

# Folleto de Técnicas Audiovisuales

Prof. Dr. Rolando José Rodríguez De León.

Escuela de Diseño Gráfico,  
Facultad de Arquitectura y Diseño.

Universidad de Panamá.

Marzo 2023.

# ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| <i>Introducción</i> .....                     | 1  |
| <i>La Cámara</i> .....                        | 2  |
| <i>Lentes</i> .....                           | 2  |
| <i>Encuadres de cámara</i> .....              | 4  |
| <i>Movimientos de cámara</i> .....            | 14 |
| <i>Ángulos de cámara</i> .....                | 17 |
| <i>Otros</i> .....                            | 21 |
| <i>Usos</i> .....                             | 21 |
| <i>Regla de tercios</i> .....                 | 22 |
| <i>El eje de cámara</i> .....                 | 24 |
| <i>Plano, Toma, Secuencia</i> .....           | 25 |
| <i>Guión técnico</i> .....                    | 26 |
| <i>Shooting list</i> .....                    | 27 |
| <i>Storyboard</i> .....                       | 28 |
| <i>Presentación del storyboard</i> .....      | 29 |
| <i>Plano de localización de cámaras</i> ..... | 30 |
| <i>El proceso de creación</i> .....           | 30 |
| <i>Edición o montaje</i> .....                | 31 |
| <i>Transiciones</i> .....                     | 32 |
| <i>Distribución de videos</i> .....           | 33 |
| <i>Animatic</i> .....                         | 33 |
| <i>Legislación actual</i> .....               | 34 |
| <i>Bibliografía recomendada</i> .....         | 34 |

# INTRODUCCIÓN

En esta actualización al folleto de técnicas audiovisuales se han incorporado conceptos y técnicas que desde su primera inclusión en la biblioteca en el año 2011 no existían, también se han corregido detalles tratando de facilitar la concepción de ciertos conceptos que durante el curso hemos visto que pueden resultar difíciles de comprender por los estudiantes. La finalidad de este folleto es brindar una guía básica para tener en cuenta al momento de realizar videos, ya sea como forma de entretenimiento o medio de generar ingresos.

Se trata los temas fundamentales, la Cámara de video y todas las nuevas formas de capturar imágenes, Guión Técnico, *storyboard* y las fases de creación. Luego de este primer pantallazo básico del mundo de la producción audiovisual, el estudiante podrá tomar una decisión informada si desean continuar de forma profesional o dedicarse a cualquiera de las otras ramas del diseño.

Se ofrece además con una bibliografía especializada que puede ser utilizada por aquellos que deseen profundizar en los conceptos relativos a la creación audiovisual. Algunos de los libros mencionados se encuentran disponibles en las bibliotecas de la Facultad de Arquitectura y Diseño y la Biblioteca Simón Bolívar.

Hemos tratado de que las imágenes utilizadas para representar los planos, ángulos y movimientos de cámara sean de películas que consideramos deben ser vistas por los estudiantes para acrecentar su acervo en narrativa e historia del audiovisual, además para hacer más transparente el uso de las imágenes solo se especifican de donde provienen las que no han sido creadas por el autor

# LA CÁMARA

Cuando hablamos de videos profesionales mucho ha cambiado, pero definitivamente el mejor método a utilizar es una cámara de video que cuenta con ciertas características que los teléfonos inteligentes y las *DSLR* no tienen. Estas se pueden categorizar así: *Comerciales (consumer)*, *Semi profesionales (prosumer)* y *Profesionales (Professional)*.

La diferencia es la cantidad de opciones disponibles para el usuario y evidentemente los precios. Los requerimientos de un profesional del video no son los mismos que el de un padre de familia y a pesar que la tecnología utilizada para la grabación de imágenes es prácticamente la misma, los precios no. El proceso no cambia en ninguna opción:

*La luz que refleja el sujeto u objeto a grabar pasa por el lente e incide en un sensor, este la convierte en digital, una serie de ceros y unos que identifican los colores y sus formas. Esta información se graba en un medio que puede ser un dvd, tarjeta (CF, SD, SDHC, SDXC) o un disco duro. A esta información se puede acceder desde la cámara o un lector para guardarla en una computadora donde será editada y convertida en el producto final (video) que queríamos hacer.*

En nuestros días la ventaja es que uno se puede iniciar y practicar con un equipo que está disponible por casi todos nosotros, un teléfono móvil. La práctica y uso de este permitirá al estudiante aprender a grabar y luego editar lo grabado, ya que para practicar las técnicas no se necesita un video *FHD (Full High Definition)* y se puede grabar en calidades menores, que harán que los requerimientos de memoria para la grabación o edición sean menores.

Hay que destacar que los precios de las cámaras de video se han hecho más accesibles permitiendo que se pueda comprar una buena cámara que me permita lograr una buena calidad para televisión.

## LENTE

Las cámaras profesionales y las *DSLR* cuentan con lentes intercambiables, mientras que las cámaras comerciales, semi profesionales y teléfonos móviles utilizan un lente ZOOM o en el caso de los últimos pueden utilizar *software* que emule un zoom.

La mayoría de los lentes tratan de imitar la visión o el punto de vista de las personas, primero hablaremos de los lentes en general y los agruparemos en cuatro sub-categorías:

1. Los *grandes angulares*
2. Los *“normales”*
3. Los *telefoto*
4. Los de *enfoque variable* o *focal variable*, mejor conocidos como *Zoom*.



**1. Gran Angular:** El campo de visión es muy abierto, por eso se llaman de gran angular, porque es un ángulo grande. Se les conocen coloquialmente como “ojos de pescado” y permiten abarcar un área grande. Funcionan para grabar en espacios reducidos, pero ojo, estos pueden deformar al sujeto y objeto de la grabación entre mayor sea su ángulo, creando aberraciones en la periferia de la imagen. Van de los **8mm** a los **35mm**.



**2. Lente normal o estándar:** Tienen un ángulo de visión parecido al del ojo humano, antes de la aparición de los teléfonos móviles eran los lentes más comunes. Van de los **45mm** a los **55mm**.



**3. Telefoto:** Tienen un ángulo de visión muy estrecho, a diferencia de los grandes angulares, permiten grabar a un sujeto que se encuentre lejos de la cámara. Van de los **70mm** en adelante.



**4. Focal variable o Zoom:** Este es el único lente cuya forma de trabajo no se parece al ojo humano. Imagine que en un único lente tenga todos los anteriores juntos, un gran angular, un lente normal y un telefoto. Su precio varía dependiendo de la marca, pero la ventaja es que no tendrá que estar cambiando de lentes constantemente, en la actualidad las cámaras semi profesionales y los teléfonos móviles utilizan esta tecnología.

Imágenes de los lentes obtenidas del sitio bhphotovideo.com

Las siguientes imágenes sirven para comprender los diferentes encuadres de estos lentes:



18mm



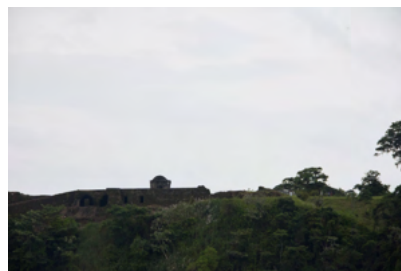
24mm



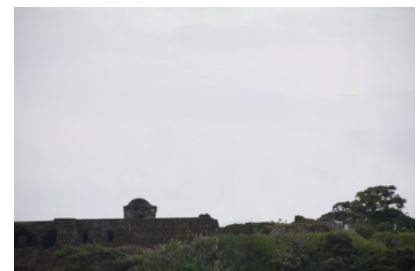
35mm



50mm



85mm



135mm

Todas fueron hechas desde la misma posición; el puerto al lado del fuerte de San Lorenzo. La diferencia es que se utilizaron diferentes lentes para cada una de las tomas. La primera y segunda fueron con un **18mm** y un **24mm** ambos considerados lentes gran angular. La tercera con un **35mm**, un angular menor.

