MANUAL DEL DIRECTOR DE CINE

LEONARDO POLVERINO

[USO EXCLUSIVO CON FINES EDUCATIVOS Y NO COMERCIALES]

Ediciones Libertador

Leonardo Polverino

MANUAL DEL DIRECTOR DE CINE

Ediciones Libertador

FEDE6790

Polverino, Leonardo
Manual del director de cine - 1a ed. -
Buenos Aires : Libertador, 2007.
192 p. ; 19x13 cm.
ISBN 978-987-22931-6-1
1. Dirección de Cine. I. Título
CDD 778.5

Producción editorial:
Mariana Vicat

Corrección:
Fina Vázquez Carro

© 2007, Ediciones Libertador
Avda. Corrientes 1318, Buenos Aires

Hecho el depósito que marca la ley 11.723
ISBN: ISBN 987-22931-6-3
ISBN13: 978-987-22931-6-1

Printed in Argentina. Impreso en Argentina.

Este libro no puede ser reproducido total ni parcialmente en ninguna forma ni por ningún medio o procedimiento, sea reprográfico, fotocopia, microfilmación, mimeógrafo, o cualquier otro sistema mecánico, fotoquímico, electrónico, informático, magnético, electroóptico, etc. Cualquier reproducción sin el permiso previo por escrito de la editorial viola derechos reservados, es ilegal y constituye un delito.

PRÓLOGO

Cuando vi este manual por primera vez quedé absolutamente asombrado. Normalmente se ven libros de cine que se especializan en los distintos aspectos técnicos como la dirección, fotografía o sonido, pero no es fácil encontrar un texto que tenga una explicación de todos los ángulos de la industria cinematográfica. Conozco los casos de algunos libros en inglés, pero Polverino ha escrito un trabajo muy útil para aquellos que estudian cine en la Argentina ya que evidentemente lo pensó para estudiantes que enfrentan la filmación de una película aquí, o en cualquier país latinoamericano. Es tan amplio, que veo en este manual una herramienta muy beneficiosa para alumnos de cine en todos los niveles. Conociendo la pasión que tiene Polverino por el cine y la enseñanza cinematográfica desde hace tantos años, creo que es un aporte valiosísimo para todos los que desean continuar esta maravillosa tradición de hacer películas.

Aníbal Di Salvo

Director de cine y video
Premio Konex 1982

FEDE6790

INTRODUCCIÓN

La pasión que sentí toda mi vida por el cine me llevó a dedicarle gran parte del tiempo a la enseñanza. De esa manera fui docente desde 1980, empezando como ayudante de cátedra, hasta profesor titular y coordinador general de estudios. Planifiqué muchos programas de estudio y presenté uno de los primeros programas de carrera para oficializar. Fui docente de las universidades y escuelas más importantes de la Argentina por más de veinticinco años.

Gocé también de la suerte de haber podido filmar varios largometrajes, y programas para televisión, pudiendo combinar no sólo la teoría sino también la práctica que, incuestionablemente, es fundamental a la hora de hablar de un arte como es el del medio audiovisual.

Es así como un amable grupo de alumnos me pidió analizar la posibilidad de escribir mis clases, para lo cual me ayudaron con algunas desgrabaciones que habían hecho de las mismas. De esa manera, en 1982 apareció el primer ejemplar, y al poco tiempo lo convertí en un material literario que reuniera todo lo necesario para el estudiante en un solo compendio.

Finalmente, con las sucesivas reediciones, he tenido que actualizarlo con las últimas novedades, especialmente tecnológicas como la llegada del vídeo y de los sistemas digitales, pero sigo manteniendo el mismo espíritu apasionado para que este manual sea un material de consulta importante, incluso para tener en la biblioteca a la hora de hacer un trabajo profesional.

El autor

FEDE6790

PRIMERA PARTE

TÉCNICA

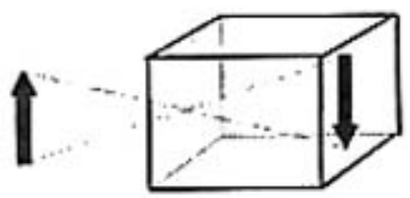
FEDE6790

LOS OBJETIVOS

LA CÁMARA OSCURA

La existencia de las imágenes se debe a la existencia de la luz. Para nosotros es interesante analizar algunos aspectos ya que el oficio del cine comienza por aquí.

Fue en el siglo XI que un gran estudioso de la óptica, el árabe Alhacen, hizo un orificio en el extremo de una pared y observó sobre la pared opuesta las imágenes de los objetos que se encontraban en el exterior. Nacía el concepto del estenope. Efectivamente, el estenope es una caja cerrada, hermética, donde en una de sus caras se ha practicado un agujero para permitir la entrada de luz. Al agujero se lo llama «pinhole». Nos encontramos ante el principio de la cámara oscura, con la cual se ha de realizar la cámara fotográfica. Con el tiempo aparecieron las lentes que se adicionaron en la zona del agujero, para controlar científicamente la entrada de la luz a la cámara. En la cara opuesta al orificio, en el interior de la cámara, se colocó una película fotosensible. Así nació la cámara fotográfica, que luego serviría de base para la construcción de la cámara cinematográfica y, finalmente, para la cámara de vídeo.



En la figura vemos cómo la flecha (que representa un objeto), pasa por el pinhole, entra en el estenope y luego impresiona la pared opuesta de la cámara oscura. Los rayos luminosos se desplazan en línea recta y dan lugar a una imagen invertida. Lo mismo pasa en el ojo humano, donde el globo ocular representa la cámara, el sistema de córneas y cristalinos representa la lente, y la retina representa la película fotosensible.

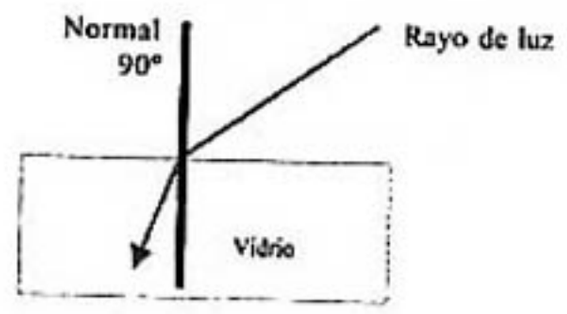
FEDE6790

REFRACCIÓN Y REFLEXIÓN

Ahora veamos cómo se comporta la luz. Si observamos el caso de un rayo, veremos que en pequeñas distancias su trayectoria se orienta en línea recta. Pero al cambiar de un medio a otro, y particularmente si se trata de medios transparentes como, por ejemplo, al pasar del aire al agua o al vidrio, se va a producir un cambio en su recorrido.

En efecto, si vemos una cuchara en un vaso medio lleno de agua, nos parece que la cuchara se quiebra. A esta propiedad se la llama REFRACCIÓN. La refracción, en términos gráficos, es el ángulo que se modifica, alejándose o acercándose al trazo de una perpendicular, el cual se llama normal.

Para ejemplificar la refracción, en el caso que nos ocupa usaremos dos elementos comunes en la fotografía: aire y vidrio.

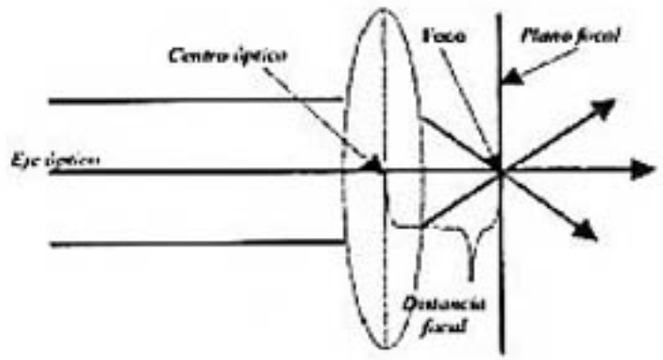


Si el rayo incidiese a 90 grados, vale decir coincidiendo con la línea perpendicular llamada normal, la dirección de la misma no cambiaría.

Si la superficie fuese opaca, la luz en lugar de refractarse se reflejaría (con el mismo ángulo de incidencia, siempre que la superficie sea lisa). A esta propiedad se la llama REFLEXIÓN.

Ahora bien, cuando un rayo de luz incide en un ángulo oblicuo sobre la superficie de una sección de una esfera de vidrio, la misma se refracta también, vale decir que se modifica el ángulo de su trayectoria una vez que el rayo ingresa al nuevo medio transparente. Imaginemos que en lugar de un solo rayo, tomamos el caso de un conjunto de rayos, lo que nos da el llamado flujo luminoso. Notaremos que, variando la curvatura del trozo de vidrio, podremos controlar a voluntad todo el conjunto del haz lumínico.

Al trozo de vidrio lo llamaremos lente. Si colocamos otra lente igual, la enfrentamos y pegamos las dos piezas entre sí, obtendremos una lente biconvexa. Normalmente en óptica se usan este tipo de lentes.



Inmediatamente podremos percatarnos de que todos los rayos del haz, luego de refractarse en la lente, proceden a cortarse en un punto. El rayo que transita por el medio de la lente no se refracta ya que coincide en ese único punto considerado perpendicular, que lleva el nombre de eje óptico. Para nosotros ese punto es muy importante ya que se trata del foco. Es ahí donde se encuentra el plano focal, es decir que, en la práctica, es la zona donde se encuentra la mayor nitidez. Ahora veremos cómo debe ser fotografiada en foco nuestra imagen para que no se vea borrosa.

TIPOS DE OBJETIVOS

Si colocamos una o más lentes en un cilindro y lo adaptamos para situarlo frente al orificio de la cámara tomavistas, tendremos los objetivos fotográficos, y dominaremos la manera en que deseamos que ingrese la luz a la cámara.

Los cilindros con las lentes, a las que llamamos objetivos fotográficos, pueden ser fijos o desmontables. Normalmente, si se trata de objetivos profesionales, poseen una serie de mediciones en un anillo que suele estar calibrado en pies y en metros. Girando este anillo podremos establecer el FOCO DE LA IMAGEN.

FEDE6790

EL FOCO

El ojo humano puede mirar algo que tiene en la mano y luego mirar otra cosa que está en el horizonte haciendo la corrección correspondiente para ver con nitidez el objeto que elige. A esto lo llamamos poner en foco o enfocar. Lo que está ocurriendo es que los músculos ciliares que se encuentran en los bordes de la córnea, presionan para cambiar la curvatura de la misma.

Es como si tuviéramos una lente líquida. Conforme el objeto que elegimos esté más cerca o más lejos del ojo, el foco siempre cae a la altura de la retina gracias a esta propiedad.

En el caso de los objetivos, que no pueden efectuar esta dinámica, debemos girar un anillo que poseen al efecto, donde se establece la distancia de la cámara al objeto. Mediante una sencilla medición con una cinta métrica se puede conocer ese valor. Luego, al ajustar la medida en el anillo, sabremos que la imagen llegará con nitidez a la película.

Cualquiera sea la distancia que obtengamos, por ejemplo cuatro metros, existe una zona de nitidez aparente, o bien de foco aparente, que desmejora a medida que nos interesamos en ver lo que rodea ese objeto, ya sea por delante o detrás del mismo.

A este fenómeno se lo llama PROFUNDIDAD DE CAMPO, y se lo conoce como la zona de foco aparente que acompaña el punto del foco.

Por ejemplo, si enfocamos un objeto que está a cuatro metros, otro elemento cualquiera que esté a tres metros se verá más borroso. Pero algo que se encuentre a un metro se verá totalmente borroso y puede llegar a estar irreconocible.

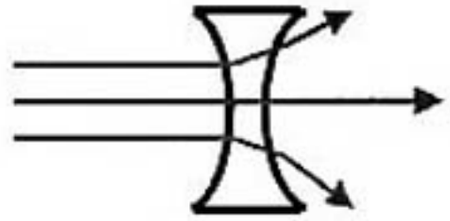
Lo mismo ocurrirá con lo que se ve detrás del objeto que enfocamos.

De esa manera, a cinco metros de distancia también se verá borroso, a siete metros sé verá sumamente borroso, y así sucesivamente.

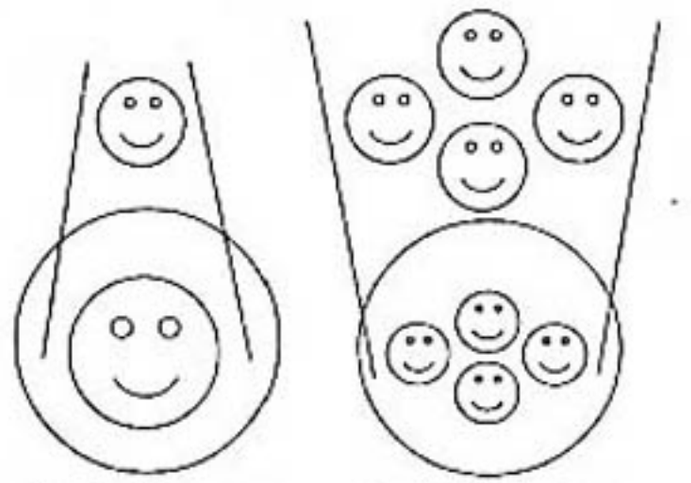
Pronto aprenderemos que son muchas las razones por las cuales varían los parámetros de la profundidad de campo y tendremos que dominarlas todas.

LA DISTANCIA FOCAL

Vamos a tomar ahora el caso de una lente totalmente opuesta a la lente biconvexa. Nos referimos a la lente bicóncava que, como su nombre lo indica, se trata de la sección que rodea a una esfera de vidrio. Enseguida deducimos que la refracción que se produce va a cambiar no sólo la dirección de los rayos de luz, sino que lo más significativo es que el ángulo que se cerraba en el caso de la lente biconvexa, ahora en la lente bicóncava se abre.



En la práctica esto significa que se pueden cerrar o abrir los campos visuales con las distintas lentes. La lente biconvexa (igual que una lupa) cierra el campo visual y reparte en su superficie la imagen del objeto que aparenta ser más grande de lo que en verdad es. Por el contrario, la lente bicóncava abre el campo visual, permitiendo el ingreso de una enorme cantidad de imagen, pero que al repartirse sobre la superficie de la lente resulta visualmente más pequeña de lo que es en realidad.



Lente biconvexa *Lente bicóncava*

FEDE6790

En fotografía estas lentes instaladas en sus respectivos objetivos llevan nombres distintos. La lente biconvexa se llama TELEOBJETIVO, y la lente bicóncava se denomina GRAN ANGULAR. Existe también un objetivo de tipo intermedio que reproduce la imagen en la misma proporción en que la ve el ojo humano. Es el objetivo NORMAL.

Para distinguirlos se mide la distancia focal. Ésta corresponde a la medida que existe sobre el eje óptico que se mide desde el foco hasta el centro óptico de la lente (intersección del eje óptico con el plano vertical formada por la unión de las dos lentes). *(Ver figura pág. 11).*

Resumiendo, existen tres grupos de objetivos:

- ☑ GRAN ANGULAR
- ☑ NORMAL
- ☑ TELEOBJETIVO

En consecuencia, si colocamos una cámara frente a una cuadra de edificios, con el gran angular captaremos todos los edificios, con el normal captaremos aproximadamente un edificio, y con el teleobjetivo captaremos la puerta de entrada. Este somero ejemplo permite nuevamente graficar las bondades visuales de los tres objetivos. Sin embargo, debemos tener en cuenta que cada uno de los tres objetivos tiene propiedades claramente diferenciadas. En cada caso obtenemos lo siguiente:

☑**GRAN ANGULAR:** poca nitidez, saturación de los colores, deformación de los objetos que se encuentran en el borde, aceleración de los movimientos en sentido horizontal y una sensación ligera de aglobamiento.

☑**NORMAL:** conceptualmente reproduce con las mismas proporciones que el ojo humano, siendo un objetivo intermedio entre el gran angular y el teleobjetivo.

☑**TELEOBJETIVO:** poca profundidad de campo, aumento del velo atmosférico (dispersión que hay en el exterior), mucha nitidez, ralenta los movimientos que van a la cámara, aumenta la luminosidad y la definición y tiene sensación planimétrica.

Sin dudas, el director de una película tiene en sus manos una valiosa herramienta expresiva que no debe desatender ni tomar a la ligera. Tomemos un ejemplo muy sencillo: tratemos de retratar el rostro de una persona. Podemos hacerlo de dos maneras: a) colocando la cámara muy cerca del sujeto y utilizando un objetivo gran angular; b) Colocando la cámara muy lejos del sujeto y utilizando un teleobjetivo. Claramente los resultados de los dos casos serán totalmente distintos si bien siempre podremos ver el rostro de similares proporciones en ambos ejemplos.

TABLA DE LOS ÁNGULOS VISUALES DE OBJETIVOS PARA CÁMARA DE 35 mm

Distancia focal	Ángulo horizontal	Ángulo vertical
20 mm	57.7	43.6
50 mm	24.8	18.0
150 mm	8.4	6.1

EL DIAFRAGMA

Sobre el objetivo localizamos otro anillo de control. Se trata de EL DIAFRAGMA cuya función es similar a la pupila del ojo. Nos referimos a un juego de pequeñas cortinillas con forma de pico de loro, que se abren y se cierran permitiendo variar su diámetro y, en consecuencia, controlar la intensidad de la luz que penetra al interior de la cámara, elemento fundamental para que la fotografía no resulte demasiado oscura o clara. Decimos que salió subexpuesta o sobreexpuesta respectivamente si se produce un error al establecer la apertura del diafragma.

DIAFRAGMAS Y SUS INTERMEDIOS EXPRESADOS EN TERCIOS

2 2,2 2,5 2,8 3,2 3,5 4 4,5 5 5,6 6,3 7,2 8 9 10 11 12,7 14 16 18 20 22

FEDE6790

La apertura de diafragma (F/STOP) es una variable importante en el cálculo de la exposición. Es una cifra obtenida al dividir la distancia focal de una de sus lentes por la abertura efectiva, es decir por el diámetro del haz de luz que deja pasar una determinada apertura del diafragma a través de la lente. Los valores (T/STOP) de transmisión, indican la cantidad de luz que efectivamente pasa por la lente, a diferencia de los valores F que expresan sólo una relación geométrica, y para ello es necesario que cada lente, individualmente, sea calibrada en sus valores T por mediciones electrónicas de la intensidad luminosa que llega al plano focal. Los valores T/STOP son siempre menores que los correspondientes F/STOP debido a la absorción y reflexión de los elementos ópticos que componen la lente.

El problema de la fotometría y del cálculo de apertura de diafragma necesario para realizar una toma se verá en el capítulo correspondiente a la iluminación.

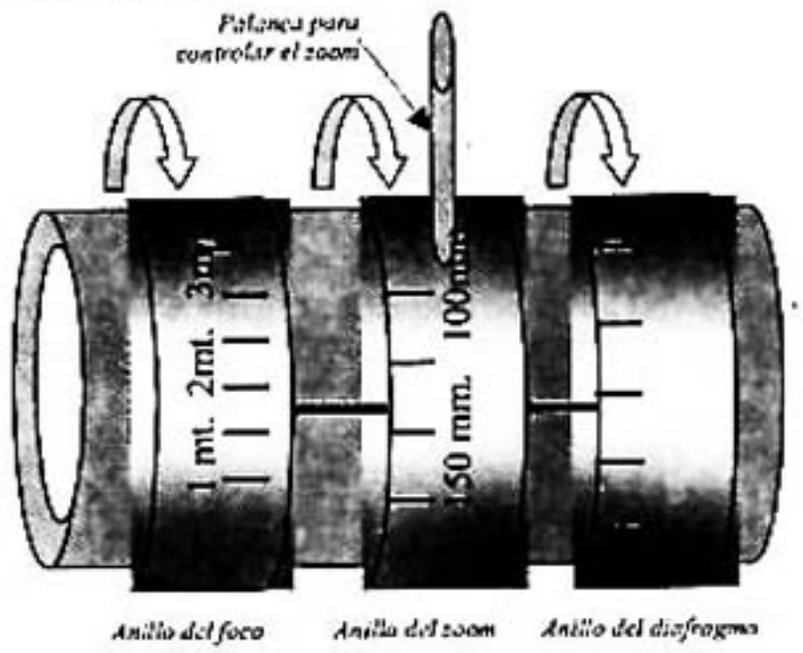
A mediados de la década de los cincuenta, se inventó el objetivo ZOOM. Se trata de un objetivo que integra a los tres anteriormente citados en un solo cañón (antes eran piezas separadas). De esta manera se pueden variar los campos visuales en un mismo registro, mediante una palanca. En el ejemplo de los edificios se puede comenzar viendo la imagen de toda la cuadra y después cómo se va acercando gradualmente cada vez más hasta llegar a ver la puerta de entrada.

El zoom integra las tres clases de objetivos. Éstos se desplazan en el interior del cañón mediante un mando que permite modificar las distancias focales. La lente de adelante corresponde al foco. En el caso de buscar el centro óptico, se hace un promedio de los focos anteriores y posteriores, obteniendo así el llamado punto nodal. Este objetivo, por supuesto, también logra todas las posiciones intermedias; en cine es muy usado para hacer acercamientos y alejamientos en la misma toma. Sin embargo, hay que tener en cuenta que al pasar de una distancia focal a la otra se están variando las propiedades ópticas y esto cambia su resultado visual. Recordemos que no es lo mismo hacer un primer plano con un gran angular que con un teleobjetivo. Además, el zoom tiene diafragmas mínimos por la absorción (por ejemplo en 35 mm un

zoom 25 mm / 250 mm tiene un diafragma mínimo de solamente 3,9). Agreguemos que la exposición en el caso de un teleobjetivo zoom, debe ser hecha siempre sobre la base de los valores T de la escala de diafragmas.

En resumen, encontramos sobre el tubo del objetivo tres anillos *(Ver figura)*, que controlan estas tres funciones y que tienen escritas las medidas en sus respectivos anillos. Éstas son:

- ☑ **EL FOCO:** permite calibrar la distancia del objeto al plano focal y suele venir con dos escalas: pies y metros.
- ☑ **LA DISTANCIA FOCAL:** permite calibrar el ángulo visual y viene calibrada en milímetros, ya que está basada en la medición que existe entre el centro óptico y el punto focal, correspondiendo así en el caso de la cámara de 35 mm a aproximadamente 15 mm para el gran angular, 50 mm para el normal y arriba de 75 mm para el teleobjetivo.
- ☑ **EL DIAFRAGMA:** permite regular la apertura de las cortinillas que controlan la intensidad de luz que puede pasar y sus números son el resultado de una cuenta logarítmica.

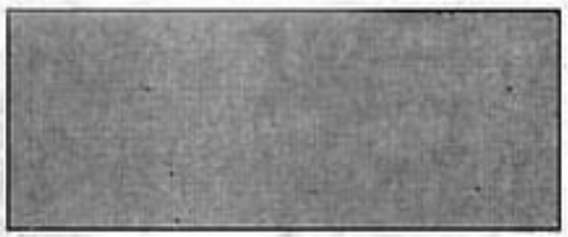


FEDE6790

PANTALLAS APAISADAS

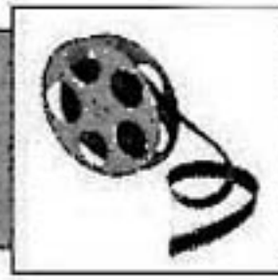
Por último, existen los OBJETIVOS ANAMÓRFICOS que tienen la propiedad de comprimir la imagen en el rodaje, para luego expandirla en la proyección, ganando de esa manera una porción de ángulo visual en los bordes laterales. Se trata de un método de registro introducido por el Profesor Henri Chrestien en Francia hacia 1937. En 1953 la firma Twentieth Century Fox lo registra bajo el nombre de Cinemascope. Con el correr de los años se difundió mundialmente siendo producido por otros fabricantes con distintas denominaciones. Más tarde se convirtió en un dolor de cabeza a la hora de proyectar las películas por televisión, que se originó con una proporción cuadrada en el formato de la pantalla. En la actualidad está ganando terreno la difusión de televisores de pantalla apaisada.

Formato Académico



Formato apaisado

LA PELÍCULA PARA CINE



LA ACTINIDAD

Gracias a una propiedad fisicoquímica, todo elemento de plata se ennegrece con la simple acción de la luz. Se lo conoce como el principio de la ACTINIDAD. Basta observar un candelabro de plata, por ejemplo, para notar que se va ennegreciendo con el tiempo. Si colocamos pequeñas sales de plata sobre un soporte y permitimos que un haz de luz incida sobre ella, la misma se oscurecerá.

LA EXPOSICIÓN

¿Por qué vemos? Porque una fuente de luz emite rayos que llegan a un objeto y esa luz se refleja hasta llegar a nuestro ojo y quedar registrado en nuestra retina.

Con la cámara tomavistas pasa exactamente lo mismo. De manera tal que si a ese soporte con las sales de plata (que llamaremos película fotosensible) la colocamos dentro de la cámara oscura, y en determinado momento dejamos que ingrese por el objetivo un haz de luz para que la impresione, la luz que emite una fuente luminosa va a incidir sobre los objetos y luego, desde ahí, se reflejará hasta que el objetivo los capte y les permita entrar a la cámara.

Aquí es muy interesante lo que va a ocurrir. Para comprender por qué se forma una imagen sobre esta película, hay que tener en cuenta otra propiedad física. Los colores oscuros absorben la luz que incide sobre su superficie, y los colores claros reflejan gran parte de esa luz. Vale decir que si tengo una pared oscura y le permito llegar la luz emitida por alguna fuente (el sol, una lámpara, etc.) sobre el 100 % de la luz que le llega desde la fuente, la pared oscura va a absorber gran cantidad de esta luz, y va a reflejar por ejemplo un porcentaje de sólo 10 %. En cambio una pared clara, va a reflejar un 90 % de la luz que le llegue desde la fuente luminosa.

FEDE6790

No tardaremos en darnos cuenta que la película sufrirá esas variaciones, vale decir que ennegrecerán menos las zonas frente a las superficies oscuras, y se ennegrecerán mucho más las zonas frente a las superficies claras. Estamos ante la formación del NEGATIVO.

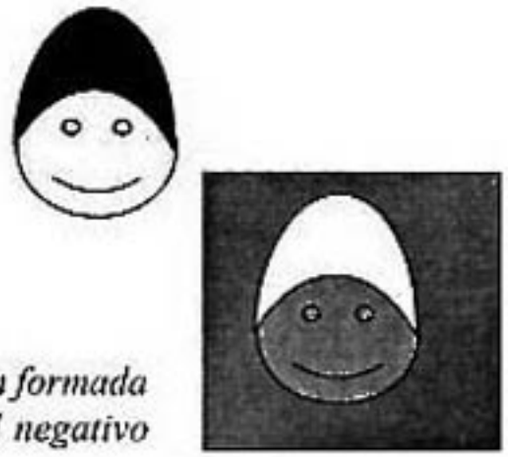


Imagen real

Imagen formada en el negativo

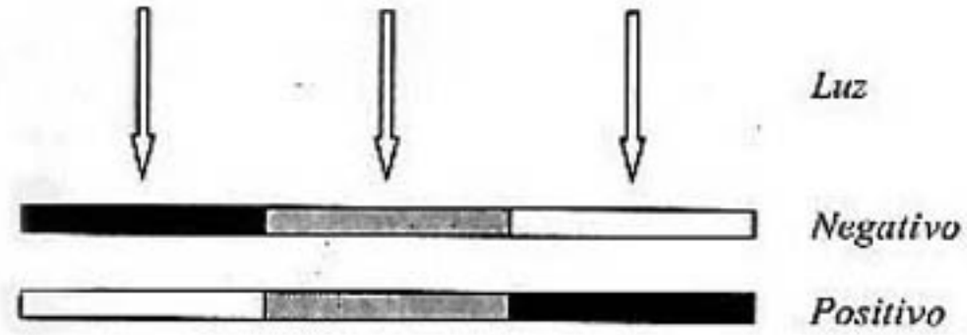
Las sales de plata están adheridas al soporte mediante una gelatina. Este compuesto de gelatina con sales de plata conforma la emulsión de la película. En el cuarto oscuro es costumbre descubrir de qué lado del soporte está la emulsión tocándolo ligeramente con un dedo mojado, ya que es muy pegajosa.

Una vez hecha la exposición no podremos sacar el negativo de la cámara puesto que la luz terminaría de ennegrecer toda la película. Por lo tanto, debemos hacer algo para que los valores de luz registrados en el negativo y que conforman la imagen, permanezcan así de manera estable. En otras palabras, debemos proceder a revelar la película. Se trata de efectuar baños determinados que puedan fijar las sales de plata en el estado en que quedaron luego de ser impresionados por la luz, y disolver los granos que sobran.

Con este negativo ahora se puede efectuar una COPIA POSITIVA.

Positivar el material significa que debemos copiarlo sobre otra película similar, donde las superficies oscuras del negativo tamizarán gran parte de la luz de la lámpara copiadora, haciendo llegar sobre el positivo poca luz, y ennegreciéndolo muy poco, mientras que las superficies claras dejarán pasar mucha luz lo que

dará por resultado en el positivo un gran ennegrecimiento de la película. En resumen, se han reestablecido los valores tal cual se encuentran en la realidad.



En cine hay que tener en cuenta que estos procesos deben ser realizados en un laboratorio especializado, por la gran cantidad de metros que hay que procesar.

El soporte de la película en cine tiene sus peculiares propiedades. Su ancho (llamado PASO) es de 35 mm con perforaciones a lo largo de sus dos bordes para permitir que los diferentes mecanismos y ruedas dentadas efectúen el traslado de la misma. Antiguamente la fabricación del soporte consistía en el célebre celuloide, pero dado el alto grado de descomposición y de inflamabilidad, se lo sustituyó por el acetato. A su vez el paso de la película conoció nuevos formatos como el 16 mm (muy útil por su menor costo para documentales y material de televisión), y el 70 mm, tamaño usado frecuentemente en las superproducciones.

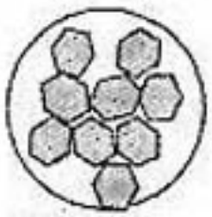
Rollo de película de 35 mm

FEDE6790

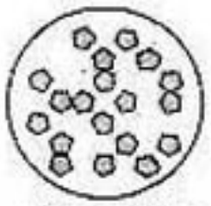
LA SENSIBILIDAD

Resulta singular descubrir que el tamaño de estas sales de plata reacciona de diferente forma frente a una misma condición de luz. En efecto, si el tamaño de las sales de plata es pequeño, las mismas ennegrecerán menos que las más grandes. Esto dio origen a la fabricación de películas con sales pequeñas y otras con sales grandes. Su aplicación es notable. La película con las sales más grandes, al ennegrecer rápidamente, nos permite filmar en lugares con muy poca luz. A esta propiedad se la llama SENSIBILIDAD.

Vista microscópica de dos emulsiones



Grano grueso



Grano fino

La nomenclatura para diferenciar estas películas es ASA (American Standard Asociation). Actualmente el mercado posee un amplio surtido de películas con distintas ASA lo que permite filmaciones cada vez más realistas.

Sin embargo, estas sales, a las cuales llamaremos grano, poseen distintas propiedades.

La película con grano fino (cuya sensibilidad es baja), posee una mayor nitidez que la película con grano grueso. A continuación se encuentra una tabla con todas las propiedades de las películas según su sensibilidad.

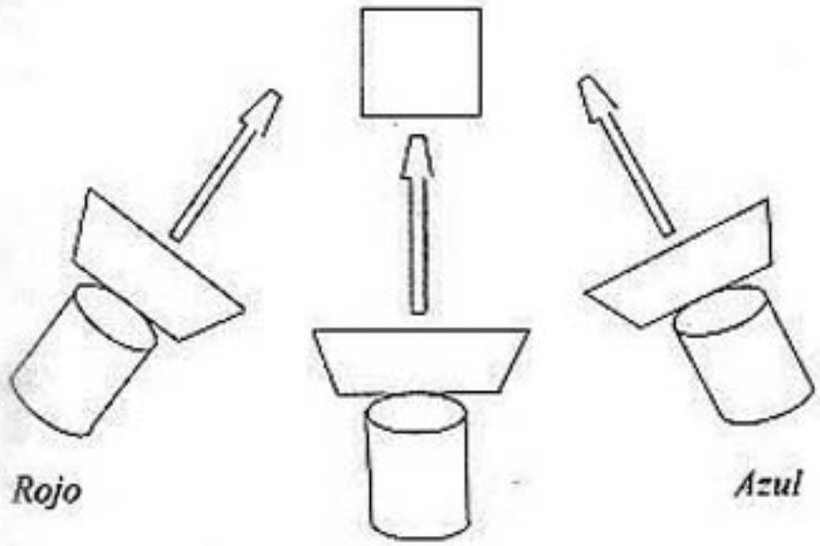
CARACTERÍSTICAS DE LAS PELÍCULAS SEGÚN SU SENSIBILIDAD

SENSIBILIDAD	GRANO	CONTRASTE	NITIDEZ	LATITUD DE EXPOSICIÓN
ALTA	GRUESO	BAJO	BAJA	GRANDE
MEDIA	MEDIO-FINO	MEDIO	MEDIA	MEDIA
BAJA	FINO	ALTO	ELEVADA	ESCASA

En cuanto al color, el principio de las sales de plata sigue siendo el mismo. El cambio está en que se le agregan anilinas colorantes. Sorprendentemente sólo hacen falta tres, ya que con estas tres se logran componer todos los colores del espectro visual.

LA FORMACIÓN DEL COLOR

En fotografía, para conseguir el color blanco sólo hacen falta rojo, verde y azul. Si proyectan sobre una pantalla tres faroles sobreimprimiendo sus haces de luz, y a un farol le colocan una gelatina roja, al otro una gelatina verde, y al restante una gelatina azul, el resultado sobre la pantalla será el blanco.



Efectivamente, el blanco contiene esos tres colores, de los cuales se obtiene a su vez, toda la escala cromática.

La película de color tiene tres capas de anilinas: rojo, verde y azul (o sus correspondientes si se trata del negativo: cian, amarillo y magenta).

Es así como se da comienzo a la PELÍCULA EN COLORES.

FEDE6790

TEMPERATURA COLOR

Los problemas comienzan cuando descubrimos que las fuentes de luz tienen porcentajes de estos colores en grados muy dispares. Sin duda, la luz del sol no es la misma que la del pabilo de una vela. Por lo tanto, antes de filmar debemos establecer esta medición que se hace en Grados Kelwin, con un instrumento llamado termocolorímetro, y equilibrar la llamada TEMPERATURA COLOR por medio de filtros de conversión color creados a estos efectos, que se interponen entre el objetivo y la película. La ausencia de estos filtros dará por resultado una fotografía demasiado azulada o amarillenta.

TABLA DE LA TEMPERATURA COLOR DE LA LUZ DIURNA

Luz de sol al amanecer/atardecer	*2.000°K*
Luz de sol una hora después	*3.500°K*
Luz de sol temprano a la mañana/tarde	*4.300°K*
Luz de sol de mediodía	*5.400°K*
Luz directa del mediodía de verano	*5.800°K*
Luz del mediodía con cielo cubierto	*6.000°K*
Luz de sol más luz de cielo azul	*6.500°K*
La sombra de verano	*7.000°K / 8.000°K*
El cielo	*9.000°K / 30.000°*

La pregunta es cuál filtro utilizar. Existen 35 filtros (inventados por Harrison) de distintos niveles para efectuar la corrección de la temperatura color de la luz diurna, pero en la práctica resulta muy problemático. Por lo general se utiliza película para luz artificial y el filtro de conversión color Wratten 85, que equilibra la temperatura color en niveles generales, y luego se puede, al positivar la película, corregir la diferencia en la comodidad del laboratorio. Con la luz artificial que se utiliza generalmente en interiores, obviamente al utilizar película calibrada para interiores no es necesario usar ningún filtro

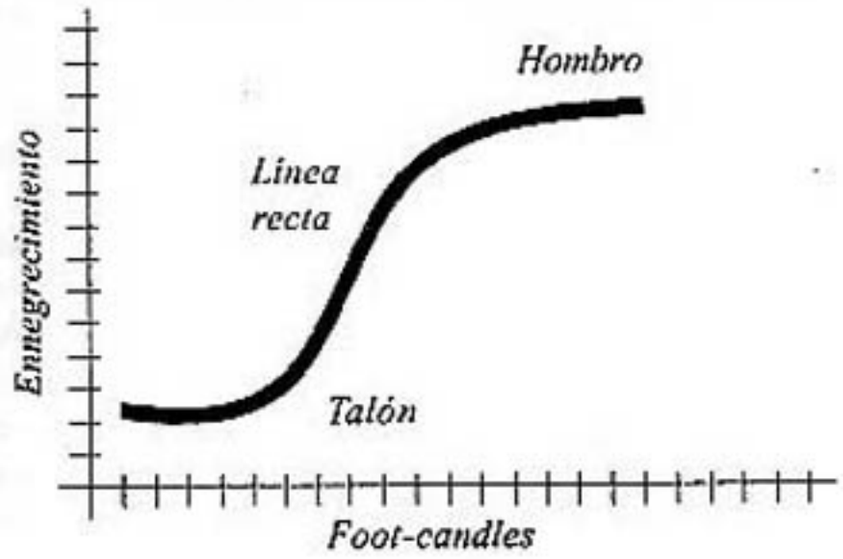
USO DE FILTROS PARA EMULSIONES A COLOR

- ☑ Adaptar la emulsión a las características espectrales de la luz que ha de imprimir la imagen.
- ☑ Acondicionar la luz a las características de la emulsión.
- ☑ Lograr cambios en una dominante de color impresa en la película.

SENSITOMETRÍA

Todo material fotográfico susceptible de registrar imágenes está sujeto a las propiedades fotográficas de su emulsión sensible. Estas propiedades pueden ser evaluadas, medidas y aprovechadas por medio de la sensitometría, que consiste en un estudio científico de la acción de la luz en una emulsión fotográfica y su interpretación adecuada con objeto de obtener conclusiones prácticas.

Se denomina curva característica a una curva que muestra la relación que existe entre la cantidad de exposición brindada a un film y la densidad producida luego de su revelado. La curva característica se obtiene trazando por un lado el valor de la exposición en una escala logarítmica, y por otro, en una escala vertical, las lecturas correspondientes a los valores de la densidad. La curva así obtenida se llama CURVA SENSITOMÉTRICA.

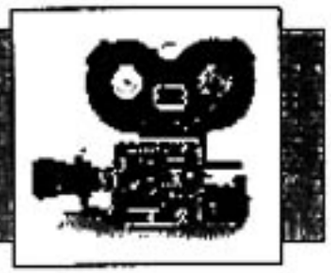


FEDE6790

CURVA SENSITOMÉTRICA

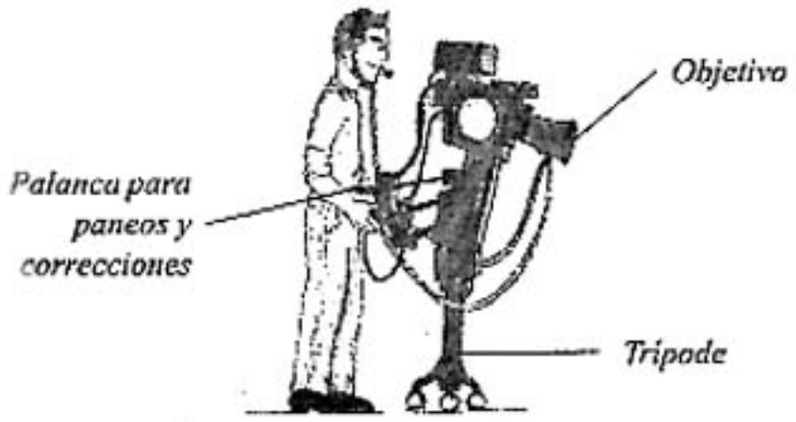
- ☑ **TALÓN:** es la parte de la curva en donde la densidad aumenta, no en forma constante sino gradualmente, para un creciente aumento en la cantidad de la exposición. En esta zona las densidades bajas se acercan al nivel básico de velo.
- ☑ **LÍNEA RECTA:** se trata de la porción de la curva donde el cambio de densidad para un cambio dado de exposición se mantiene constante y la relación entre densidad y exposición es lineal.
- ☑ **HOMBRO:** se llama así a la parte superior de la curva. En la misma la proporción del aumento de densidad disminuye con aumentos de exposición. No muestra aumentos de densidad a pesar del aumento de la exposición.

LA CÁMARA TOMAVISTAS



LA CÁMARA CINEMATOGRÁFICA

En cine, la cámara no difiere mucho de una cámara fotográfica, excepto que debe efectuar un registro sucesivo de fotografías para lograr la síntesis del movimiento.



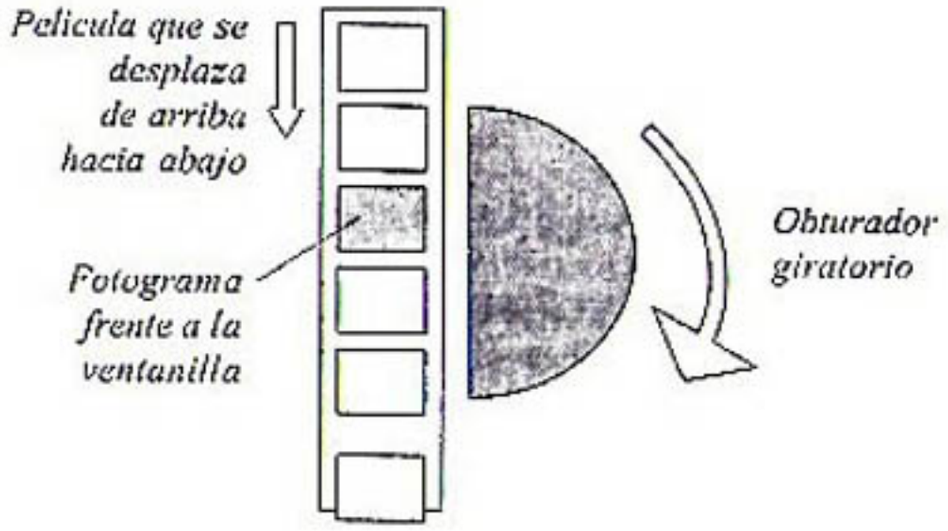
EL OBTURADOR

En el caso de una cámara fotográfica, obturar y desobturar la luz que debe llegar a su interior es llevado a cabo por una sencilla ventanilla que se abre y se cierra. Pero en el caso del cine, lograr la misma aplicación en forma ininterrumpida es distinto.

