



## el principio

### EL CINE SE EXPRESA CON TOMAS.



Todo lo que hay en la toma tiene significado. Intencional o no. ¡Así que dáselo tú!

#### ¿Qué hay dentro de una toma?

##### La composición

(dónde está cada cosa)

##### El o los personajes

(y su caracterización)

##### El contexto

(la dirección de arte)

##### El color y la luz

(la fotografía)

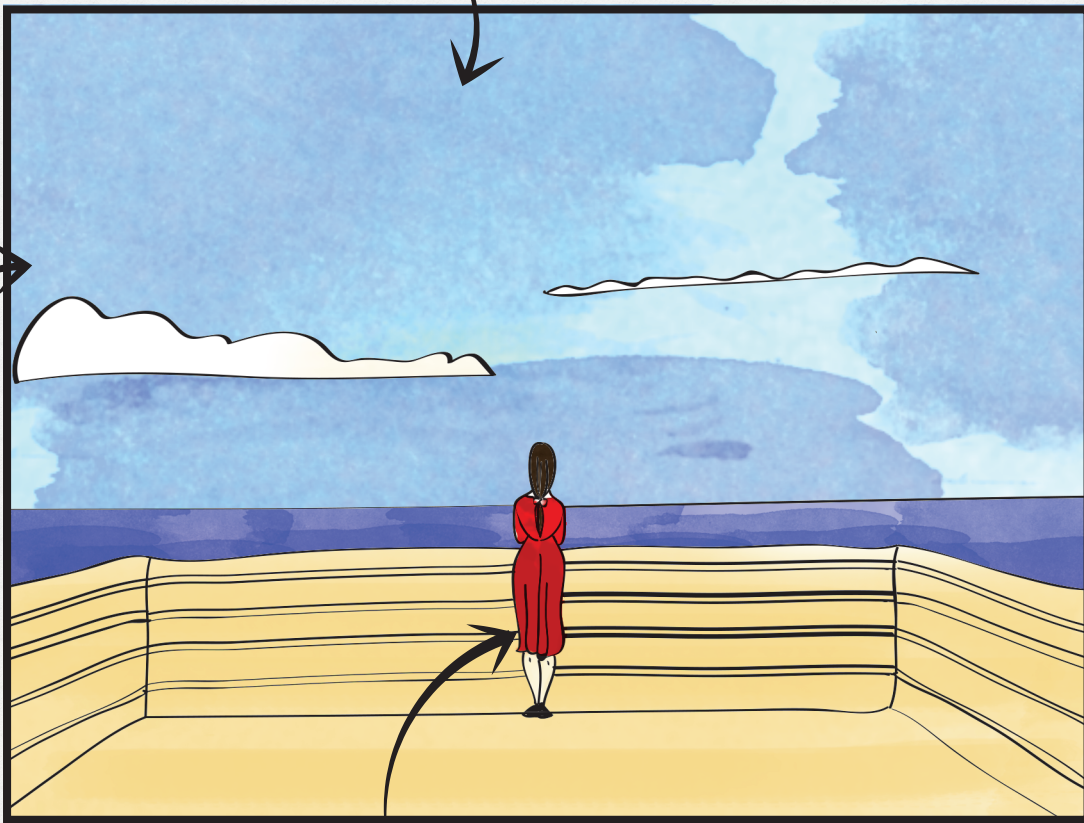
##### El tiempo

(¿cuánto dura la toma?)

**La paleta de colores:** Los tonos fríos del cielo, del mar y del muelle no sólo contrastan con el rojo del vestido del personaje; lo envuelven de quietud y sosiego.

**El encuadre:** El "aire" de la toma (osea, su vacío) aíslan al personaje y realzan su soledad.

**Composición:** La tétrica simetría y el prominente cielo le prestan al paisaje una calidad nostálgica... y depresiva.



**La caracterización:** El personaje le da la espalda al público pero a juzgar por lo que contempla y por la postura con la que lo hace, podemos adivinar la melancolía de su rostro.

