



Taller

Audiovisual



Cine en Red

Construcción de medios alternativos
y autonomía comunicacional

Taller Audiovisual Cine en Red - Comité de Comunicaciones RedBioCol



Material de distribución gratuita

Consejo Editorial
Coordinador Jandey Marcel Solviyerte
Fabian Henao
Diana Naranjo
Renato Paone

Desarrollo de contenidos
Jandey Marcel Solviyerte
Diana Naranjo
Renato Paone
Julie Cano

Desarrollo creativo y diagramación
Diana Naranjo



Página de reserva

Guion literario

¿Qué es el guion literario?

Un guion literario es una estructura que puede adoptar muchas formas y nos ayudará en el transcurso del proceso audiovisual que comenzaremos.

Guion literario para argumental

Consiste en acercar al asistente por medio de herramientas lúdicas a la escritura del guion argumental, el cual, a su vez se divide en tres tipos de argumental:

Cortometraje

Mediometraje

Largometraje

Dentro de cada uno de estos tipos, cuya mayor diferencia es la duración en minutos de la propuesta audiovisual, siendo de 1 a 10 minutos de montaje considerado Cortometraje, hasta 40 minutos como Mediometraje y de 40 minutos en adelante como Largometraje. Se discriminarán a su vez los distintos géneros en esta línea del cine y las audiovisuales, como son, además de los ya descritos, el género de aventura, de acción, de terror, de época o histórico, el cómic, la animación, de cine arte o de culto.

Guion literario para documental

Consiste en proporcionar las herramientas técnicas primordiales para la creación y elaboración de guiones literarios para documental, teniendo en cuenta los tipos los siguientes:

Cortometraje

Mediometraje

Largometraje

Al igual que en el argumental la diferencia esencial está en la duración en minutos, teniendo al igual que en el argumental una variedad de géneros: histórico, testimonial, periodístico, comercial, artístico, etc. Teniendo en cuenta estos elementos, se sumará el manejo de mecanismos técnicos que facilitarán la realización del guion literario, a saber: I. Diálogos. II. Acotaciones y III. Voz en Off o Narrador.

El segundo momento se denomina Herramientas de creación y consiste en realizar por grupos un guion literario para video documental que dé cuenta de los talleres y lo aprendido no sólo en el taller de guion literario, sino en los talleres complementarios de guion técnico, cámara de video, fotografía, audio, montaje y edición, teniendo en cuenta las bases técnicas, teóricas y artísticas entregadas, y, en el caso de los talleres, a proporcionar durante la jornada.

Por último se hará una lectura de cada uno de los guiones realizados con el fin de conjuntar los elementos de cada uno y recrear un guion general para fines de realización.

Ejemplo guion literario

El guion debe delimitar unidades de sentido completo en la historia o proyecto que se realizará. Primero se considera la Escena como la frase y la Secuencia como un párrafo dentro del audiovisual. No por ello debe corresponder así a la cantidad de palabras usadas:

EL PADRINO PARTE I / Int / Día

Secuencia 1.
Escena 1,
BONASERA

(sentado delante del escritorio del poner, haciendo frente a la cámara

fotográfica)

Creo en América. América ha hecho mi fortuna. Y crié a mi hija a la manera

americana. Le di la libertad, pero — la enseñé a no deshonrar nunca a su familia.

Ella encontró a novio; no era italiano. Ella fue al cine y volvía a casa muy tarde.

Yo no protesté. Hace dos meses, salieron a dar un paseo, con otro chico. La

hicieron beber mucho whisky. Y entonces intentaron aprovecharse de ella. Ella

se resistió, mantuvo su honor. La golpearon como si se tratara de un animal.

Cuando llegué al hospital tenía la nariz y la barbilla rotas. No podía siquiera

llorar por el dolor. Pero yo sí lloré. ¿Y por qué lloré? Ella era la luz de mi vida —

era una belleza. Ahora nunca podrá volver a ser tan bonita.



Ejercicio

Haz un recorrido mental por las películas que has visto e identifica cuál es la que más te ha gustado. Recuerda qué es lo que más te gustó de esa película. Ahora piensa, cómo debe ser una película para que guste al público.

A graphic of a film strip with a dark border and white sprocket holes. Inside the strip, there are several horizontal lines for writing, intended for the student to record their thoughts on a favorite movie and how to make one appealing to the public.

Sinopsis

La sinopsis encierra en unas líneas mucha información de la producción audiovisual. ¿Porqué se hace?

- Para contamos a nosotros mismos qué tipo de película queremos escribir. Porque es muy, pero que muy frecuente, olvidarnos de lo que queríamos contar cuando estamos a mitad del segundo acto y los caminos se bifurcan y las posibilidades se multiplican, y nos sentimos como un jugador de ajedrez intentando anticipar demasiadas jugadas.
- Al lector, productor o espectador le permite saber de qué va la historia.
- Al propio guionista le sirve para orientar su trabajo en una dirección, y no irse por las ramas al redactar el guión.
- Para atraer la atención del público que indaga a qué le va a prestar su valiosa atención.

La crítica

La crítica en el cine ha sido mirada desde muchos lentes pero podríamos describirla por la pasión que se tiene al mundo sensorial audiovisual. Apesar de que ha sido cuestionada por muchos como Orson Welles, que dijo: "Un crítico de cine es como un soldado que ha llegado al campo de guerra después de la masacre", la crítica no siempre tiene que ir de la mano del detractor. Se escribe sobre lo bueno, lo malo y lo feo y nos permite ser evaluadores de nuestras obras. Las reglas aplicables a esta disciplina no son fijas e inmutables pero nos abre posibilidades de mirar desde otros ángulos aspectos que tal vez no se habían percibido.

Apreciación cinematográfica

A diferencia de la crítica, la apreciación cinematográfica o audiovisual nos invita a observar en detalle aspectos simbólicos y expresivos más profundos. El uso de elementos como espejos, el agua, la lluvia (de diferentes intensidades), el silencio, las ventanas y puertas, el color, el viento, entre muchos otros elementos insertos en el audiovisual tienen un sentido psicológico interesante que remarcan la obra completa. Los símbolos son de suma importancia y quien reconoce estos elementos puede disfrutar más allá de la mirada desprevenida que tienen espectadores corrientes.

La identidad e identificación en la obra es un recurso tanto para el realizador como para el espectador. Y en tanto mayor sea el uso de símbolos que se involucren en la obra mayor será la conexión público-creador.

Hagamos el siguiente ejercicio: piensa en una película que te haya gustado (se vale si es una realizada en tu territorio), concéntrate en los símbolos usados, qué grado de identificación encuentras con ellos y descríbelos en unas palabras:

Ejercicio sinopsis:



Construcción de guion literario

Secuencia 1. Escena I. (Locación)

Secuencia 1. Escena II. (Locación)

Secuencia 1. Escena III. (Locación)

Secuencia 2. Escena I. (Locación)

Secuencia 2. Escena I. (Locación)

Secuencia 2. Escena II. (Locación)

Secuencia 2. Escena III. (Locación)

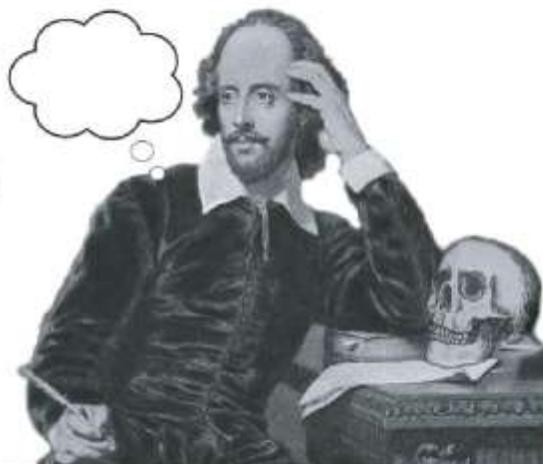
Guion técnico

El guion técnico debe ser una herramienta útil para el desarrollo de cualquier producto audiovisual. Si todos los elementos técnicos de la producción cuentan con esta guía, incluyendo director, productores y patrocinadores pueden programar los despliegues, tiempos y costos en los que se va a incurrir durante el rodaje y la edición. Los códigos usados en el guion técnico además nos orientará en la narración que pretendemos conservar, el tiempo y el énfasis evitando que se distorsione en el camino.