En principio se debe desfilar la película frente a la ventanilla sobre unos carriles llamados platinos y contraplatinos, que se encargan de que el deslizamiento frente al objetivo sea uniforme.

En la zona de la ventanilla un disco semicircular (el OBTURADOR) gira constantemente, por lo cual, en medio giro tapa la ventanilla permitiéndole a la película efectuar su avance, y en la otra mitad del giro desobtura el haz lumínico permitiéndole a la película efectuar su correspondiente registro. En consecuencia, se debe tener en cuenta que la película está efectuando un desplazamiento intermitente, vale decir que debe permanecer detenida en el momento en que se está impresionando cada imagen.

FEDE6790



CICLO DE LA CÁMARA

Todo esto lo hace a la sorprendente velocidad de veinticuatro fotogramas por segundo (f.p.s.). Lo llamamos ciclo de la cámara. Este ciclo puede ser variado. Podemos filmar por ejemplo a 16 f.p.s. o a 60 f.p.s. Lo curioso es que al cambiar esta frecuencia estaremos ACELERANDO o RALENTANDO la imagen. Teniendo en cuenta que se proyecta a 24 f.p.s., al filmar a más cuadros estaremos haciendo el efecto contrario, o sea que estaremos ralentando el movimiento. Y si filmamos a menos cuadros por segundo, el movimiento en la pantalla se verá acelerado.

El CICLO DE LA CÁMARA le dará al obturador un tiempo determinado de exposición. Cuando filmamos a 24 f.p.s. tendremos un tiempo de exposición de 1/48 de segundo. Efectivamente, mientras el garfio desplaza la película hacia abajo, el obturador en su giro obtura la luz para permitir dicha operación. Cuando el obturador en su giro se encuentra desobturando la luz, la película está fija para recibir la impresión del fotograma frente a la ventanilla. El movimiento del obturador es continuo mientras que la película se desplaza en forma intermitente. De esta manera, en las veinticuatro vueltas del obturador se imprimen veinticuatro fotogramas. Algunos obturadores pueden abrir y cerrar su ángulo y no permanecer en 180° como el obturador del diagrama anterior.

EL OCULAR

En la parte posterior de la cámara de cine encontramos un OCULAR que posee la cualidad de mostrarnos lo que está encuadrando el objetivo por medio de un complicado sistema de prismas llamado sistema reflex, inventado en 1931 por el Ingeniero Augusto Arnold. En consecuencia, el operador de cámara puede seguir a los personajes o efectuar todo tipo de movimientos sabiendo exactamente lo que está registrando la cámara. Para ayudarnos a determinar la puesta del foco (si bien siempre se usa la cinta métrica) podemos utilizar el telémetro incorporado. Para eso, antes tenemos que ajustar las dioptrías que están en el ocular. Usualmente el ocular permite el ajuste de hasta cinco dioptrías, que corrigen la miopía, no así el astigmatismo. Para ese ajuste hay que seguir el siguiente orden:

1. Colocar el zoom en teleobjetivo máximo.
2. Colocar el foco en infinito.
3. Abrir el diafragma al máximo.
4. Buscar un objeto a más de 150 m.
5. Ajustar las dioptrías.

Existe una serie de accesorios de la cámara. En primer lugar tenemos los filtros, elementos de consistencia transparente que influyen sobre la imagen. Hablaremos más adelante sobre ellos.

En segundo lugar se encuentra el TRÍPODE, soporte sobre el cual se instala la cámara. A partir del trípode se puede utilizar una gran serie de productos como el carro del travelling (un carro especial que permite el desplazamiento de la cámara sobre vías o ruedas de goma), el «steady-cam» (un arnés especial que permite enganchar la cámara al cuerpo del operador a fin de otorgarle mayor autonomía) y la grúa (un sistema de plumas que logra elevar la cámara a grandes alturas).

FEDE6790

LA CÁMARA DE VÍDEO

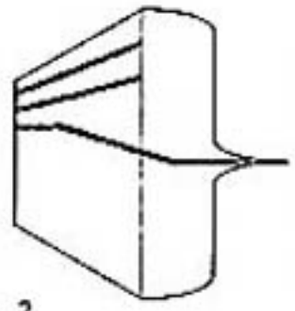
Actualmente la tecnología ha incorporado la cámara de vídeo. Aquí se trata de un sistema electrónico de registro. Para ese cometido la luz que pasa por el objetivo es recibida dentro de un tubo fotoconductivo que posee un mosaico que es un dispositivo sensible a la luz. Es aquí donde la luz crea un patrón de diminutas cargas eléctricas que corresponden a las luces y sombras del plano. Este patrón efectúa un sistema de barridos llamados líneas que hacen una lectura de la potencia de cada una de las cargas. Estas cargas dependen de la cantidad de luz que incide sobre cada punto, de manera que el voltaje variable resultante es una réplica eléctrica de luces y sombras llamada VÍDEO.

En el sistema europeo (PAL) la imagen se explora con 625 líneas, lo que da 25 imágenes por segundo. En el sistema norteamericano (NTSC) se explora con 525 líneas, lo que deviene en 30 imágenes por segundo.

LA PANTALLA DE TELEVISIÓN

El vídeo se envía a través de un cable u otra vía transmisora a un receptor de televisión. Aquí encontramos un tubo que posee un cañón encargado de producir un haz de electrones que varían de intensidad según la señal de vídeo. Este haz barre la pantalla del tubo con líneas paralelas que dejan los patrones de luces y de sombras sobre la emulsión de una pantalla fluorescente. Si éste está en sincronismo, obtendremos la imagen que entra por la cámara.

1.



2.

1. Pantalla con el barrido de las líneas.

2. Vista lateral donde se aprecia el tubo.

IRIS

A partir de aqui no hay demasiadas variaciones con la cámara cinematográfica. Por lo que respecta a los objetivos, el diafragma (llamado IRIS), los accesorios, etc., cumplen funciones de la misma manera que en la cámara fílmica.

BALANCE DE BLANCO

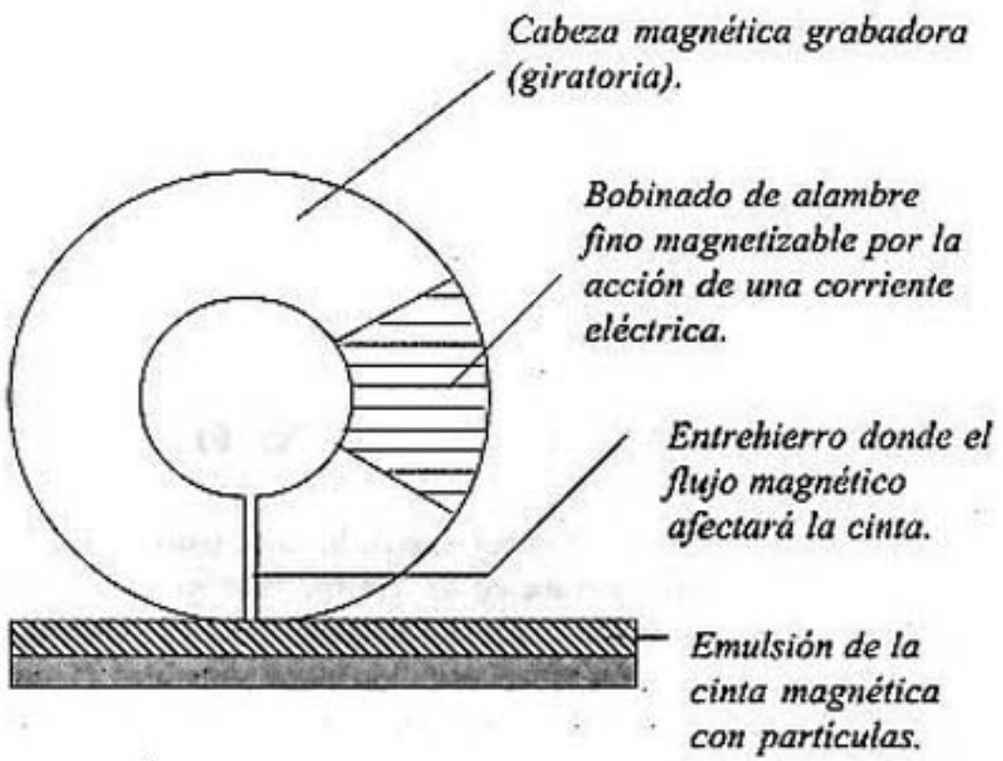
Lo que varía es el llamado balance de blanco. Esto se debe al problema de la temperatura color. Lo que fotográficamente resolvemos con filtros adecuados, en la cámara de vídeo hay que regularlo combinando las mezclas de los tubos sensibles al rojo, verde y azul. Esa operativa se llama efectuar el balance de blanco y se logra encuadrando una superficie blanca antes de grabar y ajustando los controles.

FEDE6790

EL CABEZAL

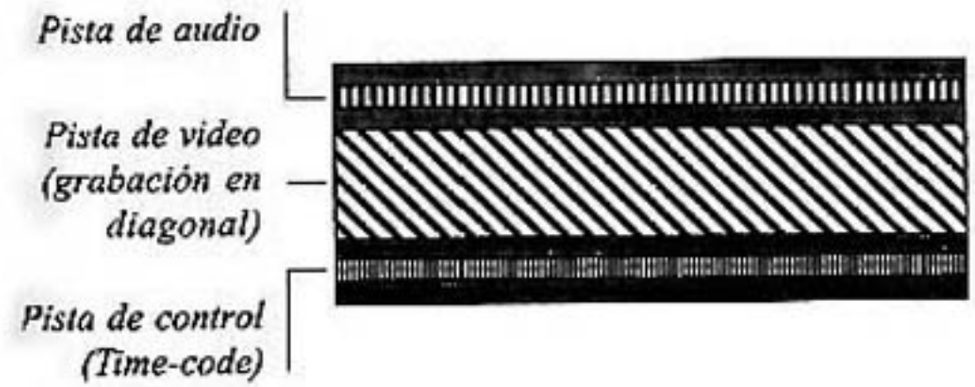
En el caso de una cámara de vídeo, el material que reemplaza a la película fotográfica es una cinta magnética. Aquí tenemos un soporte hecho también de acetato y una emulsión que contiene óxido ferroso. Esta cinta en lugar de pasar por una ventanilla, lo hace frente a un cabezal que posee un entrehierro que modula un campo electromagnético. De esta manera quedan registradas las distintas variaciones que constituyen las imágenes. Desde luego que otro cabezal también registra los sonidos que estamos grabando.

Este cabezal es giratorio. Su trayectoria helicoidal se diseñó de esa manera para aprovechar la mayor cantidad de superficie posible, ya que la señal de vídeo es más complicada que la de audio. Al trazar líneas en diagonal sobre la cinta, aprovecha mejor la misma superficie, lo que no podría hacer si lo hiciese en forma de línea recta.



LA CINTA DE VÍDEO

Esta cinta se comporta en forma similar a la de la película filmica. Tiene problemas de sensibilidad (aunque es mucho más sensible que la película filmica), latitud, definición y contraste. La grabación en cinta se llama analógica.



En la cinta de vídeo se graba simultáneamente la imagen en una pista de vídeo y el audio en una pista aparte sobre la misma cinta. Antiguamente el paso de esta cinta era de 4 pulgadas. Se trataba del sistema Cuadruplex que no permitía corte alguno sobre la cinta al estilo cinematográfico. Pero cuando Japón presentó el sistema U-Matic a fines de la década de los 60, además de incorporar la bobina de cinta en un cassette, desarrollaron un sistema de pulsos electrónicos llamado «Time code», o sea una línea de tiempo que nos permite detener la imagen en un solo cuadro y congelarlo. En la práctica habían encontrado la forma de editar la película electrónicamente, ya que se podía detener la proyección en cualquier lugar deseado con la precisión de un solo fotograma, avanzar, retroceder y seleccionar todo el material en la post-producción.

Para un director, se trata en definitiva, de un problema de producción y de distribución, ya que estas dos variantes determinan la tecnología a utilizar. En cuanto a su trabajo como narrador, hoy ya no existen esas acaloradas discusiones de antaño sobre la supremacía de la película cinematográfica.

FEDE6790

Cualquiera sea el caso, película cinematográfica (fílmico), vídeo (analógico) o digital como las HD o de alta definición, todos están condicionados por la iluminación que reciben los objetos a ser fotografiados.

LA FOTOGRAFÍA

FOTOMETRÍA

Se designa con el nombre de FOTOMETRÍA al estudio de los valores que sirven de definición y medida de los fenómenos luminosos, estableciéndose así un conjunto de unidades fotométricas para la evaluación de las fuentes luminosas.

FOTOMETRÍA	
INTENSIDAD LUMINOSA	Es la cantidad de luz que emite una fuente luminosa en una determinada dirección.
FLUJO LUMINOSO	Es la cantidad de luz emitida por una fuente luminosa en la unidad de tiempo.
BUJÍA O CANDELA	Es la intensidad de una fuente controlable (definida como la superficie de un cuerpo negro llevado a la temperatura de solidificación del platino, observada ortogonalmente, que tiene la intensidad de una bujía por cada sesentavo de cm^2).
FOOT-CANDLE	Es la iluminación que recibe una superficie luminosa cuyos puntos están ubicados a una distancia de un pie de una fuente luminosa puntual de una candela de *Intensidad*.

FEDE6790

LOS FILTROS

El uso de filtros es una técnica mediante la cual se utilizan implementos de gelatina o cristales de alta calidad para realizar ajustes en la exposición de la película.

Se pueden dividir en tres grupos:

1. Filtros para emulsiones en blanco y negro.
2. Filtros para emulsiones en color.
3. Filtros neutros y polarizados.

El primer grupo reúne a unos veinte filtros adecuados exclusivamente para su empleo con emulsiones monocromas. Todos ellos se basan en el principio de aclarar aquellas zonas de la imagen que presentan una gama tonal cercana al color del filtro y oscurecer las que tienen el color opuesto. Los colores encontrados en este grupo de filtros son: amarillo, naranja, rojo y verde.

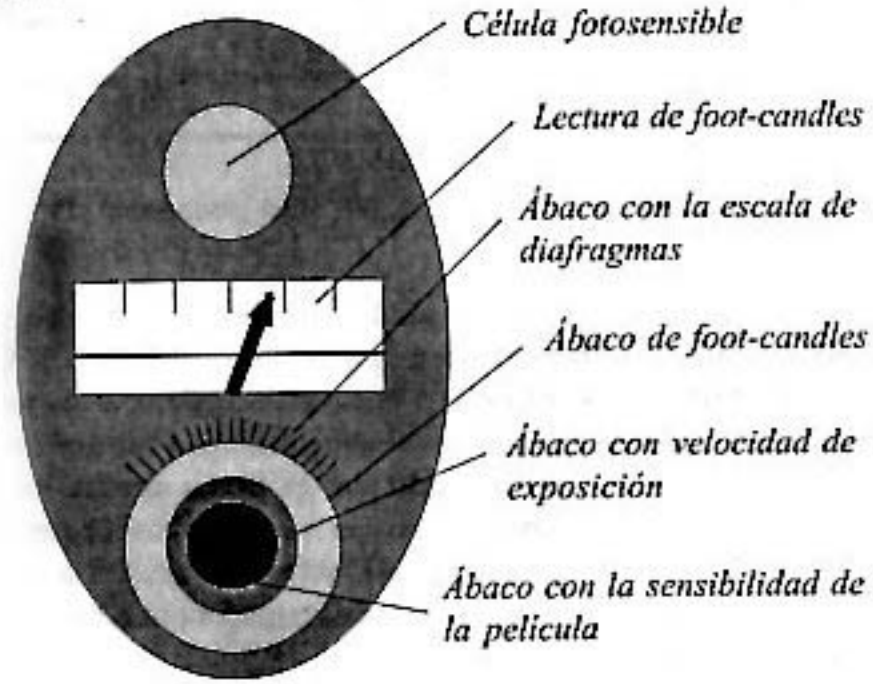
En el segundo grupo, los filtros destinados a ser utilizados con emulsiones a color permiten adecuar una emulsión a una fuente distinta de luz, por lo tanto se denominan «de conversión». Así, un material sensible concebido para ser expuesto con luz artificial podrá utilizar la luz solar mediante el uso de filtros de conversión color. Viceversa también.

Y en el tercer grupo, los filtros neutros y polarizados no presentan un color específico (son de tonalidad gris). El filtro neutro permite aumentar la abertura del diafragma en emulsiones muy sensibles, sin por ello variar las condiciones de la imagen a imprimir. El filtro polarizado tiene la capacidad de permitir el pasaje de luz que sólo venga en un determinado plano de vibraciones. Es muy útil para evitar reflejos, o también para oscurecer el cielo, sin perjudicar el color de la escena.

TABLA DE FILTROS DE DENSIDAD NEUTRAL (ND)			
DENSIDAD I	TRANSMISIÓN	FACTOR	INCREMENTO DIAFRAGMA
0,10	80%	1.3	1/4
0,20	63%	1.6	1/2
0,30	50%	2.0	1
0,40	40%	2.5	1 1/4
0,50	32%	3.1	1 1/2
0,60	25%	4	2

EL FOTÓMETRO

Para medir la intensidad de la luz se utiliza un instrumento llamado FOTÓMETRO. Como el fotómetro posee una célula fotosensible, ésta traducirá la cantidad de foot-candles existentes a una aguja con escala. Luego, mediante un ábaco, equiparamos la cantidad de foot-candles con la apertura del diafragma que corresponde colocar.

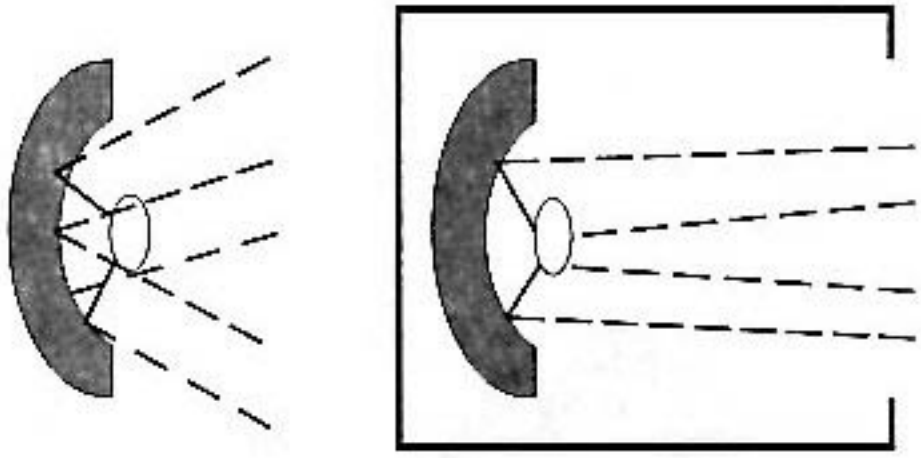


FEDE6790

CARACTERÍSTICAS DE LA LUZ

La luz que recibe un cuerpo o una superficie es reflejada por la misma y luego captada por la cámara. Si nos colocamos en la posición de la cámara (o utilizamos el fotómetro incorporado) estaremos efectuando una medición de la LUZ REFLEJADA. Pero, por el contrario, si nos ubicamos en el lugar donde está el cuerpo o la superficie que recibe la luz para colocar ahí el fotómetro, estaremos haciendo una medición de LUZ INCIDENTE.

Las fuentes de luz artificiales que proveen normalmente a la industria se dividen en dos grandes grupos: de luz EXPANDIDA y de luz CONCENTRADA.



Luz expandida *Luz concentrada*

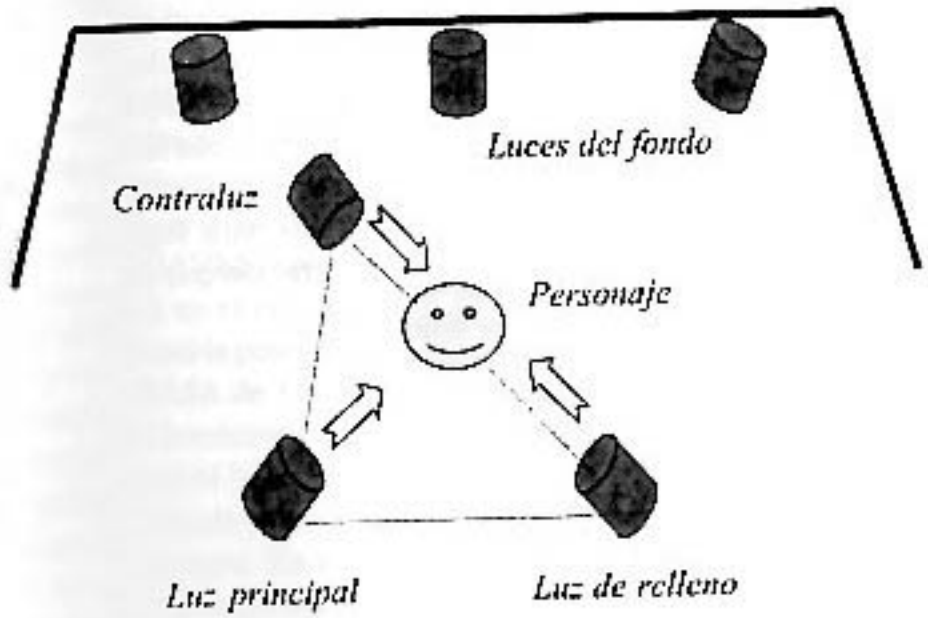
Hay dos maneras de colocar las fuentes luminosas para que éstas iluminen un objeto. Se trata de la ILUMINACIÓN DIRIGIDA y la ILUMINACIÓN REBOTADA. La luz dirigida, como su nombre lo indica, consiste en iluminar el objeto con una fuente luminosa (tanto expandida como concentrada) en forma directa, mientras que la luz rebotada consiste en hacer que los rayos reboten sobre alguna superficie y luego lleguen al objeto a iluminar. En la industria muchas veces se utiliza una plancha de telgopor por ser un material apropiado para rebotar la luz.

TRIANGULACIÓN DE LUCES

Si tomamos el caso de la iluminación de una figura humana, existe una ubicación de las luces que suele llamarse PUESTA TRIANGULAR DE LUCES, y llevan las siguientes denominaciones:

- ☑ **LUZ PRINCIPAL:** es la encargada de iluminar el rostro y va colocada en un ángulo de 45 grados aproximadamente respecto a la dirección de la mirada.
- ☑ **LUZ DE RELLENO:** se encarga de equilibrar la otra mitad del rostro. Su diferencia de nivel recibe el nombre de ratio.
- ☑ **CONTRALUZ:** colocada detrás de la figura, se encarga de despegar la figura del fondo.

Se debe aclarar que este esquema está trasladado del esquema clásico de fotografía para retratos y que en la industria cinematográfica se utilizan ocho luces para el rostro humano, pero eso es motivo de otro estudio más profundizado del tema.



FEDE6790

FUNCIÓN DE LA LUZ

La FUNCIÓN DE LA ILUMINACIÓN es controlar la calidad fotográfica. Ésta se sintetiza en cuatro elementos básicos:

☑ **ORIENTACIÓN:** para que el espectador sepa dónde se desarrolla la historia.

☑ **CLIMA:** para que se sepa la época del año y la hora del día.

☑ **BELLEZA PICTÓRICA:** para los placeres estéticos.

☑ **PROFUNDIDAD:** para lograr la sensación de perspectiva y tercera dimensión.

En efecto, la primera función de la iluminación es orientar al espectador. De no existir la suficiente cantidad de luz, no se podrá conocer el decorado en el cual nos encontramos y, en consecuencia, salvo que ése sea el propósito, no se podrá deducir el contexto en el que se desarrolla la historia.

El clima lumínico nos determina los aspectos temporales tales como la época del año y la hora del día. Es conocido el caso de los pintores que eligen una casa determinada y la pintan a la mañana, a la tarde y a la noche, por ejemplo, y logran trabajos muy distintos. Imagínense qué pasaría si esa casa fuese retratada con la nieve del invierno, la lluvia del otoño o el sol del verano. Los iluminadores y directores de fotografía poseen sus técnicas para lograr todos estos efectos y ponerlos al servicio de la narración que el director desea hacer. Suelen existir cuatro categorías:

☑ EFECTO DÍA
☑ EFECTO NOCHE
☑ EFECTO AMANECER
☑ EFECTO ATARDECER

Los dos últimos (amanecer y atardecer) suelen llamarse horas mágicas ya que sus resultados son muy efectivos en la pantalla.

Con belleza pictórica nos referimos a la ambientación que se logra dar al decorado. Si colocamos distintos matices de luz en todos y cada uno de los rincones de la imagen, logramos resultados artísticos que son una importante parte del arte audiovisual. Esas medias tintas que elaboramos en cada sector se pueden conseguir también colocando sombras. Más de un profesional admitirá que el arte de iluminar es el de crear sombras. Se suelen utilizar los llamados «Dráculas» que son figuras irregulares que provocan sugestivas sombras en el decorado.

Por último, no hay que olvidar la importancia de lograr profundidad. La pantalla es bidimensional y por lo tanto es chata. El resultado sería muy monótono si no conseguimos elaborar la sensación de tridimensionalidad. De esa manera, al manejar el espacio con mayor riqueza, realzamos las cualidades realistas y también artísticas de la imagen. Técnicamente recordemos que la correcta exposición depende del esquema de luces.

ESQUEMA DE LUCES

El director de fotografía utiliza todos estos elementos y herramientas para trabajar los esquemas de luces que el director tiene que elegir.

Las primeras dos opciones son las de utilizar LUCES DURAS y LUCES SUAVES. En el primer caso, nos referimos a utilizar luces dirigidas, y en el segundo caso a utilizar luces rebotadas.

Luego está la posibilidad de trabajar en una CLAVE ALTA o una CLAVE BAJA de luz. En el primer caso, hablamos de subir la intensidad lumínica y cerrar el diafragma, para trabajar en la zona más cercana al hombro de la curva sensitométrica de la película. Como resultado vamos a obtener una imagen muy nítida y con mucha presencia. En el segundo caso hacemos todo lo contrario, vale decir que bajamos la intensidad de la luz, abrimos el diafragma

FEDE6790

y trabajamos cerca del talón de la curva sensitométrica de la película. Aquí vamos a lograr una imagen difusa con tonos pasteles.

A partir de aquí podemos aplicar las siguientes fórmulas de iluminación:

- ☑ Iluminación frontal.
- ☑ Iluminación amplia.
- ☑ Iluminación estrecha.
- ☑ Iluminación contrastada.
- ☑ Iluminación de contraluz.
- ☑ Iluminación de silueta.

La ILUMINACIÓN FRONTAL, como el nombre lo indica, es cuando colocamos las fuentes de luz sobre los rostros y objetos desde la misma posición de la cámara.

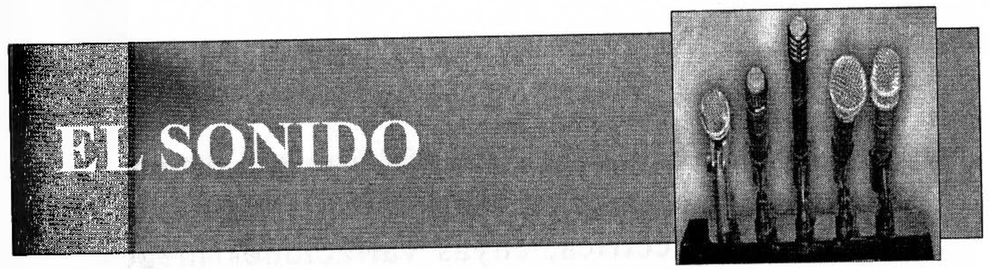
La ILUMINACIÓN AMPLIA es cuando hay poco ratio entre la luz principal y luz de relleno.

La ILUMINACIÓN ESTRECHA es cuando hay mucho ratio entre la luz principal y la luz de relleno.

La ILUMINACIÓN CONTRASTADA es cuando hay mucho ratio entre la figura y el fondo.

La ILUMINACIÓN DE CONTRALUZ es cuando está injustificadamente alta la luz que juega como contraluz.

Y la ILUMINACIÓN DE SILUETA es cuando el contraluz es muy alto y hay ausencia total de luz principal.



EL SONIDO

EL FENÓMENO FÍSICO-PERCEPTIVO

El sonido existe gracias a tres factores: un elemento capaz de vibrar creando una alternancia de presión (emisor), un medio elástico donde puedan desplazarse las partículas provocadas por las vibraciones, y un receptor de cualquier tipo que reaccione ante esos estímulos.

Uno de los receptores es, por su puesto, el oído humano, que es capaz de conducir los sonidos al cerebro gracias a su pabellón auricular en el oído externo, los tres huesillos y el tímpano en el oído medio, y el caracol con sus dos cámaras en el oído interno, que transforman los sonidos en señales al sistema nervioso. Las frecuencias audibles humanas se encuentran aproximadamente entre 16 y 16.000 ciclos por segundo.

Con el uso del micrófono podemos transformar las variaciones de presión acústica en variaciones de señal eléctrica. Luego podremos efectuar una grabación y, finalmente, reconvertir la señal eléctrica a una señal acústica mediante un altavoz para volver a excitar el oído.

LOS MICRÓFONOS

El mundo de los micrófonos es muy amplio. Todos poseen una membrana sensible a las ondas sonoras. Podemos clasificarlos según su construcción, su captación y su aplicación en el uso.

En primer lugar los podemos clasificar de acuerdo a su CONSTRUCCIÓN, vale decir al sistema que utilizan para efectuar la transformación de la señal. Así obtenemos los micrófonos de carbón, cristal, electrostáticos, dinámicos y a condensador.

FEDE6790

- ☑ En los MICRÓFONOS A CARBÓN se utilizan gránulos de este material para que se altere la resistencia al paso de una corriente eléctrica, cuyas variaciones luego serán amplificadas. Este tipo de micrófonos es común en los aparatos telefónicos.

- ☑ En los MICRÓFONOS A CRISTAL se utilizan sustancias que producen una corriente eléctrica al ser deformadas.

- ☑ En los MICRÓFONOS ELECTROSTÁTICOS dos placas trabajan como electrodos, siendo una móvil para recibir las presiones de la onda sonora y es imprescindible una alimentación exterior como una pila.

- ☑ Los MICRÓFONOS DINÁMICOS son mucho más resistentes pero tienen menos respuesta ante las frecuencias altas y bajas.

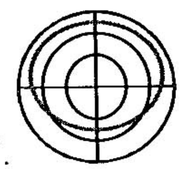
- ☑ Los MICRÓFONOS A CONDENSADOR son delicados pero más sensibles y de mayor calidad, necesitando también una pila o fuente eléctrica externa.

En segundo lugar hay que atender la especificación de los micrófonos según su CAPTACIÓN. Nos referimos al ángulo de incidencia del micrófono con respecto al eje del sonido, es decir, las características de direccionalidad, donde podemos clasificarlos en OMNIDIRECCIONALES y DIRECCIONALES (también conocidos como unidireccionales).

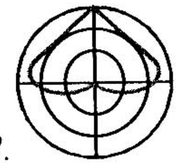
- ☑ En los MICRÓFONOS OMNIDIRECCIONALES estamos en presencia de un micrófono que capta los sonidos que provienen de cualquier dirección.

- ☑ En los MICRÓFONOS DIRECCIONALES la captación se produce mayormente hacia una sola dirección, con poco registro del resto del espacio circundante. Para entender este fenómeno, se puede trazar un DIAGRAMA POLAR.

Se trata de un gráfico que establece la zona de captación de un micrófono, donde el centro es la posición de la cápsula del mismo.



1.



2.

1. Omnidireccional

2. Direccional

Los micrófonos direccionales, a su vez, pueden dividirse en BIDIRECCIONAL, CARDIOIDE E HIPERCARDIOIDE. Nos estamos refiriendo a la concentración cada vez mayor hacia un punto cada vez más lejano de poder de captación (muy parecido al teleobjetivo de la cámara). El micrófono cardioide posee ranuras en el cuerpo de su cápsula donde existe un filtro acústico. Su aplicación en la industria es muy común.

Finalmente, hay que tomar contacto con los diferentes tipos de micrófonos que han sido diseñados para las distintas necesidades. Aquí podemos encontrar los micrófonos de mano, los micrófonos para boom o caña, los corbateros (que se fijan a la ropa del protagonista), y los inalámbricos (que utilizan una antena en lugar de un cable para llegar al aparato grabador).

- ☑ Los MICRÓFONOS DE MANO son para ser utilizados usualmente por locutores o personas que pueden sostenerlo dentro del cuadro, ya que no importa que la cámara registre el mismo.

- ☑ Los MICRÓFONOS PARA BOOM son aquellos que se suspenden en una «jirafa» o soporte que permite operarlos por encima de las cabezas de los interlocutores, siendo uno de los primeros sistemas utilizados para que el micrófono no entre en el encuadre de la imagen.

- ☑ Los MICRÓFONOS CORBATEROS, se llaman así ya que pueden ser colocados en la ropa de los interlocutores, cercanos a la boca. Suelen ser muy versátiles para los actores de películas de ficción.

FEDE6790

- ☑ Los MICRÓFONOS INALÁMBRICOS son aquellos que no utilizan un cable conectado desde el micrófono al grabador, sino que utilizan un aparato transmisor de radio con una antena. A su vez se utiliza un receptor con antena de recepción que está conectado al aparato grabador.

Además se debe señalar que los micrófonos pueden ser de línea BALANCEADA y DESBALANCEADA.

- ☑ En los MICRÓFONOS DESBALANCEADOS, el cable es propenso a captar interferencias como zumbidos, estaciones de radio, etc.

- ☑ Los MICRÓFONOS BALANCEADOS poseen tres elementos: dos conductores aislados para la señal y una cobertura de malla metálica para blindar el sistema de las interferencias.

LA ACÚSTICA

Para efectuar cualquier grabación se debe disponer de un espacio apropiado. Si se trata de un lugar al aire libre, no debe haber ruidos parásitos que atenten contra la calidad del registro. Si se está filmando en un interior, la acústica debe ser la adecuada, es decir que no debe haber problemas de reverberación o de eco.

- ☑ La REVERBERACIÓN es el fenómeno de prolongarse que tiene el sonido, ya que las ondas chocan contra las paredes y las distintas superficies, dando ese conocido sonido cavernoso.

- ☑ El ECO, en cambio, es la repetición del sonido, un fenómeno que se da cuando las superficies están muy lejanas, como en el caso de las montañas donde, por ejemplo, el llamado de una persona se escucha varias veces antes de desaparecer del todo.

En consecuencia, es necesario que el lugar donde se va a efectuar la filmación tenga las condiciones necesarias para evitar estos problemas. Si se trata de un interior en estudios, probablemente ya la galería se encuentre acustizada. Pero si se trata de una locación, habrá que colocar elementos que absorban las expansiones provocadas por las ondas sonoras. Se deberán tapizar las paredes con elementos como lana de vidrio, frazadas o materiales con propiedades similares para evitar ese sonido tan molesto que parece como un registro efectuado en una caverna.

EL REGISTRO SONORO

Para efectuar la grabación del sonido existen cuatro sistemas: mecánico, magnético, óptico y tecnología digital.

- ☑ MECÁNICO: este sistema utilizaba discos de pasta y se usó muy poco en cine durante su período mudo.

- ☑ MAGNÉTICO: utiliza una cinta conformada por un soporte y una emulsión de óxido ferroso. Cuando la cinta pasa por un cabezal registra en formas de campos magnéticos la señal de audio. Este sistema está cayendo en desuso por el avance de las tecnologías digitales.

- ☑ ÓPTICO (se aplica en la etapa final de realización de la película): es un mecanismo a través del cual se fotografía la señal de audio en una película de alta densidad especialmente fabricada para ese fin, donde queda dibujada la señal sobre la emulsión fotográfica. Luego, en el proyector, una célula fotosensible se encarga de efectuar la lectura de esa señal.

- ☑ En la TECNOLOGÍA DIGITAL se utiliza un código binario para representar la onda analógica por medio de un procesador.

FEDE6790

En una filmación es esencial que haya SINCRONISMO entre la imagen y el sonido. Para eso la cámara filmadora y el aparato grabador deben tener motores sincrónicos y pistas especiales. Ése es el caso en cine cuando usamos una cámara fílmica. Debemos utilizar una pizarra con una claqueta, vale decir un látigo de madera que produzca un chasquido. De esa forma podremos ubicar el fotograma donde se cerró la claqueta en la imagen, y el sonido del chasquido grabado en la banda de audio. En el caso de la cámara de vídeo, si bien el registro de la imagen y del sonido se encuentra en la misma unidad, debemos también usar una pizarra para señalizar el material.

Cuando filmamos de esta manera decimos que las tomas se efectúan con SONIDO DIRECTO, ya que ambos registros se efectúan simultáneamente. Pero también podemos efectuar solamente la filmación y proceder a un DOBLAJE, es decir que podemos fabricar el sonido posteriormente en el estudio. Otras posibilidades son el PLAYBACK, muy utilizado cuando se trata de una música, donde se filma con una grabación hecha previamente que es reproducida en el momento de filmar, y el sonido de REFERENCIA que es un registro sin calidad técnica que podrá servir de guía más tarde a la hora del doblaje.

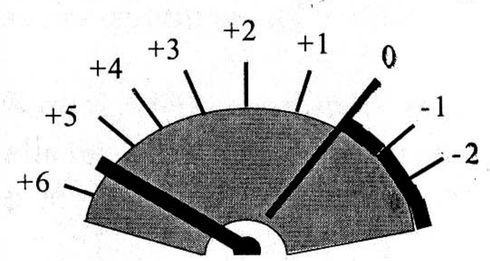
- ☑ **SONIDO DIRECTO:** registro del sonido «In situ», vale decir que se registra la imagen y el sonido simultáneamente.
- ☑ **DOBLAJE:** elaboración del sonido posteriormente a la filmación, en un laboratorio.
- ☑ **PLAYBACK:** utilización de una banda de sonido preexistente en el momento del rodaje.
- ☑ **SONIDO DE REFERENCIA:** grabación del sonido como si se tratara de un borrador para ser utilizado como guía a la hora de terminar el sonido en laboratorio.

LOS GRABADORES

Cuando estamos efectuando un registro necesitamos disponer de un grabador, es decir de un aparato que magnifique la señal y la registre. La tecnología de registro puede ser ANALÓGICA (cinta magnética) o DIGITAL (DAT, CD o Disco rígido). También es necesario disponer de un auricular que nos permita monitorear a ciencia cierta la calidad del registro. Es conveniente utilizar los auriculares de tipo blindado que poseen orejeras amplias y acolchadas para impedir la confusión con otros ruidos circundantes.

Independientemente de la tecnología de la cual se disponga, no estamos exentos de efectuar conexiones entre los elementos que estamos analizando y el amplificador. Por lo tanto hay que distinguir, en primer lugar, la impedancia correcta. En líneas generales hay dos grupos: BAJA IMPEDANCIA y ALTA IMPEDANCIA. Comúnmente las entradas al amplificador son de los dos tipos: la baja impedancia es para los micrófonos (mic), y la alta impedancia es para la línea (line). Las salidas del amplificador suelen ser de baja impedancia (4 a 16 Ohmios). Las fichas por lo general respetan las normas DIN, en cuyo caso se utilizan los mismos *plugs* que provee normalmente el mercado como: plugs chicos y grandes, monofónicos, y estereofónicos, RCA, conectores DIN 3, DIN 5 múltiple y conectores XLR.

Es de suma importancia controlar la señal que estamos grabando ya que, si su intensidad es demasiado elevada o baja, el registro saldrá con distorsiones. Este control debe ser hecho MANUALMENTE, ya que los sistemas de tipo automático (ALC: *Automatic Level Control*) no alcanzan para hacer ajustes satisfactorios. En consecuencia, el grabador posee un VÚMETRO que nos permite conocer el nivel exacto de la grabación.



Vúmetro

FEDE6790

LAS BANDAS DE SONIDO

El sonido se trabaja en bandas por separado. Con el pasar de los años, la demanda de un sonido cada vez más realista obligó a los sonidistas a trabajar con mayor exactitud y control cada uno de los elementos que conforman la banda de sonido. De ese modo, se la dividió en cuatro bandas separadas para poder realizar un trabajo más minucioso y detallista. Estas bandas siguen siendo las cuatro bandas clásicas que luego serán mezcladas para obtener la banda terminada. Éstas son:

- ☑ BANDA DE DIÁLOGOS.
- ☑ BANDA DE RUIDOS SINCRÓNICOS.
- ☑ BANDA DE SONIDO AMBIENTE.
- ☑ BANDA DE MÚSICA.

El trabajo aquí se puede multiplicar de acuerdo a la complejidad de la película. Puede haber más bandas como la de efectos, sonorizaciones, multipistas y sonidos envolventes.

La banda de diálogos fue la reina de las bandas cuando comenzó la etapa del cine sonoro. De hecho se promocionaban las películas de Hollywood como *Talkies*, que significa habladas. En Hollywood se utilizó desde el comienzo el sistema de sonido directo, pero otros países lograron abaratar los costos por medio del doblaje. En los casos del doblaje es imprescindible que se mantenga la sensación de SINC-LIP, que significa sincronismo labial. También es fundamental que esta banda sea registrada con total claridad, siendo menester que los actores vocalicen y pronuncien los parlamentos correctamente y los locutores o voceros hablen con cierta fuerza en el volumen.

