente de luz día 5200°K, da mucha luz.

(Mal dicho) el HMI es un fresnel pero de luz día. Es entre 3 y 5 veces más que un fresnel se calienta un 80% menos.

El HMI es el sustituto del arco de carbón (sirís).

Trabaja a 50Hz nos impide trabajar en el cine ya que son 24fms/seg.

La maleta (conector de Hz) adapta nuestra electricidad a la del HMI

#### POTENCIA:

575W, 1,2KW, 2,5KW y 4KW (sustituyen al fresnel de 5KW y 10KW), 6KW, 8KW, 12KW y 18KW.

Ciclorama: cortina que se pone para que no se vea el final del plato.

Proyectores de ciclorama: luz difusa. 5 focos que se encienden a la misma vez, no tienen independencia. Se pueden colgar.

#### POTENCIA:

650W, 1000W, 1250W.

Fuente del portátil: (antorcha) flash continuo puede ir fijada la cámara o con alguien.

Lleva alimentación externa, lo llevamos enchufado al cinturón de baterías.

#### POTENCIA:

Antorcha (artificial)	HMI (natural)
100W	125W
250W	275W
300W	
650W	1200W

18/01/05

Proyector de seguimiento: (recorte) en foco alargado que se usa para seguir al personaje. El círculo. Lejos del escenario necesita necesariamente un operador. Necesita mucha caña de luz. Sistema de luz que sirve para dirigir, para controlar la cantidad de luz. Suelen llevar opturadoras; palas o cuchillas para poder hacer figuras

de luz. Llevan filtros correctores o de colores.

Los modernos; nos dejan encuadrar y hacer todo lo necesario antes de encenderlos. Los recortes son muy versátiles.

Proyector de fluorescencia: su característica es que no se calienta, un ahorro en el aire acondicionado, el cual es muy importante en el plato.

Suelen haber 6 tubos de 36W o 6 de 56w.

(No se usaban. Pero le han dado fama HG y OT)

Filtro polarizador: aquel que solo deja pasar una dirección de la luz.

Brillo: un rebote de muchas luces.

## **CARACTERISTICAS FISICAS DE LA LUZ**

La luz es una forma de energía radiante que se encuentra en el espectro electromagnético y que es visible a los ojos.

La luz se desplaza en línea recta.

- La calidad: en función del tamaño del foco y también entre la distancia de la lente y el motivo.
- Dura: fuentes de pequeño diámetro, alejadas y potentes. De contraste alto.

Se caracteriza por marcar texturas, contornos muy marcados en las sombras.

- Semidifusa: proporciona sombras algo menos marcadas pero definidas. El diámetro es grande y el contraste suave.
- Muy difusa: luz muy difuminada. Reflejada o rebotada o de diámetro muy amplio. Casi sin sombra o muy difusas. Disimulamos la forma de los objetos para perder el contraste y el relieve.
- Dirección: siempre se determina la posición de motivo respecto al foco.
- Frontal: situado detrás de la cámara pero delante del personaje. Produce aplanamiento; el personaje pierde volumen, se usa para dar viveza y brillantez. Es la luz principal, muy potente y la más importante.
- Lateral: la de  $\frac{3}{4}$ . Da relieve realza los contornos y la textura. Da sensación tridimensional.
- Contraluz: detrás del motivo y delante de la cámara. Frente a frente y con problemas. Si damos demasiado contra podemos reflejar la silueta de motivo. Es de 3200°K o azulados.

## **TONOS**

Los tonos tienen relación con la intensidad y la cantidad de luz que recibe el motivo según sea la intensidad tonal conseguimos imágenes con tono alto (colores claros) o tono bajo (colores grisáceos).

## **MATERIALES**

Según incide la luz sobre ciertos objetos puede parecer de uno u otro material.

- Opacos: absorben todo tipo de luz. Vendrá dado por la longitud de onda que absorba.
- Transparentes: dejan pasar todo tipo de luz a través de ellos. Problemas: brillos.
- Translucidos: deja pasar la luz pero no toda, no deja ver lo que hay detrás.

## LA SUPERFICIE

La superficie es independiente de la composición, puede ser superficie de una u otra manera.