Quienes realicen este trabajo deben tener una visión global del proyecto, deben dominar el lenguaje audiovisual y tienen que considerar las limitaciones técnicas y financieras del proyecto.

En primer lugar consideremos el lenguaje de los planos según el tamaño o encuadre:

Pensar en imágenes



Estos son algunos de los encuadres más usados:

- Gran plano general o plano panorámico:** se hace sobre un gran escenario o una multitud. (GPG)
- Plano general:** muestra con detalle el entorno que rodea al sujeto o al objeto, como un amplio escenario. (PG)
- Plano conjunto:** encuadre en donde se toman la acción del sujeto principal con lo más cercano. (PC)
- Plano entero o plano figura:** la figura entera del sujeto justo desde la cabeza a los pies. (PE)
- Plano americano o plano de 3/4:** encuadra desde la cabeza hasta las rodillas. (PA)
- Plano medio:** encuadra desde la cabeza a la cintura. Muestra la realidad entre dos sujetos. Por ejemplo una entrevista entre dos personas. (PM)
- Primer plano:** recogería el rostro y los hombros. También enfocaría objetos o animales desde una distancia tan cercana que genera sensación de intimidad. (PP)
- Primerísimo primer plano:** la cámara se acerca cada vez más, casi hasta meterse dentro del sujeto, objeto o hasta la mente del sujeto. (PPP)
- Plano detalle:** se acerca de tal manera a un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido; sobre una mano, un detalle del paisaje, una mosca sobre la ventana por ejemplo. Ayudaría a narrar sobre un elemento misterioso, una metáfora, un secreto. (PD)



Plano panorámico

Gran plano general

Plano conjunto

Primer plano

Angulación y movimientos de cámara

La angulación o ángulo visual, es simplemente posicionar la cámara inclinada de manera que se pueda "manipular" el plano para crear cierto efecto en el resultado final, dotando a los personajes y elementos de significados.

Plano Cenital: es un plano filmado desde arriba, justo por encima de los sujetos o los objetos.

Plano picado: la cámara se orienta ligeramente hacia el suelo. Se utiliza para transmitir al espectador que el personaje es inferior, incluso para ridiculizarlo.

Plano contrapicado: es el plano opuesto al plano picado. Sirve para alabar y engrandecer al sujeto u objeto.

Plano Nadir: la cámara se coloca totalmente por debajo del sujeto. Se usa a nivel estético para dar dramatismo.

Plano dorsal: nos explica qué ve el protagonista pero incluyéndolo, mantiene al espectador al margen pero también le da una información que el protagonista no sabe.

Escorzo: Incluye al sujeto protagonista de cara y al sujeto que escucha de espalda.

Frontal, normal o neutro: el ángulo de la cámara es paralelo al suelo y delante del sujeto que se está grabando, a la altura de los ojos. Es el ángulo más habitual.

Flip over: es un movimiento de cámara de 180 grados. Este movimiento aporta sorpresa y nos permite ver a varios personajes u objetos en un mismo plano de manera detallada.

También nos habla sobre el movimiento de la cámara para apoyar la narración audiovisual según el punto de vista:

Plano objetual: la cámara se sitúa como si quien mirase por ella fuese un objeto.

Plano subjetivo: nos muestra lo que ve el sujeto, como si la cámara estuviese en sus ojos.

Planos indirectos: se observa el mundo mediante reflejos. Puede ser en el agua, en un espejo o cualquier reflejo.

Es claro el efecto psicológico de los planos, encuadres y angulaciones. Ahora observemos los movimientos de la cámara:

Cámara en mano: sin trípodes, produce una sensación de realidad, de video doméstico, y hace más creíble la escena.

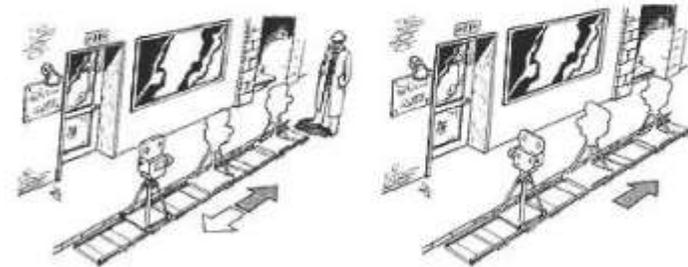
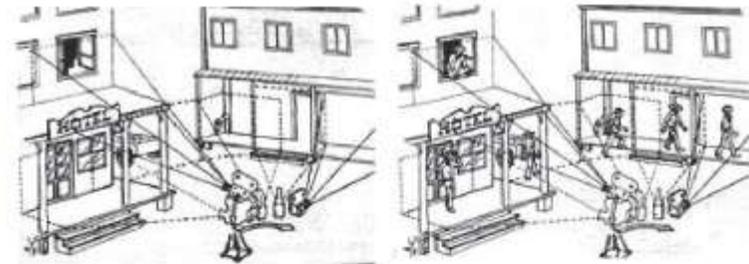
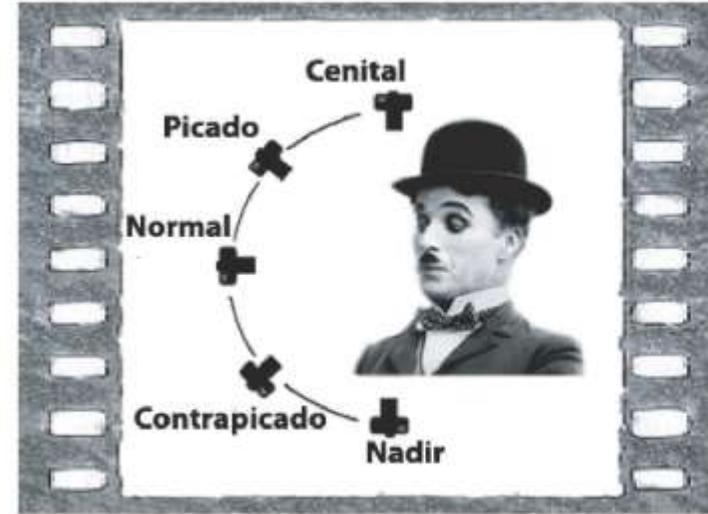
Paneo descriptivo: el movimiento de la cámara nos presenta el nuevo lugar hasta llegar al destino final.

Travelling: es un desplazamiento que acompaña la acción y puede seguir cualquier forma que este trayecto adquiera (circular, recto, irregular).

Plano contra-plano: se utiliza en conversaciones, situando a ambos personajes en el mismo tiempo y espacio y logrando mantener la continuidad ante los ojos del espectador.

Tilt down -tilt up: es el movimiento vertical de la cámara hacia abajo y hacia arriba.

Plano secuencia: toma sin cortes durante un tiempo bastante dilatado.



División de roles y puesta en escena

Puesta en escena en el documental

Ya en el rodaje el cineasta descubre una puesta en escena compleja y espontánea. Pero no hay tiempo de buscar esa guía indispensable si se quiere registrar el evento que comienza a desarrollarse y que no se detendrá. Ahora el cineasta "pone en escena esta realidad", improvisa sus encuadres, sus movimientos o sus tiempos de rodaje, elección subjetiva de la cual la única clave es su intuición personal.

De alguna manera la puesta en escena expresa la materialidad del filme ante los ojos del espectador, el conjunto de elementos visuales que generan su atención sensible, antes de que procese algo a nivel más consciente.



Recomendaciones frente a las cámaras

- Construye un guion o texto con la información que quieres transmitir.
- Puedes apoyarte en tarjetas con palabras clave, así evitarás que la mente se te ponga en blanco.
- Tus entradas en cámara deben ser cortas, de esta manera lograrás seguridad y tu audiencia no se distraerá.
- Ten en cuenta el fondo sobre el que se presentarán los personajes.
- Mantén una postura cómoda. Relájate, respira despacio, repasa lo que vas a decir.