Luego un **50mm**, lente normal o estándar; la cuarta fue hecha con un **85mm** un lente telefoto pequeño y la última con un telefoto de **135mm**. Vale la pena recalcar que, todas estas fotos, podían realizarse con un lente zoom de **18-135mm**.

### **DSLR (Digital Single Lens Reflex).**

Con el advenimiento de la tecnología, en 1993 **Kodak** y **Nikon** sacan al mercado la primera cámara digital de fotografía, era una monstruosidad que unía el cuerpo de Kodak (DCS 420) a una Nikon F90, el resultado era un equipo pesado que tomaba una foto de 1.2 megapíxeles (en la actualidad un iPhone 13 toma fotos de 13 megapíxeles y las DSLR arriba de los 20 megapíxeles).

A partir de 2008 las cámaras adquirieron la capacidad de grabar videos con calidad profesional, **Nikon** saca la D90 y Canon la 60D; las primeras **DSLR** que permiten grabar videos de alta calidad en FHD

Desde esa fecha hasta el momento decenas de modelos han salido al mercado, cada una con mejores prestaciones que la anterior e incluso ya se pueden conseguir cámaras que graban arriba de los 4k.

Imagen de bhphotovideo.com



La ventaja principal es la accesibilidad en precios en comparación con una cámara de video profesional, además de poder usar la profundidad de campo en las tomas; algo que antes era exclusivo de las videocámaras profesionales.

Sin embargo, el principal problema de estas es el sobre calentamiento del CCD encargado de convertir los haces de luz en información digital. Al no estar hecho para grabaciones largas sino fotografías, dependiendo del modelo de cámara estos pueden grabar de quince a veinte minutos seguidos, por lo que las tomas muy largas —como en las entrevistas— pueden verse afectadas, a pesar de eso, para la mayoría de los videos, el mercado se ha encargado de crear y adaptar la tecnología una vez usada por las cámaras de video convirtiendo a las actuales cámaras fotográficas en verdaderos caballos de batalla.



GcG-commonswiki

## **ENCUADRES O PLANOS DE CÁMARA.**

Algo que inició su evolución muy temprano en el cine fueron los **encuadres o planos** de cámara —también conocidos como **planos de cámara**—. Estos podríamos decir que son las letras del alfabeto audiovisual, son las que me permiten “armar” una historia para que sea mucho más fácil de comprender por el público que la verá.

El medio audiovisual inicialmente era un ente pasivo, las cámaras se colocaban en un lugar y la acción ocurría frente a ellas, era casi como ir a ver una obra de teatro, donde el espectador se sienta y disfruta. Así eran las primeras películas, pero poco a poco los directores se dieron cuenta que podían acercar o alejar la cámara del sujeto a filmar y se obtenían nuevas perspectivas de lo que vería el espectador, haciendo así que la narrativa fuese más fácil de

comprender. De ahí surge lo que en nuestros días conocemos como narrativa audiovisual, que es simplemente un conjunto de encuadres y directrices para *'contar con imágenes'* una historia.

Los encuadres se trabajan con el lente de la cámara y los detallamos a continuación:

### **Plano panorámico o general extremo (Extreme Wide Shot):**

Muestra un gran escenario, tanto así que los personajes no se pueden identificar de lo pequeños que se verían. Se usa para describir el lugar donde sucederá la acción, se puede usar de forma dramática para representar la vastedad de lo que se nos enseña en comparación con los personajes.



**Plano general (Very Wide Shot):**

El escenario sigue siendo amplio, los personajes ahora tienen un tamaño aproximado de un cuarto (1/4) o un tercio del tamaño de la pantalla (1/3) este sirve para mostrar el lugar donde se desarrollará la acción de forma específica.



**Blade Runner**  
**1982**

**Plano entero (Wide Shot o Long Shot):** El sujeto se ve de cuerpo entero con un poco de aire debajo de los pies y arriba de la cabeza, introduce al personaje y muestra su físico.



**JOKER**  
**2019**



**Plano medio (Medium Shot):** El personaje está cortado por la cintura y tiene un poco de aire arriba de su cabeza.



**Plano medio corto (Medium Close Up):** El personaje está cortado por los pezones hacia arriba, siempre dejando aire arriba de su cabeza.



**Primer plano (Close Up):** De las clavículas hacia arriba.



**A Clockwork Orange**  
**1971**

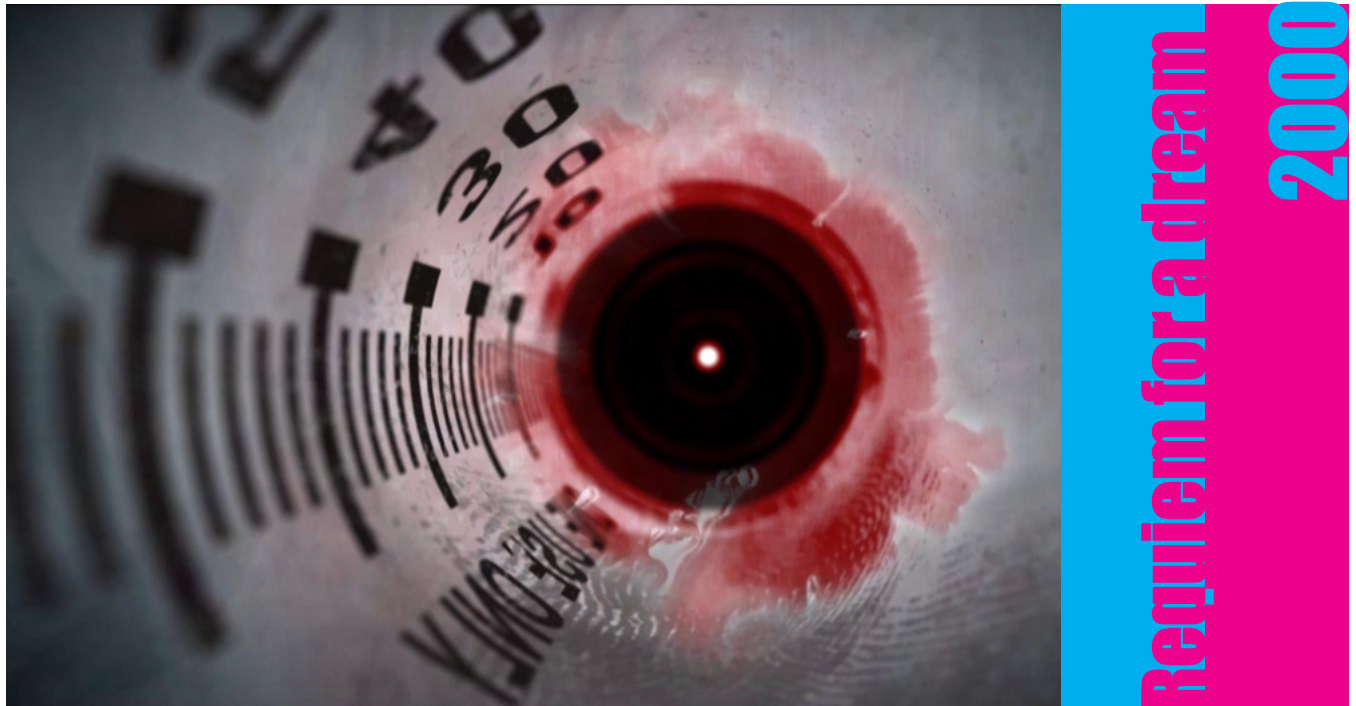
El PM, PMC y PP permiten ver las expresiones del sujeto, por lo cual se conocen como planos expresivos.

