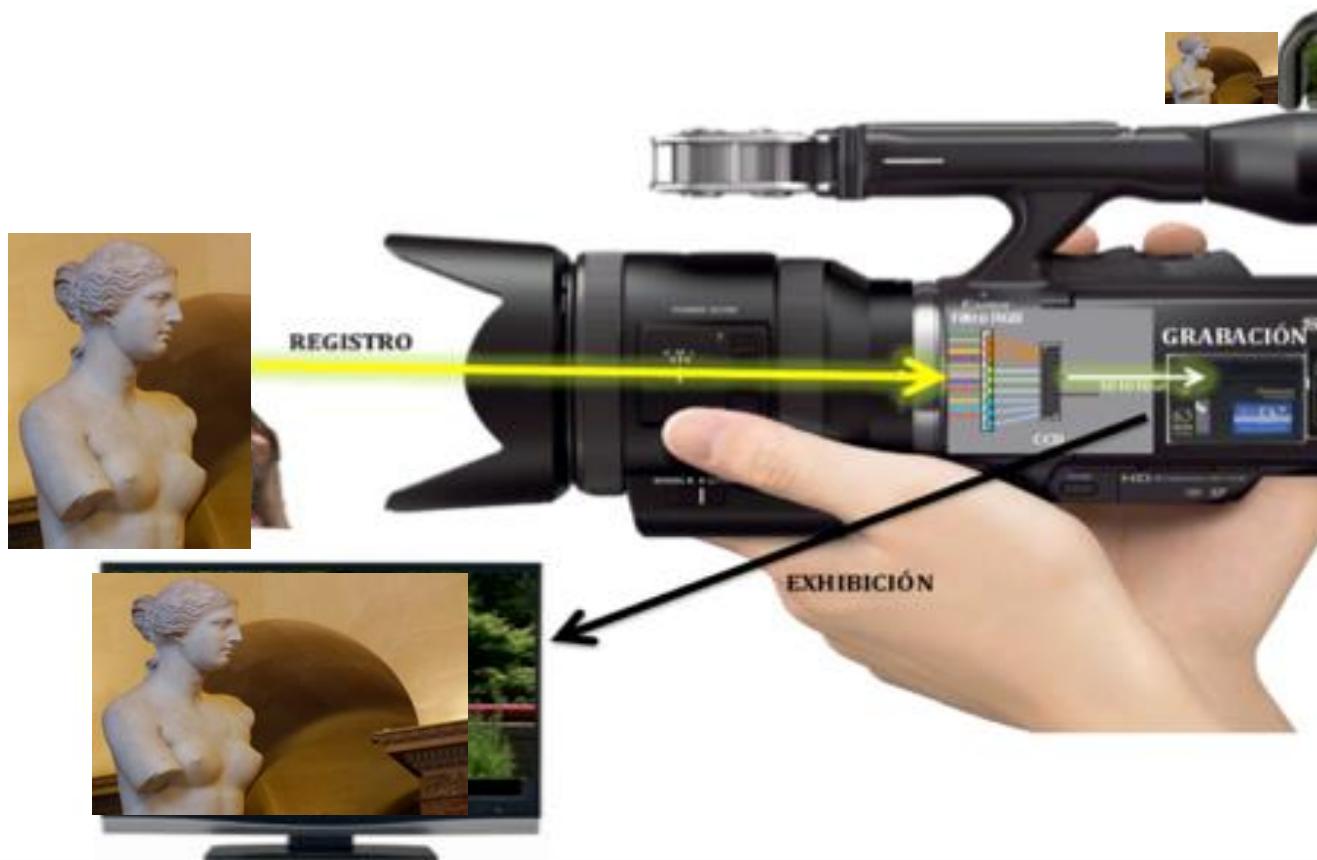


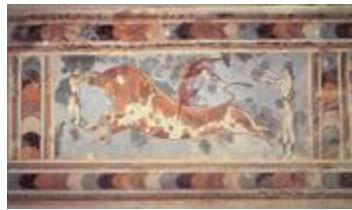
MANUAL PARA ORIENTAR El Registro Audiovisual de Video Escolar



La Zona Aurea y la regla de los 3/3, “Cuadro Académico”

El rectángulo es el espacio básico de la composición del vídeo y del cine

Desde los primeros films de los hermanos Lumière, y antes que ellos los primeros fotógrafos, eligieron sin discusión alguna un recuadro rectangular para parcelar la porción de realidad que se deseaba registrar. Este es también el recuadro de la pantalla de Cine, TV, computador, proyectores y otras donde se despliega la imagen en movimiento.