- Evita esconderte debajo de una capa exagerada de maquillaje.
- Observa la cámara y háblale como si fuera alguien en quien confías y te escucha sin juzgarte.
- Recuerda respirar por la nariz para mejorar tu dicción.
- Haz ejercicios de lectura en voz alta, no olvides la puntuación, los silencios intencionales y la correcta pronunciación de las palabras.
- Si vas a presentar con micrófono de solapa usa tus manos para apoyar lo que quieres expresar.
- Procura no salir en cámara cuando estés entrevistando.
- Sé tú mismo. Tu espontaneidad genera confianza.

Guion técnico

Título del proyecto

Secuencia

Escena

Plano

Locación

Sonido

Acción

Responsables:



Story Board



Audio



¿Qué es el sonido?

El sonido es un fenómeno físico que estimula el sentido del oído, también es conocido como la manera particular de sonar que tiene una determinada cosa. Las vibraciones que producen los cuerpos materiales al ser golpeados o rozados se transmiten por un medio elástico, donde se propagan en forma de ondas y al llegar a nuestros oídos, producen la sensación sonora.

Concepto de Acústica aplicado a la captación de sonido

La acústica de un lugar determinado es distinta a la de otro, esto se explica pues el sonido viaja y puede chocar con algún material. En caso de que el lugar sea cerrado, las ondas sonoras chocaran con los límites de aquel lugar. La incidencia de las ondas sonoras dependerá del material de la superficie con que choquen, reflejándose de distinta forma. Muchas veces ocurre en que en un lugar, ya sea por montañas, paredes, etc, el sonido es percibido dos o más veces, esto se debe a que el primer sonido escuchado es el que llegó, sin interferencia al oído y los posteriores son los que fueron reflejados, tras chocar con la montaña o pared; este suceso es lo que se conoce como el eco.

Para determinar la acústica en el momento de grabar sonido en un espacio determinado tenemos que saber distinguir el fenómeno de la reflexión, que se refiere al fenómeno por el cual una onda se absorbe o regresa, y decidir si queremos que este haga parte de la grabación o no. La Reflexión produce la Reverberación; un fenómeno sonoro producido por la reflexión que consiste en una ligera permanencia del sonido una vez que la fuente original ha dejado de emitirlo.

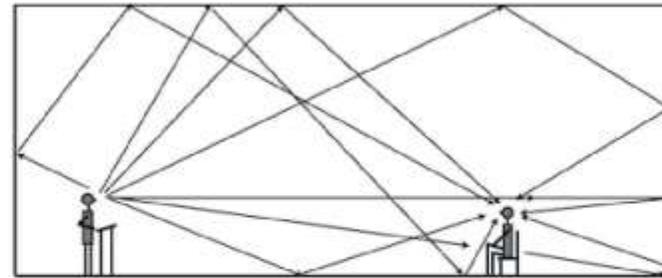
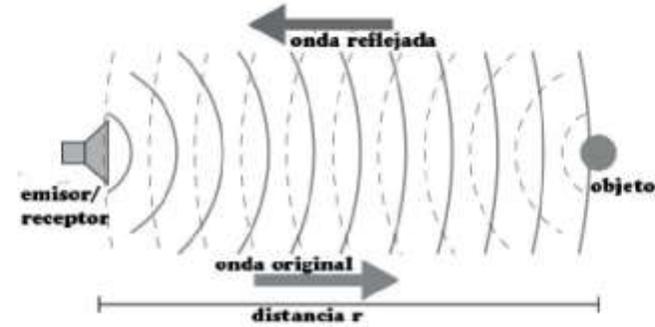
Reflexión y Reverberación

Es importante tener en cuenta la acústica del sitio porque es un apoyo fundamental para reconocer auditivamente la escena, quiere decir, que si graba una escena en un bosque pero el sonido de los diálogos tiene reverberación, no tendrá nada que ver con la acústica natural; o si graba en un tren y no tienes el ruido ambiente propio de un tren. El espacio sonoro o sonosfera es fundamental en una mezcla de audio así vaya acompañada de lo visual.

¿Cómo se mide el sonido?

La forma de entender la medida del sonido es básicamente en dos términos: Los Hertzl o Hercios, HZ, y los decibelios DB. Un hercio representa un ciclo por cada segundo, entendiendo ciclo como la repetición de un suceso. El resultado de la medida de HZ se denomina frecuencia. El oído humano puede captar frecuencias de onda entre los 20 Hertz y los 20.000 Hertz (más o menos). Las ondas que están por debajo de los veinte Hertz son sonidos graves que nuestro oído no es capaz de captar y se conocen como Infrasonido. Por otra parte, las ondas más cortas (más agudas) las conocemos como Ultrasonido. Tampoco las podemos captar, pero hay animales como los murciélagos, perros o gatos (entre otros) que si pueden escuchar esas frecuencias.

En DB Si tu micrófono tiene atenuador de -10db o -20db lo debes usar para cuando tengas sonidos muy fuertes, por ejemplo, cuando grabes una banda marcial. Si tienes perilla de ganancia, la puedes comenzar en toda la mitad, 12m, y siempre grabando pruebas y monitoreando.



¿En qué situaciones has detectado la no relación del espacio sonoro con el espacio visual?

.....
.....
.....

Tipos de Micrófono Según la forma en que están contruidos

Micrófonos Dinámicos

Este es el micrófono más utilizado en sonorizaciones y eventos musicales, tales como conciertos y teatros. Las ondas acústicas hacen vibrar una membrana solidaria a una bobina de cobre, esta bobina está introducida dentro de un campo magnético creado por un imán. El repetido movimiento de la bobina dentro de este campo magnético produce energía eléctrica y esta energía eléctrica es la señal eléctrica que vamos a utilizar. Como un altavoz, pero a la inversa.

Micrófonos de Condensador

Este micrófono es más usado en estudios de grabación, debido a su gran sensibilidad. El funcionamiento de este micrófono, está basado en el principio del funcionamiento del condensador. Si en un condensador, una de las placas tiene movimiento respecto a la otra, la distancia entre ellas varía, y por lo tanto también variará la capacidad de carga del mismo. Como es lógico, para usar este micrófono necesitamos alimentarlo eléctricamente, para cargar el condensador y alimentar un pequeño previo, que necesita por ser muy baja la señal que genera este condensador, muchas veces incorporan filtros y atenuadores.

Según la forma en que captan el sonido

Si vas a empezar una grabación de video o cine, tan importante es elegir la cámara que vas a utilizar como los micrófonos adecuados para tu producción. Cada micrófono tiene un patrón o diagrama polar que indica en qué dirección es más sensible, es decir su direccionalidad, por lo que es conveniente conocerlos para que el resultado de la grabación del audio sea el óptimo.

Omnidireccionales

Usos: entrevistas, sujetos en movimiento.

Los micrófonos omnidireccionales son los más sencillos de entender. Simplemente, son los micrófonos que captan el audio con la misma sensibilidad en todas las direcciones. En muchas producciones los micrófonos omnidireccionales que se utilizan son micros lavalier de corbata.

Cardiodes

Usos: grabación de documentales, bodas, eventos.

El patrón polar cardiode es direccional pero tiene una gran flexibilidad y permite usos generales muy amplios. Tiene una máxima sensibilidad en el frontal y mínima en la trasera, y pueden tener muchas formas y tamaños.

Hipercardiodes

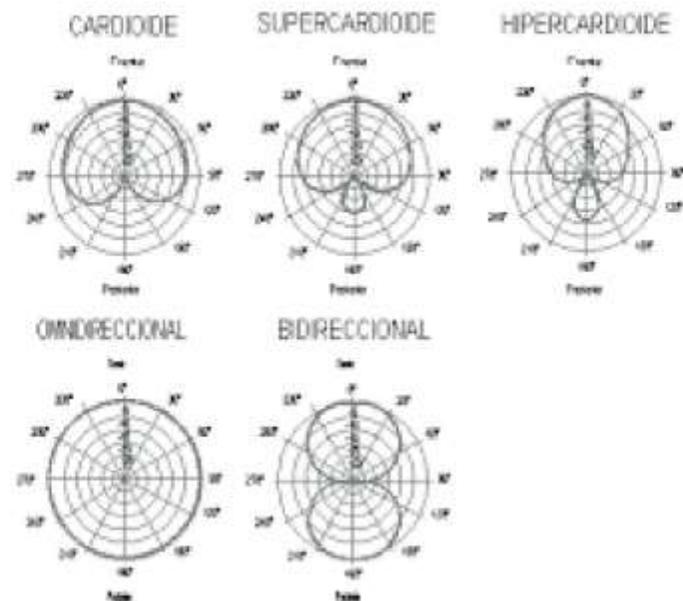
Usos: micrófonos de cámara, grabación de documentales, grabación de instrumentos, deportes.