## y lo que sigue

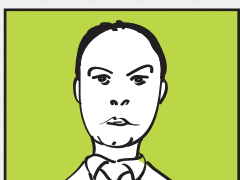
### LA COMBINACIÓN DE LAS TOMAS CAMBIA SU SIGNIFICADO

POR LO TANTO, AL PENSAR EN UNA TOMA CUIDA DE CUÁL "VIENES" Y A CUÁL "VAS"

Mira cómo se le concede expresividad a un rostro impasible:



+

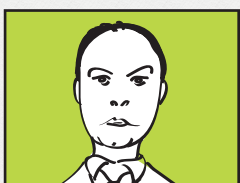


=

Tristeza

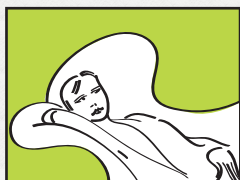


+



=

Hambre



+



=

Deseo

A principios del siglo 20, Lev Kùlechov llevó a cabo este experimento

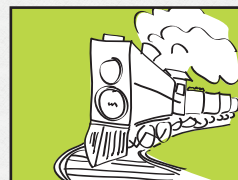


**Lev Kùlechov**

(Лев Кулешов)

Kùlechov, Eisenstein y otros teóricos soviéticos llamaron a esto "Montaje de atracciones". ¿Por qué? porque la idea la importaron del teatro y del circo, donde atracciones distintas se montaban juntas para darle al espectáculo un significado nuevo, único y coherente.

Un ejemplo de esto es el Montaje Paralelo donde dos tomas en lugares distintos se entienden como sucediendo a la vez:



## la dirección

Entiende la escena  
¿De qué va?  
¿Quién es el protagonista?

Elige tus tomas  
Escoje el encuadre y el lente (y si falta, el movimiento)

Realiza la composición  
Muestra lo que quieres y oculta el resto

Ilumina  
Toma en cuenta el movimiento de las cosas

Edita







## Lo primero: Piensa qué quieres decir:



1 Piensa bien tu historia y lo que quieras decir.



2 Cuando lo sepas, es el momento de escribir.



3 Pero espera: Algo que debes saber...

En un guión sólo van cosas que se puedan **ver u oír**:

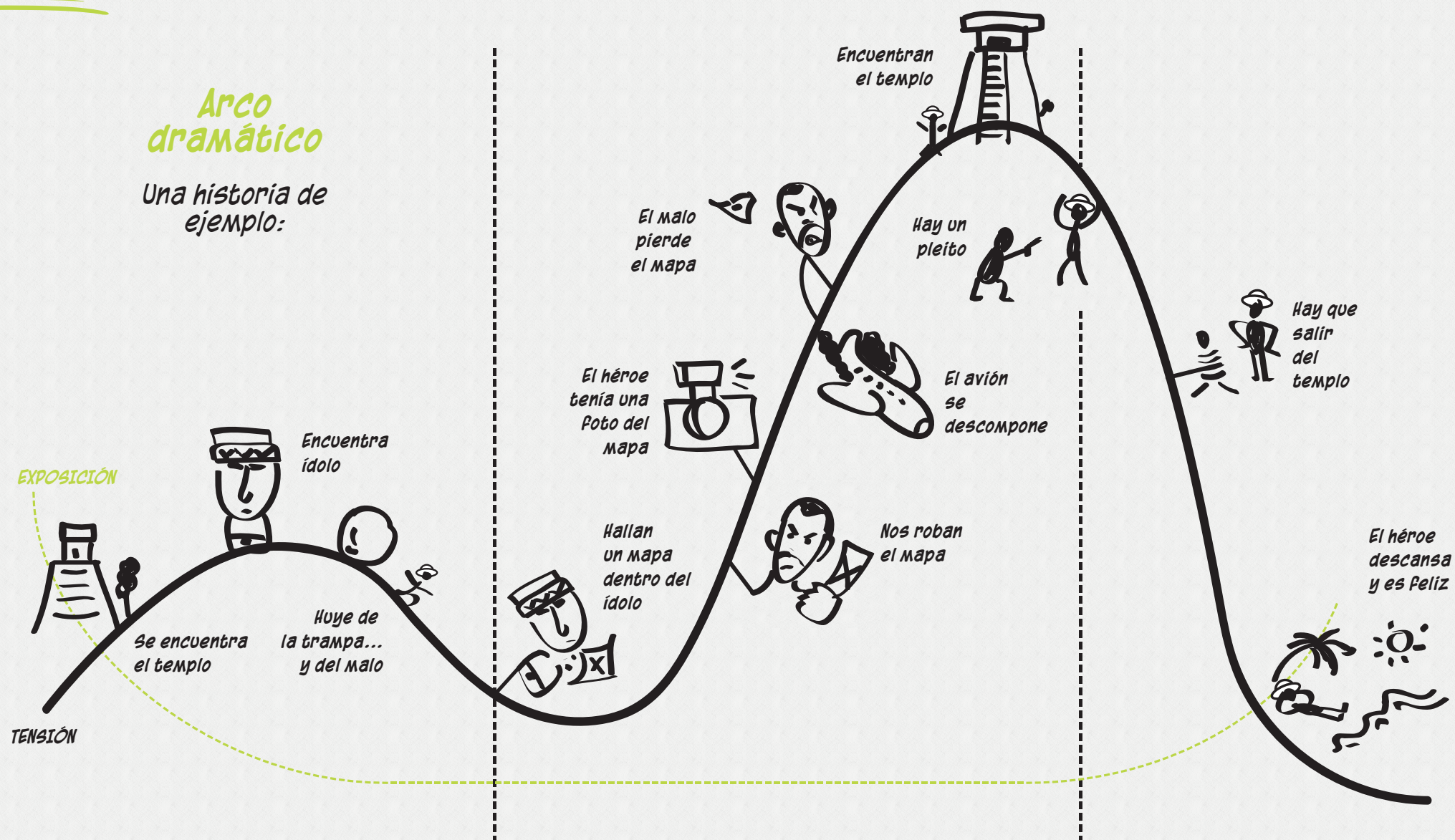
- Acciones
- Descripciones
- Diálogos
- Reacciones
- Expresiones.



Nada de poner monólogos de pensamiento ni sentimientos del personaje

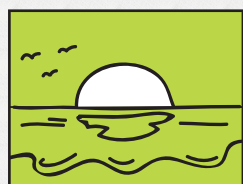
### Arco dramático

Una historia de ejemplo:



## El guión se divide en ESCENAS

(COSAS QUE PASAN EN EL MISMO LUGAR Y TIEMPO)



Escena 1  
Playa-Atardecer



Escena 2  
Calle-Noche

### 1/4 del tiempo

Presenta al personaje.  
Presenta el contexto.  
Y hacia el final presenta el conflicto y el antagonista.

### 1/2 del tiempo

El segundo acto presenta todo lo que sucede para resolver el conflicto, los pleitos, los errores, los aciertos.  
Por cada problema que resuelva tu protagonista, dale otro, así mantienes al público enganchado.

### 1/4 del tiempo

El tercer acto se trata de resolver los problemas y mostrar cómo acaba el protagonista.