**Primerísimo primer plano (Extreme Close Up):** Muestra una parte del actor de muy cerca, una mano, un ojo, la boca, entre otras.



**Lost Highway**  
**1997**

**Plano detalle:** Se centra en un objeto (un bolígrafo, una billetera, un plato de comida, etc.). Este brinda información sobre un objeto y en los audiovisuales norteamericanos nos informa sobre su futuro uso en la acción.



**Plano americano:** También conocido como plano medio largo, recorta la figura por la rodilla aproximadamente y deja aire arriba de la cabeza. Supuestamente se llama plano americano porque se utilizaba para enseñar a los vaqueros a la hora de desenfundar su revolver y que se viese la acción.



**Plano de Situación:** Usualmente se encuadra en un plano general o un plano general extremo y se utiliza precisamente para que el público sepa –temporalmente hablando– en qué época se desarrollará la acción.



**Das Cabinet des Dr. Caligari**  
**1920**

**Two shot:** Invento norteamericano para darle un nombre a un plano medio en el que aparecen dos personas.



**Breaking Bad**  
**2008**

**Noddy (Solo se utiliza en entrevistas):** Es la toma que se le hace a un entrevistador mientras escucha las respuestas del entrevistado.



**Cut-in:** Enseña en detalle alguna parte de la persona entrevistada y se utiliza para evitar la monotonía.



Los siguientes planos los hemos apodado **planos incompletos**, ya que necesitan de un plano adicional para poder utilizarlos, es decir:

### **Subjetiva + plano**

Ya que es necesario saber cómo se encuadra el área libre. En el caso de un sobre el hombro, ¿qué se está enseñando al público, una paisaje (PG) o una persona con la que habla (PMC)?, así:

**Sobre el hombro + plano general:** actor mira el desierto que debe atravesar.

**Sobre el hombro + plano medio corto:** mira a amigo con quien conversa.

**Subjetiva (Punto de vista):** La cámara se convierte en un actor, dejando ver lo que este ve, es decir, “*vemos*” la acción a través de los ojos del personaje.



Ahora veamos, una subjetiva sabemos que será lo que ve nuestro actor, *¿pero qué está viendo y en qué plano o encuadre?*. Si mira su mano mientras firma un cheque sabemos que es un plano de detalle, por lo que la formula para describir la acción sería así:

**Subjetiva + plano de detalle:** mano firma cheque

En la imagen superior, ¿sabría usted decir qué plano está viendo el tiburón?

**Sobre el hombro (Over the shoulder):** Es un encuadre en que se ve la cabeza, nuca y hombro de un actor, y encuadra lo que está pasando, el público mira al actor por detrás y vemos la acción en el recuadro que queda libre.



**Cut away:** Encuadra algo que no es el sujeto principal de la acción, puede ser utilizado para pasar de una toma a otra enseñando el entorno donde se encuentran los personajes.



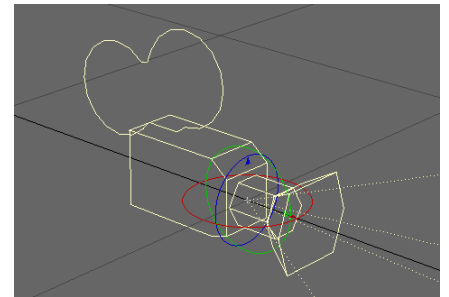
**Toma de Clima:** Enseña el clima y se utiliza para representar emociones o sensaciones que afectan a los actores y la situación en que están.



## MOVIMIENTOS DE CÁMARA

La cámara se puede mover en sus tres ejes y para nuestro ejemplo hemos utilizado colores. En el eje **X** (Rojo, movimiento izquierda - derecha), **Y** (Verde, movimiento arriba - abajo) o **Z** (Azul, movimiento adelante - atrás o rotatorio sobre su centro).

Estos son independientes de los encuadres pero se pueden utilizar con los mismos, describiremos a continuación los movimientos y luego pasaremos a dar ejemplos.



**Paneo vertical hacia arriba (Tilt-up):** La cámara se mueve sobre el eje Y, desde la parte inferior del sujeto hacia la superior.

**Paneo vertical hacia abajo (Tilt-Down):** La cámara se mueve sobre el eje Y, desde la parte superior del sujeto hacia la inferior.

Dependiendo del tipo de paneo, la imagen sería vista de forma ascendente desde los pies a la cabeza o descendente desde la cabeza a los pies, es el típico movimiento que se utiliza para mostrar a la chica guapa en vestido de baño en la playa.



Simplificación de figura humana de vecteezy.com

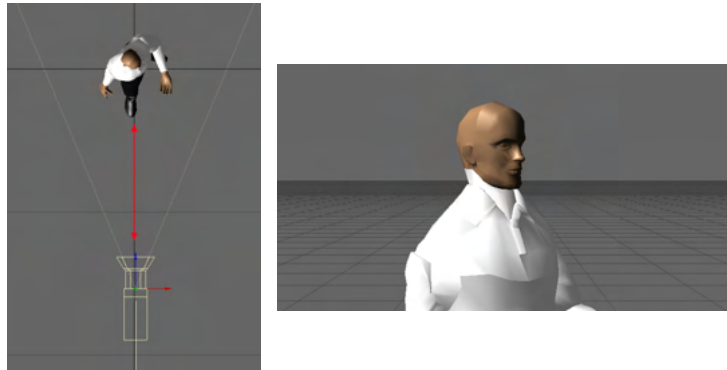


**Paneo Horizontal (Pan):** La cámara se mueve sobre el eje X de izquierda a derecha o viceversa, para captar una gran área.