Un patrón polar hipercardiode es un patrón de captación aún más direccional y por lo tanto muy indicado para aislar el audio de la parte frontal, aunque tiene más sensibilidad en la parte trasera que el supercardiode.

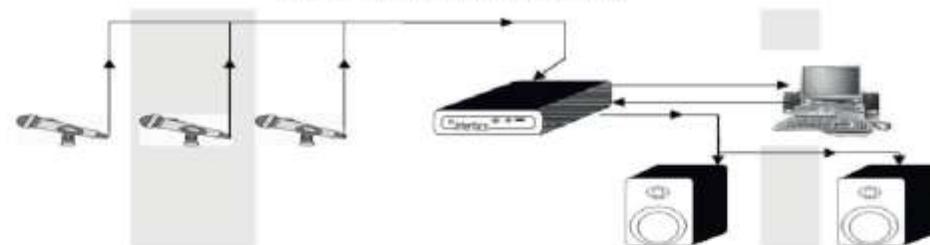
Supercardiodes

Usos: realties, contenidos guionizados.

Los micrófonos supercardioides son muy populares en cine independiente y televisión porque permiten a sus usuarios aislar el audio pero manteniendo un margen de "error" o sensibilidad al ruido ambiente. Los micros supercardioides son más direccionales que los cardioides pero captan también algo de la señal procedente de detrás de ellos.



PROCESO DE CAPTACIÓN DEL SONIDO





Tipos de Cables y conectores

Básicamente usamos dos tipos de conectores:
Los XLR o canon;

Y los Plug o Jack;

Cable NO balanceado y Cable Balanceado;

FORMATOS DE GRABACIÓN:

WAV

El formato WAV (WaveForm Audio File) es un archivo que desarrolló originalmente Microsoft para guardar audio. Los archivos tienen extensión *.wav

Es ideal para guardar audios originales a partir de los cuales se puede comprimir y guardar en distintos tamaños de muestreo para publicar en la web.

Es un formato de excelente calidad de audio.

Sin embargo produce archivos de un peso enorme. Una canción extraída de un CD (16 bytes, 44100 Hz y estéreo) puede ocupar entre 20 y 30 Mb.

En formato WAV podemos grabar en Full Hd subiendo la opción de 44100hz a 48000

Mp3

El formato MP3 (MPEG 1 Layer 3) fue creado por el Instituto Fraunhofer y por su extraordinario grado de compresión y alta calidad está prácticamente monopolizando el mundo del audio digital.

Es ideal para publicar audios en la web. Se puede escuchar desde la mayoría de reproductores.

El formato mp3 tiene a su vez muchas opciones de compresión, la más alta y estándar que es el mp3 256 kbps/44100hz la 128kbps/44100 también es recomendada para no perder calidad sonora.

Intensidad en decibeles (dB) de diferentes fuentes de sonidos comunes

FUENTES DE SONIDO	DECIBELES
Umbral de audición	0
Susurro, respiración normal, pisadas suaves	10
Rumor de las hojas en el campo al aire libre	20
Murmullo, oleaje suave en la costa	30
Biblioteca, habitación en silencio	40
Tráfico ligero, conversación normal	50
Oficina grande en horario de trabajo	60
Conversación en voz muy alta, gritería, tráfico intenso de ciudad	70
Timbre, camión pesado moviéndose	80
Aspiradora funcionando, maquinaria de una fábrica trabajando	90
Banda de música rock	100
Claxon de un coche, explosión de petardos o cohetes empleados en pirotecnia	110
Umbral del dolor	120
Martillo neumático (de aire)	130
Avión de reacción durante el despegue	150
Motor de un cohete espacial durante el despegue	180



CAPTURA DEL SONIDO:

El error más común es sonido saturado. ¿Qué ocurre cuando alguien grita directamente al micrófono o se produce un ruido a un nivel demasiado elevado? Que durante ese corto espacio de tiempo, los altavoces "crujen", suena un ruido muy molesto en el sonido grabado. En los vúmetros de las cámaras y programas de edición (herramienta que mide la intensidad del sonido en decibelios), cuando ocurre un sonido saturado se representa con un punto rojo o con una barra que sobrepasa los 0 dB, también de color rojo.

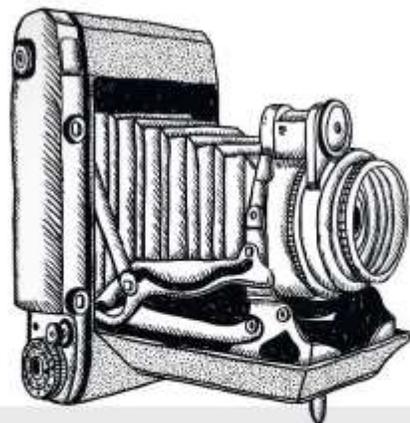
El audio saturado no tiene solución, ni incluso un apaño complicado. Ese ruido permanecerá en las frecuencias grabadas por mucho que se intente eliminar, por lo que la única solución es a priori: antes de grabar, comprueba el nivel de sonido de tu cámara, si te deja ajustarlo manualmente y si tiene vúmetro (medidor del nivel de audio), comprueba que los niveles estén cerca de los -5 dB sin sobrepasarlos. La barra del vúmetro cuando hay sonido debe de representar un color verde - amarillo, pero nunca rojo.

Otro problema es el nivel de audio bajo. Casi lo contrario a la saturación. Para evitar esto, primero debes grabar con unos buenos auriculares, para discernir correctamente entre el ruido que quieres captar y el ruido que interviene en la escena. Si una vez volcado el video a tu ordenador te das cuenta de que el audio está demasiado bajo, no intentes subir el volumen como primera opción. En tu programa de edición de video, busca un filtro llamado Ganancia (Gain) y aplícalo a la banda de audio de tu video.

Los ruidos de fondo son el otro problema más común. Hay muchos programas de edición de video domésticos que incorporan filtros para eliminar sonidos. Se selecciona un patrón de ruido durante un momento de silencio en el video y el filtro elimina esas frecuencias en el resto de la pista de audio. Los resultados no son tan buenos como la idea. Suelen quedar frecuencias sin eliminar y tras aplicar el filtro pueden aparecer algunos sonidos enlatados que no quedan nada bien. Hay programas profesionales como Soundtrack Pro que sí dan un buen resultado, pero requieren de conocimientos avanzados en audio.

Consejos para captar el mejor sonido

- Intentar siempre trabajar en las mejores condiciones posibles, es decir, en interiores o lugares que no tengan ruido o rachas fuertes de viento.
- No gritar al micrófono y hablar excesivamente alto.
- Situar los micrófonos estratégicamente: sin que aparezcan en cámara, al mismo tiempo que están cerca de la fuente de sonido.
- Mantener cuidado el equipo de sonido: auriculares, micrófonos, altavoces...
- Hacer siempre pruebas de sonido antes de grabar y comprobar que la cámara tiene los niveles de captura bien configurados.
- El buen resultado en la utilización de los lavalier es fundamentalmente de experimentar su ubicación para que no vayan a rozar con la ropa. Un truco: hacerles cápsulas con tubos de pvc para que queden protegidos de los roces.
- Planear la grabación, visitar el sitio, escuchar bien el tipo de acústica que tiene e imaginar cómo quiere el sonido final de su video.



Fotografía



Historia

"La palabra "Fotografía" tal y como la conocemos ahora, la utilizó por primera instancia en 1839 Sir John Herschel. En ese mismo año se publicó todo el proceso fotográfico. La palabra se deriva del griego foto (luz) y grafos (escritura)."

Tras un trabajo literario de nombre Giphantie, surge la investigación de hacer posible la captura de imágenes de la naturaleza en una lona cubierta por una sustancia pegajosa, proporcionando una imagen idéntica a la real. Esta imagen sería permanente después de haberla secado en la oscuridad.