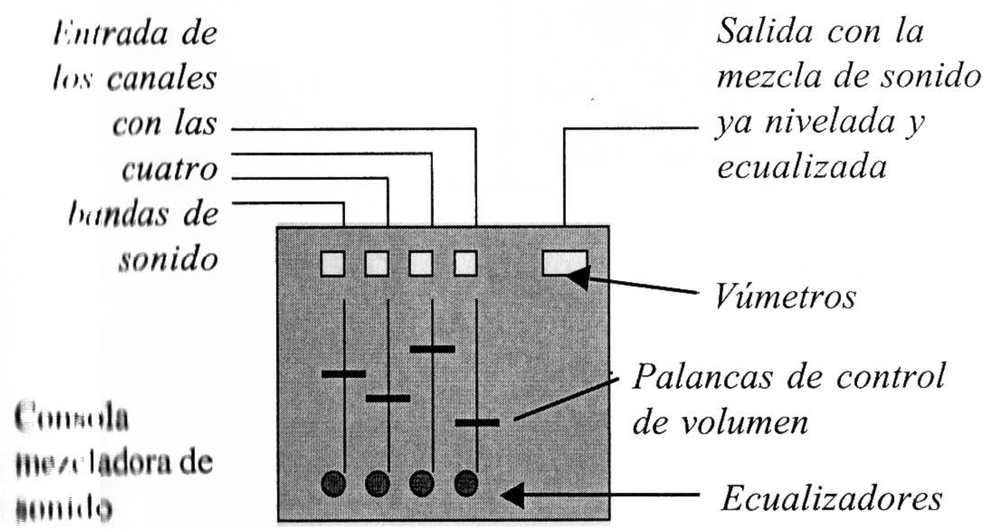
La banda de ruidos sincrónicos debe reproducir con sumo cuidado todos los elementos que estén en la pantalla y es importante que tengan el sincronismo con el mismo rigor que la banda de diálogos.

La banda de sonido ambiente debe acompañar a la imagen para dar la correcta sensación de estar recreando el lugar que presenta. De esa manera, si la filmación se lleva a cabo, por ejemplo, en una estación terminal de trenes, es importante escuchar, como sonido de fondo, el ruido provocado por el murmullo de los pasajeros, el sonido de los motores de los trenes, etc., aunque estos no se vean precisamente en la imagen y, en consecuencia, no necesiten un sincronismo riguroso.

La banda de música es una de las más desarrolladas en la historia del cine. Se pueden colocar distintas piezas musicales a lo largo de la película para complementar la imagen. Hay muchos criterios para establecer esta banda, como ser la música original, incidental o de enlaces.

LA REGRABACIÓN

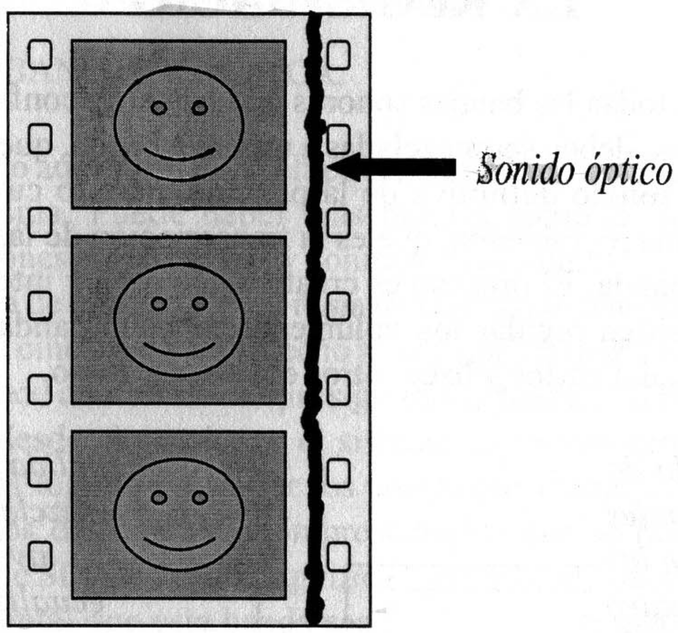
Luego, todas las bandas sonoras que han sido confeccionadas una por una, deben ser mezcladas a una sola banda, que va a ser la banda de sonido definitiva de la película, para lo cual hay que efectuar una regrabación, que es la transcripción de las mismas a una sola banda. El proceso es creativamente muy interesante ya que se pueden regular los volúmenes de cada banda como así también ecualizarlos y hacer otros efectos de audio.



FEDE6790

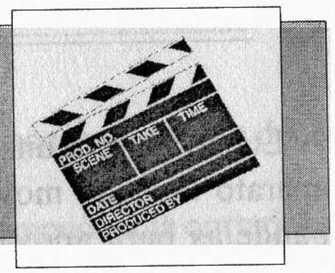
SONIDO ÓPTICO

Esta banda final es la que va a ser transcripta al sistema óptico, vale decir un sistema que fotografía el sonido, que es el que usan los cines con las copias fílmicas. Se obtiene, en primer lugar, el SONIDO ÓPTICO NEGATIVO. Éste se debe transcribir a una copia de la imagen para que estén juntos la imagen y el sonido. Se suele efectuar un DUPLICADO DE NEGATIVO COMPUESTO. Es un duplicado de negativo porque estamos transcribiendo la imagen a otra copia negativa y el sonido negativo también. Y es compuesto porque ya coexisten la imagen y el sonido en la misma cinta de película. Ahora se puede efectuar una copia positiva y se va a obtener la copia de la película con imagen y sonido terminados.



Duplicado de negativo

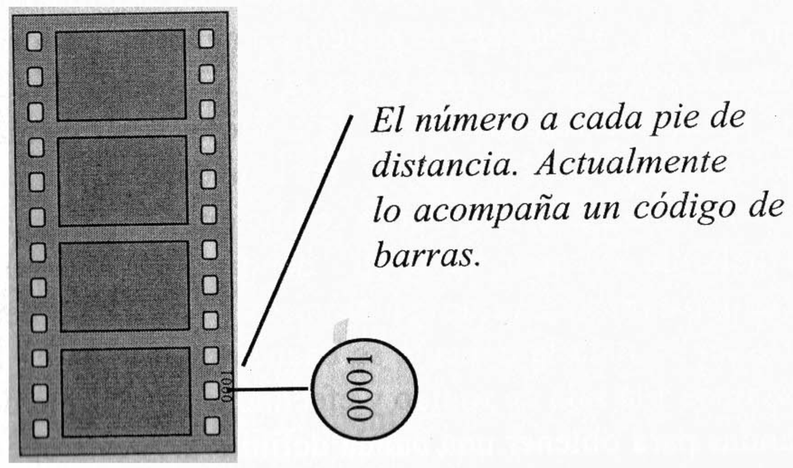
LA EDICIÓN



LA COMPAGINACIÓN CINEMATOGRÁFICA

Cuando se termina de filmar, hay que llevar lo que está cargado en la cámara al laboratorio para revelarlo. Vamos a repasar primero el proceso tradicional que se hace en el laboratorio de cine, aunque ahora se le han incorporado las técnicas computarizadas. Sin embargo, para entender mejor los procedimientos, y teniendo en cuenta que las nuevas tecnologías se basan en este esquema tradicional, es conveniente tomar contacto con este primer aspecto.

Una vez que se ha revelado el material se hace una copia positiva para poder verlo. A esta copia se la llama COPIA CAMPEÓN cuyas características son, en primer lugar, que no hay ningún tratamiento de corrección de color ya que se trata de una copia de trabajo cuya misión es solamente efectuar el montaje, y en segundo lugar que tiene copiado en el borde de la película los mismos números que ya vienen impresos de fábrica en el negativo original, elemento al que se lo llama PIETAJE. Esto permite que, después de efectuar todos los cortes en la copia campeón, podamos volver a buscar los segmentos elegidos en los negativos originales.



El número a cada pie de distancia. Actualmente lo acompaña un código de barras.

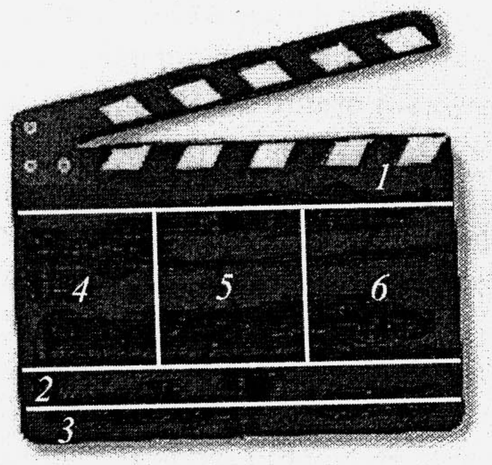
FEDE6790

Luego se va a una sala de montaje que está equipada con un aparato llamado moviola. Se trata de una mesa de trabajo con bandejas para apoyar las bobinas de película y visualizarlas mediante una pequeña pantalla que posee al frente. Debemos recordar que cada toma que se filmó lleva delante una claqueta o pizarra que nos indica el número de secuencia, escena y toma. El compaginador arma toda la película en el orden que establece el guión y retira las retomas que han salido mal.

1.Película

2. Fecha

3. Director



4. Secuencia

5. Escena

6. Toma

Luego se procede a armar las bandas de sonido que estudiamos anteriormente, que deben estar transcriptas a una película magnética perforada. Se trata de un material similar a la película cinematográfica pero, en lugar de poseer emulsión fotográfica, posee óxido ferroso para registrar audio. La moviola tiene bandejas para cargar las bandas de película magnética perforada que nos permite escuchar el audio. Como la moviola tiene ruedas dentadas que están controladas dentro de la mesa para efectuar la misma cantidad de revoluciones y, en consecuencia, no perder los sincronismos, ahora se está en condiciones de comenzar a montar la película y armar las cuatro bandas de sonido una por una (diálogos, música, ruidos sincrónicos y sonido ambiente).

Cuando toda la película se encuentra armada en la moviola, pasamos a la sala de sonido y efectuamos la mezcla de las cuatro bandas para obtener una banda definitiva. A esta operación se la

llama REGRABACIÓN. Al terminar este proceso, el sonido debe ser transcripto al SONIDO ÓPTICO.

Mientras tanto, se le devuelve la copia campeón a la cortadora de negativos para que busque y arme la película con los negativos tal cual quedó en el campeón que ya está montado. Para este trabajo debe utilizar una sincronizadora que le permite ajustar al fotograma, gracias al pietaje, todo este material y luego procederá a efectuar los empalmes de todas las tomas. Para este cometido utiliza los empalmes a calor, que es una especie de soldadura definitiva.

Una vez hecho esto, se llevan estas bobinas al departamento del VIDEOANALIZADOR. Aquí se efectúan ajustes de los colores, o sea que se busca emparejar y mejorar los aspectos fotográficos del film. Estas disposiciones sobre cambios, que en la práctica pueden involucrar modificaciones en cada una de las escenas y secuencias, son informadas a la máquina copiadora de películas. De esta manera, cuando se lleva el original de cámara a la copiadora para hacer la copia, la máquina ajustará las grillas para obedecer las selecciones de color elegidas oportunamente en el vídeo analizador. Hecha la copia, se rebobina la misma para transcribir en el costado el sonido óptico. Finalizado este proceso, se lleva el material para ser revelado y recién ahí estaremos frente a la primera copia terminada de la película, que llevará el nombre de COPIA A.

LA EDICIÓN DIGITAL

En la actualidad, el laborioso trabajo en la moviola ha sido reemplazado por la computadora. Sin embargo, la metodología u operatoria de trabajo es muy similar.

En primer lugar hay que almacenar toda la película, con imágenes y sonidos, en la memoria de la computadora. A tales efectos, la película de 35 mm ahora trae un código alfanumérico (es idéntico al pietaje sólo que es un código de barras). Su función es saber exactamente dónde están ubicadas todas las tomas. De esa manera, cuando se termine el montaje, se podrá compaginar el

FEDE6790

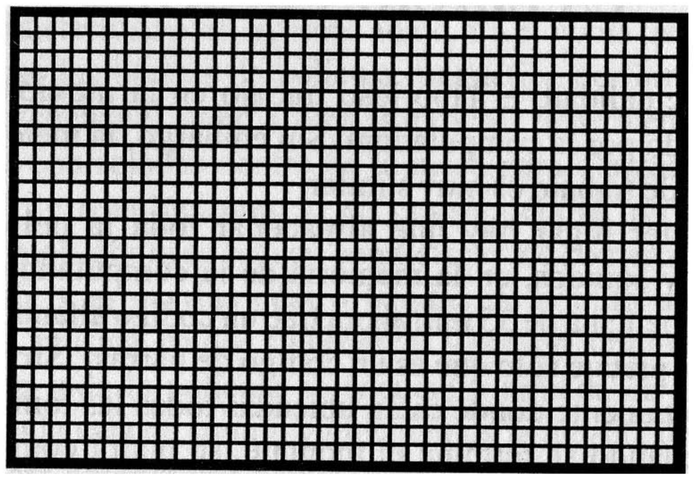
original para luego hacer la copia. Si transferimos toda la filmación a una cinta de vídeo o a algún soporte actual, podremos luego volcarlo a la computadora.

EL PÍXEL

La carga del material en el sistema se realiza en tres etapas: digitalización, compresión y almacenamiento en un disco. La DIGITALIZACIÓN significa convertir la información a una forma digital. Es muy interesante saber cómo se logra la digitalización de una fotografía (y por extensión de las tomas cinematográficas).

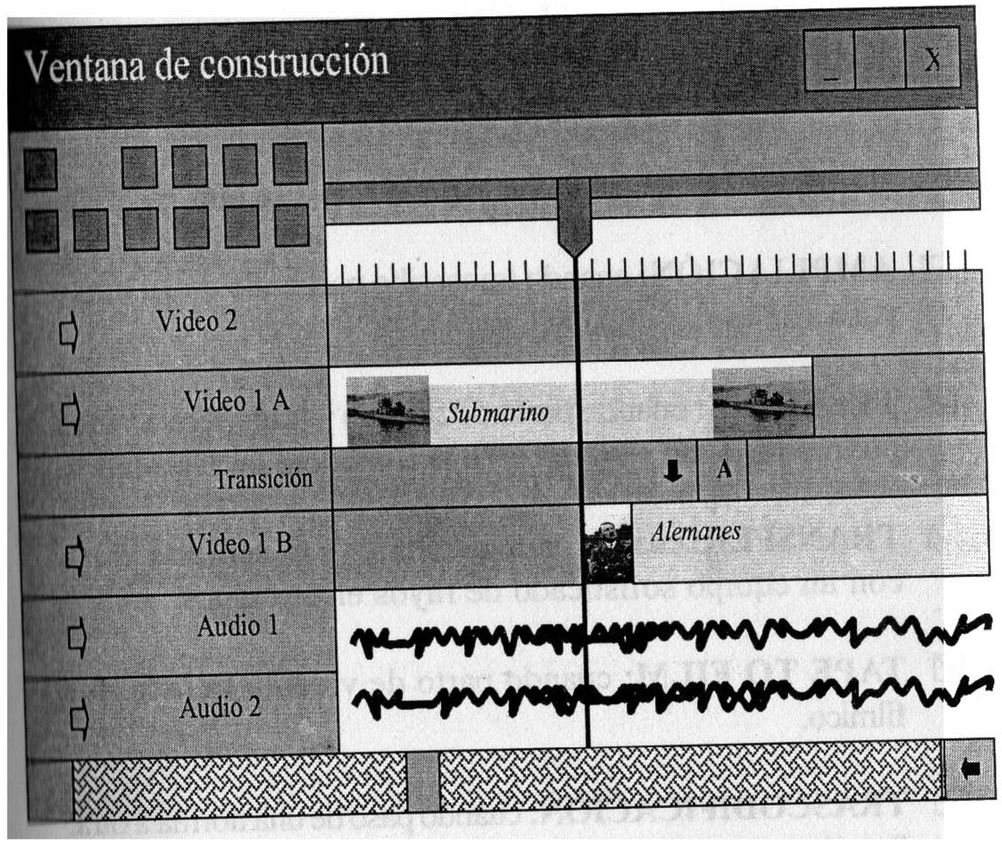
El elemento más pequeño en que se puede descomponer una imagen es el PÍXEL. Si multiplicamos la cantidad de pixeles que contiene la línea horizontal de la pantalla por la que tiene la línea vertical, obtendremos la matriz de pixeles.

Ahora bien, si establecemos pequeños bloques en las líneas horizontal y vertical, podremos transformar toda la fotografía en una rejilla de bloques. Cuanto más pequeños sean esos bloques, mayor será el nivel de nitidez. A su vez, cada bloque tiene un nivel de brillo, es decir de valor, en la escala de grises. Podremos entonces tomar cada brillo y asignarle un número, luego con un computadora se podrá hacer un proceso de muestreo y retener la imagen referida que ahora es simplemente un banco de datos numéricos.



LA COMPUTADORA

Ahora, con todo el material digitalizado, estamos en condiciones de comenzar el montaje de la película. En la pantalla de la computadora se opera sobre un *timeline* o LÍNEA DE TIEMPO. Se trata de un trazado horizontal que estructura el tiempo de la película. Ésta nos permite ver la totalidad de la película o sólo un segmento determinado. En esta gráfica, las tomas de la imagen se encuentran representadas en forma de cajas.



A partir de aquí se hace el montaje de la película, cortando y ordenando como es habitual, pero con la sencillez de operar con el ratón de la computadora. Una vez terminado el trabajo, la computadora efectuará el listado de cortes para que la cortadora de negativo pueda armar el original mientras que el sonido se transcribe en un DAT (*Digital Audio Tape*) o los soportes en CD

FEDE6790

actuales para poder transcribirlo al sonido óptico. Ahora sólo falta efectuar la COPIA A que se hace tal cual lo vimos en la compaginación cinematográfica, si se quiere una copia fílmica o en cualquier otro soporte.

TRANSCRIPCIONES

Existen múltiples servicios que brinda el laboratorio en materia de copiados:

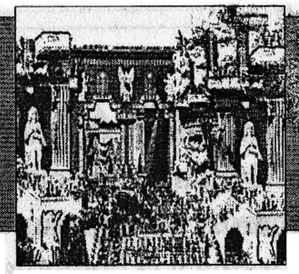
- ☑ **COPIA:** cuando parto de un material a otro igual Por ejemplo de 35 mm a 35 mm.
- ☑ **REDUCCIÓN:** cuando parto de 35 mm a 16 mm.
- ☑ **AMPLIACIÓN:** cuando transcribo partiendo de 16 mm y paso a 35 mm.
- ☑ **TELECINE:** cuando parto de fílmico y transfiero a vídeo por medio de un proyector y una filmadora ewnfrentados.
- ☑ **TRANSFER:** cuando parto de fílmico y transfiero a vídeo con un equipo sofisticado de rayos electrónicos.
- ☑ **TAPE TO FILM:** cuando parto de vídeo y transfiero a fílmico.
- ☑ **TRASCODIFICACIÓN:** cuando paso de una norma a otra. Por ejemplo de PAL a NTSC.

SEGUNDA PARTE

ARTE

FEDE6790

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL



GRAMÁTICA DEL LENGUAJE

¿Qué es lo que hace el director de una película? Narra una historia, visual y auditivamente. A esa tarea se la llama realización.

La famosa expresión «séptimo arte» fue acuñada por el escritor italiano Ricciotto Canudo al añadir el cine a las artes tradicionales, que a su vez aparecen organizadas así por la cultura griega (arquitectura, escultura, pintura, música, danza y poesía). El motivo por el cual el célebre teórico italiano incluía al cine en el maravilloso mundo de las artes es porque el cine aportaba algo nuevo, desconocido hasta aquel entonces, que permite una nueva forma de expresión artística: el montaje.

Montaje. Una palabra tan fácil de traer a la mente, pero que para un director de cine no sólo es su herramienta principal de expresión sino que debe conocer todas sus posibilidades a fondo y poder transformarlas inteligentemente en una película.

El cine, como todas las artes, se mueve dentro de algunos parámetros que le son comunes. Forma y contenido son dos parámetros que en cada arte, por supuesto, se orientan conforme a sus particularidades, pero que en cine conforman aspectos prontamente visibles.

Si observamos atentamente la manera en que el director colocó la cámara, cortó la imagen, ubicó las luces, etc., estaremos en presencia de su manera de valerse de la forma. Por otra parte, si apreciamos cómo se desarrolla la historia y entendemos lo que nos quiere contar, estaremos en presencia de su manera de utilizar el contenido. Desde luego que no existe una separación tajante entre estos dos conceptos, pero a fin de entender por pasos el fenómeno artístico tendremos que hacer uso de ciertas formalidades.

FEDE6790

Tomemos el caso del contenido. Ya los griegos habían desarrollado una clasificación de fácil utilización. Se trataba de los géneros, y se referían a una agrupación temática sencilla: la tragedia, el drama y la comedia.

Antes de llegar a cualquier planteo escrito de lo que queremos filmar (que pronto llamaremos guión), primero debemos transitar un proceso creativo.

- ☑ OBSERVACIÓN
- ☑ SELECCIÓN
- ☑ COMUNICACIÓN

Se trata de una cadena de procedimientos que comienza por la observación (una visualización de toda la realidad posible), la selección (la elección de una parte de esa realidad que nos interesa), y la comunicación (la transmisión de nuestras impresiones artísticas a un tercero).

Por ejemplo: quiero filmar una plaza, así que antes voy a ver todas las plazas que hay en la ciudad (observo), luego elijo una que me interesa (selecciono), y después pienso en lo que quiero mostrar a los demás sobre esa plaza (comunico).

Para comenzar su trabajo, el director de una película cuenta con la cámara de filmar. La cámara, por antonomasia, se colocó desde un principio a la altura de los ojos del cameraman.

Durante los primeros años del cine nadie se atrevía a desmontar la cámara del trípode, lo cual dio por resultado tomas estáticas muy parecidas a una fotografía en movimiento.

Pero un día, el operador y hábil publicista francés Alexandre Promio se encontraba filmando Venecia desde una barcaza, y cuando vio el resultado se lo envió ansiosamente a sus empleadores, los hermanos Lumière. Efectivamente, la barcaza se deslizaba sobre el agua y la imagen que se obtuvo fue el primer *travelling*, o sea un movimiento de la cámara.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Nacen así lo que conocemos como los movimientos de cámara, que se clasifican de la siguiente manera:

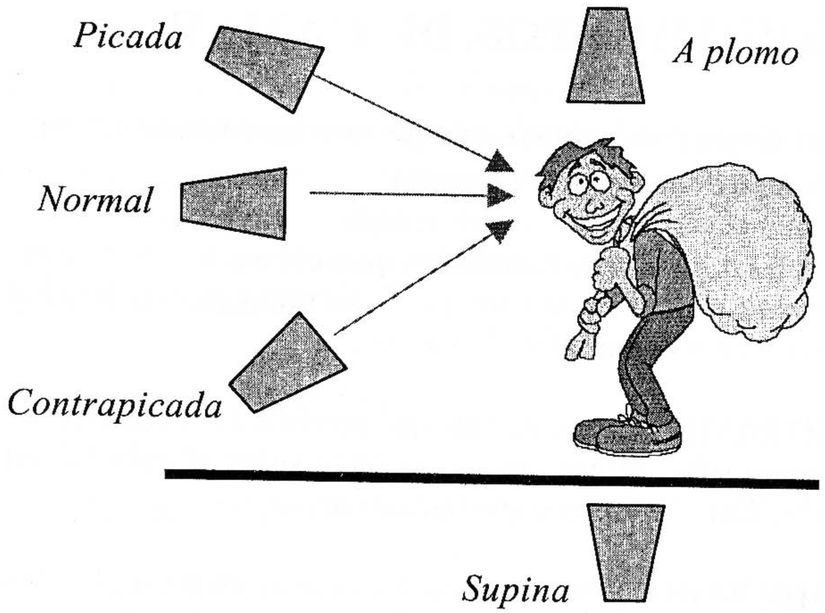
- ☑ **TRAVELLING:** movimiento que consiste en el desplazamiento total de la cámara. El término es una palabra inglesa y se ha generalizado su uso.
- ☑ **PANORÁMICA:** movimiento que consiste en la rotación de la cámara sobre su propio eje, es decir sobre el cabezal del trípode. También se lo suele llamar paneo.
- ☑ **COMBINADOS:** movimiento de cámara que utiliza los dos movimientos citados anteriormente en una misma toma.

ANGULACIONES DE CÁMARA

No tardaron en darse cuenta que la cámara también podía experimentar cambios en su ANGULACIÓN al subir y bajar el trípode. Nacen aquí lo que conocemos como las angulaciones de cámara. Hay que tener en cuenta que estas angulaciones son sobre la base de la altura de los ojos de la figura humana. De esa manera surgieron las siguientes angulaciones de cámara:

- ☑ **APLOMO:** angulación de cámara donde la misma apunta perpendicularmente hacia el suelo.
- ☑ **PICADA:** angulación que se dirige a la cabeza humana desde encima de la altura de sus ojos.
- ☑ **NORMAL:** angulación que se encuentra a la altura de la cabeza.
- ☑ **CONTRAPICADA:** angulación que se dirige a la cabeza humana desde debajo de la altura de los ojos.
- ☑ **SUPINA:** angulación que apunta perpendicularmente hacia el cielo. En consecuencia, va en sentido contrario al aplomo.

FEDE6790



POSICIONES DE CÁMARA

Frente a la figura humana se comprende que la cámara puede estar en todas las posiciones posibles hasta rodearla completamente. Surgen así las siguientes posiciones:

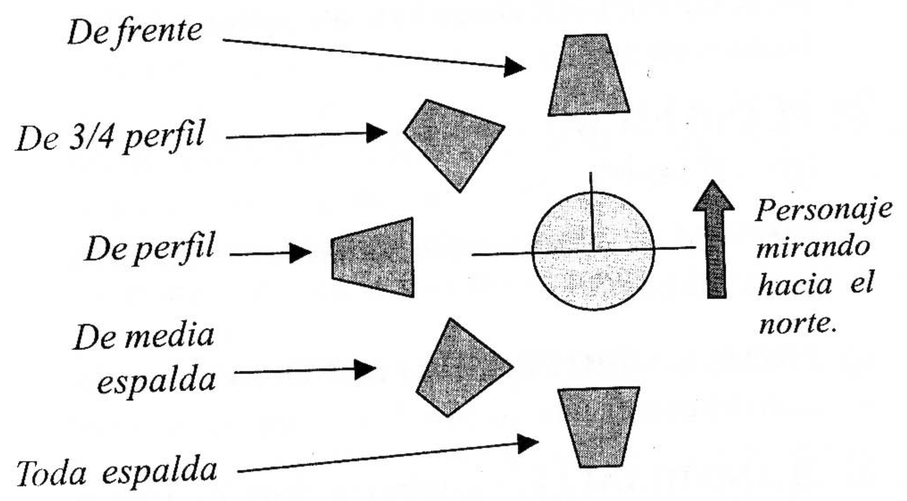
☑ **CÁMARA FRONTAL:** posición de cámara que se encuentra frontalmente colocada respecto al rostro de la persona.

☑ **CÁMARA DE TRES CUARTOS PERFIL:** posición donde la cámara registra el rostro a 45 grados respecto de la cámara frontal.

☑ **CÁMARA DE PERFIL:** posición de cámara que se encuentra a 90 grados respecto de la cámara frontal.

☑ **CÁMARA DE MEDIA ESPALDA:** posición de cámara colocada entre la posición de perfil y la de espaldas.

☑ **CÁMARA TODA ESPALDA:** posición de cámara que se encuentra a la espalda del personaje.



TAMAÑOS DE PLANO

Por último, y también en relación con una figura humana, los operadores comprendieron rápidamente que si la cámara se alejaba y se acercaba al personaje, se lograba un tamaño mayor o menor de la persona. Surgen de esta manera los llamados tamaños de plano, que son la proporción de encuadre que hacemos sobre un personaje.

Es importante aclarar que no hay una concordancia exacta en esta nomenclatura, y la clasificación resulta a veces muy diversa y hasta contradictoria. Esta clasificación no es taxativa. Hay muchas variantes según los distintos autores. Lamentablemente, el cine no es como la música en ese sentido donde «do re mi» significa lo mismo para todo el mundo. No tienen que hacerse ningún problema. Simplemente hay que ponerse de acuerdo con el equipo con el que trabajan.

☑ **PLANO GENERAL:** encuadra un gran volumen de espacio, como ser montañas, calles, muchas casas, etc.

☑ **PLANO CONJUNTO:** encuadra dos o más personas enteras.

☑ **PLANO ENTERO:** encuadra a una persona en cuerpo entero.

☑ **PLANO AMERICANO:** encuadra a una persona desde la cabeza hasta la rodillas.

FEDE6790

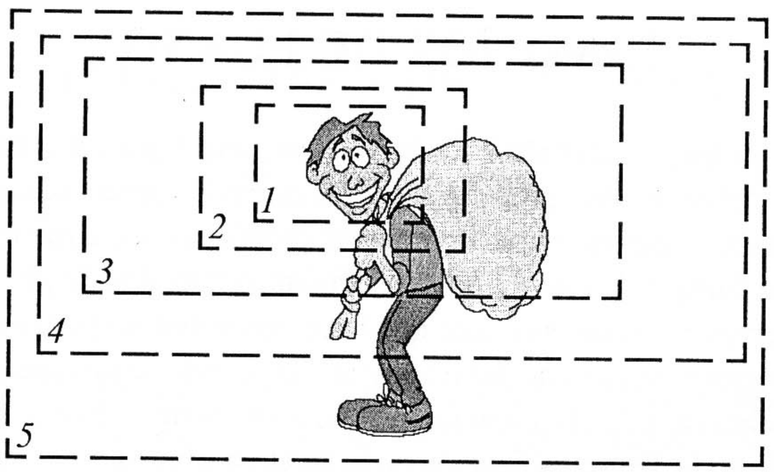
☑ **PLANO MEDIO:** encuadra a una persona desde la cabeza hasta la cintura.

☑ **PLANO PECHO:** encuadra a una persona desde la cabeza hasta el pecho.

☑ **PRIMER PLANO:** encuadra a una persona desde la cabeza hasta los hombros.

☑ **PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:** encuadra solamente la cara del personaje.

☑ **PLANO DETALLE:** encuadra por ejemplo un ojo, una nariz, un diente, un lunar, etc.



1. Primerísimo primer plano - 2. Primer plano
3. Plano medio - 4. Plano americano - 5. Plano entero

Todos estos tamaños de plano pueden agruparse en tres grupos de acuerdo a la distancia de la cámara al personaje. De esta manera tenemos los planos largos, medios y cortos.

☑ Los planos largos son: plano general, plano conjunto y plano entero.
☑ Los planos medios son: plano americano, plano medio y plano pecho.
☑ Los planos cortos son: primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle.

Lentamente nos acercamos al trabajo principal del director de cine, que trata de efectuar una narración a través de los medios audiovisuales. Va quedando claro que para hacerlo debe valerse de un lenguaje. Este lenguaje tuvo su génesis en la época del cine mudo. Luego, con el cine sonoro, el color, y todos los adelantos técnicos, el lenguaje se fue puliendo pero en su esencia las bases ya fueron echadas entre ese comienzo y las dos primeras décadas del período sonoro.

¿Se puede hablar entonces de una gramática visual?

En efecto, en la práctica el cine es una sucesión continua de fotografías correlativas que recomponen el movimiento. En consecuencia, cada fotografía es como una célula y se trata de la unidad física más pequeña del cine. Si filmo una serie de fotografías seguidas (que de ahora en más llamaremos fotogramas), tengo lo que llamamos una escena. Si dejo de disparar la cámara para filmar otra cosa, tengo otra escena. Si esas escenas están filmadas en un mismo lugar, o con la sensación de ser cronológicas en un mismo tiempo, obtengo una secuencia. En síntesis, podríamos decir que el fotograma equivale a una palabra, la escena a una oración, y la secuencia a una especie de párrafo si queremos ayudarnos a entenderlo con una comparación con la literatura. Resumiendo:

☑ **FOTOGRAMA:** una sola de las fotografías que componen el registro de la película.

☑ **ESCENA:** uno o varios fotogramas filmados ininterrumpidamente.

☑ **SECUENCIA:** una o varias escenas filmadas con la misma unidad de espacio y/o tiempo.

En algunos lugares se ha dado en llamar la escena como toma, pero en realidad ese es un error. La toma es la cantidad de veces que filmamos la misma escena. En otras palabras, si filmamos por ejemplo la escena número 150 tres veces, hicimos tres retomas: la toma 1, la toma 2 y la toma 3 de la escena número 150.

FEDE6790

También hay una confusión con el término acto. En cine el acto no tiene nada que ver con el sentido que se le da en el teatro. En cine un acto es simplemente una lata de película de 10 minutos de duración. Se hace así porque, si los rollos de película son muy grandes resultan muy incómodos de manejar en el laboratorio. En consecuencia, una película de una hora y media consta de 9 actos. Este concepto se ha trasladado también al vídeo cassette.

Para realizar una película primero debemos pensarla en términos de una agrupación de secuencias, es decir de lugares (que de ahora en más llamaremos decorados) y de unidades temporales, o sea cada decorado dentro de una misma unidad correlativa de tiempo. Por ejemplo, la secuencia de todo lo que ocurre en el comedor; luego la secuencia de todo lo que ocurre en la cocina.

Después debemos pensar en cómo vamos a estipular las escenas dentro de cada secuencia. En otras palabras, cómo vamos a fraccionar los tamaños de planos, las posiciones y los movimientos de cámara de cada toma.

TRANSICIONES

Enseguida surge la necesidad de utilizar signos de puntuación, como el punto en literatura, cuando terminamos cada oración. Los signos de puntuación en cine son muchos, se llaman transiciones y son utilizados para unir dos secuencias. El laboratorio y la computadora nos proveen de varias alternativas que pueden ser las siguientes:

- ☑ **EL FUNDIDO:** hay fundidos de apertura (cuando la toma empieza de negro y lentamente le llega la imagen), y fundidos de cierre (cuando la imagen lentamente se ennegrece). Esto es ideal para la primera o la última escena de una secuencia.
- ☑ **EL FUNDIDO ENCADENADO:** cuando la imagen de una toma es lentamente reemplazada por la de la próxima toma, sin dejar que la pantalla ennegrezca en ningún momento.

- ☑ **EL CONGELADO:** cuando procedemos a fijar la imagen en un fotograma determinado.
- ☑ **FUERA DE FOCO:** cuando la toma lentamente se va de foco. También podemos producir el efecto inversamente, comenzando con un fuera de foco y luego llegando a la nitidez total.
- ☑ **VUELTA DE HOJA:** efecto similar a dar vuelta la hoja de un libro. Durante décadas se inventaron todo tipo de efectos como el de ondulaciones de agua, centrifugado con imágenes que giran, *fillage* de imágenes que se panean tan rápido que sólo se ven líneas borrosas, etc.

Sobre la base de estos mismos recursos se pueden hacer algunos efectos interesantes en la misma escena como ser:

- ☑ **LA SOBREIMPRESIÓN SIMPLE:** cuando se produce la coexistencia de dos imágenes a la vez. También puede ser usado para poner los títulos sobre una toma.
- ☑ **LA SOBREIMPRESIÓN MÚLTIPLE:** cuando se produce la coexistencia de tres o más tomas a la vez.
- ☑ **LA IMAGEN PARTIDA:** cuando dividimos la pantalla en secciones para colocar en cada sección una toma diferente.

Es indudable que para poder relacionar toda esta información es necesario encontrar algún elemento que nos ayude. Aquí entra la palabra montaje. En efecto, nosotros estamos haciendo normalmente un montaje con la puesta de cámara como tan sabiamente lo explicara Ernst Lindgreen. Por ejemplo, si yo estoy parado en la calle y veo a un niño que tira una piedra contra el vidrio de una ventana, primero miro al niño, luego miro la ventana que estalla en pedazos, luego vuelvo a mirar al niño, luego miro al agente de policía que se percató del hecho, y luego miro al niño que sale huyendo despavorido. Sin duda he comprendido que acabo de realizar un acto singular de lenguaje visual.

FEDE6790

EL MONTAJE

La palabra montaje tiene una gran cantidad de acepciones y para comprenderlo mejor es preciso efectuar un recorrido histórico. Podemos decir *a priori* que se trata del movimiento que se produce en la mente del espectador gracias a los cambios de luces y sombras. Internémonos pues en el mundo del cine mudo.

Cuando se inventó el cine, los hermanos Lumière desconocían el término montaje. Ellos sólo imprimían una toma por vez, así que ni siquiera conocían la palabra. Más adelante y por una cuestión de comodidad, comenzaron a empalmar varias tomas con el fin de no tener que recargar continuamente el proyector. A esto se lo podría llamar aventuradamente una compaginación, pero debemos aclarar que compaginar no es lo mismo que montar la película (ver compaginación). No hay que olvidar que el propósito de los Lumière fue sólo mostrar la fotografía en movimiento, todavía no se trataba de contar una historia en imágenes.

Pero más tarde, cuando George Méliès inició su maravillosa carrera cinematográfica, descubrío que existía una posibilidad de unir trozos de película, más allá de simplemente compaginarlos. Se trata de empalmar los fragmentos de película y que estos tengan una lógica narrativa. Méliès dedujo que es necesaria la «continuidad temática».

Vale decir que si tengo una escena donde vemos a unos personajes preparando una nave para viajar a la luna y ésta despega, y luego veo una escena donde la nave viaja por el espacio en dirección a la luna, y finalmente veo una escena en la superficie lunar donde la nave aluniza, estos tres fragmentos de película son perfectamente empalmables porque los une una continuidad temática. Este principio tan sencillo abrió el camino a numerosos descubrimientos en el montaje y rige como una de las tantas leyes cinematográficas elementales aún hasta el día de hoy.

Por otra parte, en los Estados Unidos, el inquieto director Edwin Porter, efectuó un hallazgo interesante al filmar «La vida de un bombero americano». Se le ocurrió que mientras se veía un siniestro en una casa de apartamentos, se podría causar cierto suspenso al

cortar entre los bomberos que preparan sus elementos y la mujer que grita pidiendo auxilio. De esta manera aparece el montaje alterno (a veces llamado paralelo por algunos autores) que equivale al «mientras tanto» literario.

La nueva dinámica narrativa llevó a Porter a filmar «El gran robo al tren» donde vemos que mientras los ladrones se escapan con el dinero del ferrocarril, el *sheriff* logra juntar una comitiva para perseguirlos y reducirlos, y así recuperar el botín.

EL MONTAJE SINTÉTICO DE GRIFFITH

David Wark Griffith

Quien perfecciona estos métodos de montaje alterno es sin duda David Wark Griffith. Ya para 1908 Griffith utilizó con gran maestría la técnica de la persecución presentada en forma de montaje alterno, en su película «La masacre». En un final donde una caravana es atacada por los indios y la caballería se apresta a presentarse en el lugar, vemos cómo la demora causa un dramático suspenso. Griffith sería famoso por causar esta «salvación a último momento».

FEDE6790

Además, Griffith perfeccionó el uso del primer plano. Ya antes, la Escuela de Brighton también quiso utilizar el recurso de acercar la cámara a las personas y a los objetos, pero la única justificación narrativa que pudieron encontrar era simular que se veía a través de elementos ópticos y que, en consecuencia, se podía ver más grande. Tal es el caso, por ejemplo, de su famosa cinta «Las lentejuelas de mi abuela» donde también se recurrió al uso de viñetas para enmarcar lo que es en realidad una visión subjetiva de los personajes. Sin embargo, Griffith aplicó lo que fue su «énfasis dramático», lo que significa que la posibilidad de acercar la cámara se justifica si vamos a magnificar alguna visión que corresponde dramáticamente a la situación que se presenta. Vale decir que si observo un personaje que está terriblemente indignado, luego muestro su rostro desencajado, y luego muestro su puño encrespado, es lícito unir esos tres fragmentos de película en una «frase de montaje».

En 1914, en su película «Judith de Bethulia», ya es normal ver cómo Griffith corta a primeros planos sobre el eje, es decir manteniendo la angulación de la cámara intacta, con la sola finalidad de acercarse a sus personajes para los momentos más dramáticos.

Pero en su largometraje «El nacimiento de una Nación» podemos descubrir otra innovación muy importante. Se trata de la secuencia en que asesinan a Lincoln. En primer lugar observamos que Griffith ha efectuado un montaje alterno en el mismo espacio (la sala del teatro). Ha abierto seis líneas narrativas: el salón, la platea donde están los protagonistas, el escenario donde transcurre la obra, el palco donde está el presidente, el pasillo de acceso a los palcos, y el palco donde se instala el guardaespaldas. Al cortar animadamente entre estas seis líneas de acción, el espectador experimenta una nueva forma de manejar la puesta en escena a través del montaje. Asimismo la duración de las tomas se acorta considerablemente, probando ser una nueva forma de causar suspenso.

Hay que tener en cuenta que la secuencia dura dos minutos y posee más de treinta tomas, un verdadero impacto para aquella época donde las tomas eran terriblemente largas. Todas estas técnicas se utilizan aun hoy en Hollywood y son la base de todo director para filmar.

Finalmente, Griffith rodó en 1916 «Intolerancia». Esta película se destaca por narrar cuatro historias entrecruzadas por medio del «montaje paralelo». La diferencia radica que en lugar de cortar entre dos líneas de acción que ocurren al mismo tiempo (montaje alterno), aquí se juega con dos o más líneas de acción que ocurren en distintos tiempos. Griffith describe una acción que transcurre en los Estados Unidos contemporáneo, otra en Babilonia, otra en la noche de San Bartolomé y la última con la vida de Jesús.

Todas confluían en un final apoteósico con montajes paralelos y alternos.

Griffith es un referente obligado a la hora de entender muchos aspectos del lenguaje del cine y en especial del montaje. Solía dividir las herramientas de su lenguaje visual en descriptivos y expresivos.