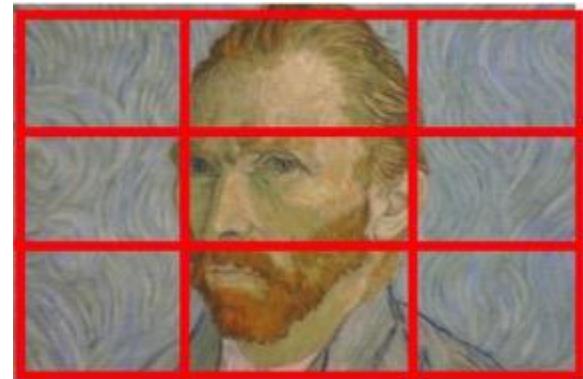
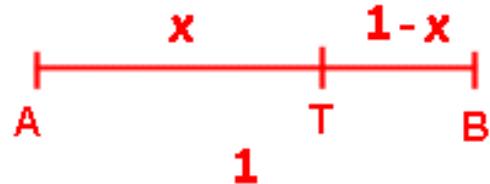
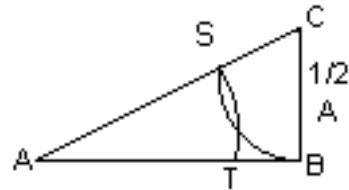
La elección del formato rectangular usado, en la fotografía, en el cine, en la tv, en el video y en la actualidad en el mundo de la multimedia, estuvo influenciada en sus orígenes por el cuadro pictórico. Los estudiosos plásticos llamaron a este marco “cuadro académico”

El más viejo instinto llevó a los pintores a instalar el sujeto principal en ciertas zonas preferidas del cuadro pictórico.

Estas zonas preferidas fueron las que llevaron a Luca Pacioli (1445 - 1517), Leonardo da Vinci (1452 – 1519) y Albrecht Dürer (1471 – 1528) estudiar las razones naturales que podían fundamentar su tan misteriosa persistencia. Fue así como se llegó a la formulación de ciertas proporciones cuya enunciación hubo de llamarse “SECCIÓN AUREA” (hay tratados muy amplios sobre esta proporción). Está definida como: “Una división del todo en dos partes, de tal modo que la parte menor es a la mayor, como la mayor es al todo