La fotografía es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debido a la acción de la luz. Es el proceso de proyectar imágenes y capturarlas, bien por medio del fijado en un medio sensible a la luz o por la conversión en señales electrónicas. Basándose en el principio de la cámara oscura, se proyecta una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido. Para capturar y guardar esta imagen, las cámaras fotográficas utilizan película sensible para la fotografía analógica, mientras que en la fotografía digital se emplean sensores CCD, CMOS y memorias digitales. Este término sirve para denominar tanto al conjunto del proceso de obtención de esas imágenes como a su resultado: las propias imágenes obtenidas o «fotografías».

Luz:

La luz es la parte de la radiación electromagnética que puede ser percibida por el ojo humano. Es un elemento imprescindible en la fotografía; de hecho la propia palabra etimológicamente proviene de φως (phôs, «luz» en griego). Para cuantificar y cualificar la luz, los usuarios de fotografía deben tener en cuenta que la propagación de la luz se mide según la amplitud y la longitud de la onda (la primera condiciona la intensidad y la segunda el color) y el ángulo de polarización (condiciona la direccionalidad).

Las propiedades ópticas de la luz son la transmisión, la refracción, la absorción, la reflexión y la difracción.

Imagen:

El concepto de imagen tiene su origen en el latín imāgo y permite describir a la figura, representación, semejanza, aspecto o apariencia de una determinada cosa. Por dar unos ejemplos concretos: "Esta imagen representa la caída del muro de Berlín", "Eres la viva imagen de tu padre", "Necesito una imagen para ilustrar mi idea". Dice la teoría que una imagen es también la representación visual de un elemento que se logra a partir de técnicas enmarcadas en la fotografía, el arte, el diseño, el video u otras disciplinas.

Diafragma:

El diafragma es la parte de la cámara que determina el tamaño de la apertura. En su forma más elemental, vista en las cámaras más antiguas, no era más que una placa perforada de diámetro fijo. Posteriormente, se adoptó un sistema consistente en un grupo de placas perforadas con distintos diámetros en forma de disco circular, que permitían variar la apertura mediante el cambio de dichos discos enfrente del objetivo. Finalmente, el diafragma evolucionó hacia su estructura actual, que consiste en un conjunto de aletas, generalmente metálicas, que se mueven hacia adentro o hacia afuera, formando con sus extremos un orificio poligonal, cuyo diámetro define el valor de apertura; los más modernos utilizan aletas con perfil redondeado, lo cual produce un efecto más armónico en el bokeh de la imagen resultante.

Iso:

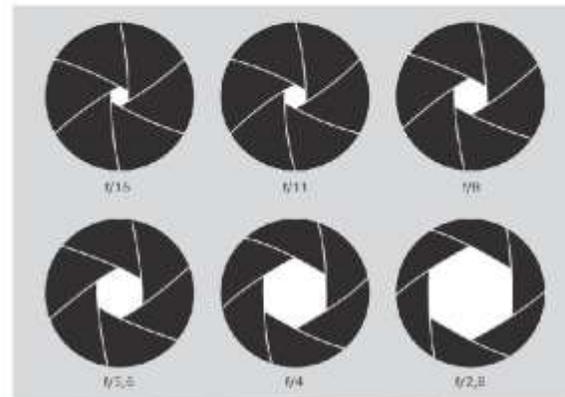
"Es luz artificial que te da la cámara pero con mucho ruido (Textura granulada)".

La escala de sensibilidad fotográfica define físicamente la sensibilidad como la inversa de la entrada necesaria para obtener una respuesta predeterminada en un sistema. La escala fue creada para las emulsiones fotográficas pero ha sido adaptada también para la fotografía electrónica digital. Tanto en un caso como el otro la alta sensibilidad tiene la contrapartida de pérdida de calidad de la fotografía.

Velocidad:

El término velocidad de disparo es el tiempo que el obturador permanece abierto dejando pasar la luz al sensor. En la fotografía digital es el tiempo que el sensor de imagen "ve" la escena que está tratando de capturar. Junto a la apertura del diafragma, es uno de los principales componentes necesarios para formar una exposición adecuada.

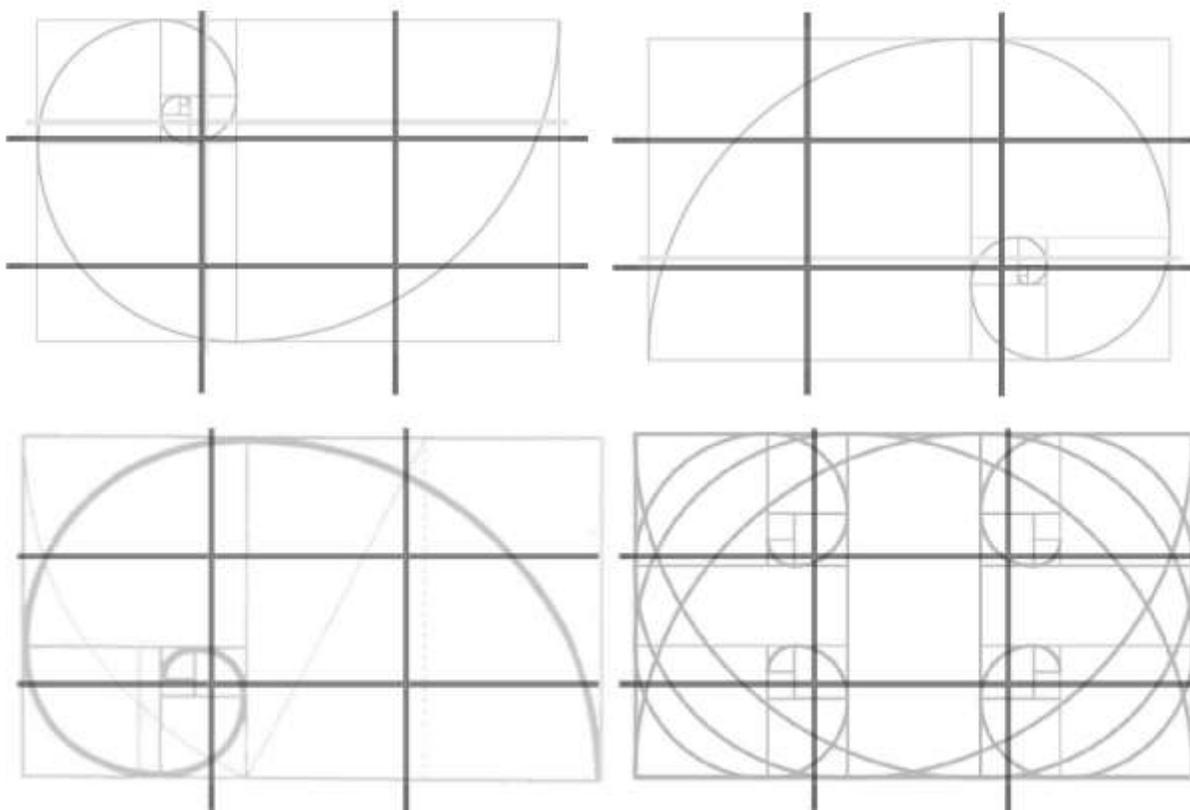
En general se mide en segundos o fracciones de segundo; 1", 2", 1/20, 1/60, 1/250. Lo más frecuente es disparar con fracciones de segundo, que a veces por comodidad se suelen expresar en la cámara con cifras como 30, 60, 250, 2000, etc. Lo habitual es que una cámara pueda seleccionar entre velocidades que van desde los 30" hasta los 1/2000. Cuanto mayor es el denominador, mayor será la velocidad; es decir, que será mucho más rápida. Esas velocidades son las más utilizadas, ya que algo más lento es difícil de usar sin tener movimiento de la cámara mientras que el obturador se abre y da lugar a falta de definición en las fotografías. Para ello es necesario un trípode o algún tipo de estabilización de imagen.