Por ejemplo, si deseo ver cómo un hombre decide tomar un whisky compulsivamente porque está deprimido, primero veríamos la casa en un plano general para ver cuál es el contexto de este personaje (descriptivo), luego veríamos un plano entero del personaje en su comedor meditando sobre sus infortunios (descriptivo), luego veríamos al personaje pararse en plano medio para caminar hasta el armario donde está la botella con la cámara haciendo una panorámica para seguirlo (descriptivo), luego veríamos un plano detalle de la botella fatídica (expresivo), y por último veríamos un primer plano del personaje que bebe fatalmente (expresiva).

Este método Griffithniano aparentemente, según el mismo autor, está inspirado en la manera de escribir del escritor inglés Charles Dickens, y puede haber algo de verdad en ese aspecto. (Ver el capítulo de guión).

Para Griffith cada escena era una unidad absoluta que debía tener una información concreta. Debía tener una acción y encadenarse a una reacción en la próxima escena. Así obtenía una narración sintética y efectiva.

Pero al otro lado del mundo donde opera una ideología totalmente distinta a la de Griffith, los directores de cine tienen otro descubrimiento asombroso.

FEDE6790

EL MONTAJE EN LA ESCUELA SOVIÉTICA

El fenómeno de la escuela soviética de la década de los 20 es muy importante desde el punto de vista cinematográfico. Si bien admiraban a Griffith, ellos sostenían que su lenguaje estaba lleno de limitaciones (siempre me refiero al problema cinematográfico y no al problema ideológico y político).

Para comprenderlo hay que remontarse al año 1917, cuando termina la revolución rusa. Con la falta de recursos económicos los cineastas soviéticos comenzaron a teorizar. Con los pequeños fragmentos de película que tuvo la industria del cine durante la época del zar se realizaron algunas experiencias.

León Kulechov, uno de los primeros directores de cine ruso, escribió un tratado de realización cinematográfica e hizo algunos progresos interesantes en la Escuela de Cine, tal vez una de las primeras escuelas de cine del mundo.

Por ejemplo: filmó a un actor y luego lo compaginó con una toma de un velatorio, un plato de sopa, y un niño jugando. Al proyectarlo, la gente exclamaba: ¡que buen actor, cómo reacciona frente a todas estas cosas! Pero en realidad se trataba de la misma toma del actor pegada alternativamente con las tres situaciones diferentes. Otra de las experiencias que hizo fue la de construir la «mujer cinematográfica». Se filmó la cara de una mujer pero luego se la compaginó con planos detalle de las manos de otra mujer, con las piernas de una tercera mujer y así sucesivamente. Ante la proyección, todos creían que se trataba de la misma mujer.

La tercera experiencia que hicieron fue la de filmar a una persona que se cae de una terraza. Para la primera toma se tira esta persona de la terraza sobre una red (la red está fuera del encuadre). Una segunda toma muestra a la persona cayendo al vacío. La tercera toma muestra cómo la persona cae al suelo (se deja caer al suelo desde medio metro). El hallazgo está en compaginar la primera toma con la tercera y eliminar la segunda. La sensación real de la caída se produce igual.

Vale decir que lo que los soviéticos superan en expectativas con respecto a los norteamericanos es que descubren que una toma no es simplemente una unidad con valor absoluto sino que las tomas son relativas y dependen de las otras tomas con las que se compaginan.

Con Kulechov se encontraba el joven Vlesevod Pudovkin. Este director desarrolló un estilo propio basado en el montaje. Para Pudovkin el montaje es la esencia del cine y crea la teoría del montaje constructivo.

El montaje constructivo representa visualmente las emociones a través de la unión de planos y, al igual que en la literatura, Pudovkin construye metáforas visuales que se pueden sentir. Escribió *Lecciones de cinematografía* y *Técnicas del film* donde se encuentra uno de los primeros tratados de la actuación en el cine. En estos escritos él sostiene que el montaje ya tiene que estar en el guión y apoya las historias que son aptas para ser filmadas. Eso sólo se logra pensando en el montaje.

Pudovkin cita: «*Una familia caía en la más extrema miseria porque ni el padre ni la hija pueden encontrar trabajo. En todas partes se le rechaza. Un amigo va frecuentemente al encuentro de la chica y trata de sostenerla con palabras consoladoras. Esto es un ejemplo típico de carencia de valor cinematográfico porque hay muchos 'etcétera'. Para hacer un montaje de guión, el guión debe tener claridad.*»

Este director ruso propone una historia a través de la estructuración, que nos ayude a lograr claridad. Por ejemplo:

«*Un chofer rechaza el amor de una lavandera porque está enamorado de la hija de una capitalista, a quien debe conducir en coche todos los días. El hijo de otro señor rico ve, por casualidad, en casa a la lavandera y se enamora de ella. Ambas parejas se casan. La pobre habitación del chofer le parece a su mujer, habituada a las comodidades, una verdadera perrera. El legítimo deseo del chofer después de su fatigosa jornada de trabajo es encontrar en su casa la comida a punto. Pero choca contra un obstáculo insuperable: su mujer no tiene ni la más*

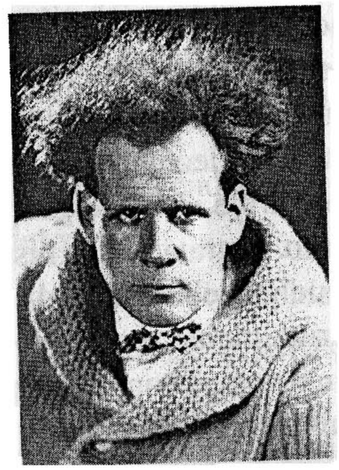
FEDE6790

ligera idea de cómo poner el fuego. El fuego está excesivamente encendido, los cacharros de cocina le queman la mano y la comida cocida a medias se cae sobre el pavimento. Cuando los amigos del chofer van a buscarlo para pasar la tarde se comportan, según la opinión de la señora, tan groseramente que ella huye de la habitación presa de un estallido histérico de lágrimas. La verdad es que las cosas no van mejor en casa de la lavandera con su rico marido. Rodeada de la servidumbre, se encuentra continuamente en situaciones embarazosas. La camarera que la ayuda a vestirse y a desnudarse la llena de estupor a cada paso. El complicado vestido que usa la hace parecer absurdamente ridícula. En la mesa, entre los huéspedes, comete una serie de atentados inconvenientes a la etiqueta, que la hacen objeto de ironías que desesperan a su marido y parientes. Por casualidad, se encuentran después el chofer y la lavandera y sucede que bajo el influjo de la común desilusión se despierta la antigua simpatía. Ambas parejas se separan y tienen lugar dos nuevas uniones felices: la lavandera sabe cocinar perfectamente y la nueva esposa del rico joven sabe llevar muy bien cualquier vestido y baila maravillosamente el Charleston.»

En este fragmento que utiliza Pudovkin notamos la importancia de la estructura clara y además visualizamos otro elemento importante que es el montaje por contrastes, es decir que si contrasto dos elementos puedo lograr una mayor sensación de emoción. En efecto, esa es la esencia de la metáfora en poesía y Pudovkin lo hace con las escenas, siendo uno de los pocos directores de cine que lo logran.

EL MONTAJE ANALÍTICO DE EISENSTEIN

En cambio, Sergei Eisenstein, gran amigo de Pudovkin, sostenía que había que hacer algo más comprometedor con el espectador.



Sergei Eisenstein

Llegado del teatro, Eisenstein ya había escrito un tratado que se llamaba *Montaje de atracciones,* donde dice: «*La atracción en nuestro diagnóstico del teatro es todo momento agresivo en él. Lo que despierta en el espectador aquellos sentidos o aquella psicología que influya en sus sensaciones. Todo elemento que pueda ser comprobado y matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto, único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica final.*»

¿Qué quiere decir?

Lo que Eisenstein pretende es poner un detonante dentro de la obra para que el espectador también intervenga y se comprometa. Lo logra en una de sus representaciones mezclando, por primera vez, una proyección de cine en una representación teatral. Es decir que mientras los actores caminaban por el escenario se proyectaba una película atrás, con elementos que se movían.

FEDE6790

EL MONTAJE INTELECTUAL

Eisenstein entra al departamento de cine para llevar a cabo lo que él define como el montaje dentro del cine. Para hacerlo se remite a los ideogramas japoneses donde, por ejemplo, encontramos ecuaciones parecidas a esta: ojo + agua = llorar. Estos ideogramas a él le sugieren un montaje diferente al que proponía Griffith. Él quería que los elementos chocaran entre sí y de esa forma se produjera una nueva idea en la mente del espectador. Así nació su mayor aporte: el montaje intelectual.

En su primer largometraje «La huelga», encontramos un final realmente revolucionario. Se trata de una historia donde los obreros resuelven hacer una huelga debido al mal trato de los gerentes de la fábrica, pero son brutalmente reprimidos por los soldados del zar. En la secuencia final vemos como Eisenstein filma la masacre donde los obreros son acuchillados por los soldados, e intercala tomas de una vaca siendo sacrificada con un cuchillo en el matadero. En consecuencia, el espectador ve dos líneas narrativas que no están relacionadas estrictamente por su continuidad temática sino que entre las dos líneas que desarrolla Eisenstein el espectador concluye una tercera, que es nada menos que la idea hecha realidad en su mente: la brutal represión.

En su segunda película, «El acorazado Potemkin», Eisenstein recrea una versión personal de los acontecimientos pero nos envuelve en una nueva realidad cinematográfica, tan poderosa que muy pocos se imaginan los verdaderos hechos que ocurrieron (el motín fue un fracaso). Es que la película nos sumerge en 1.359 tomas durante 70 minutos. Se trata de un bombardeo incesante de información como nunca antes se había visto.

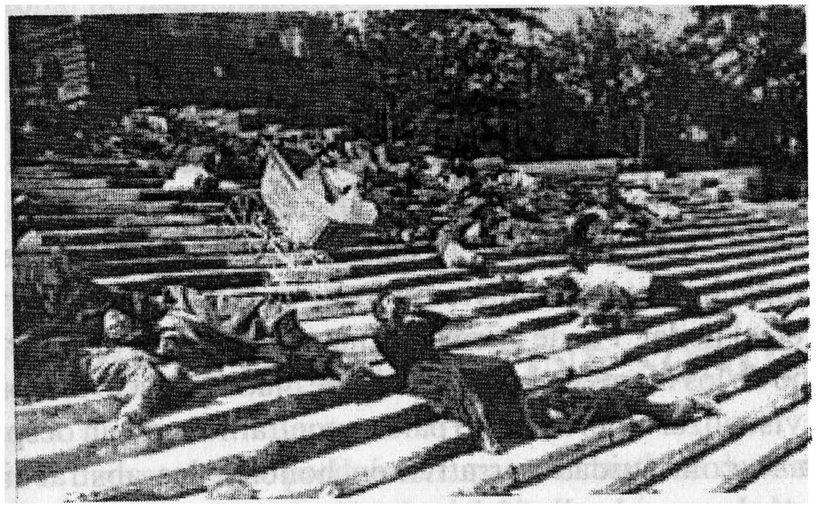
El acorazado Potemkin está dividido en cinco partes:

1. Hombres y gusanos.
2. Drama en el alcázar.
3. La exhortación del muerto.
4. Las escaleras de Odesa.
5. Ante la escuadra.

De esta manera Eisenstein logra una compacta estructura, como queriendo simpatizar con los movimientos de una sinfonía visual. En su trazado, cada parte rebosa en ejemplos de montaje intelectual, siendo uno de los más destacables la secuencia del león, donde vemos tres tomas: la primera con un león acostado, la segunda con un león sentado y la tercera con un león levantado, simbolizando el alzamiento del pueblo.

La cuarta parte, en las escaleras de Odesa, merece por sí sola un análisis pormenorizado. Sus ritmos se pueden dividir en tres:

1. El ritmo implacable, descendente y monocorde del avance de los soldados del zar.
2. El ritmo más espaciado de los soldados que disparan.
3. El ritmo de la multitud que huye desordenadamente.



Estos tres ritmos están enfrentados entre sí y hacen que sus cortes, antes de que terminen los movimientos, tengan una dinámica muy particular. Dentro de los mismos encontramos ritmos secundarios que se complementan:

- ☑ El hombre sin piernas que, si bien huye desbandado, lo hace a una velocidad menor que los demás.
- ☑ Los que van cayendo, produciendo la sensación de almas que se van petrificando.

FEDE6790

- ☑ Los correspondientes a los que se esconden para iniciar después un movimiento inverso al de los soldados.
- ☑ La mujer con el cochecito, cuyo movimiento es vertical y se corta perpendicularmente a los movimientos de ascenso y descenso de los demás.
- ☑ El cochecito que es empujado y empieza a descender escaleras abajo cada vez con mayor velocidad.

El tercer largometraje de Eisenstein, llamado «Octubre», evoca los acontecimientos que tuvieron lugar cuando los bolcheviques tomaron el poder. Puede afirmarse que esta película es el ejemplo máximo de los logros en la época del cine mudo respecto al montaje. Basta visualizar el tercer rollo para encontrarnos con un desprecio contra la continuidad narrativa en honor a las abstracciones intelectuales que de ella se generan.

Por ejemplo la figura de Kerensky de pie frente a las puertas del alojamiento del zar es intercalada con planos detalle de sus botas, guantes y planos de un pavo real, que acentúan una imagen irónica del incompetente gobernante.

Eisenstein escribió incansablemente sobre sus métodos de montaje, dejándonos varios libros altamente interesantes, entre los cuales se pueden citar *El sentido del cine* y *La forma del cine.* En este último encontramos la clásica clasificación de los métodos de montaje según Eisenstein:

- ☑ **MONTAJE MÉTRICO:** consiste en tomar trozos de película de igual longitud. Al compaginarlos se va a producir un compás visual similar al de la música.

- ☑ **MONTAJE RÍTMICO:** donde cada toma dura lo que debe durar gracias a su acción interna. Al compaginarlas nace un nuevo ritmo que resulta lógico.

- ☑ **MONTAJE TONAL:** donde se busca un tono determinado para aplicarlo a un segmento de la secuencia, vale decir un común denominador que puede ser hallado con cualquiera de las herramientas cinematográficas para una sucesión de tomas. Esto involucra la iluminación, el ritmo, la composición, etc.

- ☑ **MONTAJE SOBRETONAL:** un sello que imprime toda la estética de la película en el mismo sentido que el montaje tonal pero con mayor elaboración de estos elementos.

- ☑ **MONTAJE INTELECTUAL:** dos tomas que no tienen continuidad temática entre sí pero que generan una tercera toma en la mente del espectador, es decir la idea lograda solamente a través de la yuxtaposición de dos tomas cinematográficas.

EL MONTAJE EN EL CINE SONORO

Con el cine sonoro se produjeron una gran cantidad de cambios. Los grandes teóricos de la década del 20 sostenían que al sonido había que buscarle un lenguaje nuevo. Entre ellos estaba Eisenstein, que postulaba el asincronismo como una de las maneras de jugar dramáticamente entre la imagen y la banda sonora.

Pero en definitiva ¿qué aporta el sonido realmente? En principio no aporta mucho. ¿Qué pasa si yo veo una toma de un perro en el cine mudo y luego le agrego el sonido de sus ladridos? En esencia no ha cambiado nada, sólo hay una mayor sensación de realismo. En conclusión, se puede decir que con la llegada del cine sonoro ocurren los siguientes fenómenos:

FEDE6790

☑ **ORDEN DE LOS PLANOS:** a partir de Griffith se hacía un trabajo de general a particular, pero luego los soviéticos hacían chocar los tamaños de planos largos y cortos para impactar al ojo de otra manera. Con el cine sonoro eso no es tan fácil porque cortar arbitrariamente de un plano a otro causa un salto en su correspondiente sonido ambiente y esto trae confusión. Si las tomas son muy cortas también el salto quebrado de un ruido a otro queda desprolijo. En el cine mudo este tipo de saltos no importaban porque si causaban un salto visual se le intercalaba un cartel, pero los carteles desaparecieron con el cine sonoro.

☑ **SELECCIÓN DE ENCUADRE POR INTERÉS:** la base del montaje es la magnificación sobre el elemento dramático. En esencia esto no ha cambiado. Sin embargo, es el guionista quien tiene que pensar en esta fragmentación, de manera que éste ya tiene que anticipar lo que está escribiendo para que el director pueda centrar el interés sobre el detalle dramático e ir cerrando los planos.

☑ **DURACIÓN DE LOS PLANOS:** como continuación del problema del sonido, no se puede entrecortar continuamente la banda sonora y esto terminó afectando la duración de los planos. En efecto, al no cortar el tiempo y el espacio en tomas pequeñas, el sonido aparece con mayor naturalidad y, en consecuencia, se alarga considerablemente la duración de las tomas.

☑ **FLUIDEZ NARRATIVA:** al no existir la posibilidad que había en el cine mudo de intercalar carteles, los cortes de una toma a la otra requieren de una lógica en la continuidad de tiempo y espacio en todo momento, de lo contrario se observaría un salto desagradable que interrumpiría la atención. Comienzan a surgir los llamados «cortes sobre el movimiento». Esto significa que si, por ejemplo, un señor está tomando un café y yo necesito filmarlo primero en un plano medio y luego cortar a un primer plano, el momento

en que más me conviene pasar de un tamaño de plano a otro es cuando se lleva la taza a la boca. De esta manera, la acción del brazo que se mueve queda repartida: parte del movimiento en el plano medio y la otra parte en el primer plano. Estos cortes en movimiento ayudan a romper la sensación dura que se tiene al pasar de un tamaño de plano a otro, ayudando a lograr una plástica de movimientos que son la herramienta principal para lograr fluidez narrativa.

Teniendo en cuenta todos estos factores que se analizaron al comienzo del cine sonoro, nos encontramos con que los directores fueron descubriendo lentamente nuevas fórmulas secuenciales para hacer cine. De esta manera surgió una variante de secuencias basadas fundamentalmente en su montaje:

☑ **LA SECUENCIA DE ACCIÓN:** se trata de una secuencia donde exploramos una situación de mucha acción, muy al estilo de las persecuciones y salvaciones a último momento de Griffith en la época del cine mudo. Como usualmente no hay muchos diálogos, y los ruidos son golpes muy puntuales, todo esto se presta a que se pueda volver a recuperar el recurso de las tomas muy cortas y los tamaños de planos que se chocan entre sí por sus grandes cambios de tamaño. Podrán apreciar que estas secuencias son posibilidades de hacer buen cine y no suelen faltar especialmente en las películas de entretenimiento.

☑ **LA SECUENCIA DIALOGADA:** a comienzos del cine sonoro, cuando varios personajes hablaban, se les cortaba la toma de acuerdo a la duración de sus parlamentos, y de esa manera se veía en la pantalla siempre al que estaba hablando. Pero pronto los directores y los montajistas comprendieron que, muchas veces, es más efectivo cambiar de imagen mientras todavía se escucha el parlamento del personaje que habla. De esa manera, al ver la reacción de su interlocutor se realza dramáticamente la situación. También se puede invertir esta técnica haciendo que el personaje

FEDE6790

que habla permanezca en la pantalla para reaccionar ante los parlamentos de su interlocutor que le responde. A este proceso se lo suele llamar traslapado.

☑ **LA SECUENCIA CÓMICA:** hay dos maneras de causar risa: por sorpresa o por ordenamiento de información en el montaje. Stan Laurel, el famoso cómico que actuaba con Oliver Hardy, pasó muchas horas en la moviola armando películas a fin de entender este fenómeno. Él comprendió que si adelantamos la información se produce una mayor expectativa que logrará mayores momentos risueños. Decía que si tenemos al gordo y al flaco tratando de bajar un piano por una escalera y en determinado momento el gordo pisa una cáscara de banana y todos se caen, es mejor insertar al comienzo de la secuencia un plano detalle de la cáscara de banana. De esta manera la gente ya va a estar pensando que en algún momento se va a producir la catástrofe, y finalmente, cuando la pisa, la caída producirá mayor hilaridad.

☑ **LA SECUENCIA DE MONTAJE:** como producto de algunos de los logros de Edwin Porter, se sigue efectuando síntesis de tiempo. Sirve para sobrellevar momentos que resultan muy débiles dramáticamente. Si tengo que mostrar el paso del tiempo donde sólo algunos puntos son importantes, se puede recurrir a una secuencia de montaje. Por ejemplo, si tengo que mostrar a una pareja que tiene un bebé y me interesa saltar al momento en que este bebé ya es un muchacho de quince años, puedo hacer una sucesión de tomas donde veo primero al bebé que nace, luego cuando está tomando la mamadera, luego cuando va al jardín de infantes, luego cuando va al primario y finalmente cuando ya tiene quince años. Estas tomas pueden estar unidas por distintos métodos de enlaces, fundidos, etc., o por una música unificadora.

EL MONTAJE EN EL DOCUMENTAL

El documental logró importantes aportes al montaje y ha tenido incidencia en las formas del lenguaje audiovisual. De esta manera surgen dos formas de montar una secuencia en el documental:

☑ **EL DOCUMENTAL IMAGINATIVO:** supongamos que tengo que filmar un bar temprano a la mañana donde un personaje va a tomar su desayuno. ¿Cómo lo filmaría Griffith? Indudablemente empezaría por hacer un plano general de la fachada exterior del bar, luego cortaría a un plano conjunto de su interior, luego iría a un plano americano del personaje y terminaría haciendo un primer plano de su rostro.
Pero Robert Flaherty, uno de los primeros documentalistas, considerado por muchos como el padre del documental, hubiera hecho otra cosa. Primero filmaría, por ejemplo, una toma del sol amaneciendo, luego una toma de las luces del bar que se apagan, luego veríamos la máquina de café echando humo, luego veríamos los granos del sabroso café que se vuelcan a su interior, luego la leche que comienza a hacer espuma, luego un plano detalle de las ricas medialunas que salen del horno y, finalmente, al personaje que apaga su humeante cigarrillo para saborear su delicioso café con leche.
El aporte de este tipo de montaje es muy interesante y nos remonta a algunas de las poesías en imágenes de Pudovkin. Vale decir que a diferencia del tradicional lenguaje Griffithniano, donde cada toma debe tener un valor informativo concreto, Flaherty primero construye una «ambientación» donde el resultado es la suma de todas las tomas que se explayan para conformar el relato, y no la síntesis donde cada toma debe dar una información concreta.

FEDE6790

☑ **EL DOCUMENTAL DE IDEAS:** si bien Eisenstein escribió mucho sobre las ventajas del sonido asincrónico, lamentablemente su prematura muerte no le permitió llevar a cabo estas teorías en alguna de sus películas. Pero otro documentalista importante, Basil Wright, logró importantes ecuaciones audiovisuales jugando con los sonidos en la imagen. Si, por ejemplo, debo mostrar los alcances de una producción cerealera, puedo presentar en imágenes los distintos pasos: cuando se siembra, cuando se riega, cuando se levanta la cosecha, etc., mientras que en la banda de sonido puedo escuchar la campana de largada en la bolsa de comercio, los gritos de los operadores de compra y venta, llamadas telefónicas y ruidos de aparatos electrónicos. Como se puede apreciar, ambos métodos documentalistas encuentran amplias aplicaciones en el cine de ficción donde los directores exploran cada vez con mayor cuidado el armado de sus secuencias y montajes escénicos.

En conclusión, el lenguaje audiovisual consiste en un lenguaje de imágenes que posee su propia gramática y lo que hace un director al realizar la película es hacer uso de todos los recursos de la gramática audiovisual para contar una historia.

NOTACIÓN DEL GUIÓN

Antes de introducirnos en el mundo del guión, digamos que existen diferentes formas de efectuar la notación de un relato a ser filmado. Por supuesto esto varía de acuerdo a los distintos autores y países. Estas vistas en forma progresiva, de acuerdo a su complejidad, se clasifican de la siguiente manera:

☑ **SÍNTESIS ARGUMENTAL:** un apretado resumen de la totalidad de la historia en pocas líneas (una carilla o dos).

☑ **LIBRO CINEMATOGRÁFICO:** toda la historia completa con sus acciones y diálogos escrita en forma de novela. A este formato se lo suele llamar guión literario a la europea, donde los parlamentos son escritos en la mitad de la hoja para diferenciarlos rápidamente.

☑ **GUIÓN LITERARIO:** es similar al contenido del libro cinematográfico, pero la hoja está formateada en dos columnas. La columna de la izquierda relata todo lo que se debe «ver», mientras que la columna de la derecha relata todo lo que se debe «escuchar». A su vez, siempre que cambia el decorado se marca una separación. Vale decir que se traza una línea y se coloca un subtítulo que debe contener los siguientes datos preliminares: el número de secuencia, el lugar, y si se trata de día o de noche. A este tipo de guión se lo suele llamar guión literario a la americana.

☑ **GUIÓN TÉCNICO:** es la transcripción del guión literario a otro guión muy similar , pero esta vez se agregan los elementos técnicos y de lenguaje, como ser la división de escenas, tamaños de planos, posiciones y movimientos de cámara, etc. Existe la forma rusa de notación que es con columnas muy parecidas a las tablas de contabilidad. Es tan efectiva que Hollywood la usa desde hace muchísimos años.

FEDE6790

- ☑ **HISTORIA DE PLANTA:** se trata de dibujos similares a los diseños arquitectónicos, donde se ve el decorado desde un punto de vista cenital. De esa manera se puede colocar la posición de la cámara, de las luces y de los personajes para saber cómo van ubicados a la hora de trabajar en la filmación. También se pueden agregar algunos elementos de utilería como mesas, sillas, etc.
- ☑ **STORY BOARD O HISTORIA DE TABLAS:** aquí se ven frontalmente, en forma de dibujos (como si fuera un cómic), todas las escenas enmarcadas en cuadros que representan la pantalla. De esa manera se va dibujando toda la película para poder preveer lo que se verá y cómo. Muchas cinematografías, especialmente la norteamericanan exigen que esta forma de trabajar el guión esté completa aun antes de empezar a hablar sobre su posible realización.

A continuación veremos ejemplos de cada uno de los tipos de guión, que han sido extraídos de las más diversas películas.

Ejemplo de
SÍNTESIS ARGUMENTAL

DE QUÉ ESTAMOS HECHOS

Don Antonio Roque, prototipo del personaje fronterizo, únicamente dispuesto a ceder ante las tentaciones del poder, con no escasos sesgos de vesania, y a quien la muerte sorprende al comienzo de la historia, se constituye en el eje central de esta película que abre su desarrollo en tres líneas:

La primera de ellas ubica la acción en tiempo presente. Las veinticuatro horas del velatorio de Don Roque, donde vemos que el hijastro, que nunca aprobó el casamiento de su madre con ese hombre que sólo aspiraba a apoderarse de la cochería, intenta sin gran habilidad dominar la situación económica de la familia, generando situaciones a veces risueñas, otras rayanas

en lo grotesco, en las que no faltan sutiles toques de humor negro, todo en medio de la fatua pomposidad del velatorio.

La siguiente, introduce una diegésis inversa del tiempo real, así el «flash-back» va descubriendo paulatinamente los recuerdos que tienen los empleados de la cochería cuando ingresan a la capilla ardiente y observan el cadáver, cada vez más deteriorado de quien en vida fuera el patrón.

La tercera fase de este film está jugada en un plano de pura fantasía. Rompe por completo la continuidad de tiempo y espacio, eliminando las relaciones objetivas de la realidad, a la vez que visualiza un proceso mental: el del propio Don Roque muerto, cuyo cuerpo yace en la camilla de una extraña sala de operaciones y que supone que está con vida y que podrá salir de allí mediante la argucia de una coima.

Ejemplo de
LIBRO CINEMATOGRÁFICO

EL PORTERO DE NOCHE

1. Calles de Viena.

Jornada gris, asfaltos luminosos, atmósfera de acuario. Un hombre más bien elegante, de oscuro, con sombrero y paraguas, camina por la vieja Viena. Se deslizan sobre las imágenes los títulos del film y terminan con el escrito VIENA 1957. El hecho ocurre en aquel año, doce años después de concluida la Segunda Guerra Mundial. Los rusos han finalizado hace poco la ocupación de la ciudad. Los vieneses se encuentran, por primera vez desde la guerra, solos entre sí; buscan reconstruir su propia vida tratando de hacer una cosa: cancelar toda huella de la guerra, de aquello que ha sucedido.

FEDE6790

El hombre de oscuro llega al Hotel de la Ópera. El hotel, construido a principios de siglo, se presenta externamente como el edificio típico de un período interesante de la arquitectura vienesa: la Jugendschule, que dio a los edificios burgueses un refinamiento europeo totalmente opuesto al género medieval y tirolés que hasta aquel momento había caracterizado a la ciudad. Es la atmósfera en la que se mueven los personajes creados por Musil.
El hombre de oscuro sacude el paraguas para escurrir el agua y entra en el hotel.

2. Hotel de la Ópera. Viena.

No es un hotel enorme y pomposo pero sí de óptima tradición y frecuentado, desde siempre, por artistas de la Opera o del teatro y, de cualquier modo, de gente que busca, al mismo tiempo, comodidad y tranquilidad. Están alojados también ex artistas que viven allí todo el año o casi todo. Se entra por una puerta de cristal que introduce a un vasto hall lleno de salones; por un lado está el bar, el restaurante, una sala para banquetes, etc.
Ahora está todo desierto. El único habitante del hall es Max, el hombre de oscuro que es el portero de noche. De treinta y cinco a cuarenta años, socarrón, buen aspecto (fascinante incluso), ojos inteligentes pero sólo entreabiertos las más de las veces, porque Max raramente mira de frente a las personas; es un poco esquivo, quizá algo tímido. Max va hacia la recepción y golpea su chaqueta con las manos como si quisiera quitarse el polvo; cuando pasa por delante del cartel anunciador del programa de la estación operística se detiene para pegar una punta que se había desgajado. Alcanza finalmente la recepción, toma un jarro, derrama agua sobre una toalla y se limpia las manos.
Se aproxima al banco otro habitante nocturno del hall: es Stumm, el mozo dedicado a la limpieza, las maletas, etc.... y que tiene turno de noche como Max. Es un tipo anciano,

esmirriado, más bien curioso, como todos los de su oficio. Le gustaría mucho poder conversar más a menudo con Max. Pero Max mantiene las distancias

STUMM: Buenas noches.

MAX: ¿Por qué tan pronto?

Ejemplo de GUIÓN LITERARIO

HOLA MAMÁ

LIVING COMEDOR - INTERIOR - DÍA - SECUENCIA 1

Salita elegante en casa bien puesta. Teléfono.
Una puerta de entrada y otra que comunica con el interior.
En escena Doña Beatriz, elegante viuda, de 63 años, aun hermosa.
Hora del atardecer. Beatriz está ocupada arreglando algunas flores sobre la consola con gestos vivaces mientras tararea. Se ve que es una persona activa.
En el momento de la acción está conversando con la mucama, que se encuentra en la otra habitación, pero que no aparece.

FEDE6790

BEATRIZ (Tararea, luego pregunta): –¿Qué tenemos para la cena? (Le contesta un murmullo). ¡Ay, qué rico! Justo lo que más le gusta al niño Julio... (Sigue tarareando y ocupada). Este mueble nunca me gustó aquí.

Mira un pequeño secreter, lo mueve fácilmente. Lo vuelve a admirar en su nueva ubicación, le gusta. Mira su reloj de pulsera.

–¡Qué tarde se hizo...! ¡Y Julio sin llegar...! ¿Raro, no?

(Música suave de fondo)

CONFITERÍA - INTERIOR - DÍA - SECUENCIA 2

Rincón de confitería de lujo. En una mesita tomando un copetín, Ana María y Julio, un hombre maduro, de unos 45 años, buen mozo. Cabello canoso en las sienes. Ella es joven, de 25 años, moderna, elegante, seria. Está nerviosa. Julio le acaricia la mano.

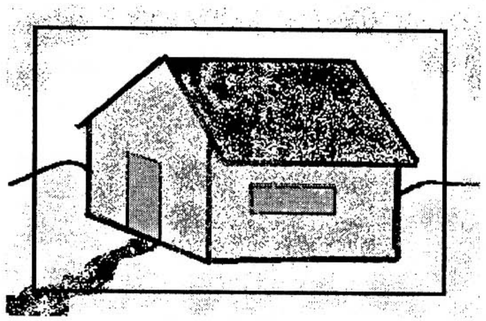
Ejemplo de GUIÓN TÉCNICO

EL CASTILLO EMBRUJADO						
SECUENCIA	ESCENA	PLANO	CÁMARA	DECORADO	LUZ	ACCIÓN
1	1	PG	PIC	Castillo	Noche	Llueve
1	2	PC	NOR	Portón castillo	Noche	Llega un carruaje
1	3	PE	C/PIC	Portón castillo	Noche	Bajan los pasajeros
1	4	PA	NOR	Portón castillo	Noche	Adrián está asustado
2	5	PC	C/PIC	Recepción	Noche	Todos van entrando
2	6	PM	NOR	Recepción	Noche	Adrián mira
2	7	PE	PAN	Recepción	Noche	Llega el mayordomo
2	8	PP	NOR	Recepción	Noche	Adrián se desmaya
3	9	PPP	APLOMO	Habitación	Día	Adrián se despierta
3	10	PM	NOR	Habitación	Día	Adrián tiene sangre en las manos

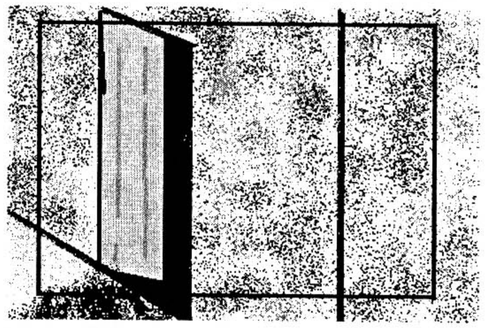
FEDE6790

Ejemplo de STORY BOARD

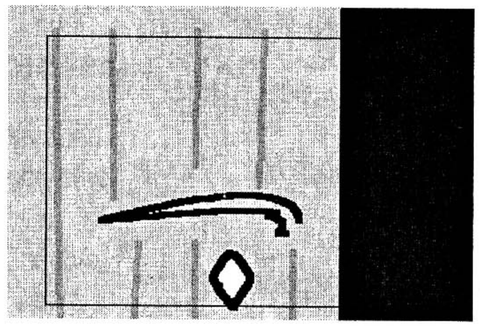
LA POSADA MALDITA



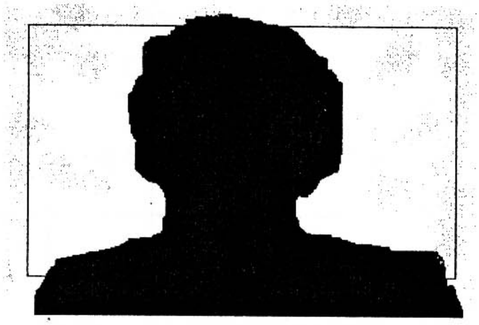
ESCENA 1: Vemos un PG de la posada maldita.



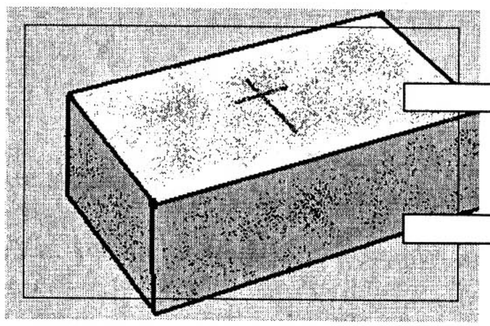
ESCENA 2: Vemos la puerta de entrada que se abre sola.



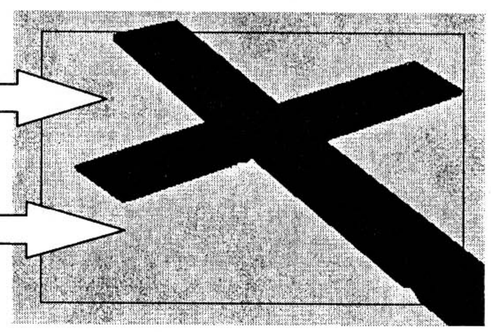
ESCENA 3: Vemos un PD del picaporte de la puerta.



ESCENA 4: Vemos en PP la silueta misteriosa de un sujeto.

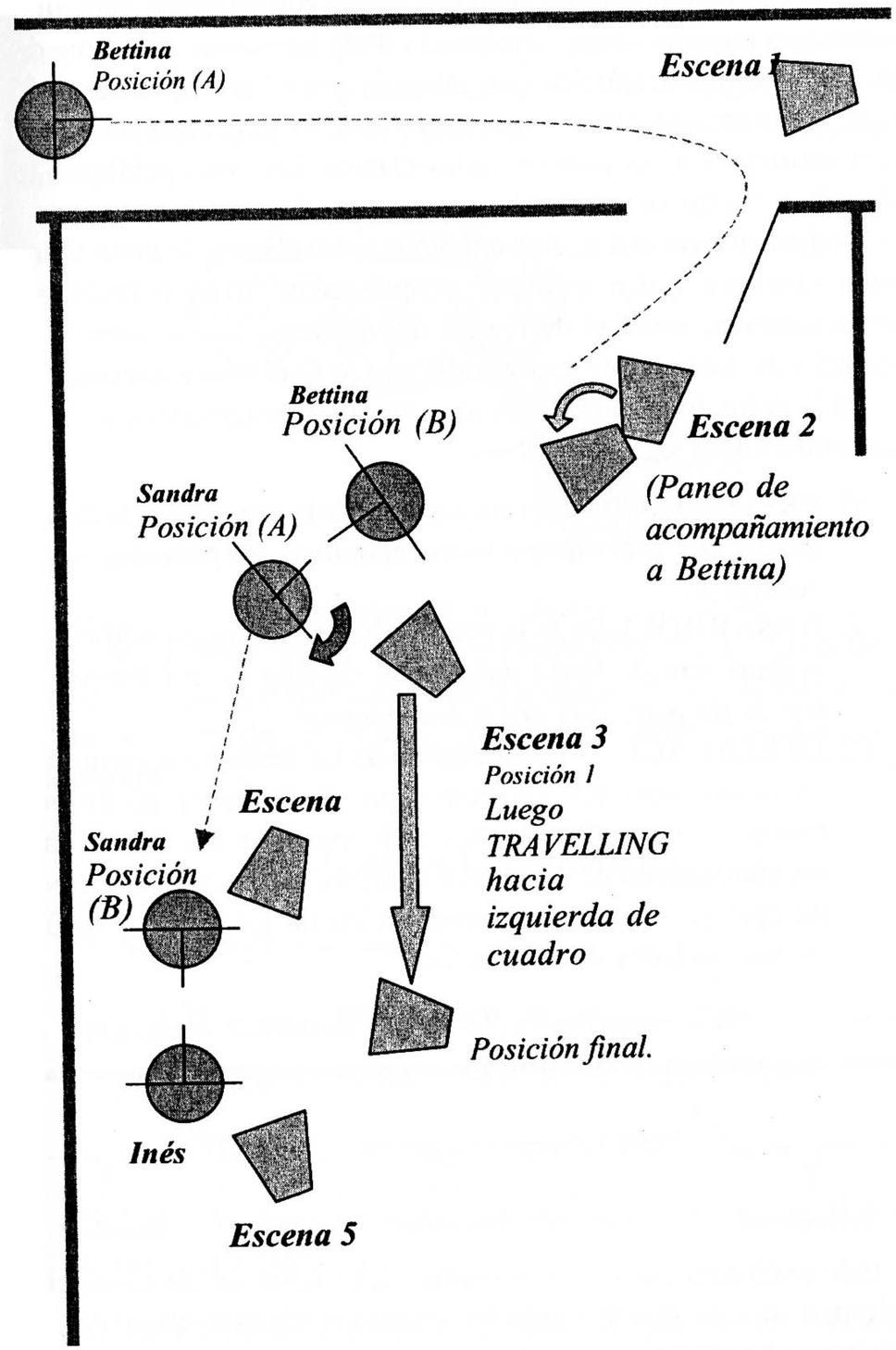


ESCENA 5: Vemos un PD de un cofre misterioso.



ZOOM DE ACERCAMIENTO a la cruz en la tapa del cofre.

Ejemplo de HISTORIA DE PLANTA



FEDE6790

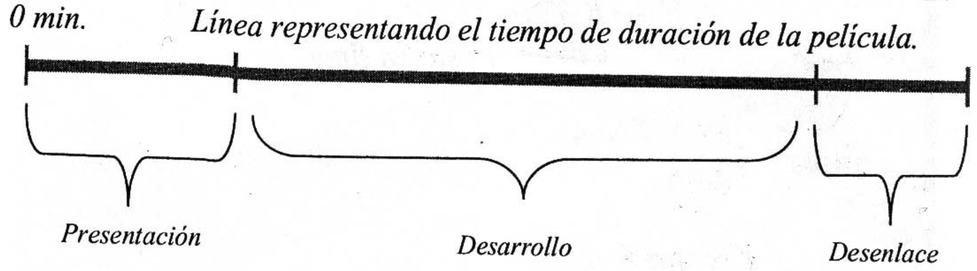
LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA

El relato cinematográfico adopta desde sus primeros años una estructura narrativa muy similar a la de la literatura. Proviene de los escritos de Aristóteles que sostenía que el relato es como la vida; tiene nacimiento, crecimiento y muerte. En consecuencia, a esta estructura se la conoce como clásica. En otras palabras, la historia a contar se subdivide en tres etapas.

Se debe aclarar que el cine adoptó la línea clásica de inmediato, pero también hubo quienes propusieron otras formas de estructuración, muchas derivadas del montaje, hasta llegar a la indisciplina total de la exposición como lo es el relato quebrado.