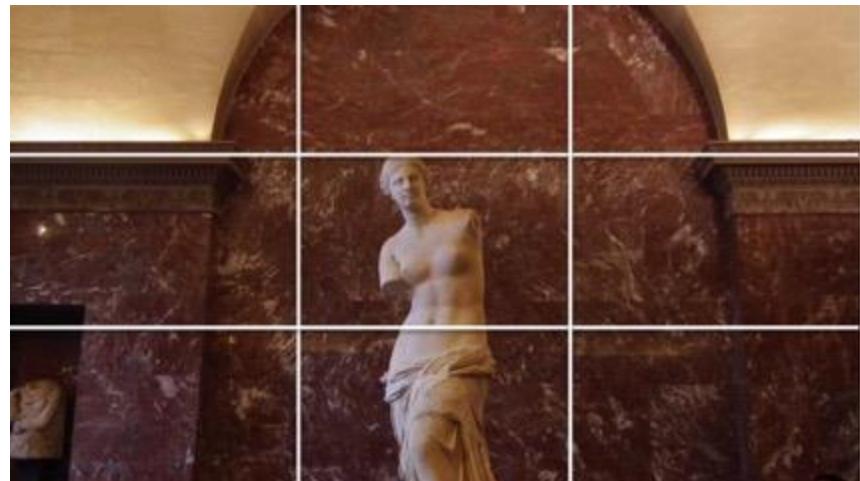
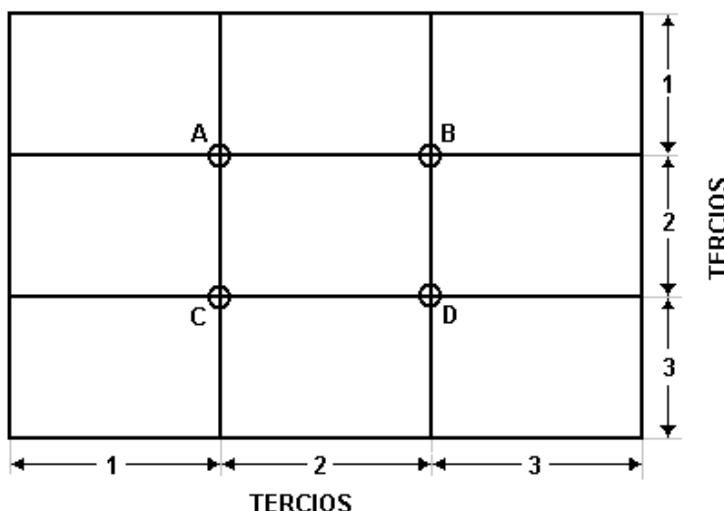
Su expresión geométrica en una línea (como la que muestra el dibujo) es la siguiente: Siendo T la Sección Áurea la proporción es TB es a AT, como AT es a AB.

La Formula aritmética ($TB:AT = AT:AB$) da un número irracional (0,618...) que los pintores y arquitectos reemplazan por $5/8$ (0,625)



LA REGLA DE LOS TRES TERCIOS

En la composición fotográfica, del cine, video y otras de captura de imágenes se estableció el uso de los tercios de cada lado, por estimarse muy difícil medir con minuciosa exactitud la proporción áurea. Es por eso que en los libros y manuales de fotografía, cine y video se habla de **“la regla de los tres tercios”**



LENGUAJE AUDIOVISUAL

- Cuando nació la cinematografía, los primeros registros, e incluso las primeras películas, se desarrollaban en grandes planos (encuadres), pues se quería informar al espectador de todo lo que pudiera captar la cámara. Es decir, registros teatrales.



Hacia 1908, David Wark Griffith (uno de los pioneros en el desarrollo del lenguaje cinematográfico) comienza a utilizar el campo audiovisual de la cámara (encuadre) como un recurso expresivo. Se crean los fundamentos del lenguaje autónomo del cine, con respecto a la dramaturgia teatral. Se aplican cortes en la acción, se acerca la cámara al objeto y sujeto, se ubica en diversos ángulos y posiciones, se mueve durante el registro etc. permitiendo que la cámara vea de diferentes formas, ampliando o restringiendo los grados de visión horizontal, cambiando de posición. A partir de este momento comenzó a construirse la gramática audiovisual a través de la Escala de Planos, Encuadres, Posiciones y Movimientos de Cámara.

GRAMÁTICA AUDIOVISUAL

Se denomina **gramática audiovisual** a un conjunto de reglas y principios que ayudan a crear los encuadres estáticos y dinámicos que permiten captar y mostrar la porción de realidad.

En la composición estática y dinámica existe una unidad básica llamada Plano.

El Plano

Se denomina el menor o mayor espacio abarcado en el encuadre de toma, es decir, las distintas dimensiones posibles del espacio a registrar.

Se define como la unidad básica de expresión audiovisual y esta limitada por tres aspectos.

El Perímetro: Los cuatro bordes del cuadro cinematográfico.

El Volumen: La superficie plana bidimensional donde se desarrolla el movimiento

La Duración: El tiempo en que el plano está expuesto junto a su dinámica.

Esta unidad básica llamada plano se desarrolla a través de la Toma.

La Toma:

Es la duración de un registro audiovisual continuo, (realizado en cine o vídeo), es decir desde que comienza (rec) hasta que termina (pausa) en VÍDEO. O desde que comienza a rodar la película en la cámara hasta que se detiene en CINE.