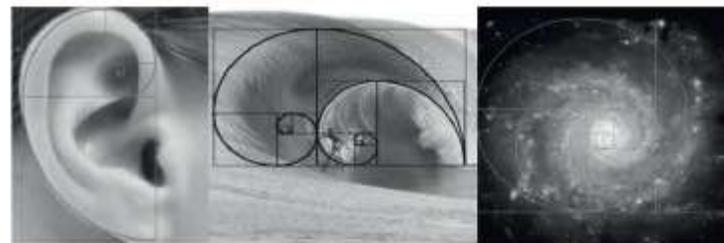
Regla de tercios

Dentro de los encuadres anteriormente vistos hemos de considerar la regla compositiva de los tercios válida para todas las artes visuales

Regla de los tercios: esta regla es una de las reglas más básicas a la hora de disponer los elementos dentro de tus encuadres. La misma consiste en dividir al encuadre en tres tercios iguales de forma horizontal y vertical. De este modo, en la intersecciones de las líneas quedarán formados 4 puntos imaginarios que son los puntos fuertes de interés dentro de una fotografía. Como podrás darte cuenta, el centro a pesar de ser el lugar obvio en el cual uno ubicaría a un elemento dentro del encuadre, no es uno de los puntos de mayor interés para la vista dentro del encuadre. A continuación realizaremos unos ejercicios para comprender mejor de que se trata este concepto, ubicando dentro de las guías dibujos que respeten la ley de tercios.



Ejemplos de Regla de tercios en la naturaleza



El ADN es un código con toda la información del individuo. Es la idea formal por la que se construirá nuestro cuerpo. En cada una de las células del mismo se encuentra el ADN marcando constantemente el paso de su metabolismo y la disposición de sus estructuras. También estas estructuras corresponden a la Proporción Áurea.

Registro video



Profundidad de campo

La profundidad de campo es uno de los factores que más afectan al "sentido emotivo" de las imágenes que capturamos con nuestras cámaras. Manejando bien la profundidad de campo podemos aislar elementos en una escena, dirigir la atención del espectador, proporcionar un aspecto meditado y cuidado a nuestras imágenes, potenciando su calidad narrativa y dramática. Para ello es esencial dominar y entender la técnica en lo que a la distancia focal se refiere. Este artículo intenta dar unas pautas básicas útiles a la hora de controlar esos efectos.

La distancia focal de la lente también afecta a la profundidad de campo. Las distancias focales largas aumentan la sensación de desenfoco del fondo ya que al ampliar los elementos, provocan un efecto de acercamiento entre el sujeto y el fondo. Literalmente los elementos se "aplanan", en imágenes tomadas con teleobjetivos, el fondo parece estar mucho más cerca del sujeto de lo que realmente está. Ese efecto provoca que la sensación de profundidad de campo también sea menor.

Es un hecho. La reducida profundidad de campo se asocia con el cine. Se percibe entonces como una cualidad positiva en una imagen, tanto en fotografía como en vídeo o cine.

¿Pero por qué no es fácil conseguir ese bonito efecto con una cámara de vídeo doméstica? ¿Por qué no se desenfoca el fondo con una cámara de foto compacta?

Pues atendiendo a la explicación anterior sobre la apertura, porque las ópticas que montan estas cámaras no siempre son lo suficientemente luminosas y no permiten grandes aperturas; porque además normalmente no tienen distancias focales largas que aumenten ese efecto y porque, a todo esto, hay que sumarle un menor tamaño del sensor lo cual también afecta a la profundidad de campo.

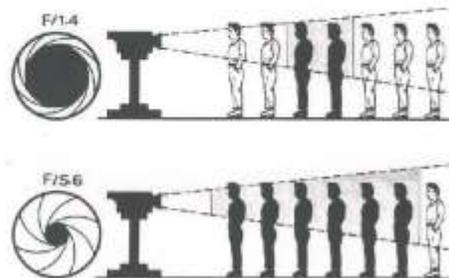
Para cámaras domésticas de vídeo existen inventos como el que revisamos en este artículo que buscan reproducir la estrecha profundidad de campo de la cinematografía en las cámaras de vídeo más económicas. Aun así podemos potenciar el efecto siguiendo estas normas:

Usar la mayor apertura de diafragma (menor número f) que nos permitan nuestra cámara y las circunstancias

Aumentar el zoom (es decir, usar la focal más larga)

Pero hay que saber usar estos parámetros en combinación con otros como la velocidad de obturación o el ISO para compensar las aperturas más cerradas o las demasiado abiertas, según el efecto que queramos conseguir.

En siguientes artículos hablaremos más detenidamente de esa combinación de parámetros.



¿Puede una cámara de vídeo grabar con una profundidad de campo limitada?

La profundidad de campo disponible en una cámara de vídeo depende del tamaño del sensor, la distancia focal y la apertura.

La mayoría de las cámaras de vídeo a nivel de usuario tienen un sensor muy pequeño que permite que la cámara de vídeo sea más pequeña y ligera, siendo así más portátil. Este pequeño sensor contribuye a que todo esté enfocado. Debido al pequeño tamaño del sensor, es difícil conseguir una profundidad de campo limitada en comparación con las cámaras de vídeo que tienen sensores más grandes, como las que se fabrican para el mercado profesional.

Si tu cámara de vídeo tiene un objetivo con una distancia focal larga, puedes intentar utilizar el teleobjetivo para enfocar tu sujeto desde lejos. Con esto puedes lograr una profundidad de campo limitada y conseguir que tu sujeto destaque. La profundidad de campo variará según la distancia que haya entre el objetivo y el fondo.



Los elementos que afectan la profundidad de campo

La profundidad de campo es un recurso de composición fotográfica excelente, ya que influye de forma decisiva en la atención que mostramos a la hora de contemplar una fotografía.

Inconscientemente, dirigimos nuestros ojos a aquellas zonas de la imagen que se encuentran más enfocadas frente a aquellas otras que no lo están.

Esto convierte la profundidad de campo en un arma infalible que juega a nuestro favor a la hora de hacer fotos y dirigir la atención donde creemos que está en centro de atención de nuestra foto, reforzando el mensaje que queremos transmitir con nuestra fotografía o registro de vídeo.

Pero esa mayor o menor profundidad de campo que podamos conseguir en nuestras fotos va a depender de varios factores:

La apertura del objetivo

La profundidad de campo de nuestra foto será mayor cuanto más cerrado esté el objetivo, o lo que es lo mismo, tenga un número f mayor. La distancia al elemento fotografiado

La distancia del elemento a la que estamos que estamos registrando y en el que fijamos el foco en nuestra imagen.

La distancia focal entre nuestro objetivo a la hora de hacer la toma. Cuanto menor es la distancia focal de nuestro objetivo (o la que tengamos seleccionada en un momento dado, si es un objetivo zoom de focal variable), mayor será la profundidad de campo obtenida.



Edición

Transiciones o fundidos

Para separar las distintas partes de una secuencia, el editor ha de recurrir a diferentes pasos y elementos de paso, llamados cortes cuando se hacen directamente o fundidos cuando se hacen de manera gradual. En gramática cinematográfica podríamos llamarles signos de puntuación. Estos signos de puntuación deben usarse con el mismo cuidado y pertinencia que se usan los signos ortográficos en el texto.

Efectos especiales

Existen efectos tradicionales, ya sea ópticos o mecánicos, que fueron los únicos disponibles en los inicios del audiovisual y hoy día están los efectos digitales que son creadas por computador.

Ritmo y tiempo

En la edición tenemos la responsabilidad y posibilidad creativa de decidir cuando se salta de un punto de vista a otro. Acompasar movimientos entre plano y plano y determinar cuánto tiempo va a permanecer cada toma dentro de la escena. También se puede esculpir en el tiempo, qué tan lento o rápido va a ser manipulada la toma.

Según la teoría clásica del montaje los planos deben tener un grado escalonado según el encuadre, es decir: podemos ir de plano panorámico hasta el primer plano y viceversa, o podemos romper todo ese orden para proponer nuevos ritmos.

La edición y el montaje se hacen al mismo tiempo y tocan puntos en común. La edición podríamos decir que es la parte artística o editorial del proceso, el montaje es la parte técnica del mismo. Entonces, el diálogo entre el director y el montajista, que en muchas ocasiones es el productor, el director o el guionista debe vigilar el curso del montaje, esta monitoría debe ser constante.

Los implicados dentro de la edición deben tener claro algunos aspectos básicos de la teoría del montaje.