En la estructura clásica tenemos un ordenamiento que se materializa de la siguiente forma:

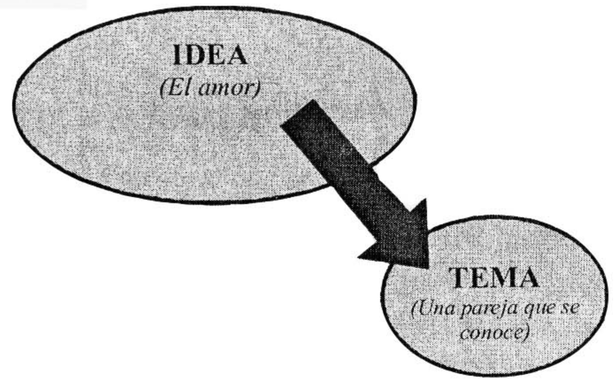
- ☑ **PRESENTACIÓN:** es el comienzo de la historia donde deben quedar claros el espacio físico, el tiempo, los personajes y el conflicto.
- ☑ **DESARROLLO:** es la conducción de lo presentado en un mismo sentido hasta conocer el destino de los hechos a través de pequeñas crisis ascendentes.
- ☑ **DESENLACE:** es la conclusión de los hechos que terminan en la solución del conflicto o no. Suele haber un último tramo llamado «CLÍMAX», en homenaje a los finales con montaje alterno de Porter y de Griffith. También puede haber un epílogo, o sea una re-evaluación de los hechos, según las necesidades de la historia.



Este auténtico esqueleto del relato debe tener un elemento de unicidad que se puede medir en cuanto a algunas técnicas de escritura que también provienen de la literatura.

TÉCNICA NARRATIVA LITERARIA

Para ese relato es necesario tener una idea, de la cual han de surgir un tema y un conflicto. Desde ya que en el proceso creativo no hay un orden específico para dar con estas consignas, pero al quedar relacionadas correctamente se obtiene un guión con unicidad.



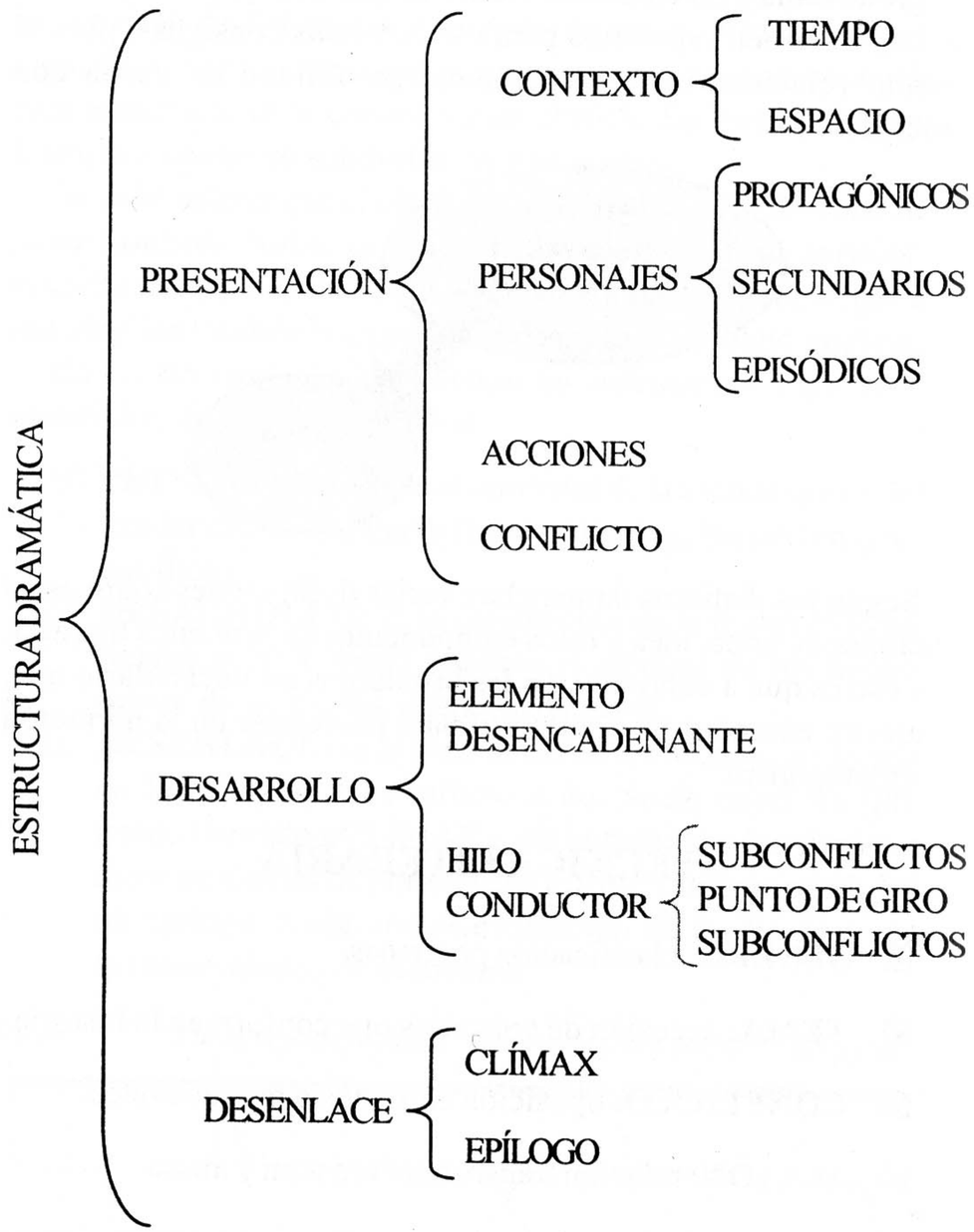
Según los distintos autores hay varias definiciones sobre estas nociones de tema, idea y otros componentes de la técnica literaria. Por eso es que a continuación les brindamos un vocabulario que, a nuestro entender, es el más útil para manejarse en la narración cinematográfica.

TÉCNICA LITERARIA

- ☑ **GÉNERO:** clasificación por temas.
- ☑ **TEMA:** sucesión de episodios que conforman la historia.
- ☑ **CONFLICTO:** oposición entre dos o más acciones.
- ☑ **ACCIÓN:** relación transformadora aquí y ahora.
- ☑ **IDEA:** principio de la obra que desea comunicar algo en forma «explícita».
- ☑ **SUPEROBJETIVO:** aquel concepto que el autor imprime a su obra y que está colocado en forma «implícita».

FEDE6790

La estructura dramática clásica incorpora una gran cantidad de componentes que enriquecen el armado más definido de la misma. Podemos estudiarlos en el siguiente cuadro sinóptico:



Cuando observamos este cuadro comprendemos que se trata de un verdadero esqueleto que sostiene y le da vida al relato.

EL CONTEXTO

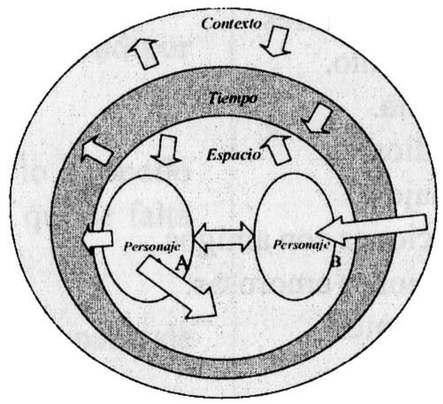
La PRESENTACIÓN contiene, en primer lugar, el CONTEXTO, que a su vez posee dos parámetros de construcción: el tiempo y el espacio. El TIEMPO es uno de los factores de ubicación del relato. Este factor temporal puede incidir dramáticamente en el mismo y no sólo ser un elemento decorativo de fondo. Conviene trabajarlo de general a particular, donde por ejemplo tendremos:

TIEMPO:
Siglo XXI → Año 2004 → Invierno → Julio → Domingo lluvioso

Si el relato se trata de un hombre que debe hacer que florezca un tulipán, obviamente en esas condiciones de tiempo le será una adversidad dramática. En cuanto al ESPACIO, ocurre exactamente lo mismo. Siguiendo de general a particular obtenemos por ejemplo:

ESPACIO:
Planeta Tierra → Sudamérica → Argentina → Capital → Perú 108

El contexto en su conjunto ejerce presiones sobre los personajes y, por ende, las acciones, como así también los personajes pueden ejercer influencia sobre su contexto. El trabajo profundo de estas interrelaciones resulta altamente gratificante para el relato. En cambio, el poco desarrollo del contexto termina dando por resultado el conocido panfleto o folletín.



FEDE6790

LOS PERSONAJES

Los PERSONAJES son los sujetos sobre los cuales se cierne el drama y cuyas voluntades desarrollan los sucesos que conocemos como la acción dramática. La jerarquía que tienen va variando de acuerdo a su importancia en el relato. De esa manera tenemos los PROTAGONISTAS, que son los que juegan los hechos de la acción dramática pudiendo tener inclusive un valor propio superior al mismo argumento. En el relato audiovisual los personajes no tienen que ser necesariamente personas; pueden ser animales u objetos. Los SECUNDARIOS, también conocidos como antagónicos sólo tienen valor como piezas del argumento. Finalmente los EPISÓDICOS tienen menos carácter que los secundarios aunque su valor propio puede ser superior al de su valor como piezas del argumento.

Al confeccionar los personajes tenemos que trazar su perfil, vale decir, la pintura de caracteres. Las dos variantes son:

- ☑ Los antecedentes históricos
- ☑ El perfil psicológico

Los ANTECEDENTES HISTÓRICOS son los acontecimientos importantes que vivió el personaje antes del momento en que comienza el relato. Conviene seguir una línea cronológica para dramatizar los puntos más importantes:

1. Tipos de padres.
2. Nacimiento.
3. Infancia.
4. Estudios.
5. Trabajos.
6. Relaciones con amigos.
7. Relaciones amorosas.
8. Accidentes.
9. Etc.

De esta manera, se pueden analizar conflictos anteriores que el personaje haya podido tener en su vida, como maltrato familiar, un accidente, etc., que ayudan a componer al personaje dramáticamente.

También el PERFIL PSICOLÓGICO requiere un análisis similar para saber cuáles son las alternativas conductuales que llevan al personaje a cometer los actos que propone la acción a desarrollar.

COMPOSICIÓN DEL PERSONAJE	
ASPECTO HISTÓRICO	**PERFIL PSICOLÓGICO**
Padres separados.	Es neurótico.
Nació en barrio pobre en 1974.	No soporta que le digan nada.
Es flaco y bien parecido.	Todo lo que su amigo le dice lo hace sin dudar.
Fue maltratado durante su infancia.	Es obsesivo con su pelo.
No terminó la primaria.	No le gusta la gente despeinada.
Fue echado de sus trabajos por robar.	
Su único amigo está en la cárcel.	
Su novia lo abandonó por infidelidad.	
A los 20 años lo atropelló un auto por lo que le falta un dedo del pie.	
Hoy es un desocupado de 34 años.	

FEDE6790

A continuación podrán apreciar un cuadro sinóptico que ayuda a situar la psicología del personaje. De ninguna manera se debe tomar esto con la seriedad médica del caso; es una ayuda para el guionista.

CUADRO PSICOLÓGICO			
NORMAL	NEURÓTICO	PSICÓTICO	EZQUIZOFRÉNICO
2 + 2 = 4 Contacto con la realidad. Independiente del padre. El adulto funciona.	2 + 2 = 4 (Pero me molesta y no lo tolero) Contacto con la realidad pero no se tolera. OMNIPOTENCIA: (Creerse Dios) IRRESPONSABILIDAD: (Yo no choqué contra la pared, la pared se puso ahí). INTOLERANCIA: (¡¿Tiene que llover?!). IMPOTENCIA: (Quedé sin trabajo y no puedo buscar otro). AUTORITARISMO: (Obedecer dictados ciegamente).	2+ 2 = 5 NO contacto con la realidad. Idem al neurótico pero más exagerado. Hay varios tipos:	Escisión entre el individuo y la realidad. Vive en un mundo imaginario. PARANOIA: Delirio de persecución. PSICOPATÍA: Padre excluido. No hay culpa. PSICOSIS CIRCULAR: Maníaco depresivo. Se asocia con una o dos personas como máximo.

TIPOS DE NEUROSIS: ☑FÓBICO: Cuando evita un objeto de la realidad.☑HISTÉRICO: Transformación del síntoma. ☑OBSESIVO: Manía del orden y de la limpieza, por ejemplo. ☑ABANDÓNICO: Autodescalificador con pensamientos mágicos.

EL CONFLICTO

Cuando llegamos al CONFLICTO existe la posibilidad de elegir alguna de las alternativas siguientes:

☑ **CONFLICTO CON EL ENTORNO:** el caso más explícito sería el de un hombre que quiere escaparse de una habitación.

☑ **CONFLICTO CON OTRO U OTROS PERSONAJES:** es el caso de otro/s que se opone/n a su voluntad.

☑ **CONFLICTO CONSIGO MISMO:** el personaje se enfrenta a sus propias contradicciones, por ejemplo su propio cuestionamiento sobre el «querer» y el «deber».

EL ELEMENTO DESENCADENANTE

Tras estas tres alternativas damos por terminada la presentación y entramos al DESARROLLO. Tradicionalmente el primer elemento que debe aparecer es el ELEMENTO DESENCADENANTE. No siempre es fácil identificarlo ya que, a veces, está mezclado en otras partes de la estructura, pero en el caso clásico lo encontramos al comienzo del desarrollo. Sin duda es una escena clave donde se da por terminado el aporte de nuevos elementos y se echa a andar un desencadenamiento de acciones a partir de estos. En un policial, por ejemplo, donde se ha visto un asesinato, vemos qué estrategia va a tomar el agente a cargo del caso para dar con el criminal.

HILO CONDUCTOR

Como el desarrollo es la parte más larga de la estructura, se busca un HILO CONDUCTOR para encarrilar todas las acciones planteadas en la presentación. Por ejemplo, en el caso del policial mencionado, se da comienzo a una pesquisa que va a hilvanar

FEDE6790

todos los SUB CONFLICTOS de la narración. Éstos pueden ser los distintos actos delictivos que continúa haciendo el malhechor mientras que la policía sigue tras sus pasos.

Hacia la mitad del desarrollo surge la posibilidad de hacer un PUNTO DE GIRO. Esto significa que, a efectos de no caer en la monotonía, se agrega una novedad que revitaliza la narración. Claro está que no se debe saltar gratuitamente a cualquier elemento inventado, sino que se trata de una curva en la vía trazada. Vale decir que se sigue jugando con los componentes introducidos en la presentación. En el ejemplo del policial, podría ser que la novia del delincuente resuelve jugar de espía para ayudar a la policía.

CLÍMAX

Sobre el final nos encontramos con el CLÍMAX. Esta es la culminación de la obra y su punto cumbre, donde la intensidad de la lucha de los personajes por conseguir sus propósitos alcanza su máxima dimensión. Como ya señalamos al hablar del montaje, en cine, gracias a la escuela de Porter y Griffith, este tramo del relato cinematográfico es especialmente importante para que se realice con sumo cuidado su tratamiento narrativo. Un típico final policial es la policía que logra dar con el delincuente pero éste intenta huir ya que están en medio de un parque de juegos con montañas rusas y afines.

EPÍLOGO

Finalmente (en algunos casos ni siquiera es preciso), cerramos el relato con el EPÍLOGO. Aquí puede haber una re-evaluación de lo visto, donde el autor suele dar una última vuelta de tuerca para fijarlo en la mente del espectador. Queda fuera de cuestión hacerse mucho problema por la modalidad de este epílogo. Nos referimos a que puede tener o no una moraleja, puede ser un final abierto o cerrado, o pueden olvidarse de algunas de las líneas secundarias que se abrieron oportunamente y no quedaron definitivamente concluidas. Al fin de cuentas estamos en el mundo del arte.

EL ENCUADRE

Terminados los trabajos que nos llevaron desde la síntesis argumental, el libro y el guión cinematográfico, nos encontramos listos para encarar el GUIÓN TÉCNICO, también conocido como el ENCUADRE. Siempre teniendo en cuenta que nos hemos valido de muchos elementos de la literatura, nos conviene tener presentes algunas conclusiones de la lingüística para luego transferirlas a nuestro medio cinematográfico:

ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

- ☑ **SEMÁNTICA:** es el significado de lo que quiero decir.
- ☑ **SINTAXIS:** es cómo lo digo.
- ☑ **PRAGMÁTICA:** es la respuesta causada en el espectador.

Uno de los primeros directores que comprendieron este problema de transmitir un significante a través de un lenguaje fue el propio Griffith. Claro que se trataba de fabricar un lenguaje hecho con imágenes, de manera tal que el cine plantea el problema de ser un lenguaje constituido por símbolos, vale decir un META LENGUAJE.

SIGNIFICANTE

- ☑ **LENGUAJE:** es la comunicación del significado en forma verbal. Son las palabras usadas. Viene del consciente.
- ☑ **META LENGUAJE:** es la comunicación del significado en forma simbólica. Son las contradicciones en los tonos, los tics, etc. Viene del inconsciente.

Para lograrlo, Griffith perfeccionó un código. En principio parece simple pero las distintas formas de orquestarlo son sumamente interesantes. Se toman las herramientas técnicas que tenemos a nuestra disposición (tamaños de planos, posiciones y movimientos de cámara, y objetivos) y los dividimos en dos grandes grupos: DESCRIPTIVOS Y EXPRESIVOS. De esa manera obtenemos el siguiente cuadro sinóptico:

FEDE6790

HERRAMIENTAS	DESCRIPTIVOS	EXPRESIVOS
TAMAÑOS DE PLANO	PG-PC-PE	PA-PM-PP-PPP-PD
POSICIONES DE CÁMARA	NORMAL-PICADO	CONTRAPICADO-APLOMO-SUPINE
MOVIMIENTOS DE CÁMARA	PAN	TRAV
OBJETIVOS	ANG-NOR	TELEOBJETIVO

De esta manera podemos decir que, tomando la duración de la película, en principio la primera mitad debe tener una marcada preferencia por el uso de los elementos descriptivos, mientras que la segunda mitad debe utilizar mayormente los elementos expresivos. Pero debemos ir más lejos aun y decir que, incluso dentro de cada secuencia, debe haber un matiz de manejo en cuanto a las herramientas narrativas, que vayan de lo descriptivo hacia lo expresivo.

Tomemos un ejemplo de la vida cotidiana. Supongamos que vamos a tomar un colectivo y perdemos la moneda. Ahora apliquemos el lenguaje de Griffith:

1. PG: Vemos el ómnibus que llega y una larga cola de gente que quiere subir.

2. PC: Vemos la gente que se amontona frente a la puerta del ómnibus.

3. PE: Vemos la persona que está delante nuestro, ya subiendo por las escaleras.

4. PM: Vemos al conductor.

5. PP: El conductor nos pregunta hasta dónde viajamos.

6. PD: Ponemos las monedas en la máquina despachadora de boletos y se nos cae una moneda.

Como se puede apreciar se han cumplido dos cometidos: el significado de lo que ocurre es claro, y la progresión dramática se va agudizando hasta que se produce un conflicto al perderse la moneda. (Recordemos lo visto en el capítulo del montaje).

Ahora hay que sumarle los elementos literarios del guión y las técnicas que se estudiaron anteriormente en el montaje. Vale decir que hay que hacer MONTAJE en el guión para poder lograr un resultado cinematográfico. Por supuesto, comenzamos a efectuar la graduación de los tamaños de plano para cada acción, disponemos de la posición de la cámara y hasta podemos designar el tipo de objetivo que deseamos utilizar para cada escena, aplicando el concepto del montaje y la clasificación de descriptivo y expresivo, como lo hubiera hecho Griffith.

En los primeros años del cine había como una tendencia a mantener la cámara quieta, casi hasta el punto de dar la impresión de estar en presencia de un ambiente teatral. Pero con los años se aplicó este código a los movimientos de cámara, logrando un refinamiento en los propósitos del mismo:

FUNCIÓN DE LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA	
DESCRIPTIVOS	AL DESCRIBIR EL ESPACIO. AL ACOMPAÑAR A UN PERSONAJE. AL ACOMPAÑAR UN OBJETO MÓVIL
EXPRESIVOS	CUANDO LA CÁMARA GENERA SENSACIONES.
DRAMATICOS	AL RELACIONAR PERSONAJES U OBJETOS ENTRE SÍ. AL RESALTAR UNA ACCIÓN VISION SUBJETIVA. AL ELABORAR UN CLIMA DRAMATICO.

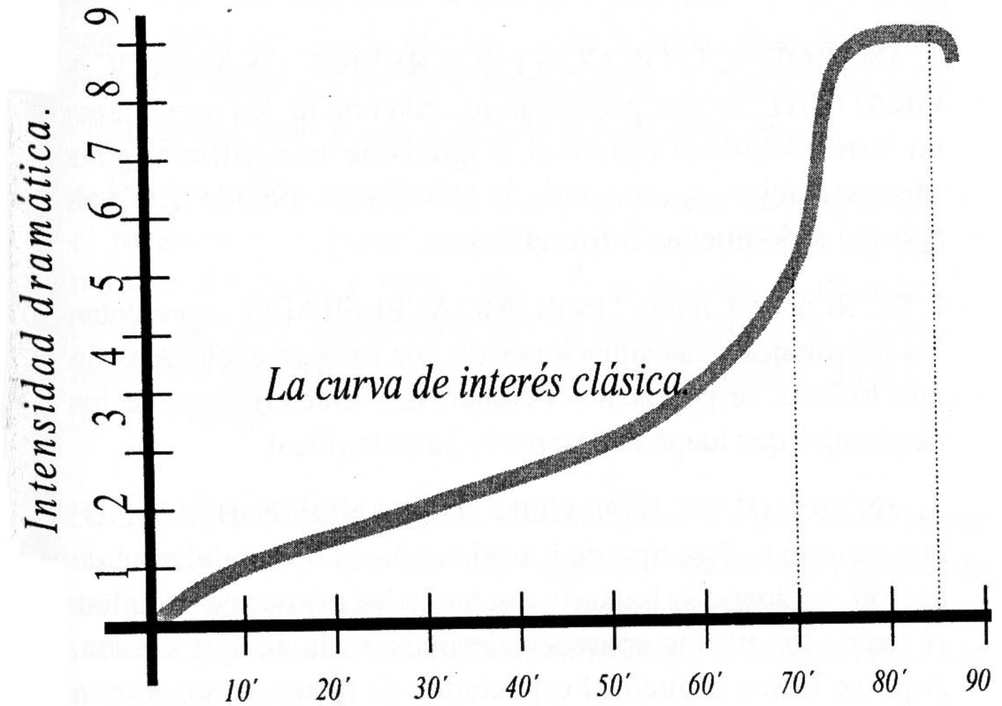
FEDE6790

Ahora se nos presenta el problema del manejo del tiempo en el relato. En efecto, debemos considerar primero el tiempo cinematográfico, o sea la duración de la película (largometraje, mediometraje o cortometraje), y luego el tiempo de duración del relato. Se nos presentan tres posibilidades: que el tiempo sea real, mayor o menor que el tiempo que debe durar la película. Los casos más comunes son en los que hay que sintetizar el tiempo, en cuyo caso habrá que tomar alguno de los siguientes caminos:

MANEJO DEL TIEMPO	
FIEL	FIEL REAL: PLANO SECUENCIA. FIEL CON ELIPSIS (ESPACIAL/ TEMPORAL/MIXTO).
CONDENSADO	LINEAL CRONOLÓGICO. LINEAL CON INVERSIÓN SIMPLE O MÚLTIPLE. ATEMPORAL. TIEMPO ABOLIDO (FALSO RACCORD). FLASH BACK (RACONTO). FLASH FORWARD (PRESAGIO).

LA CURVA DRAMÁTICA

Existe una forma de visualizar la respuesta dramática en una película. Se trata de una CURVA DE INTERÉS que busca reflejar el comportamiento emocional del espectador frente a los recursos que va eligiendo el director. Está compuesta por un par de ejes cartesianos cuyos dos parámetros son una línea de tiempo y una línea de intensidad dramática. Esta curva no es científicamente perfecta, ya que se comparan elementos cualitativos y no cuantitativos, pero es de suma utilidad a la hora de volcar las propuestas estructurales que vamos a estudiar.



Tiempo de la película.

Ésta es la curva que debe representar el comportamiento dramático de la película. Se entiende que la intensidad es «0» antes de que comience la proyección. Sin embargo, a los 10 minutos, cuando ya está hecha la presentación, es de esperar que la intensidad haya crecido por lo menos un punto en la escala de 1 a 10. A la mitad de la película la intensidad debería subir lentamente hasta llegar, antes del desenlace, a la mitad de la escala. Y en el desenlace, con su clímax, debería alcanzar el punto más alto de la escala. En el epílogo, el interés cae un poquito.

Existe una técnica en cuanto a la forma de efectuar la progresión dramática que se aplica en cada una de las tres partes. A su vez, cada parte tiene su variedad de aplicaciones, como veremos a continuación. La combinación entre todas estas alternativas es libre, de acuerdo a lo que se busca como efecto deseado.

FEDE6790

La PRESENTACIÓN puede tener tres tipos de introducción de acuerdo al ritmo que se desea lograr:

1. INTRODUCCIÓN CON PROGRESIÓN DRAMÁTICA GRADUAL: se van presentando cada uno de los personajes en forma detallada y gradual, al igual que los conflictos y las otras situaciones, creciendo la atención a medida que van apareciendo nuevas informaciones.

2. INTRODUCCIÓN CON RITMO ACELERADO: se presentan los personajes y las situaciones de una manera acelerada, sin que todavía se precisen o detallen las características de los personajes que luego el desarrollo ha de explicar.

3. INTRODUCCIÓN CON ARRANQUE BRUSCO: generalmente este tipo de introducción es típico del cine de acción, en donde se busca impactar en los primeros instantes. A veces los títulos aparecen después de la acción misma. Aquí se busca seducir al espectador en forma inconsciente para predisponerlo a ver con mucha atención el desarrollo.

El DESARROLLO busca profundizar los elementos dados en la presentación, por lo tanto es importante multiplicar las formas de progresión dramática. Existen cuatro formas básicas de ELABORACIÓN:

1. LINEAL CRONOLÓGICA PROGRESIVA: la historia se va desarrollando de manera lineal (una situación tras otra) y cronológica (sin saltos), sin inversión temporal y en forma progresiva. Van apareciendo nuevos nudos dramáticos que hacen aumentar la atención del espectador escena tras escena.

2. PLURARIDAD EMOTIVA: la historia puede tener varias dimensiones distintas en cuanto a su tratamiento. Una película policial puede ser también un film psicológico, o una historia de amor, o un estudio antropológico, o todo ello a la vez.

3. LÍNEAS DE NARRACIÓN CONVERGENTES: la historia puede desarrollarse a través de la articulación de distintas acciones paralelas. Puede haber líneas primarias y secundarias del relato que se refieren a distintos personajes o acciones y que convergen hacia el final de la historia. Esta forma de narración dinamiza el relato al alternarse entre estos elementos complementando lo que le sucede al personaje central.

4. INVERSIÓN TEMPORAL: en este desarrollo se intercala el presente y el pasado, quedando estructurados de una manera continua y progresiva. Aquí se alterna el orden cronológico (influenciado por la psicología y la novela moderna) para darle a la historia una temporalidad subjetiva del personaje.

Por último tenemos el CLÍMAX donde se debe prestar el mayor cuidado al cerrar la historia, para generar una tensión creciente hasta llegar al momento máximo de intensidad dramática y hacer trascender todas las formas que se han venido llevando hasta ese momento en la historia.

1. CULMINACIÓN CLÁSICA: todos los elementos de la historia convergen en un efecto multiplicador hasta que la acción queda resuelta.

2. CULMINACIÓN EN OFF: este tipo de culminación escamotea el momento de tensión máximo y lo resuelve fuera de la pantalla, vale decir que la acción final se produce en un campo que no se encuentra en cuadro, generando en consecuencia un dramatismo mayor al no poder observar lo que pasa.

3. CULMINACIÓN CONGELADA: en este tipo de culminación se suprime el epílogo y se congela el momento de tensión máxima, generando una trascendencia mayor entre el público.

4. CULMINACIÓN ENFATIZADA: aquí la intención es aumentar la dramatización de la acción (generalmente violenta) a través de recursos de cámara como el ralentado, creando una nueva dimensión plástico/emotiva.

FEDE6790

Estas formas de progresión que hemos analizado son consideradas normales en el trabajo de la estructuración del relato, pero a partir de aquí se pueden elaborar más combinaciones. Por ejemplo, la estructura más ortodoxa es la que tiene introducción con progresión dramática gradual, desarrollo lineal cronológico y culminación clásica. Sin embargo, es interesante hacer combinaciones entre las tres partes como, por ejemplo, una introducción con arranque brusco, desarrollo con inversión temporal y culminación enfatizada. Es decir que las posibilidades son muchas y siempre hay que estar listos para escribir una historia que se luzca bien en el relato audiovisual.

LA PUESTA DE CÁMARA

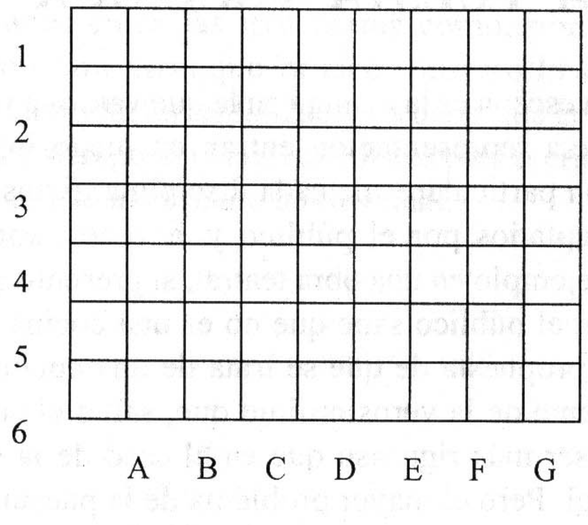
LA PUESTA ESCÉNICA

La puesta en escena es la manera en la que vamos a representar una obra. En esa representación entran en juego los distintos códigos que son particulares de cada disciplina. Estos códigos a su vez son aceptados por el público y, a veces, son bastante limitados. Por ejemplo en una obra teatral, si presento una cocina en el escenario, el público sabe que no es una cocina de verdad pero acepta la propuesta de que se trata de una cocina. En cine existe el problema de la verosimilitud que, salvo el caso de una fantasía, debe ser más riguroso que en el caso de la cocina del escenario teatral. Pero el mayor problema de la puesta en escena es la correcta interpretación del espíritu del libro. Es bien sabido que un mismo guión dirigido por distintos directores puede dar como resultado películas totalmente diferentes. De ahí que en el caso del teatro surgiera la figura del realizador, que era la persona encargada de que todos los métodos utilizados en la representación fueran fieles a la idea del libro. En cine la realización fue más allá y, finalmente, los franceses acuñaron el término de realizadores del film, queriendo asegurarle al público que eran los auténticos creadores de la película, no como en Hollywood, donde el director sólo dirigía los rodajes.

En efecto, la puesta escénica ya nos deviene del teatro donde se estudió el arte de la ubicación y los desplazamientos de los personajes, y los elementos de la utilería dentro de la superficie del decorado planteado. La puesta de cámara pura deviene del documental donde la realidad está dispuesta y el cineasta debe elegir la forma y las posiciones en que va a disponer de la cámara para registrarla. Finalmente, la combinación entre ambas nos da como resultado la puesta en escena cinematográfica, que desarrolló con los años sus propias reglas y normas estéticas.

FEDE6790

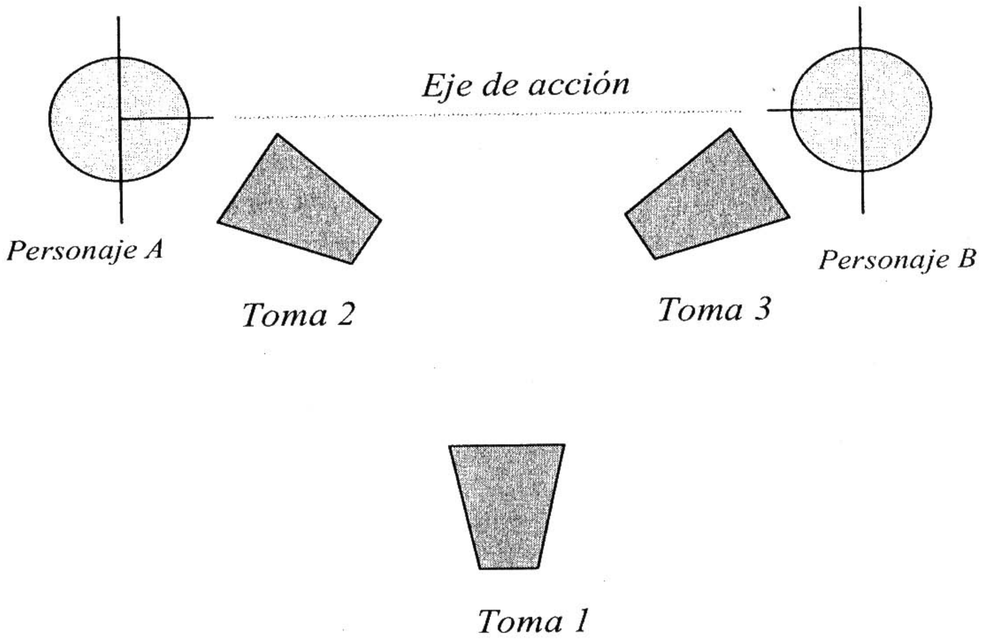
Con referencia a la puesta escénica podemos establecer dos grandes formas de trabajo. Una es la del libre albedrío y otra es la del jugador de ajedrez, donde la superficie del escenario es dividida en cuadros de un metro de distancia para luego diseñar la técnica de posiciones y desplazamientos con el rigor de un estratega.



LA TRIANGULACIÓN DE CÁMARAS

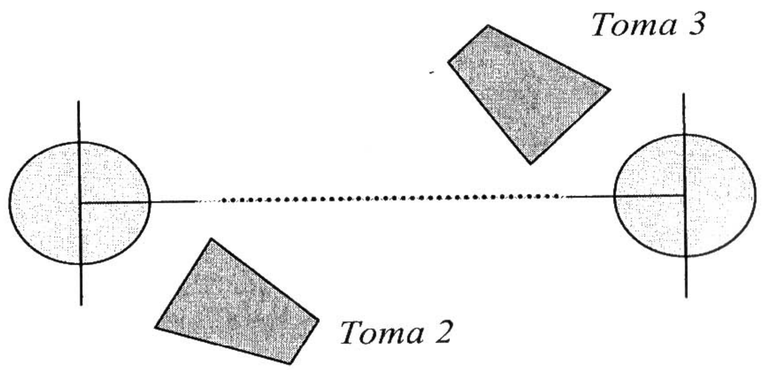
En el caso de la puesta de cámara, existen las posiciones y angulaciones, que se estudian al analizar la gramática cinematográfica. Ahora bien, cuando nos encontramos con dos personajes que se enfrentan, o nos encontramos con un personaje que se relaciona con algún objeto, surge la posibilidad de efectuar la llamada triangulación. Esto consiste en presentar a los dos personajes juntos y luego efectuar un plano de uno de los dos y seguidamente el contraplano del segundo que lo mira.

A la toma 1 se la denomina también plano de establecimiento ya que cumple esa precisa función. Es considerado un plano EXTERNO, mientras que las tomas 2 y 3 son consideradas planos INTERNOS ya que han subido al escenario, por decirlo así, para compenetrarse en la intimidad de los rostros. Lo interesante es que al mirarse el personaje A con el personaje B, se establece una interacción entre los dos, que la representamos con una línea de puntos, y que lleva el nombre de eje de acción.



EL EJE DE ACCIÓN

Una de las primeras leyes que se descubrieron es que si cruzamos esa línea imaginaria estaríamos cometiendo un error visual. En efecto, supongamos que, luego de hacer las tomas 1 y 2, saltamos el eje de acción para poner la cámara del otro lado. Podrán notar que en las tomas 2 y 3 los personajes miran hacia la derecha del cuadro. En consecuencia, no parecen estar mirándose el uno con el otro, sino más bien parece que uno le está hablando a la espalda del otro. Situaciones como éstas se plantean cotidianamente en el set de filmación.



FEDE6790

DESPLAZAMIENTO DEL PERSONAJE

Los personajes que se analizaron estaban en posiciones estáticas, pero el cine también aprovecha a los personajes cuando se desplazan. Existen a su vez situaciones variadas que motivan la asignación de nombres a los tipos de desplazamiento básicos que puede efectuar un personaje. Éstos se dividen en tres grupos:

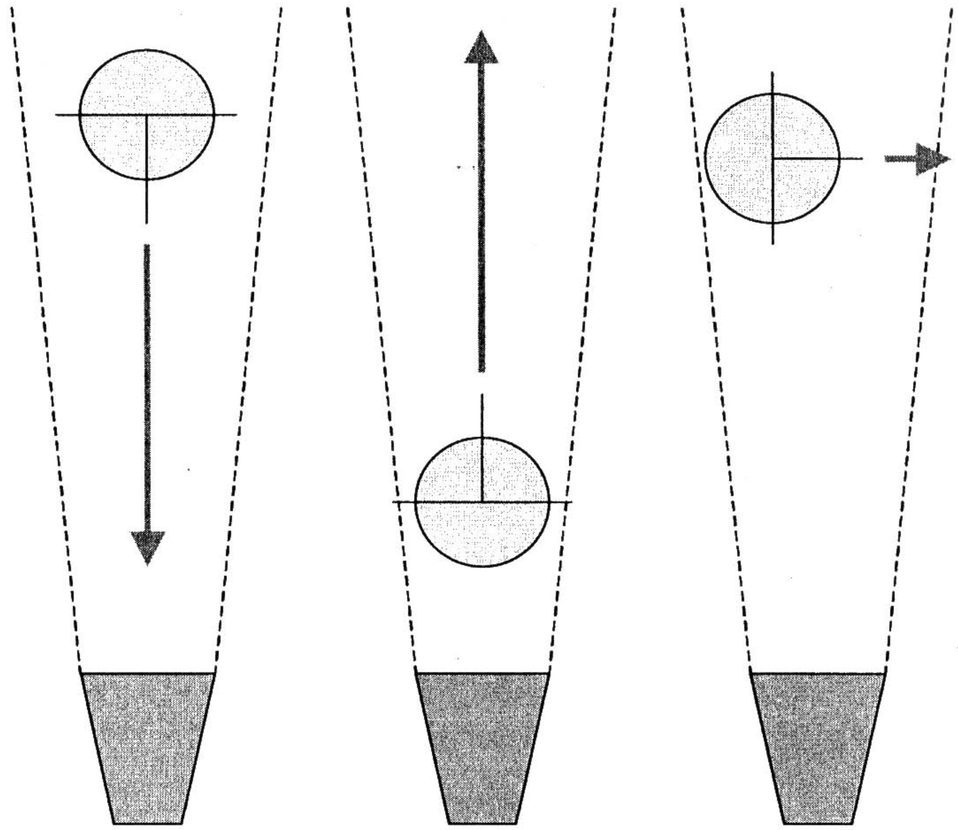
1. Personaje que se desplaza hacia la cámara sobre el eje óptico.

2. Personaje que se aleja de la cámara sobre el eje óptico.

3. Personaje que cruza el cuadro.

En todos los casos el personaje puede estar siempre dentro de cuadro, o puede entrar y/o salir de cuadro. Se dice, entonces, que el personaje se desplaza con entrada o con salida por izquierda o derecha de cuadro. En todos los casos que citamos la cámara no se mueve.

PERSONAJE QUE SE DESPLAZA CON CÁMARA QUIETA	
Personaje que se aleja de cámara	Con salida por el costado derecho de cuadro Con salida por el costado izquierdo de cuadro
Personaje que se acerca a cámara	Con entrada por el costado derecho de cuadro. Con entrada por el costado izquierdo de cuadro.
Personaje que cruza el cuadro	Con entrada y/o salida por el costado derecho de cuadro. Con entrada y/o salida por el costado izquierdo de cuadro



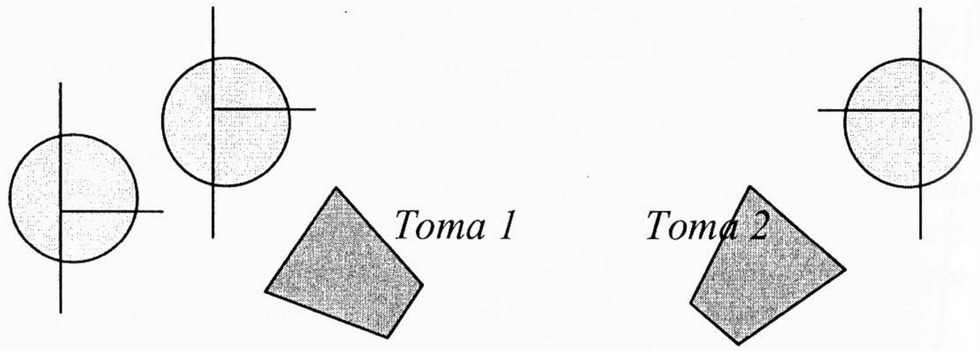
1 *2* *3*

A partir de aquí se producen las múltiples combinaciones que nos permiten trabajar con los desplazamientos de un personaje. También se pueden trazar desplazamientos en diagonal y a 90º, y no sólo verticales como acabamos de ver.

PLANO Y CONTRAPLANO CON TRES PERSONAJES

Al trabajar con tres personajes, se puede comenzar sobre la misma base con la que se trabajó con dos personajes. Es decir, con plano y contraplano. Aquí es interesante que el «ping-pong» que se va a producir entre el plano y el contraplano es de dos rostros contra uno, lo cual es una regla de oro a la hora de conseguir contraste en el impacto visual.

FEDE6790



También podemos colocar los personajes en forma triangular para trabajar la cámara de manera distinta. Comenzamos colocando un plano y un contraplano fuera del triángulo imaginario. Luego nos acercamos para hacer primeros planos de los rostros de los personajes colocando la cámara dentro del triángulo imaginario. A las puestas de cámara fuera del área señalada se las suele llamar cámaras externas, y a las que están dentro del área se las llama cámaras internas.