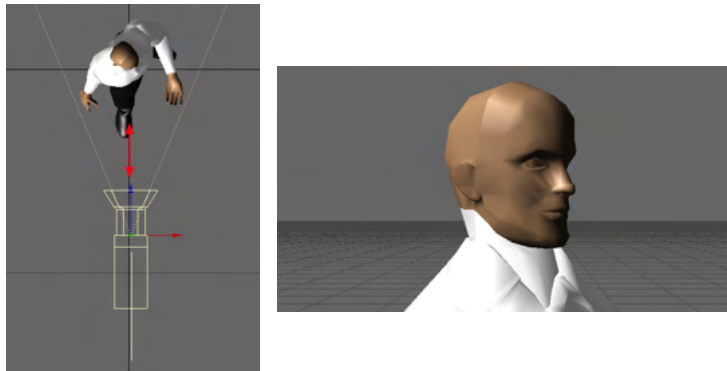


Fotografía de Nico Trinkhaus

**Dolly-in:** La cámara se mueve en el eje Z, acercándose al sujeto.



**Dolly-out:** La cámara se mueve en el eje Z alejándose del sujeto.



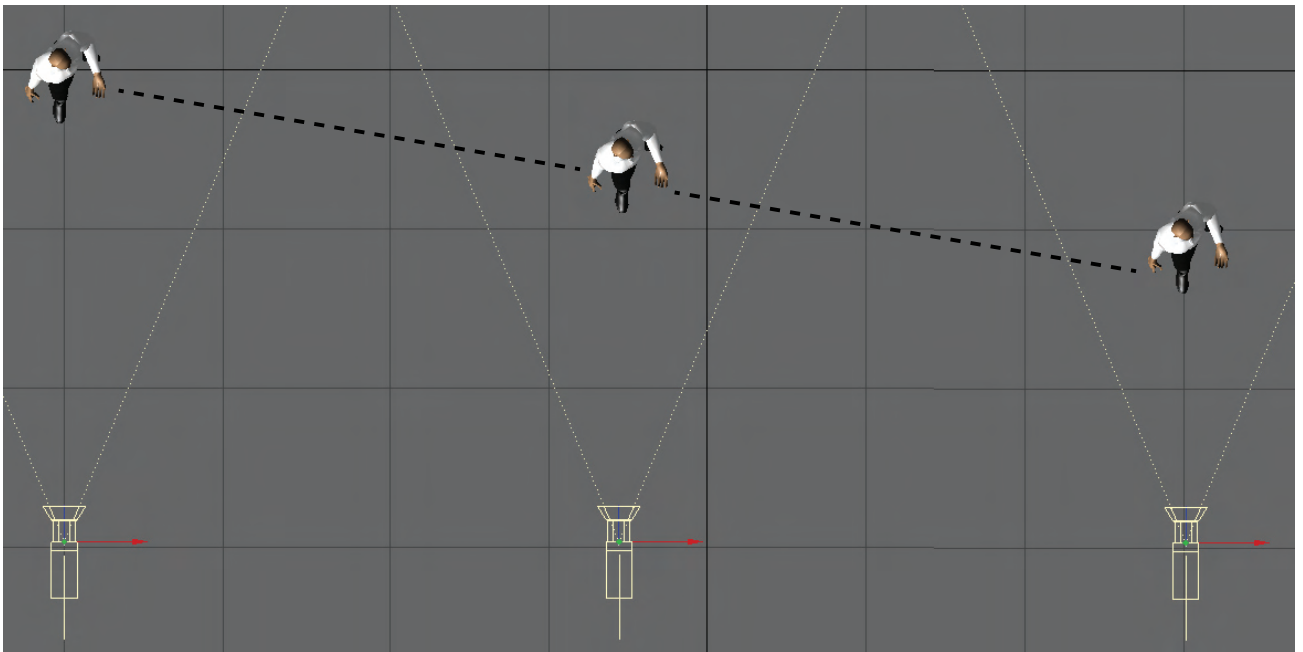
En el primer cuadro vemos la cámara en la posición inicial y cómo encuadra al sujeto, mientras que en el segundo la cámara ya ha avanzado y se nota el cambio en la imagen. En el *dolly* el plano inicial será diferente al final por el movimiento que hace la cámara. sean sencillos o en lugares cerrados, por costos las grúas siguen siendo las que mandan.

Veamos cómo se describen algunos de estos:

**Plano medio + Dolly-in + primer plano:** Actor con cara de terror se lleva las manos a los ojos y se los cubre.

Debido a que la cámara se está moviendo hacia el sujeto, debemos indicar en qué plano inicia y en qué plano termina.

**Traveling:** La cámara montada sobre una plataforma rodante, grúa o dron sigue la acción del sujeto. La cámara sigue al sujeto independientemente de cómo se mueva el mismo.



**Toma con Grúa (Crane):** La cámara sigue a un sujeto con movimientos en cualquiera de los ejes, ángulos y planos identificados.

Un muy buen ejemplo de una toma con grúa lo encontramos en la película **High noon (1952)** donde se utiliza para reflejar la soledad en que se encuentra el sheriff que tendrá que enfrentar a los malechores.

Notese como el primer plano es practicamente un plano americano mientras que el último es un plano general, además del angulo que pasa de normal o neutro a un picado.



**Toma con Drones:** Igual que la toma con grúa. Una desventaja de los drones es que en nuestro país se requiere solicitar un permiso para grabar videos en ciertos lugares, además, e el operador debe tener una licencia de manejo de drones de la **Autoridad de Aeronáutica Civil**.

Una grúa puede contar con un espacio para el camarógrafo, otros modelos sólo llevan la cámara y las imágenes se visualizan en un monitor a la altura del grupo de producción, en la actualidad estas pueden ser reemplazadas por drones, pero mientras que los movimientos sean sencillos o los espacios reducidos la operación de una grua es más sencilla que la de un dron.



Imagen de bhphotovideo.com

## ÁNGULOS DE CÁMARA

Son las posiciones en que se coloca la cámara, se utilizan en concordancia con los planos o encuadres y los movimientos de cámara.

**Normal o neutro:** El ángulo de la cámara es paralelo al suelo y enfoca al actor a la altura de los ojos, es comunmente utilizado y por ende no se menciona, en las tomas que se hacen con este tipo de ángulo el mismo no aparece escrito.



**Picado:** Es un ángulo oblicuo, orientado ligeramente hacia el suelo y equivale a mirar algo que está un poco abajo de nosotros.



**Shrek 2**  
**2004**

**Contrapicado:** Opuesto al picado. El ángulo mira hacia arriba ligeramente orientado hacia el cielo, como si miráramos algo que es un poco más alto.



**Pulp fiction**  
**1994**

**Nadir o Vista de gusano:** la cámara está mirando hacia arriba, casi desde el nivel del suelo o paralelo al suelo.



**Citizen Kane**

**1941**

*Ciudadano Kane* es además una película que debe ser vista por los amantes del cine, en esta se pueden apreciar todos los planos, ángulos y movimientos de cámara existentes en la época de su creación.

**Centital o Vista de pájaro:** la cámara está por encima del actor o el sujeto de la acción y mira hacia abajo casi en una vista de planta.



**Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb**

**1964**

**Plano holandés o aberrante:** La cámara está ligeramente torcida hacia la izquierda o derecha, usualmente en un ángulo de 45 grados, pero dependiendo de la sensación que se quiera causar en el espectador este puede ser mayor o menor.



Los ángulos de cámara son eso, “*posiciones*” en que estará la cámara, deben estar acompañados de un plano, y los movimientos serían opcionales, pero veamos un ejemplo:

**Subjetiva + primer plano + picado:** rostro de mujer que cierra los ojos esperando recibir un beso de su amado.

## OTROS

**Zoom:** Este movimiento podría confundirse con el *Dolly in* o *out*, pero la diferencia es que se hace con el lente de la cámara, por lo que afecta a la profundidad de campo y el ángulo de visión, se pueden hacer zoom de entrada (*zoom-in*) o de salida (*zoom-out*).



## USOS

Los planos, movimientos y ángulos pueden ser utilizados en diversas combinaciones solo limitadas por la creatividad del director. Si se mira con atención las proyecciones audiovisuales se darán cuenta que estos se usan de formas artísticas para crear diferentes sensaciones en el espectador.