- Brillante: reflejo de toda la luz en una dirección.
- Mate: reflejo de la luz en diferentes direcciones.
- Rugoso: igual que el mate pero con sombras.

01/02/05

## EL COLOR

El color es un fenómeno complejo de carácter físico que da lugar a una reacción fisiológica y psicológica, y que se produce por la interacción de la luz, por la forma que afectan la longitud de onda a los objetos, por la superficie de los objetos y por la respuesta del ojo.

El color es una cualidad y la longitud de onda se puede medir por eso es cantidad.

La retina contiene dos tipos de células fotosensibles:

- conos son los encargados de recibir el color.
  - ◆ Sensibles al rojo
  - ◆ Sensibles al verde colores primarios/ aditivos
  - ◆ Sensibles al azul
- Bastones: son ciegos al color, son sensibles a la luminancia (que haya luz o no haya).

16/02/05

En las cámaras encontramos 3 CCD 1 para cada color más o menos como en los conos.

## VARIABLE DE IDENTIFICACION DEL COLOR

Para poder explicar el color que se ve debemos tener en cuenta:

- Matiz: (sinónimos: tono, tonalidad o tinte) es una cualidad que describe el color tal como es. Es una longitud de onda determinada. El espectro visible es aquello que somos capaces de ver va de 380 a 400 nm. Es la cualidad psicológica que primero entra. Es la más importante.

No se encuentra un matiz puro, siempre esta manchado, no es un color concreto, pero si un matiz dominante.

- Saturación: determina la viveza de un color. Es la pureza. Un color saturado posee solo el matiz, sino sucede esto tendremos que poner de blanco o una sustracción de este. Cuanto mas blanco tenga mas saturado estará.
- Croma: es azul o verde por que son dos colores puros, primarios y a la hora de sustituirlos por una imagen es más fácil.
- Brillo: (sinónimo: brillantez) corresponde a la relación existente entre la intensidad del estímulo luminoso (la luminancia) y la sensación percibida, la brillantez para el color de un matiz y saturación determina sus brillos y aumentara con la cantidad de luz que alcanza el ojo. La luz blanca no tiene matiz pero se brillo.

Los colores de la barras de colores: blanco / amarillo / cyan / magenta / rojo / azul / negro (ausencia de luz).

Rojo + verde = amarillo

Azul + verde = cyan

Rojo + azul = magenta

## COLORES PRIMARIOS

Son colores primarios aquellos que sirven para conseguir todos los demás matices al mezclarlos.

RGB son colores primarios porque al mezclarlos producen magenta, cyan y amarillo.

## SISTEMA DE OBTENCION DEL COLOR

- Yuxtaposición del color: el espectador observara manchas de color que integraremos posiblemente en un nuevo color resultante. Cuando nos situemos en la distancia adecuada de motivo, incluso los colores que se obtienen pueden dar lugar a sensaciones variables, a cambios en función de la distancia que nos situemos.
- Síntesis additiva: la unión de los colores hace blanco.
- Síntesis substractiva: la unión de los colores hace negro

23/02/05

## MONTAJE

Eisensten la cinematografía es en primer lugar y antes que nada esta el montaje.

Walter Murch montar no es juntar sino descubrir un camino.

Montar o editar es el proceso mediante el cual seleccionamos planos, ordenamos y modificamos su forma y contenido con el fin de formar un discurso narrativo o estético.

Para todo esto nos basaremos en tres ítems: contenido, orden y tiempo.

### Un tipo de clasificación de montaje:

- Montaje por acción: montaje por movimiento, montaje por continuidad. Es el montaje al corte lo más limpio. Normalmente se realizan en un gesto o movimiento. Los planos cambian si están justificados. Siempre hay que hacer el corte en el movimiento. Tiene que haber movimiento en el plano interno (algo o alguien se mueve) y/o externo (panorámicas, ).
- Montaje por posición en pantalla: montaje bidireccional, montaje por colocación. Montaje al corte o encadenado pero se utiliza mas el encadenado para marcar una elipsis.

El montaje por posición en pantalla se ensaya, se basa en el movimiento del plano, obliga al espectador a que se dirija a una nueva mirada.