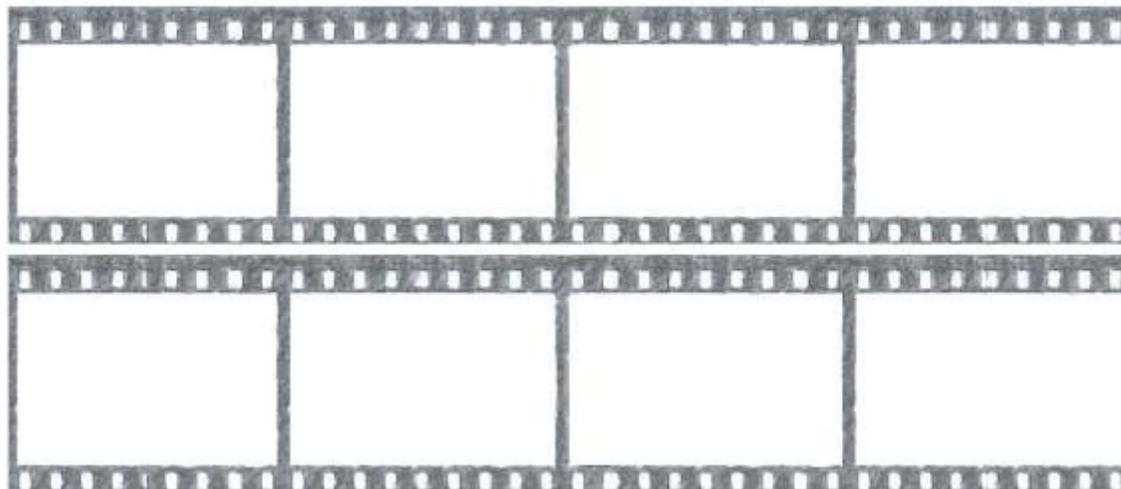
Anteriormente el montaje se realizaba de manera manual, también llamado lineal, con acetatos (celuloide o formato cine) altamente inflamables, y que requerían de gran destreza dado que si alguna pieza se perdía representaba el desastre de tener que volver a rodar. Hoy día realizamos el montaje digital o no lineal, con gran posibilidad de recursos adicionales y con pocos riesgos de pérdidas al momento de montar.

Lev Vladimirovich Kulechov, antes de 1920, descubrió que el orden en la yuxtaposición de planos de actores, con otros objetos, podría modificar sustancialmente el significado del mensaje que se transmite cuando editamos.



Si vemos la imagen del hombre mayor (Alfred Hitchcock) y seguido observamos a la madre con el bebé podemos asumir que el hombre está conmovido de ternura. En la segunda serie de imágenes vemos las mismas expresiones del hombre pero ahora en medio una imagen de una jovencita tomando el sol asumimos que es un viejo verde.

Ejercicio de montaje





Montaje

Montaje narrativo: cuenta los hechos. Ya sea cronológicamente o mezclándolo con saltos al futuro o al pasado.

Montaje expresivo: marca el ritmo de la acción según el género o el momento dramático del suceso.

Montaje ideológico: usa las emociones, los gestos y las impresiones de los actores.

Montaje creativo: es la operación de ordenar sin tener en cuenta una determinada cronología.

Montaje poético: posee intención expresiva, según el cual los fragmentos se combinan de modo que la atención del espectador.

Montaje paralelo: se ven dos situaciones que suceden paralelamente en el mismo tiempo.

Principales software de edición de video en Colombia:

Wondershare Filmora: (antes Wondershare Video Editor) Wondershare Filmora (antes Wondershare Video Editor) es una herramienta con una interfaz sencilla de operar, otra ventajas son: es gratuito, es un programa liviano, no ocupa mucho espacio en la memoria. Las desventajas son que puede bajar virus al computador y tiene un grado de dificultad para instalarlo.



Adobe Premiere Pro: es un software sumamente plástico y hace parte del paquete de Adobe que es sumamente útil para diseñadores y realizadores audiovisuales. La desventaja de Premiere es el peso en la memoria y tiene un costo por su licencia original.



Sony Vegas: Sony Vegas reconoce cualquier formato de video siempre que tenga instalados los codecs correspondientes, la desventaja es que no tiene las curvas de animación que sí tiene Adobe Premiere.



CyberLink PowerDirector: un super paquete de edición, con grandes salas y diseñador de partículas. Exporta directamente a Youtube y Facebook. La gran desventaja: pesa demasiado.



Windows Movie Maker: es el editor gratuito incorporado de Windows. Es muy básico pero es un buen comienzo.



A partir de los primeros años de la década de los ochenta, se desarrollaron numerosos sistemas de edición no lineal o digital que es de la que nos ocuparemos, dado la reducción de costos y accesibilidad de los medios digitales actuales. Existen una gran variedad de programas de postproducción que básicamente contienen una línea (o varias líneas según el software) de tiempo, una serie de efectos especiales, el denominado "render" que traduce "normalización" y que tiene como función dejar desplazar los cuadros en las partes donde se aplican los efectos. Dentro de un concepto amplio de postproducción, se encuentran los generadores de caracteres y gráficos, las librerías de imágenes fijas, los programas de corrección de color y etalonaje, los módulos («plugins») de filtrado de todo tipo, los generadores de efectos digitales, los editores avanzados, etc.

Grafismo electrónico

Hoy en día, cada vez tiene más importancia todo lo relacionado con el grafismo electrónico. Dentro del ámbito de la postproducción podemos incluir el concepto de grafismo, que consiste en la creación de gráficos, logotipos, objetos 3d, dibujos... Que serán tratados como elementos individuales o piezas o serán incluidos en el producto final mediante el sistema de postproducción. Los rótulos generados se pueden insertar en imágenes que provienen desde cualquier fuente, como una cámara, una grabación o animaciones por ordenador.

Consejos:

1. Los rótulos deben leerse fácilmente y con rapidez, sin ambigüedades.
2. las letras no deben perderse en el borde del cuadro.
3. El cuerpo de la letra no debe ser inferior a 1/10 ó 1/25 de la altura de la imagen.
4. las letras han de tener un trazo grueso y bien definido.
5. La información debe permanecer en pantalla el tiempo suficiente para que se pueda leer en voz alta dos veces, de modo que pueda ser asimilada por el lector más lento.



Géneros y creación de públicos

Géneros

Cada vez que se habla de géneros, se abren las puertas de una gran controversia porque, según la perspectiva, se tienden a enfrentar las categorías entre sí, e incluso a trasladar las características de un género a otro y a no aceptar otros, pero concretaremos en esta oportunidad los más reconocidos: documental, biográfico, histórico, musical, comedia, western (vaqueros), acción, bélico, ciencia ficción, drama, suspense, terror, erótico y porno. En formatos más cortos vemos también videoclip, video experimental, film minuto, y falso documental. La posibilidad de experimentar dentro de estos géneros es tan diversa como nuestra apertura y creatividad.