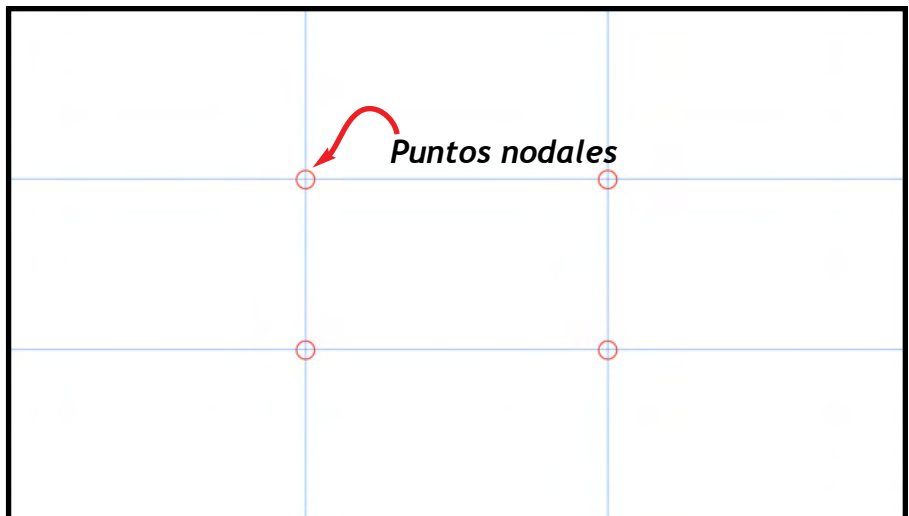
Ejemplo de esto podría ser:

**Primer plano + grúa + picado + cenital + plano general:** rostro de asombro de personaje mientras la cámara se aleja hasta verlo en una muchedumbre.

## REGLA DE TERCIOS

Cuando se encuadra un objeto o sujeto en el rectángulo de la pantalla, debemos recordar que el centro no es el mejor lugar para resaltar al actor, la *regla de tercios* –la misma que se aprende en fotografía– y funciona perfectamente en audiovisuales, esta indica que:

*La pantalla de cine y televisión es un rectángulo apaisado, al dividirla en tres partes iguales horizontal y verticalmente, las intersecciones de las líneas –los puntos nodales– centran el interés visual del espectador.*

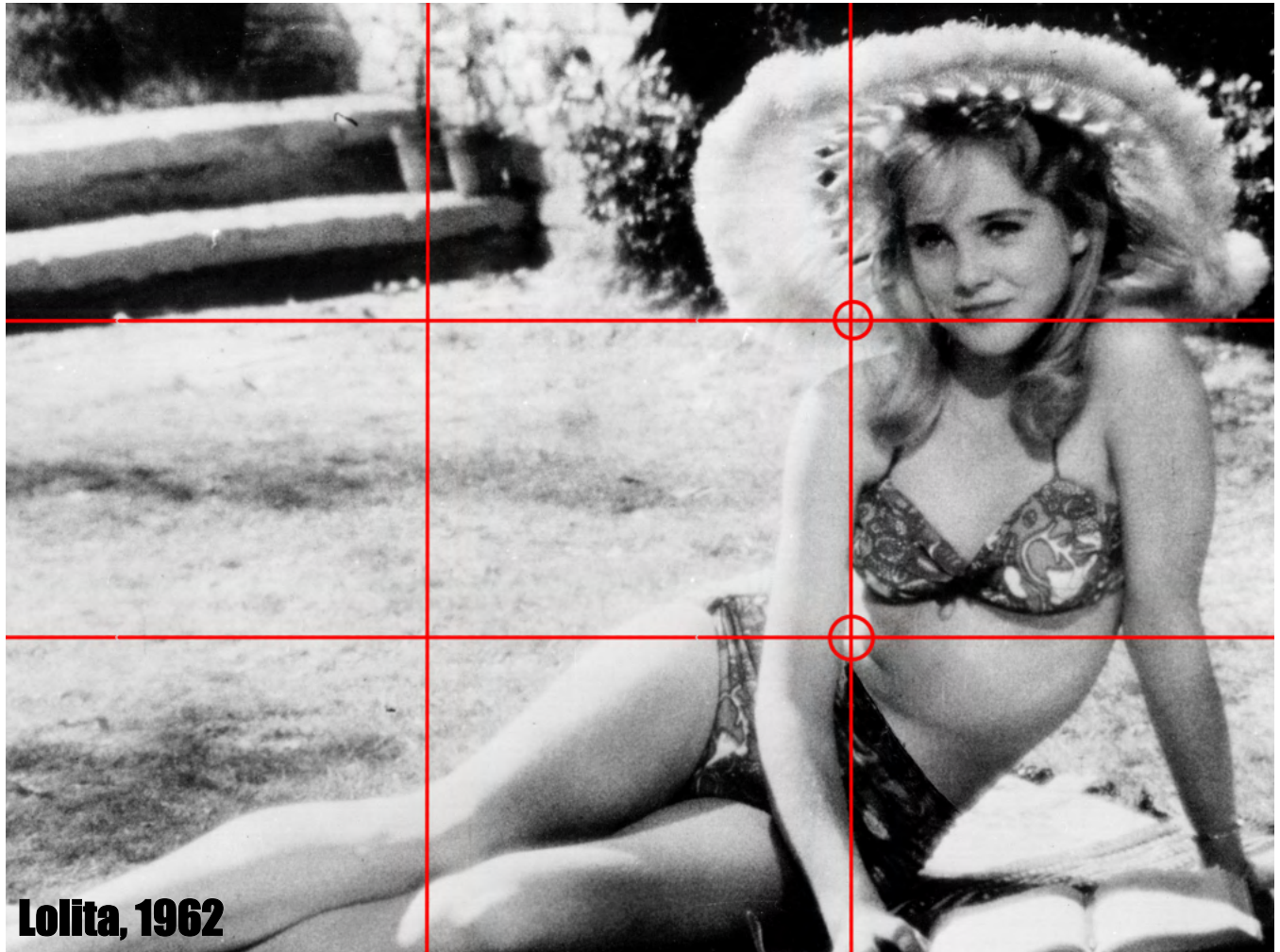


En la imagen inferior de *M, el vampiro de Düsseldorf* (*M - Eine Stadt sucht einen Mörder*, 1931) se puede apreciar como los tercios están definidos por la mesa, los dos tercios superiores son el juzgado y el tercio inferior como carece de importancia se mantiene en sombra.





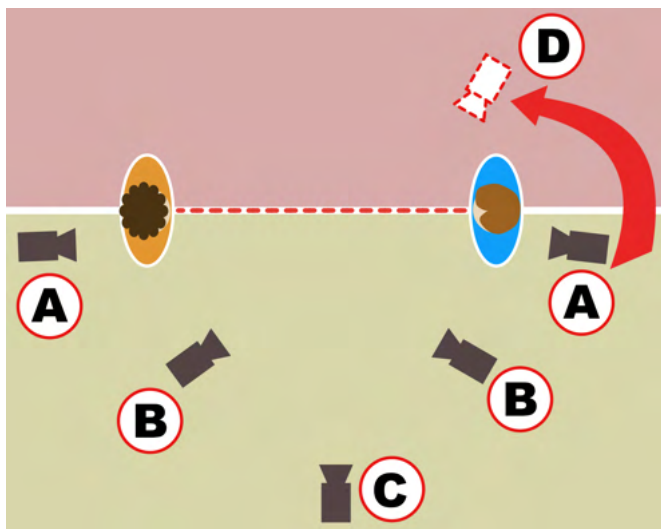
En la siguiente imagen de *Lolita* (1962) podemos ver como la imagen está encuadrada para que el cuerpo de la chica nos lleve de sus piernas al rostro, y la localización de los puntos nodales resaltados en rojo —si bien no en perfecta sincronía con el rostro— permiten que la vista del espectador se detenga en la cara de la chica.



En tomas de naturaleza, para resaltar el horizonte se utilizan las horizontales como guías, de forma que la regla de tercios se mantenga, centrando el horizonte en cualquiera de las líneas dependiendo de lo que se quiera resaltar.

## EL EJE DE CÁMARA (Eje Cinematográfico, eje de acción)

El eje de cámara, eje cinematográfico o eje de acción es una línea imaginaria que une a dos personajes que están en pantalla, usualmente están conversando por lo que se dice que es como si una línea invisible los uniera por los ojos.