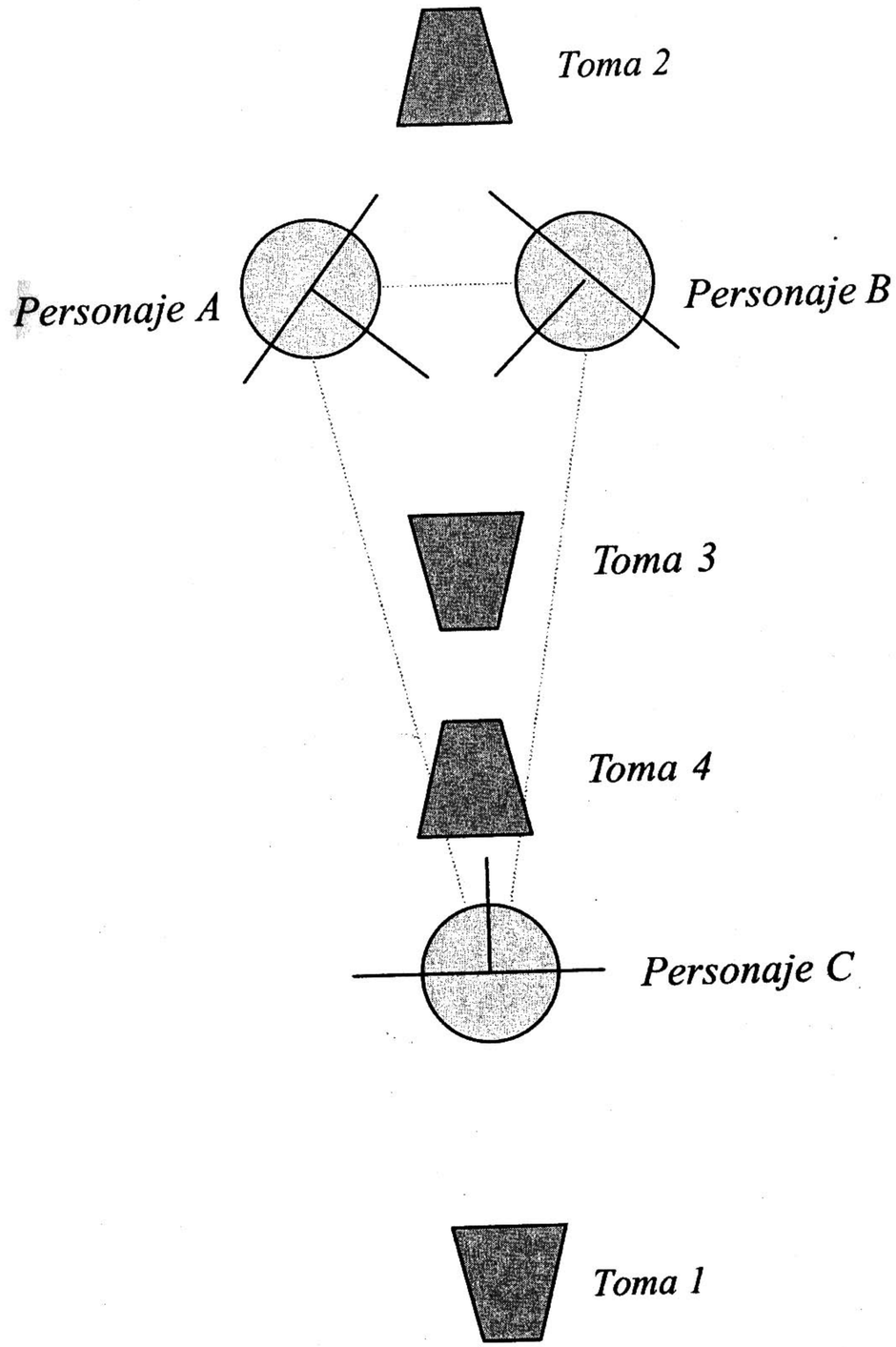
En el dibujo de planta de la página siguiente tenemos el siguiente encuadre:

TOMA 1: Vemos al personaje C de espaldas en el medio del cuadro, y vemos a los personajes A y B de frente en cada costado del cuadro.

TOMA 2: Vemos al personaje C de frente en el medio del cuadro y vemos a los personajes A y B de espaldas en cada costado del cuadro.

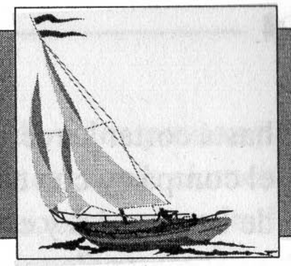
TOMA 3: Vemos a los personajes A y B de frente en primer plano.

TOMA 4: Vemos al personaje C de frente en primer plano.



FEDE6790

LA COMPOSICIÓN

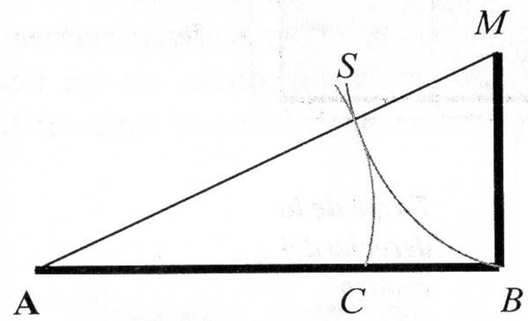


LOS TERCIOS DE CUADRO

Al encuadrar debemos cuidar los aspectos visuales de la imagen captada por la cámara. A esto se llama COMPOSICIÓN.

La COMPOSICIÓN es el proceso de distribuir estéticamente los volúmenes sobre la pantalla bidimensional. Para este cometido tenemos un cuadro conformado por los contornos de la pantalla que tiene una proporción de 3 x 4 y que llamamos el rectángulo académico.

Su origen se remonta a los estudios de composición en pintura, donde se busca una correcta distribución de los elementos en la tela. Una de las más notables inspiraciones fue la de la sección áurea o divina proporción, obra de Luca Pacioli, un incansable observador de la naturaleza, las artes y las matemáticas. Comprueba que una formulación geométrica parece irradiar como elemento de unificación y variación en los ámbitos de la belleza y en 1509 procede a ilustrarlo. La definición de la sección áurea podría expresarse de la siguiente manera: «Una división del todo en dos partes, de tal modo que la parte menor es a la mayor, como la mayor es al todo».



LA SECCIÓN ÁUREA

$$\frac{CB}{AC} = \frac{AC}{AB}$$

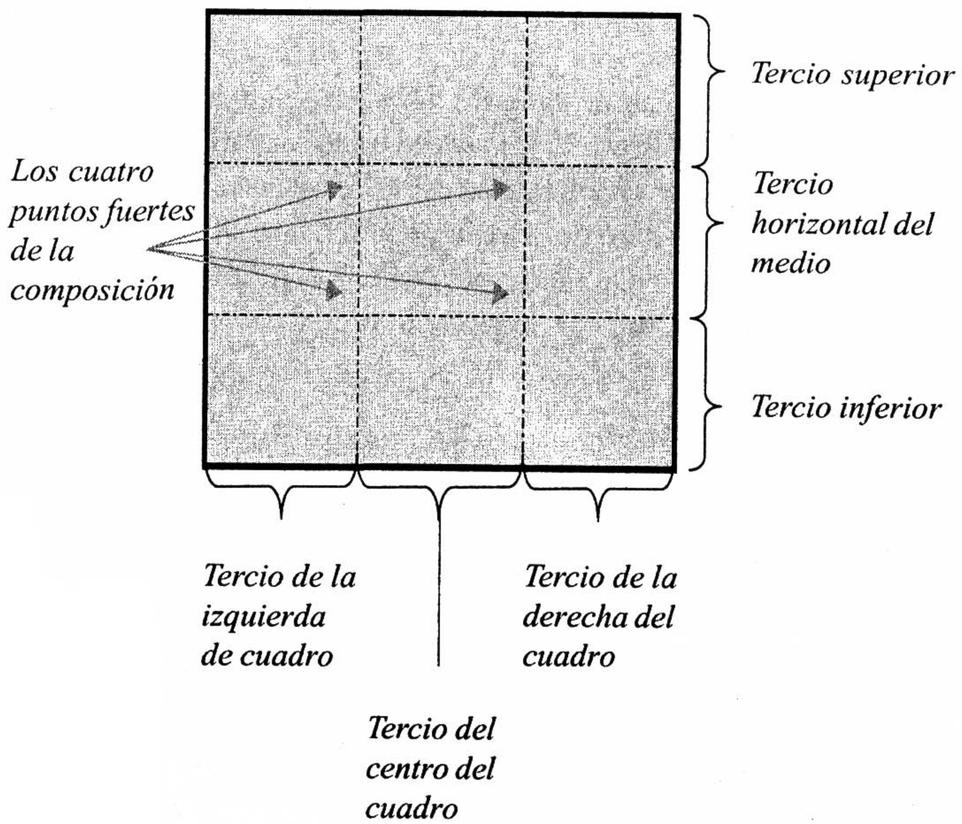
Sobre una recta AB se traza una perpendicular BM (que es la mitad de su longitud). Luego se unen los puntos AM. Con un compás colocamos el vértice en el punto M y salimos

FEDE6790

hasta cortar la recta AM en el punto S. Tomamos nuevamente el compás y con el vértice en el punto A tomamos la medida de la recta AS y efectuamos el trazo hasta cortar la recta AB en el punto C.

He aquí una recta dividida en el punto correspondiente a su sección áurea. Como se puede apreciar «casi» se acerca al tercio de la recta. Por eso es común hablar de tercios de la pantalla.

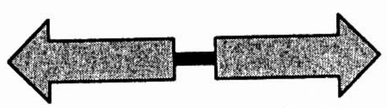
Esta proporción es aplicada en la pantalla del cine. De esta manera podemos dividir la pantalla en tres TERCIOS HORIZONTALES y tres TERCIOS VERTICALES. Las cuatro intersecciones que resultan de este trazado dan cuatro puntos conocidos como PUNTOS FUERTES DE LA PANTALLA. Es ahí donde se intenta componer el centro de atención.



Pero también se utilizan las zonas fuera de estos puntos para dinamizar algunas imágenes que se desea plantear como elementos de oposición. Se sabe que todo elemento colocado en la mitad de la pantalla la está dividiendo en dos mitades iguales y esto resulta muy monótono. Por lo tanto, si tenemos que filmar en medio del océano, no nos conviene colocar el horizonte en la mitad de la pantalla sino que, preferentemente, lo haremos coincidir con uno de los tercios horizontales. De la misma manera, si tenemos que encuadrar a una persona, no nos conviene hacerlo en la mitad de la pantalla, sino que lo haremos coincidir con uno de los dos tercios verticales de los bordes, más concretamente en el tercio opuesto al que está mirando el personaje, para darle un sentido de espacio hacia el lugar donde mira.

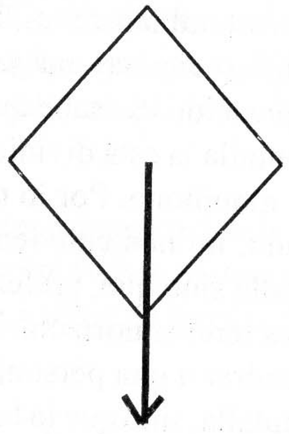
EQUILIBRIO

Ver es la percepción de una acción. Desde el punto de vista de la física, el equilibrio es el estado de un cuerpo en el que las fuerzas que operan sobre él se compensan mutuamente. El ejemplo más sencillo lo representarían dos fuerzas de igual intensidad que actúan en direcciones opuestas. La definición es aplicable al equilibrio visual: como un cuerpo físico, toda estructura visual posee un fulcro o centro de gravedad. Y así como el fulcro de la más irregular de las formas puede determinarse mediante la localización del punto que haría posible mantener el equilibrio sobre la punta de un dedo, del mismo modo, por el método de ensayo y error, se puede determinar el centro de una configuración visual.



Fuerzas iguales que se oponen, mantienen una sensación de movimiento y, en consecuencia, de acción.

FEDE6790

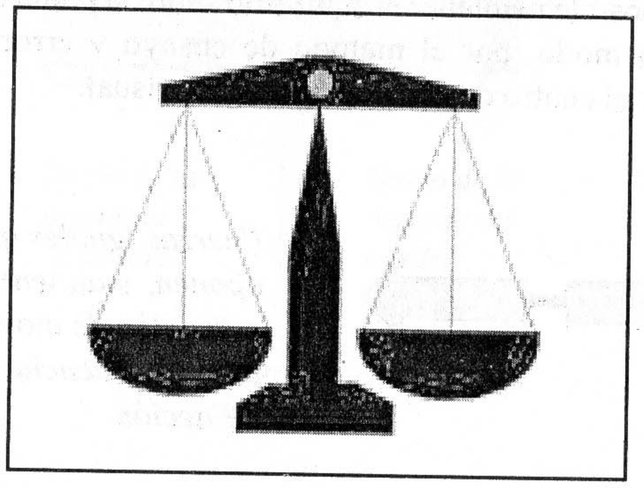


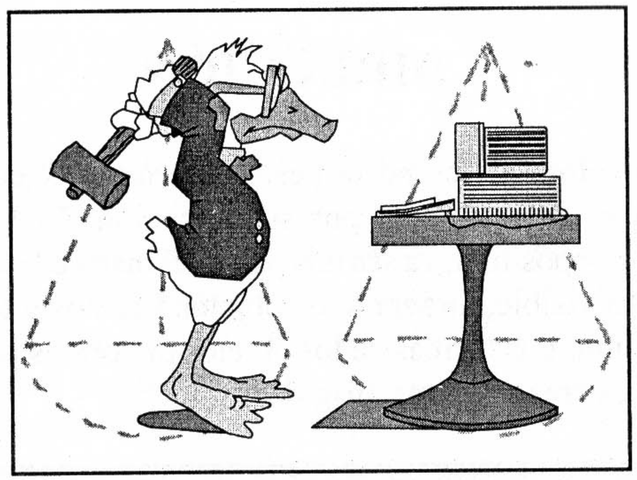
Una forma cualquiera tiene un centro donde se localiza su fulcro de gravedad haciendo que se pueda sostener sobre una de sus puntas.

PESO

Dentro del marco estructural de la superficie visual, el primer elemento importante a la hora de analizar el equilibrio es el PESO. Sin duda, un elemento pictórico que se encuentre en el centro de la composición o cerca de él, o del eje vertical central, posee menos peso compositivo que uno que está fuera de esos senderos principales y más hacia los laterales. A su vez un objeto que se encuentre en la parte superior de la composición tiene mayor peso que aquel que se encuentre en la parte inferior.

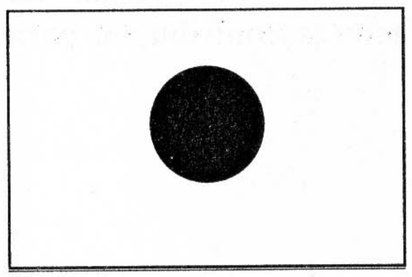
Aquí podemos aplicar el principio físico de la palanca. En efecto, el peso de un objeto aumenta proporcionalmente a su distancia del centro de equilibrio. Por lo tanto, para lograr el equilibrio podemos basarnos en un sistema de balanza visual.

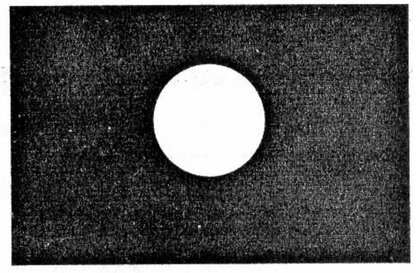




El peso depende también del tamaño. Si el objeto es más grande, se podrá mantener el equilibro acercándolo al eje central. Por el contrario, si es más pequeño hay que alejarlo del centro para recuperar el equilibrio de acuerdo a la balanza y al principio de la palanca.

A su vez los colores también definen pesos. Los colores más claros resultan en un mayor peso que los colores más oscuros. Para que una superficie negra compense a una blanca, debe ser de mayor tamaño. Si son exactamente iguales, el ojo humano es atraído primeramente por la superficie blanca.





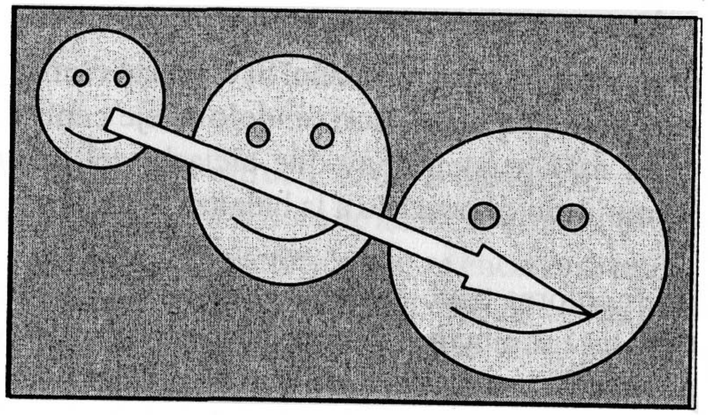
La luminosidad también polariza núcleos con mayor peso compositivo. La situación de aislamiento es importante. Por ejemplo, el sol en un cielo vacío resulta más pesado que algo de aspecto semejante rodeado por otros objetos.

El aislamiento es un conocido recurso teatral para hacer resaltar una situación.

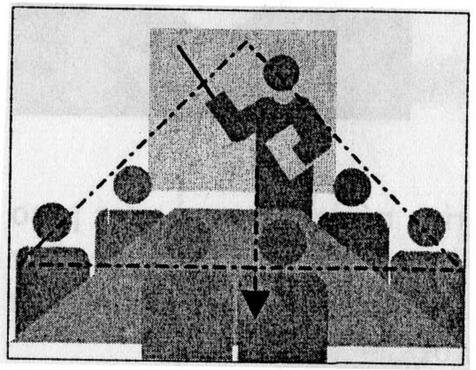
FEDE6790

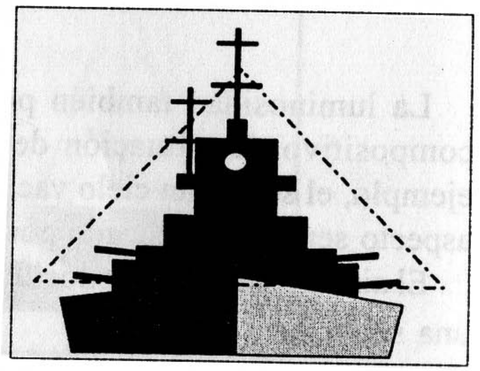
DIRECCIÓN

La dirección, así como el peso, determina el equilibrio. La dirección es influenciada por su ubicación. El peso de todo elemento compositivo, ya sea una parte del mapa estructural oculto o un objeto visible, atraerá a los objetos vecinos y les impondrá una dirección. Las formas de los objetos pictóricos producen ejes que a su vez crean fuerzas dirigidas.



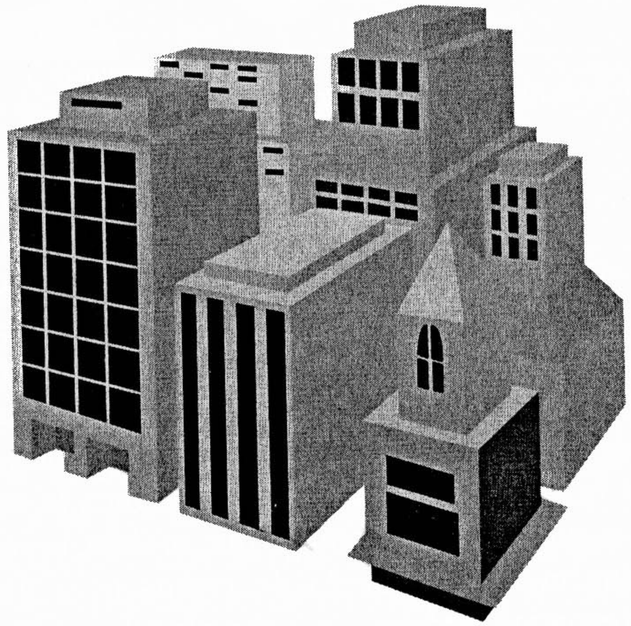
Esto es válido para los objetos como así también para la figura humana, que en posición erguida señala una fuerza verticalmente dirigida. Un grupo de objetos o de hombres, juntos, forma una figura. De esa manera, todos los factores contribuyen para conseguir el equilibrio compositivo





FORMA

La forma es una de las características esenciales de los objetos que la vista capta. Nos referimos a los aspectos espaciales de las cosas y no a dónde se encuentran espacialmente, o si están al derecho al revés. Concierne, en primer lugar, al límite de las masas. Los cuerpos tridimensionales están limitados por superficies bidimensionales y éstas lo están por bordes unidimensionales, por ejemplo líneas. El ojo, con el objeto de ver una forma, podría registrar la ubicación espacial de muchos de los puntos que la constituyen para luego sumarlos. Esta clase de fenómeno responde a otra característica visual donde todo patrón estimulante tiende a verse de modo tal que la resultante sea tan simple como lo permiten las condiciones dadas. Se trata de una SIMPLICIDAD que es un efecto que ciertos fenómenos tienen sobre el observador, que busca su significado en estas reacciones subjetivas. Esta simplicidad busca la riqueza del significado visual en una estructura que se defina claramente en cuanto al lugar y a la función de cada uno de los detalles del conjunto.

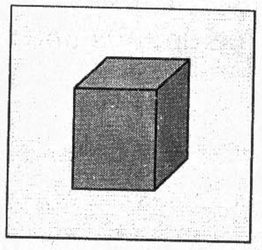


FEDE6790

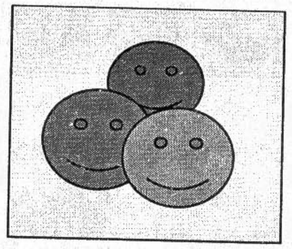
ESPACIO

Una línea que se traza en el papel no parece encontrarse en el plano sino sobre éste. El vacío de alrededor no bordea la línea como lo hacen los mosaicos de un piso, sino que continúa debajo, sin interrupción. Igual ocurre con la mancha de color. Lo corriente es que la mancha de color se encuentre sobre el fondo vacío y no incorporada a él. Obviamente, este resultado es psicológico y no físico, ya que si se viera la línea incorporada al plano, la superficie del papel estaría interrumpida, es decir quebrada por una intersección. Dado que la superficie interior se induce por el contorno, para descubrir fehacientemente la relación de la figura y el fondo nos queda el camino de la TERCERA DIMENSIÓN.

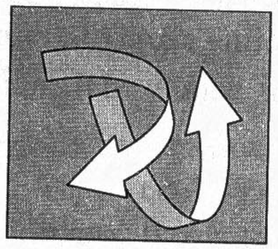
Otra camino es la SUPERPOSICIÓN de figuras, que nos da una sensación de profundidad similar al de la tercera dimensión. Y también un caso extremo de crear espacio es el de la DISTORSIÓN.



La tercera dimensión



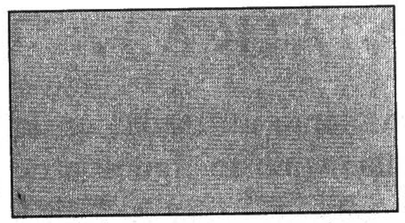
La superposición



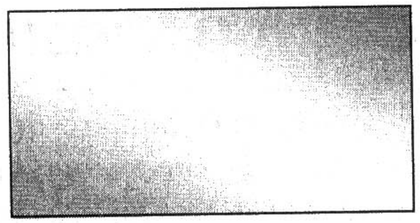
La distorsión

LUZ

Una habitación con una claridad determinada no nos da la sensación de estar iluminada sino de tener más o menos luz. En cambio, las zonas de oscuridad determinarán las fuentes de luz y sus distancias. Vale decir que podemos crear espacio con la utilización de luz, o más correctamente con la creación de zonas de sombra. De la misma manera en que logramos la sensación de velocidad constante en un automóvil que se aleja, la pupila del ojo capta gradualmente la escala de grises para descubrir la profundidad espacial, fenómeno que no podría descubrir si el cambio fuese repentino.



Iluminación planiforme



Riqueza visual entre luces y sombras

COLOR

En rigor, toda apariencia visual es producida por el color y la claridad. Los límites que determinan la forma se producen de acuerdo a la capacidad del ojo de distinguir entre las diversas áreas de color y claridad. Esta combinación de forma y color le permite al ojo efectuar una comparación de la cual deduce dos elementos: la obtención de información sobre los objetos y sus acontecimientos, y la transmisión expresiva de los mismos. Si vemos una película en blanco y negro, tal vez no podamos distinguir lo que los personajes estén comiendo. El color es muy efectivo en cuanto al uso de señales. Sin embargo, la forma es más efectiva para la transmisión que la escritura, ya que si tuviéramos que diseñar un abecedario con colores, no se podría discernir más de una docena de combinaciones.

Hubo intentos de describir las tonalidades afectivas específicas que transmiten los distintos colores y hacer generalizaciones de la utilización simbólica que tuvieron en las distintas culturas. Otros han dividido los colores en cálidos y fríos aunque esto no es fácilmente observable en los colores puros, ya que en la medida en que se van mezclando la propuesta se vuelve confusa.

Tal vez la mejor manera de trabajar el color es diseñar no sólo el color de un elemento sino los colores circundantes al mismo. Sin duda el color es uno de los aspectos de mayor impacto emotivo que tiene la imagen, y si recordamos las enseñanzas de Eisenstein referentes al uso del color en cine, es conveniente que busquemos una forma de codificarlo, especialmente en el comienzo de la presentación.

FEDE6790

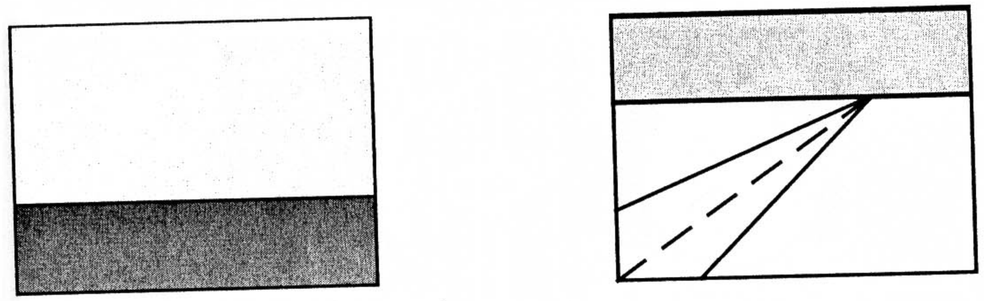
COMPOSICIÓN ESTÁTICA

Existe gran número de fórmulas bastante utilizadas en la composición cinematográfica. Entre ellas también figura la de resaltar la tercera dimensión como encuadrando calles en fuga y buscando la perspectiva de los elementos como edificios, casas, habitaciones, etc. En la industria hay un dicho que dice: *O las cosas están adentro o están afuera del cuadro, no conviene cortarlas porque se corre el riesgo de que no se entienda.* Tampoco es de esperar que un elemento tape total o parcialmente a otro por el mismo motivo. Obviamente, esto es válido para los personajes.

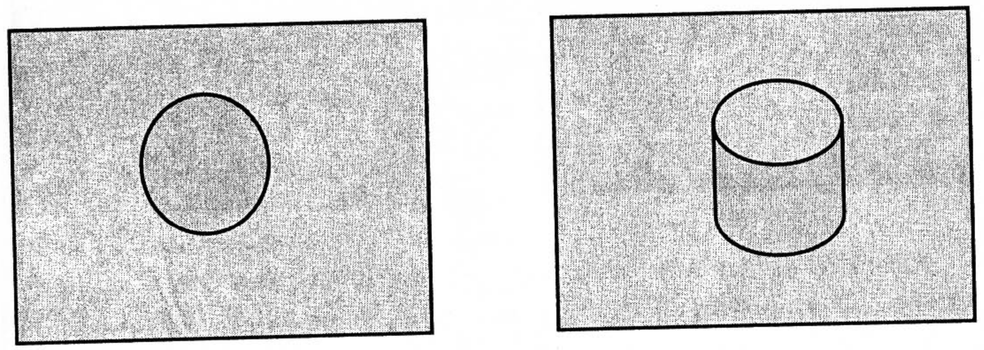
Toda regla tiene su excepción, como es el caso del encuadre de un plano detalle de un objeto. En este caso no es conveniente angular de costado la cámara en busca de la tercera dimensión, sino que conviene colocar la cámara de frente. Por ejemplo, si tuviera que filmar un cuadro en la pared, me conviene colocarme de frente al cuadro. Así puedo apreciarlo correctamente.

En toda composición, además de cuidar los aspectos de equilibrio, dirección, luz, color, etc., se debe pensar en la propuesta visual que la fotografía nos ofrece, como ser:

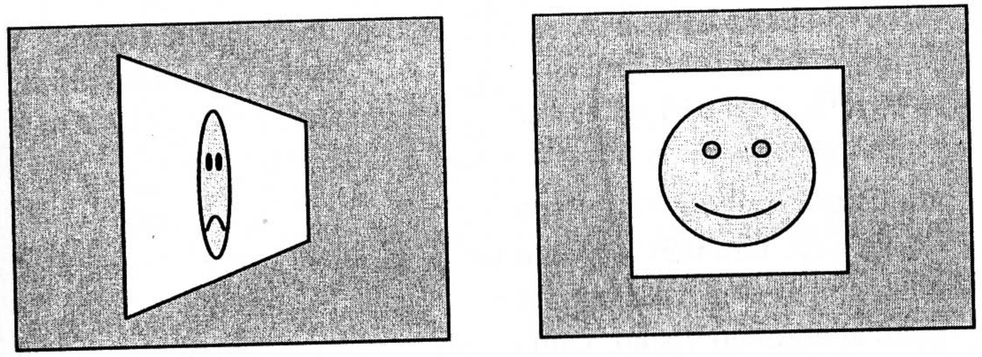
- ☑ Armonía
- ☑ Discordancia
- ☑ Simetría
- ☑ Ritmo
- ☑ Conflicto
- ☑ Incomunicación
- ☑ Y muchas variantes más.



Las líneas del horizonte suelen colocarse en coincidencia con uno de los tercios, y no en la mitad porque causaría monotonía. Si existe alguna fuga conviene colocarla en el borde de cuadro o en un punto fuerte, y no afuera de cuadro para que la fuga deba imaginarse en off.

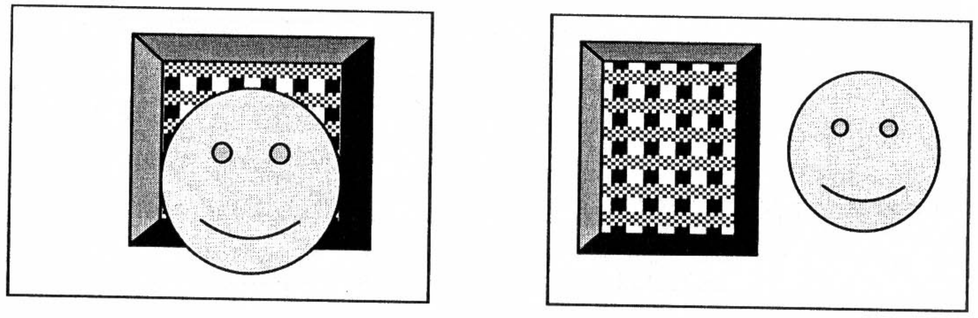


Evitando filmar los objetos de frente, se suele buscar la dimensionalidad para lograr volumen.

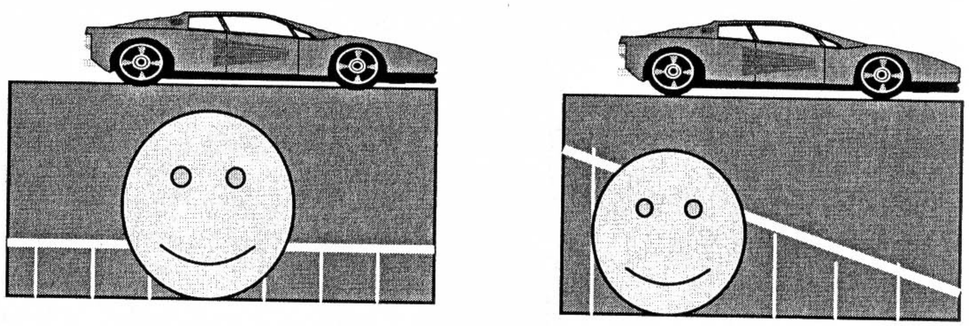


Los cuadros, tapices u objetos similares sin relieve nunca deben ser tomados desde un lado pues se falseará la perspectiva.

FEDE6790



No conviene fotografiar sujetos de importancia detrás de elementos de interés pues se anulan los valores de ambos.

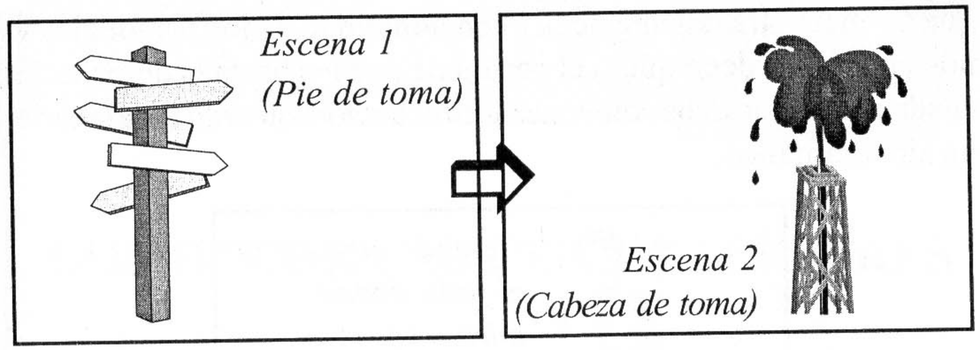


Procure evitar las líneas rectas paralelas pues atenúan la perspectiva y reducen la sensación de profundidad.

COMPOSICIÓN DINÁMICA

Lo visto hasta aquí surge en gran medida de la pintura figurativa y de la fotografía. Sin embargo, al tomar la imagen cinematográfica, hay otro factor muy importante a tener en cuenta, que es que pese al movimiento, se supone que debe existir un cuidado en la composición en todo momento.

A su vez, también hay que tener en cuenta que, al unir una escena con la otra, debe funcionar correctamente dicho corte en cuanto al cuidado visual. Uno de los recursos más comunes es el de la COMPENSACIÓN COMPOSITIVA donde el peso que en la primera toma se encuentra, por ejemplo, en el tercio izquierdo, en la segunda toma pasa a estar diagonalmente en el tercio derecho.



Dentro de la escena hay varias posibilidades básicas de movimientos que se pueden contabilizar y que juegan también en los problemas compositivos.

- ☑ Movimiento interno de cuadro creado en su lectura.
- ☑ Emplazamiento de objetos.
- ☑ Desplazamiento de personajes.
- ☑ Movimientos de cámara.
- ☑ Combinatorias.

En el MOVIMIENTO INTERNO nuestro centro atencional, que es puntiforme, debe recorrer toda la superficie de la pantalla recogiendo la información visual. Desde luego que el artista puede dirigir el camino sinuoso de esta lectura haciendo uso de la técnica de composición elemental como aplicar las reglas de la luz, el peso, la dirección, etc.

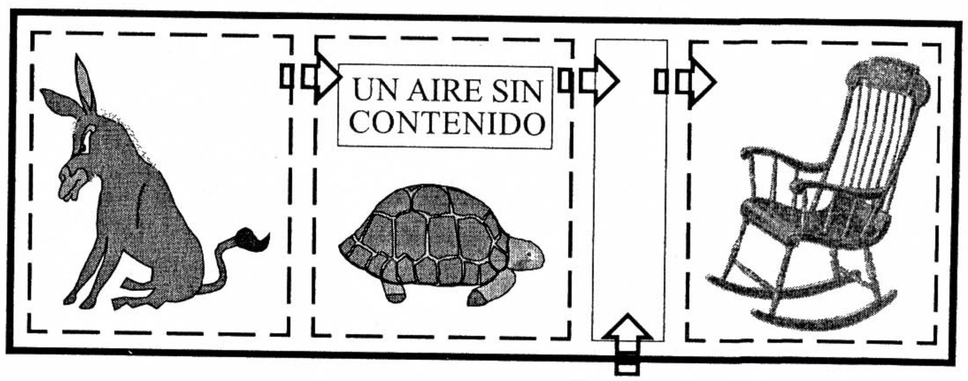
Los EMPLAZAMIENTOS DE OBJETOS también pueden seguir una línea sinuosa de recorrido que incluso sirve para crear ritmo. A partir de ahí pueden cruzar el cuadro y tener entrada y/o salida en off, cambio de lugar sobre el eje óptico produciendo agrandamientos o achicamientos, y crear relaciones variables con los demás elementos en el cuadro.

Los DESPLAZAMIENTOS DE PERSONAJES experimentan los mismos resultados que los emplazamientos de objetos pero, además, pueden ocasionar pausas en la acción, lo cual obliga a diseñar combinaciones de composición estática con la dinámica. La cámara, en todos los casos, debe anticiparse a corregir el espacio

FEDE6790

que se encuentra delante de la intencionalidad de los personajes y no detrás. Vale decir que si el personaje camina hacia la derecha de cuadro, el mismo debe componerse en el tercio izquierdo para crearle un aire dramático.

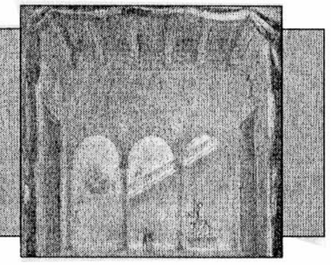
Respecto a los MOVIMIENTOS DE CÁMARA, hay que efectuar un planeado trabajo de ubicación de los objetos en la escenografía como así también la ubicación de los personajes, para que en el recorrido que hace la pirámide visual de la cámara, no queden espacios desequilibrados o vacíos.



UN VACÍO MUY GRANDE
EN MEDIO DEL PANEO

UN PANEO DE IZQUIERDA A DERECHA

LA ESCENOGRAFÍA



LOS DECORADOS EN EXTERIORES

Los decorados se dividen en dos grandes grupos: DECORADOS EXTERIORES y DECORADOS INTERIORES. Una de las primeras cosas que descubrió el cine fue la importancia de los decorados exteriores. Durante la época del Film D´Art francés (un movimiento que en 1908 buscaba lograr el cine arte puro), los norteamericanos ganaban mayor audiencia compitiendo con sus *western* de baja calidad. El impacto visual de las montañas y llanuras de los *western* superaba las más meritorias escenografías pintadas de los interiores franceses. La lección aprendida sigue siendo válida aun hoy.

Los decorados en exteriores pueden ser de tres tipos:

☑ **REALISTA:** aquí se intenta lograr, casi al estilo documentalista, la máxima sensación de veracidad, haciendo hincapié en que el cine tiene sus raíces en la realidad fotografiada.

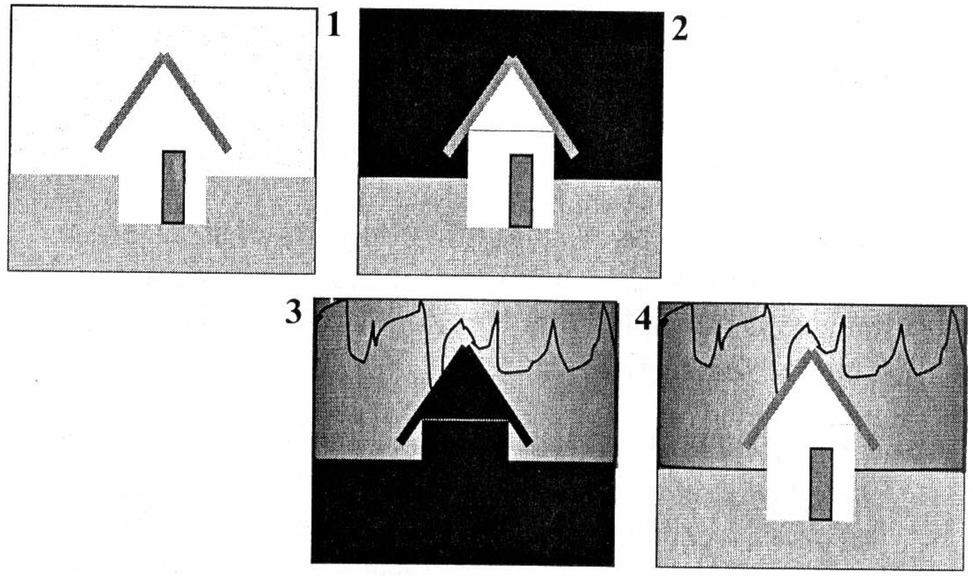
☑ **FANTÁSTICA:** en este tipo de decorados, se hace todo lo contrario al realista, es decir que se busca introducir al espectador en la fantasía. Las raíces también las podemos encontrar muy temprano con la llegada de Georges Melies, que le imprimió al cine esa veta circense.

☑ **ESPECTACULAR:** una de las posibilidades del cine es la de crear un alto impacto con la dimensión, envergadura o reconstrucción de decorados fastuosos e impresionantes. También desde temprano en el cine mudo, los directores comprendieron esta herramienta que atrae a una gran cantidad de asiduos espectadores.

FEDE6790

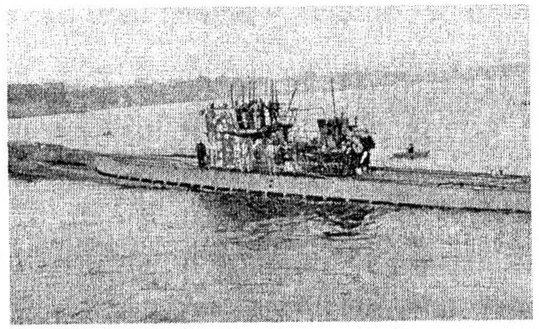
En los tres casos hay que analizar y aplicar las CARACTERÍSTICAS ETNOGRÁFICAS que los decorados exteriores deben tener. Hay que establecer su situación geográfica, social e histórica. También debemos observar sus condiciones atmosféricas para crear un clima psíquico que pueda servir de marco ideal para el relato.