Ejemplo:

Cine: “¡Toma uno! , corre cámara, acción!.....¡ Corten!

Vídeo: “¡ Toma uno ¡ grabando (rec) acción.....Corten (pausa)

Un mensaje audiovisual en cine o vídeo (documental, argumental, clip, programa TV, reportaje, etc.) está compuesto de un conjunto de Tomas y Planos en diferentes encuadres, movimientos y posiciones.

ESCALA DE PLANOS

Esta composición se realiza para encuadrar seres humanos, espacios y objetos. Los diferentes encuadres son capaces de transmitir sensaciones a través de la forma, cada uno de ellos nos produce una emoción diferente.

Plano General (Full Shot) Plano Largo. (Long Shot)

Es el más amplio de todos los planos, por el espacio que abarca. Contiene una vista muy amplia donde lo que predomina es el paisaje, los edificios, el cielo, las particularidades de un inmueble visto en su totalidad, de un cerro, etc., amén de las funciones emotivas con que éste plano pueda cumplir. Su objetivo principal es contribuir a la construcción del contexto ubicando físicamente el lugar donde se desarrollará la acción, donde suceden los hechos. Contextualiza la historia. Es tal vez uno de los más difíciles de manejar acertadamente por su misma amplitud y el gran número de elementos que puede contener.



En el plano general un objeto o personaje principal queda diluido en el entorno, lejano, perdido, pequeño, masificado. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio.

Plano de Conjunto



Encuadra un pequeño grupo de personas en forma holgada o un ambiente y espacio determinado, equivalente, es decir, una extensión que comprenda más o menos entre cinco y veinte metros de amplitud. Este plano permite destacar la acción y la situación de los personajes por sobre el escenario. Tiene un valor descriptivo, narrativo o dramático, permite describir acciones más que lugares.

Plano Medio (Medium Shot)



Encuadra a una persona de cuerpo entero de la cabeza a los pies. Este plano nos permite apreciar algunas características de nuestro personaje, como su estatura, su complejión, la ropa que usa y, al mismo tiempo, nos deja apreciar el espacio en que se mueve. De la misma manera se usa el término **plano medio**, para designar la ubicación de cualquier cosa que se halle a una distancia media de la cámara

Plano Americano (American Shot)

Encuadra a una persona en postura erguida desde un poco arriba de la cabeza hasta la parte inferior o superior de la rodilla. (3/4 de su cuerpo)



Este es un plano que nos sirve para detallar aún más al personaje permitiéndonos apreciar mejor la expresión corporal.

Su nombre se debe a que se comenzó a utilizar principalmente en las películas de western, para ver el momento en que se desenfundan las pistolas. Tiene un valor narrativo y dramático.

Medio Primer Plano (Medium Close-up.)

Detalla al personaje. Encuadra desde un poco arriba de la cabeza, hasta el nivel de la cintura más o menos. En algunos manuales aparece con el nombre de plano medio cuerpo.



Aquí el entorno empieza a perderse porque la persona incrementa su presencia al ocupar un mayor espacio en el encuadre.

Primer Plano (Close-up)

Encuadra desde arriba de la cabeza hasta el pecho y los hombros de una persona , muestra el rostro del personaje, es un plano muy cerrado que nos detalla con minuciosidad los rostros y las emociones; el entorno desaparece acrecentando la importancia de los gestos, el cambio de expresiones faciales y las miradas. Un primer plano es lo más adecuado para entrevistas en el genero documental.



Primerísimo Primer Plano (Big Close-up)

Encuadre muy cerrado en el rostro humano incluyendo siempre los ojos Sirve para causar impacto dramático. Tiene como misión resaltar la fuerza dramática, a modo simbólico, por lo que tiende a "meternos" al mundo interior del personaje.

Tiene un valor expresivo, psicológico y dramático.