Independientemente de la cantidad de cámaras que se utilicen se debe respetar este eje, en la siguiente imagen se aprecia como, a pesar de grabar con una gran cantidad de cámaras, se mantiene el eje de acción al trabajarlas en pares.

Con dos personajes conversando, se graba al mismo lado del eje establecido por sus miradas, si ello no se respeta cuando la grabación sea editada el espectador tendrá la impresión de que un habla a la nuca del otro.

La cámara se coloca paralela de uno u otro lado del eje, en el ejemplo se presentan varios tipos de planos o encuadres:

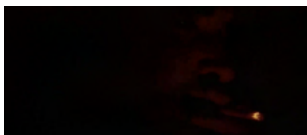
- A - *Sobre el hombro* + *plano medio corto*.
- B - *Primer plano*.
- C - *Two-shot*.
- D - representa lo que “*no se debe hacer*”, cruzar la línea o “*saltar el eje*”.

# PLANO, TOMA, SECUENCIA.

Antes de iniciar la grabación de un video se necesita estar claros con la terminología, ya que el proceso de trabajo que requiere cualquier audiovisual es fácil enredarse y por ende causar pérdidas de tiempo y dinero a la hora de la creación.

**La toma o plano:** Es una acción individual que puede tener cualquier tipo de encuadre, ángulo, movimiento o posición de cámara. En Panamá se utiliza la palabra '*toma*' para referirse a la acción específica que se piensa grabar, en otros países se utiliza la palabra '*plano*'.

**La secuencia:** Es una sucesión de varias tomas o planos que juntas crean la acción completa. Para hacerlo más sencillo, explicaremos la secuencia (conjunto de tomas) de la Película *Lost Highway (1997)* de David Lynch, con una duración de 2:20 es la concatenación de dieciseis planos diferentes y representativo del mrm de Noël Burch.



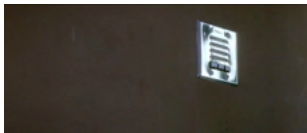
Plano de detalle de calada a cigarrillo.



Primer plano.



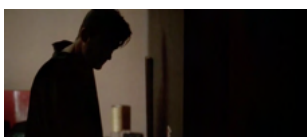
Primer plano.



Plano de detalle de intercom.



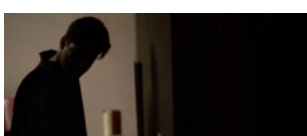
Primer plano.



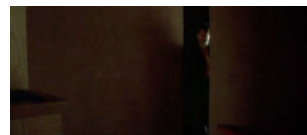
Plano medio.



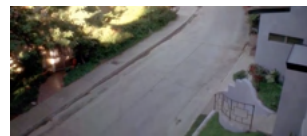
Plano de detalle de intercom.



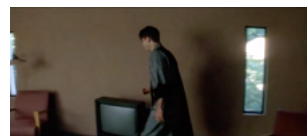
Plano medio.



Plano americano.



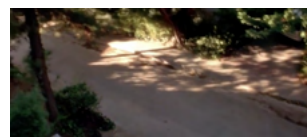
Subjetiva.



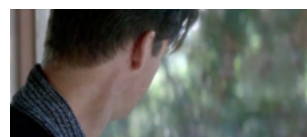
Plano americano.



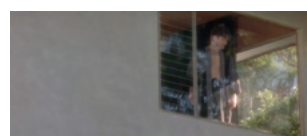
Primer plano.



Subjetiva.



Primer plano.



Plano americano.



Plano general.

La ventaja de las tomas o planos es que pueden ser grabadas en cualquier orden ya que a la hora de la edición serán colocadas en la forma que el *storyboard* indica o el director exija, así, independientemente del orden de grabación, las tomas aparecerán como deben en la película. Existe también el llamado ‘*plano-secuencia*’, que es una toma larga en que se sigue a uno o más actores mientras interactúan con el ambiente u otros personajes.

Durante los primeros años del cine las secuencias se hacían de forma mecánica, la cámara era colocada sobre un *dolly* y seguía la acción. El maestro de la técnica de los ‘*plano-secuencia*’ fue **Kenji Mizoguchi**, quien realizó inacabables escenas en un momento que estas dependían completamente de la ejecución de los artistas y los técnicos para lograr la perfección, ejemplos de esta pueden encontrarse en los **47 Ronin** (*Genroku Chūshingura*, 1941), pero también están la secuencia de inicio de **Sed de mal** (*Touch of evil*, 1958) de Orson Welles, **El protector** (*The protector*, 2005) de Prachya Pinkaew, **Week-end** (1967) de Jean-Luc Godard. Y por supuesto, el experimento creado por Alfred Hitchcock en **La soga** (*The rope*, 1948).

Actualmente, gracias a la robótica y las computadoras, los trayectos se hacen de forma automática, lo que permite que se puedan añadir elementos a los fondos e incluso repetirlos de forma cien por ciento idénticas en caso de un error por parte de los actantes.

## GUIÓN TÉCNICO

El guión técnico es una guía textual del trabajo de grabación. Existen diferentes tipos que varían por la cantidad de detalles. El siguiente es el guión técnico que estaremos utilizando en clase, cuenta con ocho columnas que recogen los aspectos más importantes para la grabación de un video como la creación del *storyboard*.

| Escena | Toma | Locación | Plano              | Movimiento/<br>Ángulo | Acción   | Díálogo    | Sonido/SFX         |
|--------|------|----------|--------------------|-----------------------|--|------------|--------------------|
| 1      | 1    | Ciudad   | General<br>Extremo | -                     | Sol escondiéndose entre los edificios se hace de noche.  | -          | -                  |
| 2      | 1    | Callejón | De Detalle         | -                     | Un cigarrillo se ilumina por una calada.   | -          | Aspiración de aire |
|        | 2    | Callejón | Medio corto        | Holandés              | Hombre se saca el cigarrillo de la boca y suelta el humo con la cabeza hacia arriba mientras que se pasa la otra mano lentamente por el cabello. | -          | Expiración         |
|        | 3    | Callejón | Primer plano       | -                     | Hombre baja la cabeza, mira directamente a la cámara y suelta una sonrisa de complicidad   | ¡Llegaste! | -                  |

A continuación describiremos la información que debe aparecer en cada una de las columnas que componen el guión técnico:

**Escena:** Ordena la cantidad de escenas a grabar del audiovisual, se hacen cronológicamente como el video.

**Toma:** Ordena la cantidad de tomas que conforman una escena.

**Locación:** Es el lugar donde se grabará el video.

**Plano:** Nombre del plano a utilizar.

**Movimiento/Ángulo:** Identifica movimientos de cámara o ángulos de la misma, si la cámara no se moverá o usará algún ángulo específico se deja en blanco.

**Acción:** Describe únicamente la acción que se verá en pantalla.

**Diálogo:** Se escribe el diálogo específico de los personajes, en caso de que haya más de una persona se debe especificar a quien pertenece cada diálogo, también se colocan en esta columna las voces en off.

**Sonido/SFX:** Se coloca la música o efectos de sonido que se escucharán.

## SHOOTING LIST

Es la lista de todas las tomas a realizar, su función es llevar un férreo control del trabajo. La forma de organizarla dependerá de la complejidad del proyecto. Dos de las más comunes se basan en hacer una lista por locaciones o actores a grabar:

1. **Por Locación:** Se enumeran las tomas que deben hacerse en cada locación independientemente del orden (se ordenarán a la hora de la edición). Se usa cuando los lugares en que se va a grabar son distantes y se requiere de una mayor inversión y logística.