Uno de los primeros trucos cinematográficos que se utilizaron para falsear los decorados fue el de la PINTURA COMPLETIVA. Ésta consistía en colocar máscaras en la ventanilla de la platina de la cámara y cortar el cuadro para dejar virgen un sector de la pantalla. Luego se hacía el contratipo y se rebobinaba la película (sin revelar) para filmar y completar el sector restante del cuadro. Hoy esta técnica se ha rejuvenecido con las herramientas que provee la computadora. De hecho, se realiza el mismo truco, sólo que ahora se la termina de completar en la etapa de edición.



1. Se encuadra la locación como se encuentra en la realidad.
2. Se recorta una máscara que tape la zona que no deseamos imprimir en el film (en este ejemplo es el cielo).
3. Ahora recortamos el contratipo para que se conserve lo que quedó expuesto y podamos filmar en el sector virgen del encuadre (en este ejemplo agregamos el incendio).
4. Al revelar el material vamos a obtener una imagen con la casa de la locación pero en medio de un incendio.

Otras de las posibilidades que se utilizan en la creación de estructuras visuales complejas son las MAQUETAS. Al encuadrar las mismas en detalle, no se guardan las relaciones con su verdadero entorno, creando la ilusión de que se trata de elementos de verdad según la propuesta de la maqueta que sea. Se suelen utilizar lentes de mucha distancia focal y algún truco ambiental que enturbie la atmósfera.



En los casos que deseamos mezclar elementos de la realidad con maquetas para crear una nueva representación visual, estas maquetas son colocadas cerca de la lente de la cámara, dejando los elementos de la realidad en segundo término. Por ejemplo, si filmamos una ciudad, podemos poner un tren eléctrico de juguete que pase frente a la lente. Así obtendremos una sensación de estar detrás de un puente de ferrocarril.

LOS DECORADOS EN INTERIORES

Cuando trabajamos en interiores los cuidados que se toman han ido variando notablemente desde los principios del cine. En efecto, la influencia de la escenografía teatral es notable en la actividad cinematográfica. Es muy útil conocer la evolución de los estilos escenográficos en teatro, que llevan ya muchos siglos de existencia:

☑ **CLASICISMO:** movimiento que tiene fuerte influencia de la arquitectura. A partir del Renacimiento se pueden observar escenografías con grandes perspectivas, puntos de fuga, y paredes escalonadas.

FEDE6790

- ☑ **NATURALISMO:** se trata del telón pintado. Tiene una gran antigüedad y aún sigue utilizándose.
- ☑ **VERISMO:** se trata de un decorado fantástico, irreal. Tuvo sus orígenes en Italia.
- ☑ **ROMANTICISMO:** coincidiendo con este movimiento artístico (siglos XVIII al XIX), los decorados poseen grandiosidad de contexto y mucha facilidad de iluminación.
- ☑ **EXPRESIONISMO:** el decorado posee a la luz como intérprete, con grandes zonas de luz y de oscuridad. Tuvo sus orígenes en Alemania a comienzos del siglo XX.
- ☑ **REALISMO:** decorados que utilizan utilería auténtica.

El cine ha utilizado todos estos tipos de decorados. Por ejemplo el clasicismo fue utilizado por el cine italiano mudo (Producciones Mamut) y luego por Griffith. El naturalismo fue utilizado por los grandes estudios durante el cine mudo y comienzos del sonoro. Muchas veces se tildó al cine de Hollywood como el de «cartón pintado» parafraseando este estilo de escenografía. El romanticismo también es recurrente en el cine de los años 30 y 40 mientras que el expresionismo es considerado como un gran movimiento cinematográfico alemán. En cuanto al realismo, el cine se vio inmediatamente en la necesidad de usar utilería, y es un pivote fundamental para las imágenes en movimiento desde que nació la cinematografía. Hubo grandes discusiones teóricas, especialmente a partir de 1920, sobre la naturaleza del cine: si el cine era la realidad fotografiada o una fantasía emparentada con los sueños. Este enfrentamiento se diluye para la década de los 40, después de la Segunda Guerra Mundial, cuando el neorrealismo italiano incorporó a la historia de ficción un criterio documental e incluso utilizó actores no profesionales. Se puede decir que a partir de ahí nació el DOCUMENTALISMO, que ha ido reforzando aun más el criterio realista del cine. Los progresos tecnológicos afianzaron esta concepción al mejorar cada vez más la calidad de la imagen, haciendo que incluso el cine fantástico tenga un aura de realismo.

También en los decorados interiores (en los exteriores según sea el caso), se utilizan muchos efectos ambientales sencillos que hoy en día no se considerarían efectos especiales pero que alguna vez lo fueron. Éstos son las siguientes:

- ☑ **LLUVIA:** se produce mediante una red de caños, con grifos alternados para que funcionen por sectores. El iluminador deberá jugar muy bien los contraluces para que la lluvia se destaque.
- ☑ **NIEVE:** actualmente se utilizan trocitos de telgopor u otra composición química, que se dejan caer desde los practicables cubriendo el ángulo de toma. Para simular un temporal de nieve se agrega un ventilador.
- ☑ **ARENA O MÉDANOS:** se utiliza aserrín que se esparce por el suelo. También para representar una tormenta se agrega el ventilador.
- ☑ **NIEBLA:** actualmente se utilizan cartuchos similares a los utilizados por el ejército para crear cortinas de humo. Hay variados dominantes, desde un tono blancuzco hasta uno ennegrecido.
- ☑ **TELARAÑA:** esto se logra mediante un aparato electrónico en forma de pistola, en cuyo extremo hay una hélice de ventilador y delante un tanque redondo adosado. Ambos giran juntos y por una abertura sale cemento líquido que se adhiere a las paredes o árboles o elementos que se desea ambientar.

Otro de los trucos cinematográficos que también tiene un origen temprano en el cine es el sistema del *BACK PROYECTING*. Este truco consiste en una proyección sobre el fondo que se realiza sobre una pantalla. De esa manera, por ejemplo, en los primeros años del cine se utilizaba un automóvil en un estudio para filmar a un personaje conduciendo. Sin embargo el auto no se movía, sino que por la ventanilla trasera se veía la imagen de la calle que se alejaba. En efecto, había una pantalla donde un proyector emitía una película ya filmada de la calle que se movía. Actualmente, en

FEDE6790

vez de proyectar una película sobre esa pantalla, se recurre al ciclorama de color azul. El fondo azul permite, por sustracción, reemplazar ese sector de la imagen por otra imagen. Incluso la computadora, en edición, puede crear fondos nuevos de todo tipo.

LA UTILERÍA

A partir de un decorado, sea en exterior o en interior, todos los objetos mobiliarios que coloquemos pasan a recibir el nombre de utilería. Esta utilería tiene distintos grados de importancia, por lo cual se la suele subdividir en categorías. En primer lugar existen dos grandes grupos de elementos de la utilería:

- ☑ **UTILERÍA DE CAMPO:** es toda la utilería que debe colocarse en el decorado. La producción, al encargarse de obtenerla, tiene que tener en cuenta las indicaciones artísticas, que diseña el escenógrafo para conseguir el clima deseado.

- ☑ **UTILERÍA DE ACCIÓN:** es toda aquella utilería que interviene directamente en las ACCIONES que describe el guión. Por ejemplo, si se describe a un personaje que está bebiendo un café, ese CAFÉ se convierte en una utilería de acción, puesto que si no se coloca un café en ese decorado es imposible filmar la escena que pide el guión.

Dentro de la utilería de campo existen dos grupos. Uno es la UTILERÍA DE AMBIENTACIÓN que es toda aquella utilería necesaria para lograr la verosimilitud buscada. Por ejemplo, si tenemos un decorado interior de un bar, el guión no necesariamente describe todos los elementos que hacen falta, pero el escenógrafo tal vez, en su vuelo creativo, juzgue conveniente utilizar sillas estilizadas, muchas mesas de mármol, percheros de bronce, etc. La utilería, a su vez, puede ser de dos tipos: FIJA (que va pegada a las paredes) y DE ADORNO (que es desplegable). El otro factor es el

ATREZZO, que son elementos que deben fabricarse especialmente para adosar a la escenografía. Por ejemplo el agregado de una escalera, una puerta contigua o un foro o forillo, que son paneles que simulan paredes que cortan los espacios. Los forillos también pueden tener elementos transparentes que se combinan con la iluminación.

Dentro de la UTILERÍA DE ACCIÓN tenemos el grupo de la UTILERÍA ESPECÍFICA, que es todo aquello que solicita el guión pero que son elementos preexistentes que sólo necesitan que el departamento de producción los obtenga.

Cuando hay que fabricarlos especialmente se trata de la UTILERÍA CINEMATOGRÁFICA. Tal es el caso de, por ejemplo, cuando el personaje tiene que golpear a otro con una silla. Entonces hay que recurrir a una silla de utilería (generalmente de madera balsa) que simule ser una silla de verdad pero que, por supuesto, no lastime al actor. El cine siempre ha hecho alarde de este tipo de utilería, como los vidrios de las ventanas que se despedazan ante la caída de un personaje (que son hechos de caramelo) o la caída de escombros sobre los actores (que suelen ser de telgopor).

Sin embargo, a veces hay que salvar un error tecnológico que sólo es posible a través de la utilería. Por ejemplo, debido al problema de la profundidad de campo, a veces no se puede obtener nitidez en dos términos de acción simultáneamente. Entonces se fabrica una utilería totalmente desproporcionada a su tamaño para lograr dicho cometido.

En «Cuéntame tu vida» de Alfred Hitchcock, la secuencia final debía mostrar al personaje (que encarna Ingrid Bergman), caminando hacia la puerta de salida con un revólver que le apunta constantemente. El efecto se logró fabricando una pistola de un metro de largo que se sitúo cerca de la actriz. De esa manera, con el especial cuidado del operador de cámara para encuadrarlo, tenemos al personaje que habla mientras la apuntan. El revólver parece tener un tamaño normal y tanto el arma como el personaje están totalmente en foco.

FEDE6790

EL VESTUARIO

El vestuario es uno de los elementos fundamentales en el diseño de la imagen y, por supuesto, de los personajes y la propuesta dramática. Ya en el teatro se conocían los beneficios de tener correctamente atendido el tema del vestuario. Incluso si la escenografía era precaria, el cuidado en la vestimenta causaba un fuerte impacto en el resultado dramático.

También existe una importante diferencia entre el vestuario de corte, que se hace especialmente a medida, con elección del tipo de tela, o la indumentaria de línea que, en el mejor de los casos, se ajusta con una modista.

Lo primero que debemos hacer es ocuparnos de la ESTACIÓN DEL AÑO en la que nos encontramos, y del LUGAR GEOGRÁFICO. No es lo mismo utilizar ropa de verano en el Polo Sur o en el trópico.

Hecho esto, analizamos la CLASE SOCIAL del personaje: si es de clase alta, media o baja. Esto nos va a decir qué clase de ropa debe vestir en la película, lo cual se ajusta al planteo dramático que deseamos proponer.

En cine es muy utilizado el cambio de vestuario (a veces se abusa de esto). Quiere decir que si el personaje reaparece en otra secuencia, se puede enriquecer la imagen haciendo que utilice otra ropa. Es interesante hacer una lista de posibilidades que podrían tocar estas alternativas:

- ☑ *Ropa diaria.*
- ☑ *Ropa de entrecasa.*
- ☑ *Ropa de trabajo.*
- ☑ *Ropa de paseo.*
- ☑ *Ropa de fiesta.*
- ☑ *Ropa de etiqueta.*
- ☑ *Ropa deportiva.*
- ☑ *Salto de cama.*
- ☑ *Salida de baño.*

Los actores suelen estar muy preocupados con los cambios de vestuario ya que ellos saben que esto mejora su imagen.

No todos los cambios de ropa dan el mismo resultado. Por ejemplo un smoking en un joven apuesto de 20 años no es igual que el mismo smoking en un cincuentón de 150 kilos y pelado. Vale decir que los vestuarios también tienen propuestas estructurales. De esa manera el director puede sugerir distintas alternativas:

- ☑ *Elegancia.*
- ☑ *Formalidad.*
- ☑ *Pulcritud.*
- ☑ *Sensualidad.*
- ☑ *Erotismo.*

A partir de aquí se aplica el concepto dramático, ya que estos vestuarios dan también una composición psicológica del personaje. Las extrañas combinaciones pueden dar por resultado la cultura, las costumbres sociales, trastornos mentales y demás características de los personajes involucrados. Por ejemplo, la combinación de erotismo y crimen se puede lograr en el intérprete que acuchilla a sus víctimas vistiendo un traje ajustado negro.

También merece especial cuidado la elección del CALZADO, que puede combinar o no con la ropa diseñada. El calzado se divide en tres:

- ☑ *Zapatos*
- ☑ *Botas*
- ☑ *Sandalias*

En el ejemplo de la fotografía, la actriz luce unas esbeltas botas negras de taco alto. No sería lo mismo un par de borseguíes, o unas zapatillas sucias, ya que estos harían variar la propuesta.

FEDE6790

El director, a su vez, también puede proponer analogías entre la forma de vestir a sus personajes y la idea general de la película. Por ejemplo Carl Dreyer, en plena Segunda Guerra Mundial y bajo la ocupación nazi, filmó «Días de ira», sobre la caza de brujas en la Edad Media, y los religiosos que efectuaban las capturas e interrogatorios vestían trajes muy rígidos y oscuros, que parecían oficiales de la Gestapo. Esas analogías entre el vestuario y la ideología son otra interesante herramienta para el director.

Un recurso muy usado en teatro, que también cobra importancia en su aplicación en cine, es la utilización de ciertos elementos llamados ACCESORIOS. Estos consisten en agregar detalles a los personajes más importantes o a los que queremos señalar en determinada secuencia como más dramáticos. Por ejemplo el uso de sombreros, guantes, bastones, joyas y afines, diferencian a los integrantes del grupo que estamos encuadrando.

EL MAQUILLAJE

Hay distintos criterios de maquillaje para aplicar al cine. Esto se debe a la tecnología, al estilo que se desea imponer, a la iluminación a utilizar y, por supuesto, a las modas vigentes a la hora de filmar. Sin embargo, es poco aconsejable trabajar con los métodos del maquillaje teatral.

En cine, el maquillaje tiene como propósito primordial hacer que el rostro y el cuerpo humano impriman correctamente en el material fotosensible, y que se neutralicen los defectos posibles del registro, como brillos indeseables producto de los aceites naturales de la piel. Con el correr de los años esta profesión se ha hecho cada vez más delicada. En efecto, si en teatro deseo mostrar las arrugas de la frente (que se logran simplemente trazando las rayas), ante la lente de la cámara una raya será siempre una raya. De modo que hay que resolverlo de otra forma, por ejemplo colocando materiales especiales como ser látex, para que se formen efectivamente las arrugas en la frente.

En consecuencia, en la mayoría de los casos se utilizan bases para emparejar el rostro y neutralizar los brillos de la transpiración

y las grasas. Si el intérprete está, por ejemplo, en traje de baño, es necesario maquillar todo el cuerpo, de lo contrario se han de ver las diferencias en forma terriblemente notable. Un error muy frecuente es olvidarse de maquillar las manos del actor, y cuando se las compara con la cara se evidencian dos tonos diferentes.

También debemos peinar a los intérpretes ya que esto va a incidir en el resultado fotográfico. Esto consiste en la aplicación de distintos productos que fijan o sueltan el cabello, y de tinturas para cambiarles el color o de tono. Se pueden colocar apliques y, en el caso del hombre, pueden agregarse bigotes, barbas o patillas.

Si deseamos algo más elaborado en cuanto al maquillaje, pasamos a lo que se llama la CARACTERIZACIÓN. Se trata de ciertas artesanías que se pueden hacer mediante el uso de recursos de maquillaje. Por ejemplo el envejecimiento, la cara de un hombre sin afeitar, las cicatrices, las heridas de bala, las hemorragias y propuestas afines, se logran con un trabajo muy paciente y artesanal por parte de un especialista.

Si se debe ver cómo una bala se incrusta en la carne y la sangre comienza a fluir copiosamente, se debe efectuar esta realización a través del departamento de efectos especiales, en combinación con el maquillador; la caracterización sola no puede resolverlo.

Actualmente se venden apósitos de látex con distintos motivos como cortaduras, moretones, agujeros en la carne, etcétera, que pueden recortarse y ser aplicados en la zona deseada.

También se provee sangre artificial que no mancha la ropa, aunque se puede utilizar la tradicional mezcla de témpera roja con miel de abejas.

LA AMBIENTACIÓN LUMÍNICA

En primer lugar hay que considerar la combinación de colores. Son muchos los efectos visuales que podemos conseguir en esta selección. Los mismos se trabajan de cuatro maneras básicas:

- ☑ **Colores correspondientes:** la aplicación del concepto de colores primarios y secundarios.

FEDE6790

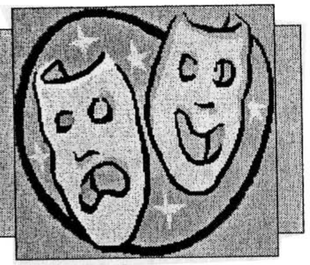
- ☑ **Colores contrastados:** el enfrentamiento de los valores o tonos.
- ☑ **Colores uniformados:** la repetición de los mismos colores, valores o tonos.
- ☑ **Colores mimetizados:** el uso del mismo color, valor o tono en el total de una estructura.

Inmediatamente se puede apreciar la cantidad de diseños posibles a partir de la elección de los colores. En primer lugar se debe diseñar la relación entre la figura de los personajes y el fondo. Por ejemplo, si estamos en un bosque verde, podemos vestir al personaje de rojo y así trabajarlo con colores correspondientes. Si deseamos mimetizarlo, lo vestiríamos del mismo verde que el de las hojas de los árboles.

Los vestuarios entre los personajes también deben considerarse de la misma manera. Si hay tres personajes y el protagonista viste un traje negro, los otros dos también deben vestir ropa negra. En cambio, si deseamos contrastar al protagonista con los demás, vestimos a los otros dos de blanco. También el maquillaje se incluye en estos parámetros. Si tenemos una chica rubia platinada, podemos vestirla en forma contrastante (con negro), o podemos uniformarla al vestirla de blanco.

Otro elemento que incide sobre el estilo de la ambientación lumínica es la fuente. Aquí es importante señalar los recursos verdaderos que tuvo que aplicar el teatro de acuerdo a la energía disponible según las distintas épocas. Primero fue utilizada la luz de vela. Luego, en 1832, apareció la luz de gas (Meyerbeer). Y a comienzos del siglo XX apareció la iluminación eléctrica. Todas dan un distinto tipo de luz en el ambiente y esto puede ser utilizado para variar las dominantes de color en la imagen.

LA CONDUCCIÓN ACTORAL



LA INTERPRETACIÓN

Actor es quien representa un personaje mediante acciones tendientes a solucionar un conflicto dado. Si un actor es quien hace lo descripto, para hacerlo bien requiere un entrenamiento especializado y una información precisa de lo que debe hacer, en términos de acciones claras, motivos coherentes y entorno definido. Debemos entender al actor, fundamentalmente, como ser humano que se encuentra en un medio que le resulta desconocido, y sujeto a limitaciones y responsabilidades de índole artística y económica.

Generalizando, podemos distinguir dos grandes grupos de actores:

- ☑ Actores vivenciales
- ☑ Actores de la representación

Los actores vivenciales son los que logran su labor a partir de vivenciar, es decir de vivir, las situaciones que se les plantean.

Los actores de la representación se aplican más a «decir» y accionar de una manera correcta, elaborada y pensada previamente. Trazan los significados demostrativos de tal o cual cosa. Resulta muy distinto rascarme por sentir que me pica, que rascarme para demostrar que al personaje le pica (diferencia entre la vivencia y la representación).

La función principal del actor no consiste en expresar nada, sino que la expresión es consecuencia del desempeño de su labor. La tarea del actor es transformar la realidad en condiciones dadas que se le presentan, en función de un objetivo que le ha sido planteado (para qué). Al hacer comunica y expresa, en términos de actuación, los contenidos de la escena.

FEDE6790

LOS MÉTODOS DE STANISLAWSKY

A grandes rasgos, se puede afirmar que para obtener la vivencia, los actores recurren a dos técnicas originadas en las enseñanzas de Stanislawsky, la planteada en el primer período por el maestro ruso (hasta 1934) y la sostenida en el segundo período (de 1935 a 1938).

- ☑ **MÉTODO DE LA MEMORIA EMOTIVA:** corresponde al primer período. Es la apelación a la memoria sensorial. Se basa en tres elementos: memoria, imagen y acción. Consiste en la evocación de hechos del pasado del actor, análogos a los del personaje en la situación planteada. Al ejecutar sus actos el actor reviste a los mismos de contenidos emocionales, logrando los objetivos perseguidos para vivenciar, es decir actuar, con verdad y credibilidad.

- ☑ **MÉTODO DE LAS ACCIONES FÍSICAS:** corresponde al segundo período. Los elementos básicos de esta técnica son las acciones, el aquí y el ahora. El actor parte del yo hacia el personaje, se encuentra con el personaje en lo que coincide con él. No es el personaje, en principio, el que hace las cosas; es el actor el que acciona y las hace, definiendo al personaje. Yo soy el resultado de lo que hago, y lo que hago está calificado por cómo lo hago.

Para su trabajo, el actor parte del libro y de las indicaciones del director. El libro es premisa y consecuencia del trabajo en lo que a actuación se refiere, ya que siendo el punto de partida es también la meta corporizada a la que se debe llegar. Además contiene inicialmente toda la información de que dispone el actor sobre lo que va a hacer. Por consiguiente, el actor extrae de él todas las respuestas a los interrogantes que se le plantean, y lo que no encuentra en el libro lo imagina, siguiendo la línea del mismo, es decir no imaginando nada que se contradiga con lo expuesto.

También el actor debe detectar los conflictos contenidos en cada escena, ya que la estructura conflictiva es el nexo vinculador

de la estructura general. El conflicto se le presenta al actor como un discurso descriptivo señalado por los elementos que surgen del libro. Luego, el actor procede a determinar los elementos capaces de transformar el discurso descriptivo en técnica actoral, lo que significa determinar alguna de las formas posibles de comportamiento. Estos conflictos interpersonales son condicionados y modificados por la incidencia social del comportamiento de los sujetos del medio que lo rodean (los otros personajes que figuran en el libro), dando lugar a los conflictos intrapersonales.

Es muy interesante observar cómo el ya legendario director de cine David W. Griffith comprendió que, a diferencia de lo que se hacía en aquel tiempo, la correcta técnica en cuanto a la actuación cinematográfica era la del tipo vivencial.

CONDUCTA CONTRADICTORIA

La clave principal para el director, que a su vez es una de las herramientas fundamentales para desarrollar el trabajo del actor es la CONDUCTA CONTRADICTORIA. En efecto, el mundo interior de un personaje está dividido, y así cada parte se llena de contenidos que transforman su accionar de un accionar lineal a uno de conductas complejas. Salvo en situaciones límite, el hombre se encuentra siempre escindido, partido entre lo que quiere pero no debe, quiere pero no puede, o quiere esto y no aquello. Desde el ángulo de la actuación, el contenido emocional depende de la estructura dramática, por lo que el trabajo actoral debe vincular la acción con dicha estructura. Con la conducta contradictoria aparecen los elementos que el director puede utilizar para condicionar la tarea del actor. Éstos son:

- ☑ SUJETO
- ☑ ENTORNO
- ☑ CONTRADICCIÓN
- ☑ TRABAJO
- ☑ CONDUCTA

FEDE6790

De esta manera, un sujeto (el personaje) vive en un entorno que lo condiciona y que deviene en una conducta contradictoria (la amo pero no me animo a decírselo). Mediante el trabajo de extraer del libro todos los elementos que ahí figuran y de elaborarlo, obtengo como resultado una conducta que compone al personaje. El actor, por su parte, también colabora en la instrumentación de la conducta contradictoria con elementos que extrae en primer lugar del libro y luego de las indicaciones del director:

- ☑ TEXTO
- ☑ SUBTEXTO
- ☑ CONTEXTO
- ☑ CONFLICTO
- ☑ CONTRADICCIÓN

Por ejemplo, en el texto puede figurar *Rodolfo es un tipo simpático*, pero el subtexto es claramente sarcástico. Otra vez la oportunidad para ampliar la conducta contradictoria y obtener resultados enriquecedores en la conducta del personaje.

EL ENSAYO

El oficio de la conducción actoral se desarrolla antes de ir al rodaje, en los ENSAYOS. Es la única forma de unir la individualidad del actor a las conductas o comportamientos que dan lugar al surgimiento de su personaje, y es también el único método de análisis de hechos, y no de discursos intelectuales. Saber todo lo que haga falta, conocer intelectualmente todo lo del personaje y la escena, no implica poder actuar correctamente ya que al tratarse de una estructura en movimiento, sólo podemos aprehenderla, hacerla nuestra, en el movimiento; el análisis intelectual viene después de la acción.

En el comienzo de su trabajo el actor sólo puede proponerse actos voluntarios que inician la acción para transformar su realidad en condiciones dadas, y esta realidad transformada se convierte

en una nueva realidad que debe transformar, y así sucesivamente, dando lugar a la interacción, es decir al desarrollo de la escena. Un personaje es su conducta expresada en acciones dramáticas. No debemos darle al actor elementos solamente intelectuales, sino propuestas de conductas concretas, objetivos claros. En los casos en que se requieran acciones autónomas, no debemos intentar que en el primer ensayo aparezca todo lo que se quiere, ni siquiera cómo se quiere. Debemos investigar las relaciones que van apareciendo.

Normalmente hay etapas en el ensayo que han de ser transitadas cronológicamente. Algunos directores las usan todas y otros no las usan. Tradicionalmente los pasos son los siguientes:

1. ELECCIÓN DE ACTORES: comúnmente llamado CASTING. En esta etapa se convoca a los actores para ser preseleccionados en una terna para asignarles los personajes. Los actores preseleccionados luego volverán para hacer pruebas de cámara y de interpretación para llegar así a la designación final.

2. ENTREVISTAS PERSONALES: el director hace entrevistas individuales a los actores preseleccionados para conocerlos y entablar una relación directa con el trabajo que requiere el guión, para lo cual se les suele entregar una copia del mismo a los actores antes de esta entrevista.

3. TRABAJO DE MESA: los actores seleccionados se reúnen todos en torno a una mesa de trabajo, para conocer al director y a los otros actores y tomar contacto con sus intenciones narrativas. Se efectúan lecturas en conjunto de la obra completa. Luego se discute y se analiza. En teatro esta etapa puede demorar varias semanas; en cine suele ocupar muy pocos días.

4. IMPROVISACIONES: se efectúan usualmente en salas de ensayo, donde el asistente marca los espacios. Luego, el director propone a los actores, siempre en pequeños grupos,

FEDE6790

que improvisen situaciones que surgen directamente del guión. Pueden ser situaciones anteriores a las que abarca el relato, y/o pueden ser análogas a las del guión. Finalmente se improvisa sobre las situaciones puntuales que plantea el guión en sus secuencias.

5. MEMORIZACIÓN DE TEXTOS: tras las improvisaciones hay que efectuar ensayos tal cual los plantean el guión y su director. Se sigue trabajando en las salas de ensayo, y es condición necesaria que los actores tengan la letra aprendida de memoria para poder ocuparse de la puesta escénica sin escollos.

6. PRUEBAS: hay varios tipos de pruebas que se efectúan con los actores. Éstas normalmente son las siguientes:

A. Pruebas de vestuario. Aquí se efectúan pruebas con los distintos vestuarios y se hacen los ensayos de la puesta escénica para que se familiarice el actor con su vestimenta y el director pueda evaluar los resultados.

B. Pruebas de maquillaje. Aquí se le efectúan los distintos maquillajes, peinados y caracterizaciones con el mismo fin. Se suelen hacer fotografías.

C. Pruebas de cámara y de luces. En estas pruebas se le pide al actor que pose o actúe frente a los equipos técnicos para filmarlo y evaluar su resultado.

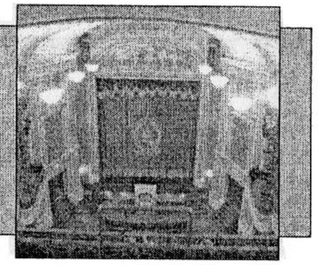
D. Pruebas en los decorados. Aquí se intenta juntar todas las pruebas en una gran prueba final, aprovechando los mismos sets o locaciones, para conocer con la mayor previsión posible los resultados que se van a obtener en la realización.

TERCERA PARTE

INDUSTRIA

FEDE6790

LA PRODUCCIÓN



ASPECTOS HISTÓRICOS

El tema de la producción es, en principio, una duda casi filosófica cuando nos ponemos a hablar de cine. ¿De dónde vienen los fondos tan cuantiosos? ¿Adónde van a parar esos dinerales? ¿Estamos hablando de arte o estamos tratando todo esto como si fuera una simple mercancía?

Es conveniente que recordemos, antes de seguir con esta cuestión, la diferencia entre un producto resuelto económicamente y otro resuelto financieramente.

Cuando digo que voy a hacer una película con recursos económicos, significa que yo ya tengo el dinero necesario para hacerla. Pero si digo que la voy a hacer con recursos financieros, quiere decir que voy a utilizar préstamos o créditos, que tendré que devolver con los intereses.

La historia del cine nos muestra que, al principio, los productores de películas resolvían económicamente sus productos. Pero mientras la tecnología evolucionaba, y en especial a partir del cine sonoro, los costos se encarecían. A su vez, los Bancos encontraban que invertir en el negocio del cine era provechoso, así que extendían grandes créditos a los productores de películas para resolver sus problemas de dinero.

Como los adelantos tecnológicos también ocupaban grandes momentos en la vida de un productor de cine, se hacía cada vez más problemático que un productor se ocupara de los pormenores de producir una película y de salir a resolver los problemas financieros.

Es ahí donde aparece un olvidado personaje, un tal William Hodkinson, que llega a la industria del cine por casualidad. Hodkinson era un vendedor de terrenos allá por los comienzos del siglo XX en los Estados Unidos. A este señor se le ocurrió que el cine podría ser un negocio más provechoso si en vez de mostrar

FEDE6790

las películas en abandonadas salas improvisadas, como lo eran los «nickleodeons» de la época, se las proyectara en lujosas salas de teatro.

Aprovechando la importación de películas europeas con nombres de actores famosos, decidió vender por adelantado los derechos de exhibición a los dueños de las salas teatrales que sabían que tendrían una afluencia importante de publico y, en consecuencia, de ganancias. De esta manera, una sala teatral se aseguraría el estreno de una película importante, que sus competidoras no tendrían. Las salas de teatro se interesaron en la propuesta de Hodkinson y se pusieron a proyectar películas. Por su parte, este hábil vendedor recorría los Estados Unidos, separándolo por territorios, ofreciendo la exclusividad de una determinada película con un actor importante.

Estaba naciendo la distribución, vale decir que una agencia cobra por adelantado los derechos de exhibición de una película y con esos fondos le dice al productor: aquí está el dinero para hacer la película, así que olvídate de los problemas financieros y preocúpate en hacer la mejor película posible.

Hodkinson, en la práctica, trajo un alivio a los productores y directores, que ya no tenían que preocuparse del problema de la venta y podían dedicarse exclusivamente a perfeccionar la calidad de la película que estaban haciendo.

PRODUCCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

La industria del cine quedó conformada por tres sectores especializados: la producción, la distribución y la exhibición.

La producción se encarga de hacer la película, la distribución se encarga de venderla, y la exhibición se encarga de mostrarla al publico.

Volviendo al Sr. Hodkinson, este habilidoso comerciante creció y fundó la empresa «Paramount» que lleva una montaña en su

logotipo ya que al referido caballero le gustaban los terrenos que eran en verdad su primera profesión. Pero al incorporar en el directorio a un ambicioso e inescrupuloso personaje llamado Adolph Zukor, pronto es desplazado de su propia empresa, que queda en manos de este nuevo y temerario hombre de negocios.

Zukor toma medidas drásticas para orientar el negocio cinematográfico:

En primer lugar les exige a los exhibidores que devuelvan las copias usadas de las películas, ya que los exhibidores tampoco eran trigo limpio, y entre ellos se canjeaban las películas en una especie de mercado negro, en otras palabras, la consabida piratería.

En segundo lugar decide clasificar las películas en clase A y clase B. Las primeras tendrían actores ya famosos que se venderían con mayor seguridad y, por lo tanto, se cobrarían más caras que las de clase B que tenían actores desconocidos.

Y en tercer lugar impone el sistema de venta llamado *Booking* que significa venta en bloque, vale decir que ya no se podía comprar solamente las películas que los exhibidores querían, sino que tenían que comprar una cantidad mínima de títulos que, por supuesto, incluía muchas películas clase B. De esa manera, los exhibidores se encontraban saturados de películas que los obligaba a completar un calendario donde ocurría lo siguiente: de cada tres películas más o menos, dos daban pérdidas y una daba mucha ganancia. Al restar las pérdidas de esas dos películas de las fabulosas ganancias de la restante, se deducían las ganancias finales del exhibidor. Por su parte el productor se despreocupaba de esa terrible incógnita de no saber qué película puede funcionar o no, ya que es imposible saber a priori el gusto del publico, que puede llegar a consagrar un titulo determinado y sepultar a otro sin que haya una manera científica de saber por qué.

Estos mecanismos aun funcionan hoy en día, incluso en la industria televisiva. Por un lado muy interesantes, pero por otro también han servido para consolidar la industria norteamericana en el mundo en desmedro de las producciones locales.

FEDE6790

PREPRODUCCIÓN, RODAJE Y POSTPRODUCCIÓN

Si nos remitimos al trabajo del productor encontramos que la realización total de una película se divide en tres etapas: la de preparar la filmación, la de filmar la película, y la de terminarla hasta llegar a su copia final.

La primera etapa se llama la de preproduccion. Ésta involucra la búsqueda de una guión, el director para dirigirla, el casting de los actores para interpretarla, los fondos para financiarla, los ensayos y las contrataciones de los lugares donde se va a filmar y los equipos técnicos que se van a necesitar.

La segunda etapa es la del rodaje, y esto incluye desde el primer día de filmación hasta el último, con todo lo que eso involucra como fletes, estadías, gastos administrativos, etc.

La tercera etapa se llama postproduccion, y esto incluye el revelado del material, el montaje, la creación de la música y los distintos sonidos, la compaginación total del material hasta llegar a la primera copia terminada, como así también la preparación de los elementos de promoción para el lanzamiento comercial como afiches, fotos fijas y tiras con adelantos promocionales.

Los tiempos que puede demorar cada etapa varían, pero para tener una idea, en la Argentina la primera etapa puede demorar un mes, la segunda entre seis y ocho semanas, y la última dos meses. En otros países estos tiempos suelen ser más largos y, por supuesto, existen casos históricos como de películas que tuvieron una preproducción de más de diez años como «Ghandi» o «Él ultimo emperador», un rodaje de seis meses como «Lo que el viento se llevó» y una postproducción de un año como «Hotel Terminus».

PERSONAL TÉCNICO

El personal que interviene en una película de ficción es casi el mismo en las tres etapas. De esa manera tenemos un organigrama elemental donde cada especialidad tiene una descripción de tareas

determinada. A la vez existen cargos importantes, que son responsables como cabecera de equipo. Comenzaremos con los puestos jerárquicos:

- ☑ **PRODUCTOR:** persona que busca los inversores para el proyecto, contrata el personal y los elementos necesarios para llevarlo a cabo y vende la película a los distribuidores.
- ☑ **DIRECTOR:** persona que se encarga de todo lo necesario para que se lleve a cabo una narración audiovisual.
- ☑ **GUIONISTA:** persona que escribe las distintas fases de la notación necesaria para planificar el relato a filmarse.
- ☑ **DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA:** persona responsable de la calidad técnica y artística de la imagen obtenida en la película.
- ☑ **DIRECTOR DE ARTE:** persona responsable de todos los elementos que van adelante de la cámara y que conforman el resultado visual de la película.
- ☑ **DIRECTOR DE SONIDO:** persona responsable de la calidad técnica y artística del sonido obtenido en la película.
- ☑ **MONTAJISTA:** persona responsable del armado final de todo el material, que dará como resultado la película terminada tal cual la debemos ver.

Estas personas, a su vez, tienen varios colaboradores. El productor tiene en su equipo a las siguientes personas:

- ☑ **PRODUCTOR EJECUTIVO:** persona que estudia y controla el presupuesto a seguir y traza el plan de trabajo confeccionando un calendario de actividades para cada una de las etapas.
- ☑ **JEFE DE PRODUCCIÓN:** persona encargada de hacer los desgloses del guión en la etapa de la preproducción

FEDE6790

para determinar las listas de los elementos que serán necesarios para realizar el trabajo. Durante la etapa del rodaje efectúa el control de entrada y salida de los elementos, el control de presentismo, y los pagos de la caja diaria. Durante la postproducción hará de enlace para que no falte nada a los distintos departamentos de trabajo que realizan tareas durante esta etapa.

☑ **AYUDANTES DE PRODUCCIÓN:** colaboradores del jefe de producción que lo asisten en todas las tareas que éste les encomiende.

El director tiene en su equipo a las siguientes personas:

☑ **ASISTENTE DE DIRECCIÓN:** persona que realiza el plan diario de filmación a efectos de saber qué se va a filmar día por día, desde que se comienza a rodar la primera secuencia hasta la última citada en el guión en el orden que más convenga a la producción. A su vez coordina las citaciones al personal técnico y artístico necesario para concretar las secuencias elegidas para filmar.

☑ **PRIMER AYUDANTE DE DIRECCIÓN:** persona que asiste al asistente en todas las tareas que le encomienden, y sostiene la pizarra o claqueta al inicio del rodaje de cada escena, por lo que también se lo llama «pizarrero».

☑ **SEGUNDO AYUDANTE DE DIRECCIÓN:** persona que también asiste al asistente de dirección en todas las tareas que le encomienden y que también controla los problemas de la continuidad, vale decir que él debe prever que una escena filmada de determinada manera tal vez no coincida con otra a la hora de compaginarla en el laboratorio, de modo que vigila los detalles que pueden convertirse en saltos narrativos para salvarlos y arreglarlos a tiempo en el momento del rodaje (por ejemplo el actor entró con una campera verde y cuando lo vemos salir tomó una campera de color azul).

El director de fotografía cuenta con:

☑ **CAMERAMAN:** persona encargada de registrar con la cámara filmadora todos los encuadres marcados por el director, efectuando las correcciones y movimientos necesarios.

☑ **PRIMER AYUDANTE DE CÁMARA:** persona que asiste al operador de cámara y se especializa en cambiar los focos según los requerimientos de la puesta. Por este motivo también se lo conoce como «foquista».

☑ **SEGUNDO AYUDANTE DE CÁMARA:** persona que asiste al operador de cámara y que realiza los trabajos de mantenimiento del aparato como el cargado, la limpieza y también mueve el carro en los casos del uso de un *travelling*. También se lo conoce como *grip*.

☑ **REFLECTORISTA:** persona que transporta, coloca y ajusta los faroles y las luces según las indicaciones del director de fotografía, como así también los accesorios de iluminación.

☑ **ELECTRICISTA:** persona encargada de efectuar las conexiones al tablero y, eventualmente, al generador de fuerza motriz para alimentar la instalación lumínica y realizar los encendidos y apagados de todo el sistema, a la orden del director.

☑ **FOTO FIJA:** fotógrafo de filmación que efectúa las fotografías necesarias para la promoción de la película.

El director de arte cuenta con:

☑ **ESCENOGRÁFO:** persona que se encarga de hacer los bocetos, maquetas y diseños de la escenografía.

☑ **UTILERO:** persona encargada de obtener la utilería necesaria según los casos que plantea el guión.

FEDE6790

☑ **CARPINTERO:** persona especializada en carpintería de filmación, que colabora estrechamente con el escenógrafo y el utilero.

☑ **YESERO:** persona especializada en yesería de filmación y en moldes, que colabora estrechamente con el escenógrafo y el utilero.

☑ **PINTOR:** persona especializada en pintura de filmación, que colabora estrechamente con el escenógrafo y el utilero.

☑ **VESTUARISTA:** persona encargada de diseñar el vestuario requerido en el guión para los distintos personajes que encarnan los actores.

☑ **MODISTA:** colabora con el vestuarista en la confección del vestuario.

☑ **MAQUILLADOR:** persona encargada de maquillar a los actores y de efectuarles cualquier caracterización según sea el caso.

☑ **PEINADOR:** persona encargada de peinar, teñir y efectuar apliques a los actores, para la composición de sus personajes.

El director de sonido cuenta con:

☑ **MICROFONISTA:** persona encargada de manejar y usar los micrófonos y todos sus accesorios, y asistir al sonidista en todas las tareas que le encomiende.

☑ **MUSICALIZADOR:** persona encargada de seleccionar o grabar la música requerida para la banda sonora.

☑ **EDITOR DE SONIDO:** persona encargada de obtener y ayudar a compaginar los ruidos y sonidos requeridos para la banda de sonido.

☑ **OPERADOR DE GRABACIÓN:** registra, transcribe y regraba los sonidos diseñados por el director de sonido.

El montajista cuenta con:

☑ **COMPAGINADOR:** persona encargada de ordenar y compaginar todos los fragmentos de material, tanto de imagen como de sonido.

☑ **AYUDANTE DE COMPAGINACIÓN:** persona encargada de asistir al compaginador y mantener el archivo de material, tanto del que se está usando como del que está descartado.