Plano Detalle

Encuadre cerrado que muestra detalles de objetos pequeños como una flor, o una estampilla de correo o una parte de objetos grandes como el espejo de un auto, chapa de una puerta, botón de un penda de vestir. También encuadres de partes del cuerpo humano, sin incluir los ojos; como la boca, la barbilla, orejas, manos, dedos, una uña, pié rodilla etc.

El detalle de un objeto puede tener un valor descriptivo, narrativo, simbólico o dramático. Estos planos son también comúnmente usados para “insertar” encuadres de objetos cuando es necesario mostrar detalles importantes.



Plano Imposible:

Es aquel que muestra una imagen desde un punto de vista inaccesible al ojo humano. Representa una mirada que se consigue por medio de efectos, trucos y manipulación del decorado y escenografía ejemplo: una imagen tomada desde dentro de un refrigerador y muestra un personaje que lo abre y saca un alimento.



•Plano Secuencia

•No esta referido al encuadre, sino al tiempo. Es un plano de mucha duración que se convierte por si misma en una secuencia sin interrupciones, captando los movimientos y diálogos, en un solo plano, en una única toma dentro de una unidad espacio-temporal. Es un plano que requiere mucha preparación ya que no sufrirá edición, no puede tener fallas ni errores en toda su secuencia.

Plano Subjetivo (cámara subjetiva)

Se llama así a la toma que representa los ojos de un observador, es decir es una toma que complementa un primer o primerísimo primer plano con otro que muestra lo que los ojos están mirando. Permite indicar a la audiencia que la cámara representa la mirada de los ojos ya anunciados, creando una sensación de perspectiva subjetiva o mediatizada.



POSICIONES DE CÁMARA

Normal de frente

La posición del encuadre coincide con el centro geométrico del objetivo o bien con la mirada de la figura humana. La cámara está situada a la altura de los ojos del sujeto, independientemente de su postura.



Perfil

La posición del encuadre registra solo el perfil de una persona o una de las dos caras vecina a la principal de un objeto no plano.



3/4 o Perspectiva Con este encuadre no se registra ni la posición frontal ni la de perfil de una persona, objeto o paisaje, sino que una posición de “3/4”, es decir en perspectiva.



Plano Japonés o Loto

la cámara se posiciona a la altura en el suelo a ras de piso. Este plano fue propuesto por el cine japonés para realizar las tomas de meditación en "posición loto". Su función también es filmar zapatos o pies. Se ha usado para registrar calles y caminos y ver los vehículos casi en un plano imposible.



Picado Este encuadre se logra inclinando la cámara hacia el suelo se coloca por encima de un sujeto dirigiéndola hacia abajo. Sirve para describir un paisaje o un grupo de personajes, expresa la inferioridad o la humillación de un sujeto, o la impresión de pesadez, ruina, fatalidad.



Contra Picado Encuadre que muestra un punto de vista por debajo del sujeto, para realizarlo la cámara se inclina y se dirige hacia arriba, en contra del picado. En ocasiones, en este encuadre, el eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara totalmente hacia arriba ("vista de gusano"). Físicamente alarga los personajes, los agiganta, crea una visión deformada; expresa exaltación de superioridad, de triunfo.

Plano Cenital Para realizar este encuadre, mirando hacia abajo ("vista de pájaro") . Se usa para describir una situación desde una mirada superior.



Plano Nadir: El plano contrario al Cenital, un gesto de mirar hacia el cielo. La cámara se instala con su eje óptico perpendicular al eje horizontal en 90 grados apuntando hacia el cielo.



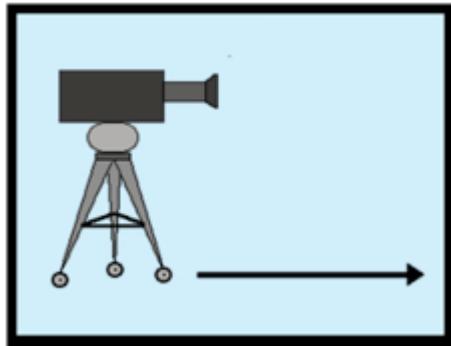
Plano Aberrante (también llamado plano holandés)
Consiste en inclinar la cámara de 25° a 45°. La cámara esta en encuadre desequilibrado, la cámara se inclina para transmitir una sensación de inquietud o creatividad en vez de enfocar de forma lógica, se consigue un dinamismo que quizá hará más atractiva esa toma.