2. **Por Actores:** Se separan las tomas por actor o grupo de actores cuando su tiempo para grabar es limitado.

| <u>PORTOBELLO</u>                                   | <u>PIRATAS</u>                                      |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> CU de pirata               | <input type="checkbox"/> CU de pirata               |
| <input type="checkbox"/> PG de Castillo de Santiago | <input type="checkbox"/> Sub de piratas atacando    |
| <input type="checkbox"/> PP de Bahía de Portobelo   |   |
| <input type="checkbox"/> PdD de mosquete            | <u>ESPAÑOLES</u>                                    |
| <input type="checkbox"/> Sub de piratas atacando    | <input type="checkbox"/> PdD de mosquete            |
| <input type="checkbox"/> TS de españoles disparando | <input type="checkbox"/> TS de españoles disparando |





## PLANO DE LOCALIZACIÓN DE CÁMARAS

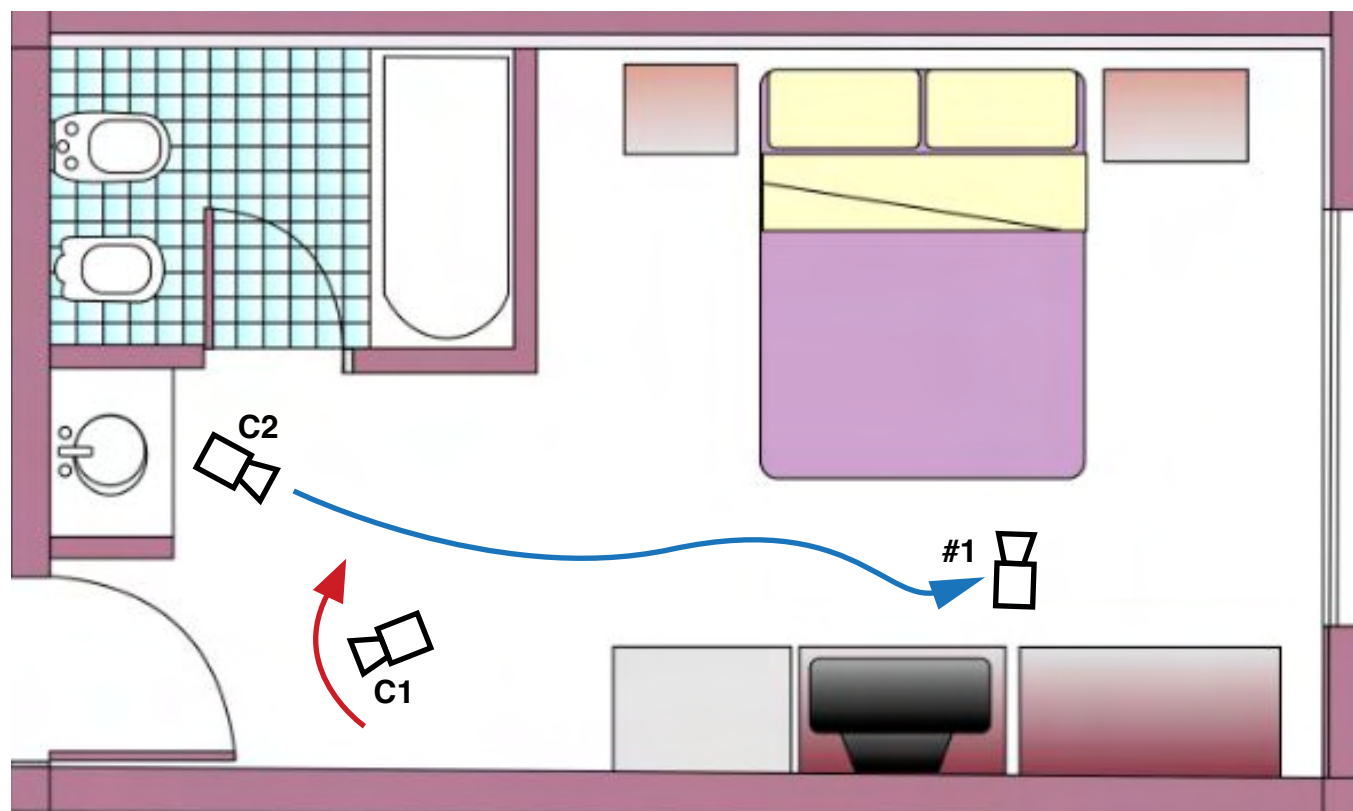
Es una vista en planta de la posición en que se colocarán las cámaras en un escenario con respecto a los actores o la acción a grabar. Sirve de guía, en especial, cuando se hacen *traveling* o *dolly* dentro de la locación.

Algunas veces y dependiendo del tipo de encuadre y posición de la cámara los planos de localización también pueden ser alzados presentando la altura de la cámara.

En el plano de cámara superior se presenta un ejemplo sencillo:

**La cámara #1** graba al sujeto que entra por la puerta, hace un paneo a la izquierda siguiéndolo hasta que entra al baño.

**La cámara #2** hace un *traveling* siguiendo al sujeto que sale del baño y se detiene en el punto #1, mientras el sujeto se acuesta en la cama.



## EL PROCESO DE CREACIÓN

Cualquier audiovisual, ya sea video o película se divide en tres fases: **la pre-producción**, **la producción** y **la post-producción**. Cada una tiene tareas que se deben realizar para poder pasar a la siguiente y concluir el proyecto. Es esencial realizarlas en orden para no tener gastos adicionales en nuestra creación.



**1. Pre-producción:** Es la fase que permite saber si el proyecto a realizar es viable. Requiere la creación del guión, el *storyboard* y el guión técnico, pues ellos dan las bases para buscar las locaciones, utilería y actores. También se calculan el tiempo que demorara la grabación y los costos generales de todo el proyecto (alquiler de equipo, comida, transporte, etc.)

**2. Producción:** Esta fase es exclusiva para la grabación de las tomas descritas en el guión técnico y/o *storyboard*. Las tomas pueden ser hechas en cualquier orden y se recomienda que haya alguien encargado de comprobar que se hagan todas las estipuladas en el *storyboard* y el *shooting list*. Una vez terminada la grabación se pasa a la última fase.

**3. Post-producción:** Se realiza el montaje o edición del video final, se le añaden los efectos especiales, la sonorización, los créditos y se renderiza el trabajo final. Una toma oscura, fuera de foco o quemada no puede arreglarse al final del proceso, por lo cual hay que asegurarse de que el material que se editará tenga óptimas condiciones.

## **EDICIÓN O MONTAJE**

La edición es el trabajo final que da forma al video y en que se añaden sonidos y efectos especiales. La edición es un “*arte-técnico*” ya que un buen editor es tan valioso como un camarógrafo o director, este puede ayudar cuando surgen problemas o dar sugerencias al director. Un buen editor es un artista que hace un trabajo mecánico, pero este le puede dar vida o matar un video.

Existen en la actualidad dos formas de edición, estas son por cortes y por transiciones.

**La edición por corte:** es una edición rápida que no cuenta con ningún tipo de efecto, se utiliza básicamente en la producción de noticias, informativos cortos y anuncios pagados.

**La edición por transiciones:** Una transición es el conjunto de efectos que se utilizan para pasar de una imagen a otra en la edición. Se dividen en *disolvencias, Iris, mapas de imágenes, pasos de página, deslizamiento, efectos especiales, estiramientos, barridos, cortinillas* y *zoom* entre otras.

Este tipo de transiciones se utiliza para producciones largas y usualmente se trata de expresar algo con ellas, su edición es más lenta que la edición por cortes porque las transiciones requieren ajustes y su renderizado toma más tiempo.