- Montaje formal: se basa en la transición de un plano a otro que tiene forma o sonido parecido. Se usa en publicidad.
- Montaje conceptual: montaje de ideas, montaje dinámico. Debido a los planos elegidos y al punto en que se hace montaje; el montaje conceptual inculca a la mente del espectador una historia. Tiene cambio de escenario, de tiempo e incluso de la propia historia.
- Montaje combinado.

## ELEMENTOS PARA HACER UN BUEN MONTAJE

- Motivación
- Información
- Composición de planos
- Angulación de cámara
- Continuidad
- El sonido: es el 50% del montaje o más.

## CLASIFICACION DEL MONTAJE POR JOSEP M<sup>a</sup> ARAGONES

2 tipos:

- Narrativo: la explicación de una acción manteniendo la unidad espacio–tiempo.
  - ◆ Lineal: acción única. Esta explicada a través de una sucesión de escenas en orden cronológico.
  - ◆ Invertido: alteración del orden cronológico.
  - ◆ Paralelo: la alternancia de dos o mas acciones pero que hace surgir una confrontación en la mente del espectador.
  - ◆ Alternativo: mas o menos igual que el paralelo pero que pasan las dos a la vez.
- Ideológico: establece relaciones entre planos a partir de información de carácter psicológico entre los contenidos mentales del plano.
  - ◆ Temporal: puede ser anterior, posterior,
  - ◆ Lugar: aproximación sucesiva a un mismo lugar (por idea)
  - ◆ Causa–efecto: algo que se produce a consecuencia de otra cosa.
  - ◆ Paralelo: el resumen de lo anterior por semejanza o por contraste.

Un montaje ideal es el que satisface el criterio de progresión y continuidad:

- Progresión psicológica: el hecho de transmitir la emoción adecuada (51%).
- Progresión dramática: el hecho de que la historia avance (23%).
- Progresión material + continuidad en la duración: en el sitio y el lugar adecuado para el corte (10%).
- Continuidad estructural: montaje por posición en la pantalla (7%).
- Continuidad dramática más continuidad del tamaño: (5%).
- Continuidad material: raccord en espacio y tiempo (4%).

30/03/05

## LA SINTAXI DE LA IMAGEN

- Los elementos visuales: que construyen la sustancia básica de lo que vemos. El punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, la textura, la dimensión, la escala y el movimiento.

La digitalización se podrá llevar a cabo gracias a los elementos básicos.

- ◆ El punto: es la unidad más simple. La unidad mínima de comunicación visual.

En la naturaleza la redonda es mas común que una recta y una figura rectilínea.

Cuanto más grande sea una imagen mas puntos necesitaremos para la medición.

Los puntos tienen la propiedad de guiar la mirada del espectador cuando estos se juntan para hacer una línea.

Pueden crear la ilusión de tono, color y que en cierto modo no exista como tal, sino la yuxtaposición de diversos puntos.

La capacidad única de una serie de puntos para guiar el ojo se intensifica cuando los puntos estén mas próximos entre si, y esto aumenta la sensación de direccionalidad que llamaremos línea.

- ◆ La línea: es un punto en movimiento. La historia de un punto. La línea en el mundo televisivo tiene mucha energía es el elemento visual del boceto o del storyboard.

La línea siempre es el medio de presentar algo que esta en la mente a tangible / palpable.

La línea tiene una dirección y un propósito. La línea se usa también para música, mapas, escrituras

A veces la línea encierra la información virtual reduciéndola a un estado que solo queda lo esencial donde desechamos la información que sobra. En la naturaleza existe raramente. Pero en el entorno se usa para expresar el contraste de dos tonos:

- ◇ Contorno: encontramos tres contornos básicos el cuadrado, el circulo y el triangulo.

En el audiovisual los significados son:

Cuadrado: torpeza, rectitud y esmero.

Triangulo: acción, conflicto y tensión.

Circulo: calidez y protección.

Todos los contornos básicos expresan direcciones básicas:

- ◇ Cuadrado: misma distancia entre los dos lados. Verticalidad y horizontalidad.
- ◇ Triangulo: diagonal.
- ◇ Circulo: curva.

Cada uno de los contornos tiene un significado que nos guía para la creación de los mensajes visuales.

Plano 1

Plano 2

Plano 1 colas

Colas Plano 2

Esto es el aire