Exhibir desde una visión comunitaria sobre redes de trabajo y cooperación local

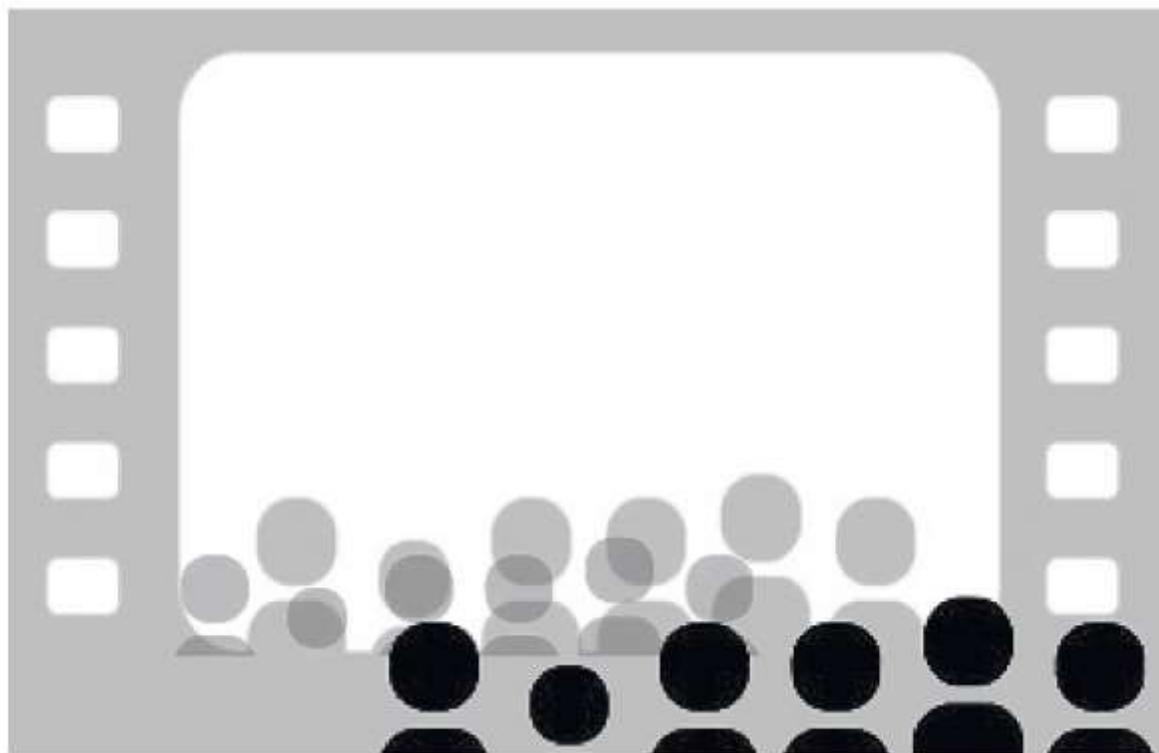
"Pensamos a las redes como agrupaciones sin límites geográficos que sirvan para el apoyo mutuo y el fortalecimiento de la comunicación (como centro de la libertad de expresión), y no para atrapar o establecer directivas de acción y creación. Las redes deben construirse desde la necesidad de aprender de otras formas de trabajo (realización de funciones, debates, actividades paralelas), como complemento constructivo para extender el conocimiento y la experiencia. Cada cineclub es un agente posibilitador que aporta conocimiento; nuevas formas de las que aprender a transformar el trabajo propio, para hacer crecer nuestros proyectos, espacios, grupos, comunidades".

Foro Internacional de Cineclubes y Desarrollo Comunitario

El sentido de nuestro trabajo: el público

Cada cineclub y colectivo de realizadores es responsable de tener un papel activo en la formación técnica y la expresión de un pensamiento crítico que es parte de la formación ética a través de la imagen como expresión de una revolución de la identidad.

El cine es una ventana, pero también puede llegar a ser espejo, un reflejo cierto de la auténtica identidad de los pueblos, que merece ser contado desde la soberanía creativa y en donde la comunidad se reconzca. Atentos a los procesos de creación propia y difusión en redes con otros realizadores y sus comunidades que retroalimenten experiencias para salir potencialmente fortalecidos, asegurando relevo generacional. Para eso necesario crear alianzas y en el campo audiovisual no es posible de otra manera.



Bibliografía

Guion técnico y Registro de Video:

Televisión Pantalla e identidad/ Omar Rincón. Mauricio Estrella
<https://books.google.com.co/books?id=vQX3z1MI9QoC&pg=PA144&dq=movimientos+de+c%C3%A1mara&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjlvOXchKfPAhVCDr4KHRV5BosQ6AEIJzACtv=onepage&q=movimientos%20de%20c%C3%A1mara&f=false>

Diccionario Técnico Akal de Cine/ Ira Konigsber
<https://books.google.com.co/books?id=Dbykrk8qR54C&pg=PA71&dq=movimientos+de+c%C3%A1mara&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjlvOXchKfPAhVCDr4KHRV5BosQ6AEILDAD#v=onepage&q=movimientos%20de%20c%C3%A1mara&f=false>

Guion Literario:

La mosca atrapada en una telaraña - Buñuel y "Los olvidados" en el contexto latinoamericano/ Libia Estella Gómez
<https://books.google.com.co/books?id=ybIK4v-JBroC&pg=PA160&dq=movimientos+de+c%C3%A1mara&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjlvOXchKfPAhVCDr4KHRV5BosQ6AEINzAF#v=onepage&q=movimientos%20de%20c%C3%A1mara&f=false>

Fotografía:

La construcción social de la realidad a través de la fotografía y el grabado informativo en la España del Siglo XIX/ Bernardo Riego/ Universidad de Cantara
<https://books.google.com.co/books?id=XYxMUKQ55yQC&printsec=frontcover&dq=fotografía&hl=es&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwj63Lr4i6fPAhWGLB4KHQNZAC8Q6AEIMjAD#v=onepage&q=fotografía&f=false>

División de roles y puesta en escena:

Revista Topodrilo/ Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Iztapalapa. División de Ciencias Sociales y Humanidades

De los medios a las mediaciones/ Jesús Martín Barbero/ Comunicación Cultura y Hegemonía/ Convenio Andrés Bello/ Santafé de Bogotá
<https://books.google.com.co/books?id=UwMf98UqjkC&printsec=frontcover&dq=division+de+roles+y+puesta+en+escena+cine&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjc3vXDj6fPAhWGkh4KHUEhDVY4ChDoAQgJMAI#v=onepage&q&f=false>

Audio:

<http://conceptodefinicion.de/sonido/>
[https://es.wikipedia.org/wiki/Reflexi%C3%B3n_\(sonido\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Reflexi%C3%B3n_(sonido))
<http://cual-es-el.com/la-unidad-de-medida-del-sonido/>
http://www.asifunciona.com/tablas/intensidad_sonidos/intensidad_sonidos.htm
http://dateca.unad.edu.co/contenidos/208037/MODULO_208037_TECNICAS_DE_GRABACION/leccin_2_flujo_de_seal.html
http://aprendeapincharmusica.com/sonido_manuales/tipos-de-microfonos/
<http://www.shure.es/>
<http://www.todoaltavoces.net/cable-balanceado-y-no-balanceado/>
<http://www.analfatecnicos.net/pregunta.php?id=33>
<http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/audio/audio0102.html>

Creación de públicos:

Tercer Foro Internacional de Cineclubes y Desarrollo Comunitario /México
<http://distrital.mx/wp-content/uploads/2012/05/PROGRAMA-FICDC.pdf>

Montaje y Edición:

Montaje Cinematográfico Arte de Movimiento / Universidad Nacional Autónoma de México / Rafael C. Sánchez
<https://books.google.com.co/books?id=UEix4NqnojoC&pg=PA6&pg=PA6&dq=alfred+hitchcock+montaje+y+edicion&source=bl&ots=0gVjlpMoPN&sig=C619DFujRsd-eiJtkaZ4ApvuoCo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiukKmEg6fPAhUcKB4KHf1RA9gQ6AEITTAJ#v=onepage&q=alfred%20hitchcock%20montaje%20y%20edicion&f=false>

Los fundamentos de la realización filmica / Lev Vladimirovich Kuleshov / Año 1929

Movimientos de cámara:

Praxis del Cine / Noël Burch/
<https://books.google.com.co/books?id=-grz-y3rarIC&pg=PA39&dq=movimientos+de+c%C3%A1mara&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjlvOXchKfPAhVCDr4KHRV5BosQ6AEITAB#v=onepage&q=movimientos%20de%20c%C3%A1mara&f=false>

Medios Comunicaciones Comunitarios:

Comprender los medios de comunicación, La extensión del ser humano/ Marshall MacLuhan/ Barcelona
<https://books.google.com.co/books?id=CzXYI4IY46kC&printsec=frontcover&dq=division+de+roles+y+puesta+en+escena+cine&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjc3vXDj6fPAhWGkh4KHUEhDVY4ChDoAQhEMACtv=onepage&q&f=false>

Políticas culturales y de comunicación y la intervención pública en cine, televisión y prensa/ Judith Clares Gavilán- Miguel Ángel Casado del Río- David Fernández Quijada - Josep Àngel Guimerà I Orts
https://books.google.com.co/books?id=s5xuBAAAQBAJ&pg=PT68&dq=cine+comunitario&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj3o_O6k6fPAhWJax4KH53BDMEQ6AEIPzAH#v=onepage&q=cine%20comunitario&f=false