Las diferencias entre estas dos formas de editar son cualitativas y significativas, se pueden editar noticieros por medios de transiciones, pero estos eventos requieren de velocidad y como lo que se intenta es dar mucha información en un tiempo limitado, la rapidez se impone a la estética.

Al hacer una edición es importante basarse en alguna de las cualidades del producto final. En algunos casos se edita contra la locución o la musicalización. Los editores principiantes comenten el error de hacer ediciones utilizando una gran cantidad de efectos, pero el exceso

de transiciones le resta profesionalidad al producto final y alarga los tiempos de renderizado.

En proyectos documentales se utiliza la mayoría de las veces la narración para editar, ya que su cadencia dará el tono de la edición, si la cadencia es rápida se deben utilizar cortes para que la velocidad de las imágenes sea igual, si la narración es lenta y espaciada las disoluciones son una mejor decisión.

En algunas ediciones, en especial las de productos a mercadear en las que el narrador hace una pequeña presentación y le sigue una secuencia musical para ilustrarlo, podríamos utilizar ambos tipos. Mientras el narrador habla nos guiaremos por sus palabras a la hora de editar, y en el momento en que solo tenemos la música esta es la que nos dará el paso de edición.

Existen infinidad de programas de edición que algunos confunden con programas de composición, pero las diferencias de requerimientos varían bastante de uno a otro. Los programas de edición se pueden utilizar para crear cualquier tipo de edición con duraciones de segundos a horas; mientras que los programas de composición son para crear efectos especiales en tiempos cortos que requieren de una mayor capacidad de procesos del software y el hardware.

Programas de edición:

*Final cut pro X*  
*Premiere Pro*  
*Media 100*  
*Vegas Movie Studio*  
*DaVinci resolve*



Programas de composición:

*DaVinci resolve*  
*After Effects*  
*Motion*  
*Flint*



En el mercado actual y con los avances en capacidad de procesado, muchos programas ya se mueven en ambos océanos, así, *DaVinci Resolve* puede ser utilizado perfectamente para crear ediciones y composiciones.

## **TRANSICIONES**

Se denomina así a la forma en que se pasa de una toma a la siguiente. Existen tres tipos de transiciones, el corte, la disolución y las cortinillas.

1. **Corte:** Se salta directamente de una toma a otra.

2. **Disolución:** La primera toma se desvanece mientras que la siguiente aparece. La velocidad dependerá de la sensación que se quiera lograr en la audiencia, puede ser subdividida en tres adicionales:

**2.1. Disolvencia a/de negro:** Se usa para separar la acción en lo que podríamos llamar “capítulos”. Pasar de la imagen al negro o viceversa, para determinar el inicio o final de lo que se presenta.

**2.2. Disolvencia al blanco (u otro color):** Son menos utilizadas y su función es crear algún tipo de sensación en el espectador.

**3. Cortinillas:** Es un efecto especial que se utiliza para pasar de una toma a otra y existen diferentes tipos de cortinillas ellas son las transiciones más variadas.

## ***DISTRIBUCIÓN DE VIDEOS***

En la actualidad, la distribución de videos se ha hecho mucho más fácil gracias a los avances tecnológicos de los últimos quince o veinte años. Si lo que nos interesa es que mucha gente vea lo que hacemos, existen portales en internet que almacenan y dan acceso de forma gratuita al mundo entero, pero por desgracia, tendremos que luchar para conseguir la cantidad de visionados que nos de “visibilidad”.

Para conseguir algún ingreso con nuestras creaciones, podemos ofrecerlos a un canal de televisión con la esperanza de que el producto creado alcance los estándares de calidad requeridos para la salida al aire.

La profusión de “Creadores de contenido” hace que la calidad de los videos baje, se trata de hacer mucha cantidad, rápidamente para poder llegar a mucha audiencia, además la inmediatez hace que nuestro video envejezca rápidamente y puede que en una o dos semanas ya haya sido olvidado.

## ***ANIMATIC***

Es la presentación de las imágenes creadas para un *storyboard* en forma secuencial dentro de un video, con una animación super limitada —*que difícilmente consideraríamos animado*—, estas muestran al espectador o cliente de un producto mucho más parecido a lo que estos obtendrán en el producto final.

Los *animatics* han sido utilizados desde antes que existiesen los programas de edición por computadora y al ser vistos en pantallas de televisión o por medio de proyectores realzan el producto, haciendo más fácil para el cliente comprender como será el producto final.

Si bien su creación se ve limitada por el movimiento que es dado con paneos, *zooms*, *tilts* o pequeñas animaciones, tiene la ventaja que puede contar además con el sonido (locutores off, musicalización, efectos de sonido, etc) bombardeado dos sentidos, haciendo que nuestro espectador tenga una mejor experiencia que no la brinda un *storyboard*.

En los tiempos actuales y debido a que la mayoría de las ilustraciones son trabajadas digitalmente (fotografías digitales, ilustraciones en computadora) la creación de un animatic es mucho más expedita, ya que no hay que grabar o escanear un dibujo para luego unirlo y secuenciarlo en una edición. Estos pasos se hacen de manera limpia simplemente pasando las imágenes de un programa a otro.

## **LEGISLACIÓN ACTUAL**

El 24 de octubre de 1974 se aprobó la ley 8 en Panamá aprueba la Convención Universal de Derechos de Autor, elaborada en París tres años antes y luego el 8 de agosto de 1994 se aprobó la ley 15 (Ley de derecho de autor) en la cual se establecían los deberes y derechos de los creadores en Panamá.

A pesar de que nuestra ley es bastante escueta esta protege los derechos de los creadores, por lo que el tener una copia a mano es importante. Se puede descargar en formato PDF de la página del Organo Judicial.

## **Bibliografía Recomendada**

AUMONT, J., Berlaga, A., Marie, M., Vernet, M. *Estética del Cine*. Barcelona, España. Paidós comunicación. 1996.

BORDWELL David y Thompson, Kristin. *Arte cinematográfico*. Toluca, Mexico. McGraw- Hill Interamericana. 2004.

BORDWELL David. *Narration in the fiction film*. Wisconsin, MA. University of Wisconsin Press. 1985.

BURCH, Noel. *El tragaluz del infinito*. Madrid, España. Cátedra. Sexta edición. 2008.

FERNÁNDEZ TUBAU, Valentin. *El Cine en Definiciones*. Barcelona, España. Íxia Libres 1994.

GAUDREAU, Andre y Jost, Françoise. *El relato cinematográfico*. Barcelona, España. Paidós Comunicación. 1995.

JIMÉNEZ PULIDO, Jesús. *El Cine como Medio Educativo*. Madrid, España. Didáctica Hermes. 1999.

KATZ, Steven D. *Plano a Plano: de la idea a la pantalla*. Madrid, España. Plot Ediciones. 2002.

MOSCARDÓ GUILLÉN, José. *El Cine de Animación, en más de 100 largometrajes*. Madrid, España. Alianza Editorial, 1997.

RANCIÈRE, Jaques. *La fábula cinematográfica. Reflexiones sobre la ficción en el cine*. Barcelona, España. Paidos Comunicación. 2005.

SADOUL, Georges. *Historia del Cine Mundial, desde los Orígenes*. 16a Edición, Madrid, España. Siglo XXI Editores. 1998.

SANTOVENIA, Rodolfo. *Diccionario de Cine, terminos artísticos y técnicos*. La Habana, Cuba. Editorial Arte y Literatura. 2008.

TOSI, Virgilio. *El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Mexico, D.F. Editorial Grijalbo. 1993.