☑ **CORTADORA DE NEGATIVOS:** persona encargada de cortar y armar los negativos originales de cámara para su posterior uso en la máquina copiadora. Efectúa la sincronización y los empalmes necesarios.

☑ **ENCARGADO DE TRUCA:** persona del laboratorio que realiza los trucos cinematográficos indicados por el montajista.

☑ **TÍTULOS:** persona encargada de confeccionar los títulos y créditos que requiere la película.

Todos estos cargos pueden ampliarse según las exigencias de la producción y, desde luego, del guión, como así también comprimirse según sea el caso. También está de moda usar muchos nombres en inglés pero, en definitiva, se refieren a lo mismo.

DESGLOSES Y PLAN DE TRABAJO

Operativamente la producción debe establecer un cronograma de trabajo y apuntarlo en una grilla con calendario a efectos de saber cómo se van a distribuir los tiempos y las actividades.

Por otra parte, debe desmenuzar el guión para poder efectuar las distintas labores. A este trabajo se lo llama «desglose del guión». Se trata simplemente de efectuar una lectura detenida del guión para así volcar en distintas listas los elementos que van apareciendo en el mismo. Estos listados, llamados desgloses, suelen

FEDE6790

ser varios y están sujetos a las características de la obra. Pero en líneas generales hay desgloses que son imprescindibles:

- ☑ **DESGLOSE DE DECORADOS:** donde se enumeran los espacios físicos que la filmación requiere. Se suele hacer un desglose de exteriores y otro de interiores.
- ☑ **DESGLOSE DE PERSONAJES:** aquí se enumeran los personajes a efectos de buscar sus intérpretes. Se suelen diferenciar entre los protagonistas, secundarios y bolos.
- ☑ **DESGLOSE DE VESTUARIOS:** aquí se enumeran los cambios de ropa que todos los personajes deben efectuar y se los detalla.
- ☑ **DESGLOSE DE UTILERÍA:** aquí se enumeran los objetos que se necesitan para llenar los decorados. Se suelen dividir en utilería de campo y utilería de acción. Los primeros son generales y los segundos son puntuales para filmar las escenas. Por ejemplo: Juan convida a Mario con un cigarrillo, por lo tanto si no se lleva un paquete de cigarrillos no se puede filmar.
- ☑ **DESGLOSE DE MATERIALES TÉCNICOS:** aquí se hace un listado con todos los elementos técnicos necesarios para efectuar la filmación, como cámara, película, luces, etc.
- ☑ **DESGLOSE DE PERSONAL TÉCNICO:** aquí se enumeran los cargos profesionales que serán requeridos para desarrollar satisfactoriamente la producción general.

PRESUPUESTO

Una vez realizados todos estos desgloses, la producción podrá efectuar el presupuesto y así saber cuánto dinero hace falta para llevar a feliz término el proyecto.

Se llaman COSTOS NEGATIVOS al total que resulta de comenzar la producción hasta llegar a la copia terminada.

Los costos negativos consisten en:

1. Los cachets de las figuras principales del elenco y del personal técnico jerárquico.
2. Las tarifas y listas de precios de los distintos proveedores.

Se llaman COSTOS POSITIVOS a los que resultan de efectuar el tiraje y la publicidad.

COSTOS	
Cachets: artistas y técnicos jerárquicos	Tarifas y precios de lista de proveedores
TOTAL COSTOS NEGATIVOS PARA LLEGAR A LA PELÍCULA TERMINADA	

COSTOS POSITIVOS
Publicidad y Costos de tiraje

Inmediatamente se puede comprobar que los números negativos varían de acuerdo al tipo de producción y de género que se esté realizando. Hay producciones espectaculares y otras de muy bajo presupuesto.

Sin embargo, lo más irónico es que todas llegan a las consabidas latas de película en rollos para remitir a la sala de proyección. La copia A de toda película siempre cuesta lo mismo, vale decir las 9 o

FEDE6790

10 latas de copia. Si la película es un fracaso, todos los costos negativos del mundo no podrán recuperar su valor. En cinematografías como la norteamericana, los costos positivos suelen ser muy altos, ya que le dan a este rubro un valor importantísimo. Suelen ser, en muchos casos, el 30 % del presupuesto y a veces supera esos valores.

A continuación encontrarán un formulario de presupuesto que los ayudará a formarse una idea de los elementos que se necesita tener en cuenta a la hora de trabajar en los costos de una película standard de largometraje. Se trata de un modelo básico y, por supuesto, el mismo se puede ampliar según sean las necesidades de la producción en la cual se trabaja. También entregamos modelos de las planillas del plan diario de filmación y del informe de las tomas de cámara.

PLANILLADOS

PRESUPUESTO PARA LARGOMETRAJE

RUBRO	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL
OFICINA: Alquiler Gastos inmobiliarios Impuestos Mantenimiento		
LIBRO: Derecho de autor Contrato autor Aportes sindicales		
ADMINISTRATIVOS: Viajes Teléfono Fotocopias Comidas		

RUBRO	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL
Alojamiento Transportes		
PERSONAL TÉCNICO: Director Asistente de dirección Ayudante de dirección Productor Jefe de producción Ayudante de producción Director de fotografía Cameraman 1er ayudante de cámara 2do ayudante de cámara Iluminador Reflectoristas Electricista Escenógrafo Utilero Pintor Carpintero Yesero Vestuarista Modista Maquillador Peinador Sonidista Microfonista Montajista Compaginador Ayudante de compaginación Cortadora y armadora de negativos Seguros Aportes patronales		

FEDE6790

RUBRO	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL
MATERIAL VIRGEN: Negativo de cámara Material para transcripciones Negativo para sonido Positivo para transcripciones Material para duplicados Material para masters Material para internegativos Positivo para transcripciones Positivo para tiraje		
ELENCO: Protagónicos Secundarios Bolos Extras Seguros Aportes patronales		
DECORADOS: Alquiler de galerías Alquiler de locaciones Contribuciones Permisos Tramitaciones Construcción de decorados Seguros Pruebas fotográficas		
CASTING: Director de casting Pruebas de cámara Pruebas de vestuario Pruebas de maquillaje Ensayos		

RUBRO	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL
MATERIAL DE CÁMARA: Cámara Accesorios Fuelles Bolsa negra Objetivos Filtros Baterías Chasis Monitor asist Sincro sound Elementos de mantenimiento Trípode Trípode baby Dolly Triángulo Pizarra Grúa Grúa baby		
MATERIAL LUMINOTÉCNICO: Faroles fresnel Faroles de 1.000w. Faroles 2.000w. Faroles 5.000w. Faroles 10.000w. Soft Light 500w. Soft Light 1.000w. Soft Light 2.000w. Accesorios Trípodes Barracudas Banderas Gelatinas Filtros		

FEDE6790

RUBRO	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL
MATERIAL ELÉCTRICO: Generador Consola Dimers Zapatillas Conexiones Cables Herramientas		
MATERIAL DE SONIDO: Grabador Accesorios Micrófonos Rompevientos Jirafa Caña boom Consola Auriculares Baterías Pachera Cables Conectores		
LABORATORIO: Revelados negativo Limpieza de película Empalmes Cola inerte Negativo Start Positivo Start Títulos		

RUBRO	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL
Trucas Servicio de transcripciones Servicio de copias Revelados positivo Video analizador Armado de negativo Sincronismos Transcripciones de sonido Revelado de negativo de sonido Alquiler de sala de edición Alquiler de microcine Alquiler de moviola Alquiler de compaginadora Alquiler de depósitos Tiraje de copias		
POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO: Alquiler de grabadores Jornadas de grabación Sonorización Archivo sonoro Musicalización Derechos de autor Compositor Alquiler de estudio de grabación Músicos Sincronización Alquiler de computadoras Material de grabación Transcripciones Regrabaciones		

FEDE6790

RUBRO	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL
PROMOCIÓN Y PUBLICIDAD: Prensa Foto fija Afiches Periódicos Radio Revistas Televisión Back-stage Making off Mercadeo		
IMPREVISTOS: Agregado de días de filmación Horas extra Jornadas nocturnas Jornadas sábados y domingos Jornadas fuera del radio previsto Horas extra de grabación Horas extra de edición Accidentes de filmación Personal adicional Doblajes Material perdido Transportes Comidas Administrativos Consumos de energía Trámites y permisos		

TOTAL FINAL U$S

PLAN DIARIO DE FILMACIÓN

Película: Hora de inicio: Hora de finalización:
Fecha: Dirección: Director:
Decorado:

CITACIONES

ELENCO	TELÉFONO	VESTUARIO	HORA	PERSONAL TÉCNICO	TELÉFONO	HORA

ESCENAS A FILMAR				UTILERÍA QUE JUEGA
S	E	T	OBSERVACIONES	
				INDICACIONES DEL DIRECTOR
				OBSERVACIONES

FEDE6790

INFORME DE TOMAS DE CÁMARA

Título de la Película:
Cámara modelo: Tipo de material virgen:
Sonido: Tipo de grabación:

SECUENCIA	ESCENA	TOMA	LENTE	DIAFRAGMA	CHASIS	METRAJE	OBSERVACIONES

El jefe de producción suele tener una agenda de trabajo en la cual figuran las direcciones y teléfonos de los lugares claves, como ser instituciones afines, proveedores, sindicatos, personal y servicios varios.

EJEMPLO DE AGENDA DEL JEFE DE PRODUCCIÓN

ARGENTORES	Pacheco de Melo1820
ASOC. ARG. DE ACTORES	Adolfo Alsina 1762
CINECOLOR	San Lorenzo , Olivos
DIR. NAC. DEL DERECHO DE AUTOR	Talcahuano 618
INCAA	Lima 318
SADAIC	Lavalle 1547
SICA	Juncal 2029

ECONOMÍA CINEMATOGRÁFICA

La industria cinematográfica es muy particular. No funciona como la de automóviles o la de agricultura. Es mucho más compleja y hay muchos estudios que se han hecho para tratar de interpretarla.

La primera sorpresa es la diferencia de porcentajes que se lleva cada sector de la industria. La exhibición, por ejemplo, se queda con el 50 % de cada boleto vendido. La distribución llega a quedarse con el 30 % aproximadamente, y el 20 % restante le queda al productor que tendrá que descontar los correspondientes impuestos y tasas de interés por los montos utilizados en crédito.

De inmediato nos damos cuenta que los costos negativos de las películas difieren enormemente. No es el mismo costo producir «Titanic» que producir «Psicosis». En efecto, entre las tarifas de proveedores y los cachés de los actores y personal importante, ambos costos negativos se contraponen totalmente. Pero luego, a partir de ahí, el costo del tiraje de cada copia es exactamente el mismo y el de la publicidad también. A estos los llamamos costos positivos, y de acuerdo al volumen de inversión en los mismos, mayor es la expectativa de recuperación de ganancias.

Ahora bien, ante la disyuntiva que significa ganar dinero con una película que no fracase ¿cuál es el camino... realizar una película de arte o una de entretenimiento?

FEDE6790

Obviamente, una película de arte tiene mayor pretensión de calidad que una de entretenimiento, ¿pero estamos todos entendiendo por calidad a la misma cosa? ¿Calidad significa que un tema es mejor que otro? ¿Qué es calidad?

DESTINATARIOS

Existe por un lado la calidad de contenidos, es decir de propuesta, de historia y de ética artística. Y por otro lado existe la calidad tecnológica, o sea la espectacularidad de los métodos de producción y la excelencia de la imagen y el sonido.

Hollywood siempre apostó a la calidad tecnológica y comercialmente ha logrado penetrar en los gustos de casi todo el mundo. Como contrapartida, siempre utiliza el cine de entretenimiento. El cine de alta calidad de contenido demuestra tener en el público un porcentaje menor de consumidores.

Se podría diferenciar estableciendo que, aproximadamente, el 80 % del público consume el cine de entretenimiento, el 10 % consume el cine de alta calidad de contenido, y el 10 % restante es indeciso y le es indistinto ver un tipo de cine u otro. De todas maneras, aunque sumemos estos dos 10 %, seguimos teniendo muy pocas probabilidades de obtener significativas ganancias que prometan cancelar todas las deudas devengadas en la producción de una película de alta calidad de contenido.

FINANCIACIÓN

También existe el problema cultural y político. La constante penetración en los mercados mundiales del producto hollywoodense ha hecho que todos los países, en diferentes momentos, hayan tenido que recurrir a sistemas de protección de su industria.

Hay dos motivos para esto. Por un lado, la conservación cultural particular de cada país; y por el otro, la significativa fuga de divisas que resulta del elevado consumo de películas norteamericanas.

De esta manera, prácticamente todos los países del mundo han recurrido a las siguientes formas de financiación estatal:

- ☑ **PREMIOS:** sistema que consiste en seleccionar y premiar con la entrega del dinero necesario a una producción para su realización. Los premios a la larga siempre son cuestionados, ya que difícilmente la elección del beneficiado sea unánime en un 100 %, y con los años también se termina en una suerte de corrupción sobre los nombres a elegir.

- ☑ **SUBSIDIOS:** sistema que contempla la devolución de parte del dinero entregado a fin de no caer en los vicios de los premios. Sin embargo, las empresas norteamericanas, a través de distintas gestiones gubernamentales, tarde o temprano se infiltran en los sistemas de subsidios y terminan obteniendo los beneficios que han sido diseñados para contrarrestarlas.

- ☑ **CRÉDITOS:** sistema que consiste en la devolución total del dinero prestado para la realización de la producción. Pero los créditos significan un riesgo tan grande para los productores locales que, para no quedar en un estado de bancarrota, no se arriesgan a hacer cine de alta calidad y apuntan a hacer películas clase B que caen en cualquier recurso para atraer al público, y que no significan, por cierto, un aporte a la vida cultural del país en cuestión.

- ☑ **COPRODUCCIÓN:** sistema que involucra la unión de dos o más países que comparten finanzas, personal y actores para atraer al público de dichos países y multiplicar las posibilidades de éxito. Este sistema suele ser efectivo y aun sobrevive mientras que los otros tres sistemas mencionados anteriormente ya son problemáticos y hasta mal vistos en muchas sociedades.

Otro problema radica en los altos porcentajes que el cine hollywoodense invierte en la publicidad de una película. Éste ronda el 30 % del presupuesto total de la película. En la mayoría de los casos de producciones en el resto del mundo no se llega jamás a esos valores.

FEDE6790

Como se puede apreciar, según el sistema de distribución de Hollywood, los productos son pensados para mantener la supremacía de ventas y los altos presupuestos que pueden soportar para llevar a cabo las producciones. Hay que revisar los criterios de análisis al enjuiciar una película de tal o cual país para no caer en ninguna injusticia por falta de objetividad sobre los auténticos méritos que puede llegar a tener.

Muchas veces los directores apuntan a un cine más comprometido en su contenido y toman el recurso de hacer CINE INDEPENDIENTE. Es interesante señalar que este tipo de cine existió siempre. Lo importante, desde el punto vista de la producción, es tener en cuenta que, industrialmente, la única diferencia de los independientes es que no filman en un estudio o al amparo de una casa productora. Más en concreto, si no pactan antes de iniciar la producción con un distribuidor, no tendrán fácil acceso a las salas cinematográficas. De modo que la única diferencia de una película independiente es que se ha filmado fuera de un contexto operativo y no fuera del «sistema» como se quiere aparentar usualmente.

GÉNEROS CINEMATOGRÁFICOS

TIPIFICACIÓN DEL CINE

Cuando pensamos en los géneros nos viene a la memoria la clasificación que nos llega de la literatura, o aún mas, la que nos legó la cultura griega, (tragedia, drama y comedia).

La clasificación del cine en géneros ha sido muy vapuleado por los medios de divulgación, llegando incluso a inventar nombres genéricos que pocos tienen que ver con la película en cuestión.

A la hora de producir una película, y por extensión de confiarle a un director la responsabilidad de realizarla, la cuestión del género pasa a ocupar un singular interés. En las industrias cinematográficas de los países muy desarrollados, la obligación de establecer el género de la película que se desea producir, es un asunto de máximo rigor.

No siempre el encasillamiento de una película en determinado género es bien recibido por todos. No hay duda de que la industria impone altos condicionamientos a los responsables de una producción ante el enorme costo financiero que esto implica. Considerando también que el cine ya ha cumplido su primer siglo de vida, estos condicionamientos no son fruto de un mero capricho sino que son el resultado de una amplia experiencia en éxitos y fracasos que marcaron los caminos de lo que se debe y lo que no se debe hacer en una realización cinematográfica.

En consecuencia si consideramos a los géneros como alguna forma de agrupación sobre la base de los contenidos temáticos, en el caso del cine, surgió un gran número de géneros, algunos propios y otros extraídos de conceptos literarios.

En primer lugar hay que considerar una gran división en dos partes del total de los géneros:

- ☑ **GÉNEROS CLASE «A»:** todos aquellos géneros que tienen como super-objetivo enriquecer el cine como arte en cualquiera de sus posibilidades estéticas.

FEDE6790

☑ **GÉNEROS CLASE «B»:** todos aquellos géneros que tienen como super-objetivo entretener al público.

Antiguamente hubo un gran enfrentamiento entre los géneros de clase «A» con los géneros de clase «B». Sin duda esto responde a que en Hollywood siempre se realizaron películas cuya finalidad era la de entretener, mientras que otras cinematografías y directores buscaban internarse en los aspectos más expresivos del arte cinematográficos. Hoy sabemos que ambas dependen entre sí mutuamente. En efecto los géneros clase «A» impulsaron el crecimiento del lenguaje cinematográfico, mientras que los géneros clase «B» permitieron al cine evolucionar en sus aspectos técnicos.

En cuanto a la mezcla de géneros, que pareciera ser una ingeniosa novedad, hay que recordar que en literatura esto ya se produjo hace varios cientos de años. En el caso del cine sin duda también los hay, pero es más fácil comprender primero los géneros en su estado puro. Ya veremos que hay distintos subgéneros que se desprenden de cada género. Como este análisis lo estamos haciendo desde el ángulo de la producción y no del guión, se comprenderá que a un productor, lo que menos lo atrae es una historia quebrada o una experimentación con las combinaciones de géneros. A efectos de facilitar el análisis, primero vamos a desarrollar los géneros de clase «B», ya que los de clase «A» son más complejos de estudiar.

GÉNEROS CLASE «B»

Si retomamos las cuestiones del guión, recordaremos que el relato tiene un tema, una idea y luego un super-objetivo. En los géneros clase «B» el super-objetivo es únicamente ENTRETENER. Algunos de estos géneros directamente son ESCAPISTAS y por supuesto que esto se debe tener en mente a la hora de escribirlos. A continuación veremos los seis géneros clase «B», y nos sumergiremos en los parámetros de cada uno. Luego se analizarán algunos ejemplos clásicos para comprobar estos parámetros.

☑ **WESTERN:** Éste es uno de los géneros inventados por el cine. Los amplios exteriores de las locaciones compitieron exitosamente contra los decorados pintados de estudio ya en «El gran robo al tren» de Edwin Porter. Los elementos del western son muy elementales: tenemos el territorio, una época determinada en la historia norteamericana, el pueblo, el salón, la cárcel, el sherrif, los hombres malos y la mujer que trabaja en la cantina. Las situaciones también son sencillas: el agricultor que desplaza al indio de las tierras (no se describe el genocidio), el ganadero que desplaza al agricultor y el empresario del ferrocarril que desplaza al ganadero. A partir de acá surgen situaciones universales como: la injusticia, la maldad, el deber, el honor o el amor. Esta claridad de exposición logra que lo «grande este en lo pequeño», vale decir que la gran historia es representada con una economía narrativa al explotarla en una pequeña escala metafórica. Sin duda aquí radica el enorme éxito que tuvo el western. La complicada vida actual y modernizada enturbia nuestra visión sobre estos hechos, pero los planteos cotidianos en realidad no han cambiado demasiado. Luego de una etapa elemental del western (Tom Mix, Roy Rogers, etc.), se comprendió que lo importante en este género tan filmado es que una realización de este tipo este hecha con artesanía. Algunos ejemplos son: «La diligencia» de John Ford (1939), «Río rojo» de Howard Hawks (1948),»A la hora señalada» de Fred Zinemann, « Shane» de George Stevens (1953), y «La pandilla salvaje» de Sam Peckinpah (1969).

☑ **INTRIGA Y SUSPENSO:** Aquí encontramos una novedad. ¿La intriga y el suspenso son un género? Técnicamente no lo son, pero así se denomina esta agrupación que encierra una gran serie de subgéneros como el policial, el policial negro, el thriller, la película de espionaje, de agentes secretos, de detectives privados e investigadores. No debe haber dudas: todos deben servir de móvil para apuntar a la intriga y el suspenso. Las condiciones son varias: El guión no debe ser mentalmente simple, debe poseer novedades, vueltas de tuerca, y sorpresas a lo largo de toda la narración. La imagen debe ser muy elaborada; aquí no sirve una cámara normal ya que debe haber posiciones, angulaciones, subjetivas, objetivas y toda clase de lujos visuales que demuestren el talento del director. El contexto es netamente urbano, preferentemente los lugares mas olvidados y tenebrosos de la gran ciudad. Zaguanes, callejones sin salida, sótanos, desagües, edificios de mal haber. Finalmente no puede haber errores en la lógica de los acontecimientos. Este el uno de los pocos géneros donde los gustosos suelen mirar la película mas de una vez, (suele ser el público llamado de cuello blanco, vale decir oficinistas y otros empleados administrativos), por lo tanto no puede existir ni el mas mínimo error en ninguno de los detalles. Algunos ejemplos son: «M, el vampiro» de Fritz Lang (1932), «Al

FEDE6790

borde del abismo» de Howard Hawks (1946), «El tercer hombre» de Carol Reed (1949), «La ventana indiscreta» de Alfred Hitchcock (1954), y «Sed de mal» de Orson Welles (1958).

☑ **COMEDIA:** Este género agrupa también varios subgéneros como ser el cine cómico, el humor negro, la comedia italiana, la sátira, la comedia de enredos, etc. En cine la única condición necesaria es que haga reír, tan sencillo y tan difícil como eso. Uno de los precedentes mas sólidos de este genero es que tuvo una época de oro durante el periodo mudo. En aquellas épocas se acudía al «slapstick» y otros trucos de larga experiencia en el teatro y en el circo, de manera que resulta muy complicado aveces superarlos. La comedia de enredos por ejemplo depende de las pautas sociales en que fue hecha. En efecto, una persecución de alcoba de los años 50 que pudo haber hecho reír masivamente al publico, nos resulta hoy, después de la apertura sexual de los 60 totalmente absurda. Algunos ejemplos son: «El maquinista de la General» de Buster Keaton (1926), «Luces de la ciudad» de Carlos Chaplin (1931), «Sopa de gansos» con los Hnos. Marx (1933), «Locura en el oeste» con Laurel y Hardy, y «Mi tío» de Jaques Tati.

☑ **COMEDIA MUSICAL:** Es uno de los géneros que nacieron con el cine sonoro. Su super-objetivo es ampliamente escapista. El público que tiene esta totalmente dividido en dos bandos: los que lo aman y los que no lo soportan. También su cuna son los estudios de Hollywood. Esto tal vez se deba a la tradición de espectáculos que ya tenia EEUU, a la gama de temas folklóricos norteamericanos, y a los grandes presupuestos que los productores le dedicaron siempre a los musicales. También se comprobó que un nombre estelar no alcanza para asegurar el éxito de una película de este género. Son muchos los responsables; no hay que olvidar a los cantantes, bailarines, coreógrafos, compositores, orquestadores, directores y productores ejecutivos. En conclusión lo mas importante aquí es que haya una buena química entre todas estas cabezas de equipo, sin lo cual no hay talento individual que pueda sostenerse solo. Algunos ejemplos son: «Sombrero de Copa» Con Fred Astaire (1935), «Cantando bajo la lluvia» de Gene Kelly y Stanley Donen (1952), «Anochecer de un día agitado» de Richard Lester (1964), y «Cabaret» de Bob Fosse (1972).

☑ **AVENTURA:** Contrariamente a la intriga y el suspenso, los contextos propios de la aventura no son la ciudad, sino los espacios naturales, preferentemente extensos, intransitables y hasta peligrosos, como ser

desiertos, bosques, océanos, etc. Los personajes que deben salvar los obstáculos son hombres que se jactan de serlos, vale decir, estamos ante un género elementalmente machista. Pero este macho debe tener códigos de honor propio, los cuales el no ha de traicionar. Mas aun, si se junta con otros hombres, el grupo también debe tener un código común, y aquel que lo traiciona se encontrará ante graves problemas. El lugar que le cabe a la mujer es limitado. Solo puede ser tres cosas: un objeto sexual al servicio de los hombres, un estorbo que se cae al correr ante la mas pequeña ramita, o la super mujer amanerada que viste como un hombre, tiene los mismos músculos y habilidades que un campeón de fisico-culturismo y puede hacer perfectamente o mejor todo lo que hacen los hombres como pilotear un helicóptero, acertar con una ametralladora pesada, o derivar a cinco luchadores que cuadruplican cada uno su propio peso. Este amor por el hombre (que sin duda termina cayendo en la homosexualidad) debe ser tratado con mucho cuidado, incluso si el personaje es un homosexual. Algunos ejemplos son: «Casablanca» de Michael Curtiz (1943), «El tesoro de la Sierra Madre» de John Huston (1948), «Los siete samurai» de Akira Kurosawa (1954) y «Lawrence de Arabia» de David Lean (1962).

☑ **CINE DE ÉPOCA:** Si bien se podría argumentar que muchos de los géneros ya vistos (y muchos de los que estamos todavía por ver), también tienen reconstrucción de época, cuando se hace un cine que se remonta al pasado, esta reconstrucción supera las otras finalidades. Por sus costos de producción esta ambientación tiene que ser la protagonista de la película. Los condicionamientos son puntuales: No pueden haber errores en la reconstrucción. Nadie perdona ese helicóptero que se cruzo a lo lejos sobre los cielos del Faraón Egipcio. Tampoco sirven los vestuarios venecianos de la España medieval, o las sandalias y los sables de utileria para una película sobre el Imperio Romano. A su vez el guión debe tener una forzosa necesidad de justificar la época en la que se desarrolla. De nada sirve proponer una historia de amor en el renacimiento porque queda mas romántico si la misma historia resulta perfectamente efectiva trabajándola en el tiempo actual. Finalmente, debe existir una estilización propia por parte del director y los responsables de cada área de producción. En efecto, no sabemos a ciencia cierta como era el dialogo coloquial y cotidiano de la gente en otro siglo. Solo nos podemos guiar por la literatura de la época o los estudios históricos, pero con eso no es suficiente. En consecuencia hay que inventar elementos que nos hagan sentir que nos transbordamos a aquellos tiempos y lugares. Este punto es el mas

FEDE6790

difícil de todos, ya que de acuerdo a este punto, no nos sirve colocar una luz que imite el la pintura del periodo barroco solo porque el relato transcurre en esa época. Hay que trabajar los efectos que tienen las velas en los ambientes, en nuestros ojos, y en la película fotosensible con un método que acompañe dramáticamente la estética de la realización propuesta. Algunos ejemplos son: «La kermesse heroica» de Jaques Feyder, «Lo que el viento se llevó» producida por David O. Selznick (1939), «Enrique V» de Lawrence Olivier (1943) y «Sombras del paraíso» de Marcel Carne (1945).

GÉNEROS CLASE «A»

Los géneros clase «A» que apuntan a enriquecer el arte cinematográfico, pueden tener a su vez, subgéneros de clase «B». Vale decir que por ejemplo, el cine bélico también puede tener películas de guerra que apunten a entretener. Los géneros clase «A» tienen super-objetivos que varían en cada película y cada director. Si bien apuntan a exceder el mero entretenimiento, hay que tener en cuenta que una película a fin de cuentas no debe aburrir al espectador. Estaríamos olvidando la esencia del arte cinematográfico que es el movimiento. Toda película esta obligado a fin de cuentas a crear cierto vértigo en el espectador. Una película mal hecha utilizando un tema muy noble, no es excusa para buscar buen arte.

☑ **CINE BÉLICO:** Este género tal vez sea el que más se haya filmado en el siglo XX. Durante la primera Guerra Mundial los Estudios Paramount llenaron la pantalla de producciones bélicas y se dice que al terminar la Guerra, la Paramount entro en crisis de la que nunca mas se levantó porque ya nadie quería verlas. Durante la Segunda Guerra Mundial, Hollywood utilizó al cine para promover el heroísmo de los desprevenidos jóvenes. Se filmaron películas de guerra que más bien parecían aventuras. Sin duda muchas películas bélicas se basan en la cantidad de batallas, en sus efectos y verosimilitudes y en la calidad de los ataques. Estos entran en la categoría de películas de guerra clase «B» (por ejemplo, «Los doce del patíbulo», «30 segundos sobre Tokio», etc.). En las películas bélicas clase «A» aveces no se ven ni siquiera las batallas. El propósito es mostrar y demostrar el estado de locura a la cual se llega en un clima de esta naturaleza. En efecto, que tipos de excesos, desviaciones, absurdos y locuras puede alcanzar el hombre merced a un conflicto armado. No sirven los propósitos del

director de la película que pueden ser muy atendibles. Cuestiones como el pacifismo pueden estar en la idea pero no en el super-objetivo. De lo contrario caemos en lo ya establecido: los motivos por más honrosos que sean no justifican por sí solos el buen arte. Algunos ejemplos son: «La gran ilusión» de Jean Renoir (1937), «La patrulla infernal» de Stanley Kubrick (1957) y «El puente sobre el Río Kwai» de David Lean (1957).

☑ **FANTASÍA Y HORROR:** Gracias a Georges Melies, el cine se mostró como un vehículo sorprendente para presentarnos el misterio, y el lado más circense de lo sobrenatural. Esta posibilidad no ha cambiado hasta nuestros días. Desde luego que hay muchos ejemplos de entretenimiento en este campo. Las películas de terror como «Drácula», «Frankenstein» y «La momia», o las curiosidades de los insectos gigantes radiactivos, o los bizarros encuentros con seres extraterrestres integran el subgénero clase «B». ¿Pero donde esta el límite? ¿Dónde esta lo verdaderamente terrible? Sin duda, como dice aquel viejo dicho: no existe peor horror que la realidad misma. Aquí encontramos la condición fundamental de este género. Aun ante la posibilidad de sobrellevar la fantasía como en el caso de la ciencia-ficción, siempre el director debe tener presente que lo más terrible, es que en verdad podría ocurrir. Algunos ejemplos son: «Metrópolis» de Fritz Lang (1926), «Psicosis» de Alfred Hitchcock (1960), «Le week-end» de Jean Luc Goddard (1967) y «2001, Odisea del espacio» de Stanley Kubrick (1968).

☑ **CINE SOBRE CINE:** Como todas las artes, llegó el día en que los cineastas quisieron contarle al público sobre sus problemas, y el público, superado ya la etapa de la mistificación, abrió su atención a los por menores de los creadores del séptimo arte. Y esos problemas no eran pocos: ¿Que pasó con el despido de Erich Von Stroheim, el director numero uno de la Metro? ¿Porque Lo que el viento se llevó, tuvo tres directores? ¿Porque murió Marilyn Monroe? Son muchos los interrogantes sobre productores que destruyen las películas de sus directores en la mesa de montaje, celebridades que caen estrepitosamente en la decadencia. Uno de los aspectos de la industria es el más jovial y divertido como lo demuestra el subgénero clase «B» de este género. Un buen ejemplo sería «La noche americana de» de Francois Truffaut. Pero la verdadera cara de la intimidad del cine es muy distinta. Se trata de una actividad sumamente particular, ya que se trata de una mezcla extraña de arte, técnica e industria. Algunos ejemplos son: «El ocaso de una vida» de Billy Wilder (1950), «El desprecio» de Jean Luc Goddard (1963) y «Fellini 8 ½» de Federico Fellini (1963).

FEDE6790

☑ **SOCIAL:** el cine social no es aquel que habla por los que no tienen voz. Eso se ubica en el cine comprometido. Cuando hablamos del cine social nos referimos a la mirada que un director hace de una sociedad. Esa mirada nos va a revelar la tradición, moral y conducta de esa sociedad. Estos parámetros que parecerían poder ser llevados a cabo por cualquier director, necesitan aquí un director distinto. Para realizar una película social es necesario un director que pueda imprimirle al relato su propia personalidad. Descubrir una sociedad por un director que solo se limite a coordinar todos sus recursos no alcanza. Lo que al público le atrae es como ese determinado director muestra su visión al respecto. Atractivo y fuerte personalidad son elementales en el director que abrace este género. No habría subgéneros clase «B» en este género digno de mención, si bien existen; no nos olvidemos del panfleto o el folletín estudiados en guión. Algunos ejemplos son: «Las reglas del juego» de Jean Renoir (1939), «El ciudadano» de Orson Welles (1941), «La dolce vita» de Federico Fellini (1960) y «Jules et Jim» de Francois Truffaut (1961).

☑ **COMPROMETIDO:** en este género estamos en el grupo de películas de aquellos que hablan por los que no tienen voz. Pero no hay que subestimar al publico. Cuando se les quiere vender algo encubierto o algo que tiene escondido ideologías que aparecen detrás de pancartas o de personajes que vociferan discursos, el público inmediatamente desconfía. En efecto, evidentemente existen partidos políticos, instituciones y agrupaciones que financian películas, pero en la práctica solo los miran aquellos espectadores que ya quieren ver esos tipos de propuestas. Por eso, desde este análisis, las películas que denuncian sus ideologías entran en la categoría de subgénero clase «B» como ser las películas de denuncia o testimoniales. En este género el director tiene que buscar la manera de encontrar con sensibilidad los verdaderos problemas que aquejan al ser humano. Estos problemas no tienen que ser necesariamente económicos, o políticos. Existen muchísmos problemas que lamentablemente la humanidad tiene que sotear. No es tan fácil discriminar entre personajes buenos y malos, hay que poder verlos a todos con la misma profundidad. Se debe buscar todas las causas, todos los resortes que llevaron a que se produjeran los hechos. Aquí es el alma del director que se expresa, y por lo tanto esa expresión es el resultado de la compasión. Algunos ejemplos son: «Ladrones de bicicletas» de Vittorio de Sica (1948), «Los cuatrocientos golpes» de Francois Truffaut (1959), «Hiroshima, mon amour» de Alain Resnais (1959), y «La batalla de Algeria» de Gillo Pontecorvo (1967).

☑ **EXPRESIÓN PERSONAL:** finalmente tenía que haber un género totalmente libre de encasillamientos y de condicionamientos. El género de expresión personal es aquel en que el realizador se desenvuelve con libertad hacia la expresión mas intima de su talento cinematográfico. Por su puesto que siempre existió; en vano sería jugar con la idea de que desde un Griffith hasta un Hitchcock, ninguno haya hecho uso de sus posibilidades desde la expresión personal. Desde las mas apasionadas vanguardias hasta los directores mas preocupados en que su técnica no se note, todos han contribuido a la evolución del lenguaje cinematográfico de alguna manera. Es cierto también que este género ahuyenta a los productores, especialmente los comerciales. Un cine así en impensable en Hollywood. Por eso es que al pensar en la expresión personal nos encontramos con directores de autor, oriundos de Europa y otros países con industrias cinematográficas menos desarrolladas. Usualmente suelen ser películas de bajo costo, problema proporcional directamente con el público predispuesto a verlo. Pero los resultados, cuando son interesantes, son sin dudas las perlas del arte cinematográfico. Algunos ejemplos son: «El séptimo sello» de Ingmar Bergman (1950), «La strada» de Federico Fellini (1956), «Viridiana» de Luis Buñuel (1961) y «Diario de un cura rural» de Robert Bresson (1966).

FEDE6790

BIBLIOGRAFÍA

ALTON, John: *Pintando con luz,* Focal, 1957.

ARIJON, Daniel: *Gramática del lenguaje audiovisual,* Escuela de cine y video, 1976.

DADEK, Walter: *Economía cinematográfica,* Rialph, 1960.

CUEVAS, Antonio: *Economía cinematográfica,* RTVE, 1995.

EISENSTEIN, Sergei: *El sentido del cine,* Rialph, 1957.

KATZ, Steven: *De la idea a la pantalla,* Spot, 1986.

KRAKAUER, Sigfried: *De Caligari a Hitler,* Paidós, 1960.

KULECHOV, León: *Tratado de la realización cinematográfica,* Buenos Aires, 1958.

MARTÍN, Marcel: *El lenguaje del cine,* Gedisa, 1990.

MILLERSON, Gerald: *Iluminación para cine y televisión,* RTVE, 1985.

PUDOVKIN, Vsevolod: *Lecciones de cinematografía,* Rialph, 1960.

RABIGER, Michael: *Dirección de cine y video,* RTVE, 1990.

REISZ, Karel: *Técnica del montaje cinematográfico,* Taurus, 1987.

SADOUL, Georges: *Historia del cine mundial,* Siglo XX, 1965.

SOLAROLI, Líbero: *Cómo se organiza un film,* Rialph, 1960.

ÍNDICE

PRÓLOGO 3

INTRODUCCIÓN 5

PRIMERA PARTE: TÉCNICA 7

LOS OBJETIVOS 9
LA PELÍCULA PARA CINE 19
LA CÁMARA TOMAVISTAS 27
LA FOTOGRAFÍA 35
EL SONIDO 45
LA EDICIÓN 55

SEGUNDA PARTE: ARTE 61

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL 63
EL GUIÓN CINEMATOGRÁFICO 89
LA PUESTA DE CÁMARA 115
LA COMPOSICIÓN 123
LA ESCENOGRAFÍA 137
LA CONDUCCIÓN ACTORAL 149

TERCERA PARTE: INDUSTRIA 155

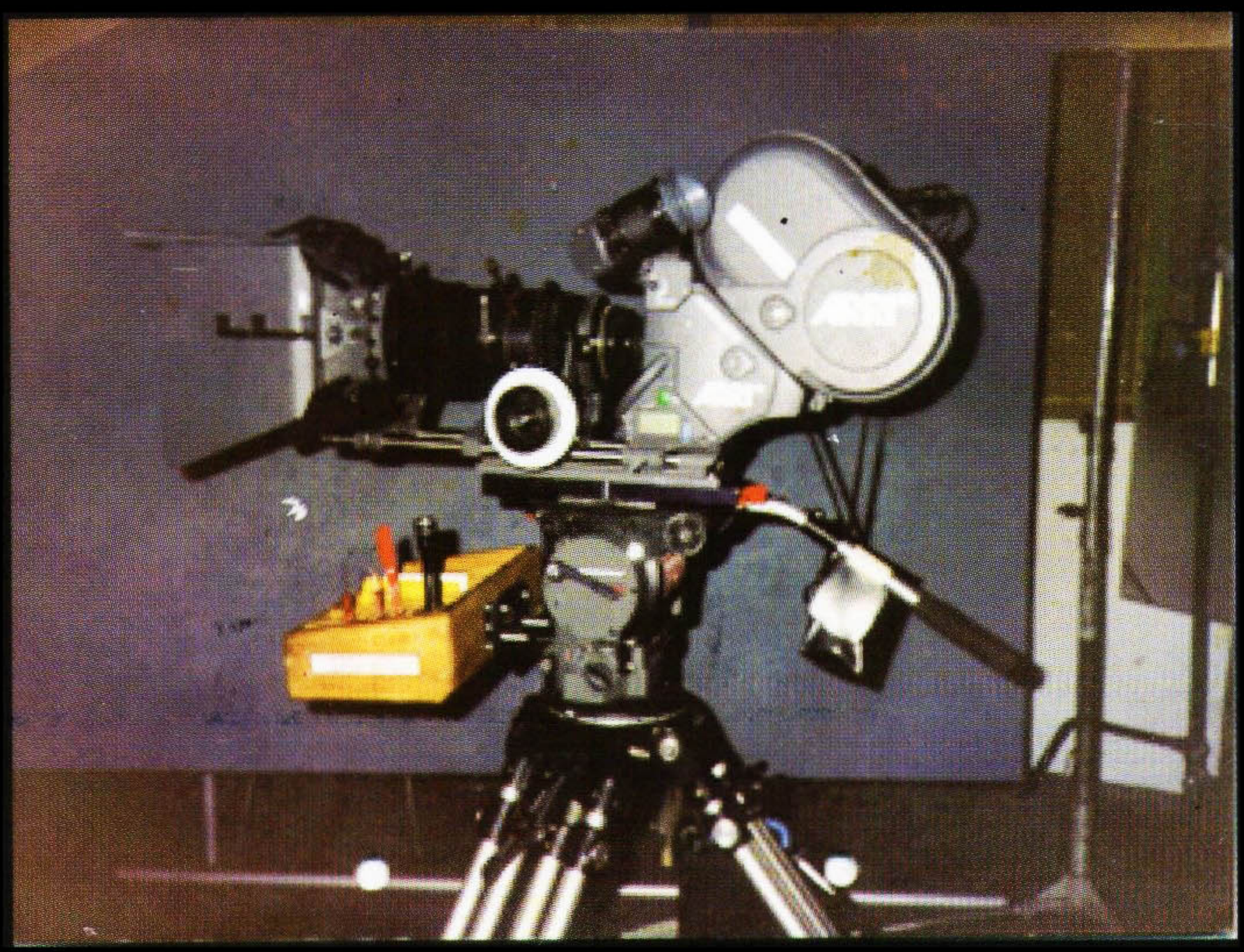
LA PRODUCCIÓN 157
GÉNEROS CINEMATOGRÁFICOS 181

BIBLIOGRAFÍA 190

FEDE6790

Este es un libro pensado para los estudiantes de carreras vinculadas con los medios audiovisualeses como el cine y la televisión. Es un material didáctico claro y directo, que a su vez contiene un análisis de todos los rubros asociados a esa industria. El sector audiovisual da trabajo a millones de personas en el mundo; además de su importancia económica, es innegable que este sector desempeña un papel social fundamental.

Conservar y enriquecer la diversidad cultural es una tarea de todos y este libro hace su humilde aporte a los que se interesan en el tema.



ISBN 978-987-22931-6-1