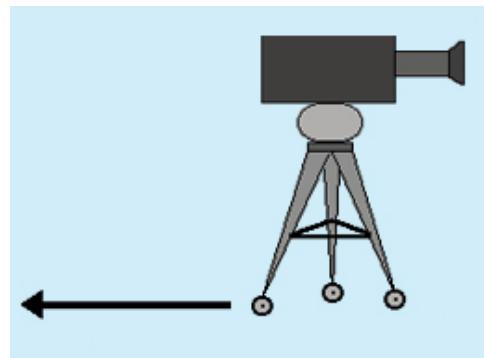
MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Dolly Es el movimiento hacia atrás o adelante que sobre su eje hace la cámara (con todo y soporte), alejándose o acercándose del objeto respectivamente el Dolly contribuye para involucrar al espectador con la acción induciéndonos a centrar nuestra atención con el objeto o sujeto deseado.

Dolly-in - hacia delante, Al acercarse al personaje u objeto nos obliga a percibir sus emociones atendiendo a sus palabras, acciones o gestos

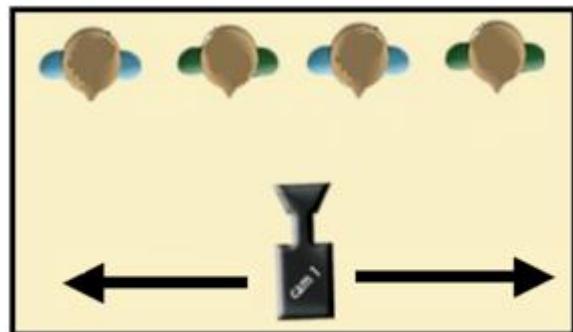


Dolly- out o back - hacia atrás. Al alejarse la cámara del objeto o personaje, lo funde con su entorno y nos permite experimentar su soledad. pero por las características propias del movimiento, apreciamos mejor el espacio físico en que se desarrolla la acción, como un telón que se va levantando. La emoción que produce el Dolly-in es distinta a la del Dolly-back, pues hay que considerar que mientras uno nos acerca hacia un plano que ya habíamos visto con mayor amplitud, haciendo énfasis en un punto determinado, el otro nos lo va develando poco a poco, dándonos la sensación de quien va de espaldas.



Travelling.

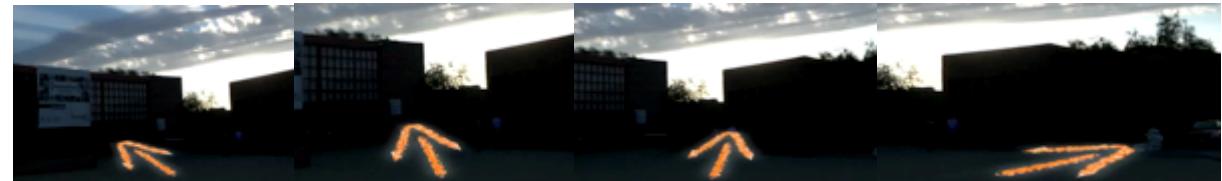
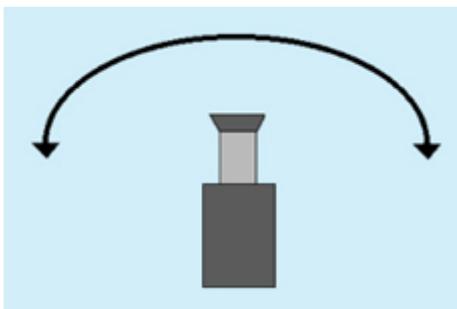
Esta posición de cámara permite que todos los elementos que son necesarios en el momento de la descripción o narración audiovisual exhiban sus formas en mejores condiciones de visibilidad mostrando un aspecto de su volumen. Una de las funciones principales del Travelling es transmitirnos el dinamismo de la imagen, nos involucra en la acción del personaje a la vez que nos sitúa físicamente con una breve descripción del contexto.



MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA SOBRE EL PROPIO EJE.

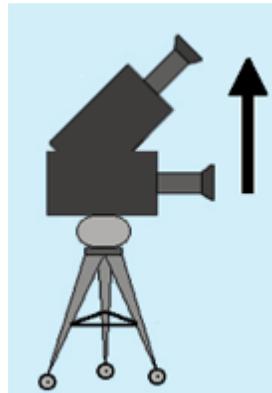
(En trípode, al hombro o solo con las manos) Panorámica – Paneo (Panning)

Este movimiento de cámara es un semi-giro. Hacia la izquierda se llama Pan-left y hacia la derecha Pan-right. o puede abarcar los 360° girar en sí mismo. Permite mostrar en forma descriptiva un paisaje o seguir a un personaje. El movimiento debe siempre ir desde un punto de menor hacia otro de mayor interés.

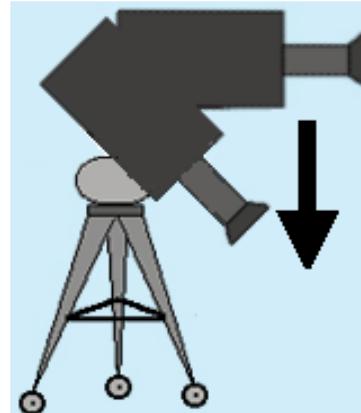


Tilt. Es un movimiento vertical sobre el eje de la cámara, hacia arriba o hacia abajo que equivale al que se realiza con la cabeza al afirmar algo. Ambos movimientos son muy descriptivos

Tilt-up, Cuando el movimiento es hacia arriba

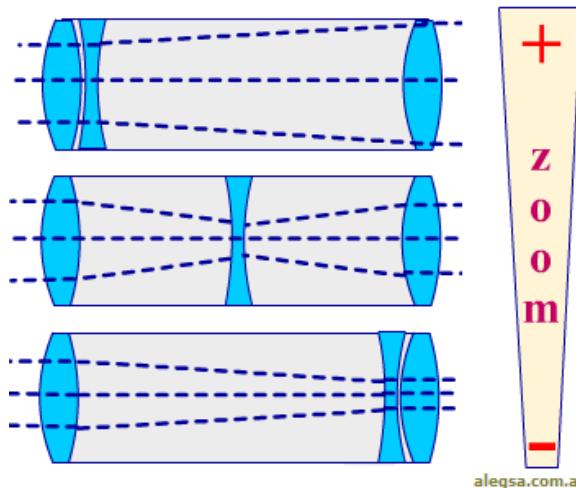


Tilt-down. cuando el movimiento es hacia abajo



Zoom (Zooming)

Es un movimiento óptico, es un desplazamiento de lentes exclusivamente (variar la distancia focal). Consiste en acercarse o alejarse del objeto pero sin desplazar la cámara. La velocidad del movimiento imprime el dramatismo que se desea presentar.



Zoom-in : Movimiento óptico para acercarse al sujeto u objeto. Permite mostrar al espectador un contexto general para luego acercarse a un personaje o elemento particular que deseamos destacar.



Zoom- back u out: Movimiento óptico para alejarse del sujeto u objeto. Permite iniciar destacando un sujeto u objeto en particular para luego entregar mayor información al espectador del contexto en que esta situado.



Pan Foco

Este movimiento se realiza cambiando el enfoque cuando un encuadre (plano) muestra dos personajes en diferente distancia, uno del otro (cerca – lejos) con respecto a la posición de la cámara. Entonces se varía el enfoque entre el que está cerca (enfocado) y el que está lejos (desenfocado) y viceversa . Este es un movimiento estético que lleva al espectador a cambiar su atención entre uno y otro personaje u objeto.

En este encuadre usando el Pan Foco la atención esta centrada en el personaje A que es el que esta enfocado y el personaje B está desenfocado



En este encuadre usando el Pan Foco la atención esta centrada en el personaje B que es el que esta enfocado y el personaje A está desenfocado