La clave para un guión interesante es saber combinar **Exposición** (para que te entiendan) y **Tensión** (para mantener al público interesado)

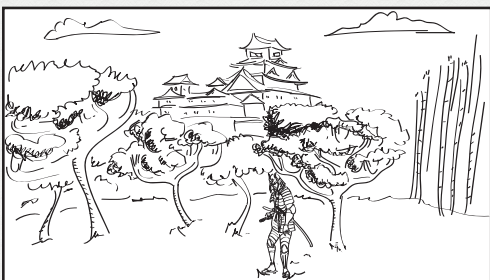
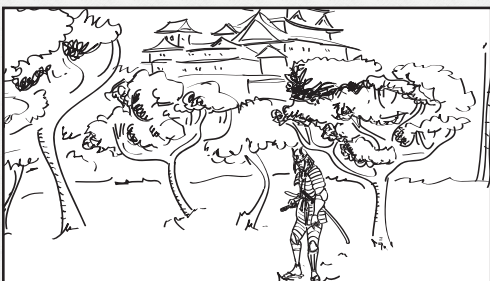
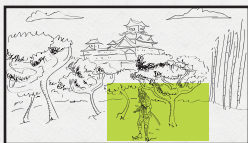




## Las tomas

Mientras más cerrado sea el encuadre menos "información" podrá contenerse en él. Se requerirá menos tiempo para procesarla pero será más intensa, más íntima.

Menos tiempo  
para entender



Tensión

### Extreme Close Up

Sólo se aprecia un elemento. Unos ojos (y su mirada), una mano que tiembla, una nota en una libreta, una cartera olvidada...

### Close up/ Plano cerrado

Se usa para concentrarse en la expresión del rostro. Si el sujeto es un objeto es mejor llamarlo "toma detalle".

### Medium Shot/ Plano medio

La expresión del rostro es importante pero también queremos ser capaces de apreciar (aunque no a detalle) el entorno.

### Plano americano

El Pico de éste plano es el cuerpo del personaje: su postura, su vestuario, sus movimientos, su relación con el entorno en el que se encuentra. El rostro sigue siendo apreciable.

### Full shot

Cuerpo completo. Es crucial para una puesta en escena clara: revela información sobre el entorno y su falta de intimidad permite que el público respire y se relaje.

### Long shot/ Plano abierto

Normalmente se usan para presentar el contexto sin dar detalles de los personajes. La lejanía que crea entre el público y el personaje puede usarse de forma dramática.

### Extreme longshot

Como su nombre indica, es una versión extrema del plano anterior. Normalmente se usa para ilustrar el contexto sin siquiera revelar a los personajes.

información

## Movimientos de cámara

### Eje

Vert.

**Tilt:** La cámara gira verticalmente sobre su propio eje. Puedes usarlo para descubrir un detalle que no está en la toma inicial o para mostrar la altura.

Hor.

**Paneo:** La cámara gira horizontalmente sobre su propio eje. Semejante al Tilt, permite recorrer un lugar o revelar un detalle.

**Dolly:** La cámara se desplaza hacia adelante o hacia atrás sin modificar su ángulo. Esencialmente, es acercarte o alejarte de la acción de los personajes.

OJO: No la confundas con un:

### Espacio

**Crane:** Sin cambiar de ángulo, la cámara sube o baja y nosotros con ella.

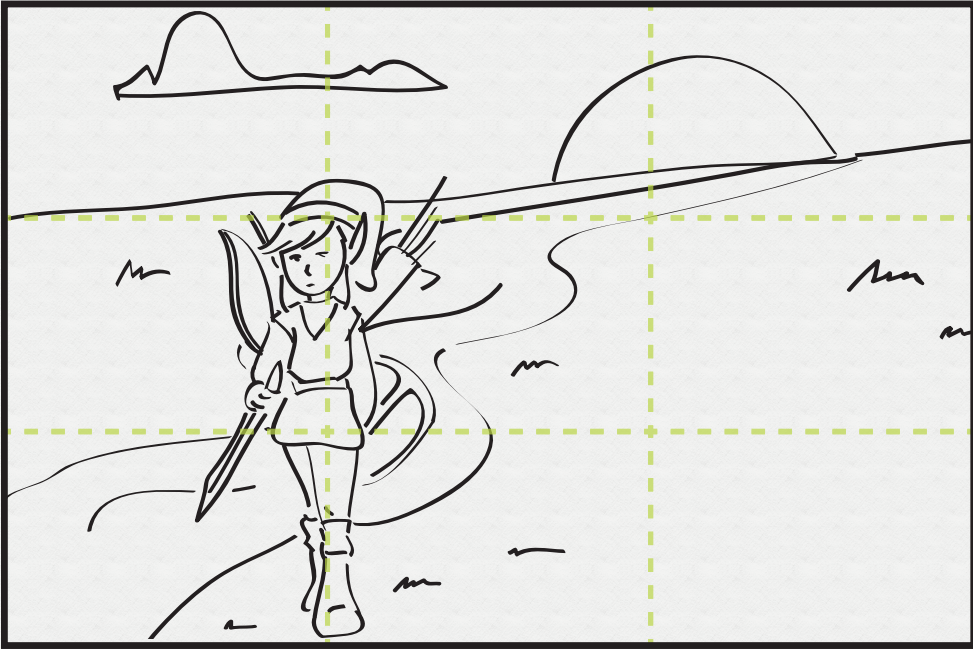
**Travel:** De nuevo, la cámara viaja, ya sea acompañando a alguien o mostrándonos una serie de cuadros distintos.

**Zoom:** El Zoom no es un movimiento de cámara en sí mismo, sino un cambio en el lente. El Zoom nos permite agrandar un detalle o alejarnos y verlo en perspectiva, pero siempre desde lejos.



## Composición

El trabajo de Fotografía no termina al elegir la serie de encuadres de la escena, es necesario que **COMPONGAS** el encuadre cuidando **DÓNDE** aparece cada elemento y de qué **TAMAÑO**.



La regla más simple de composición es la llamada regla de los 1/3's.

Divide el encuadre en 3 partes iguales con líneas imaginarias tanto a lo vertical como a lo horizontal.

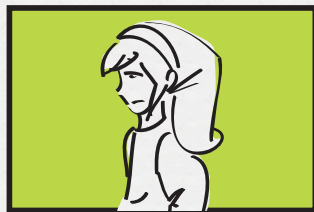
Donde se crucen las líneas es donde debes colocar lo importante de la toma.

**EVITA QUE LAS COSAS Y LOS PERSONAJES SE ENCIMEN O SE OCULTEN ENTRE SÍ.**

**RECUERDA QUE LEEMOS DE IZQUIERDA A DERECHA.**

*Cuida igual lo siguiente:*

Salvo contadas excepciones no es buena idea centrar a los personajes. Cárglos siempre hacia un lado, eso le da aire al público y le permite saber hacia dónde va el personaje.



¿Hacia dónde va?



El aire indica dónde va el personaje



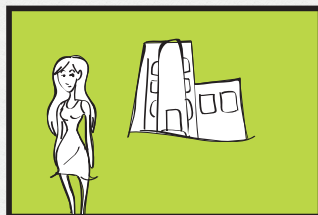
(A menos que lo vayas a apuñalar)

## Lentes

**CUIDADO CON LA PROFUNDIDAD DE CAMPO**

**ELIGE ELLENTE ADECUADO**

Según el tipo de lente que elijas, cambia cómo se siente el espacio y la cantidad de cosas que puedes tener a Poco. Al elegir con cuidado puedes cambiar cómo se siente tu toma.



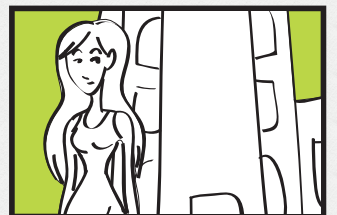
**Angular**

La distancia se exagera.  
Muchas cosas a Poco.  
Ideal para dinamismo.  
Muy estable en movimiento.



**Medio**

Distancias normales.  
(Como el ojo humano)  
Toma neutra.  
Naturalista.



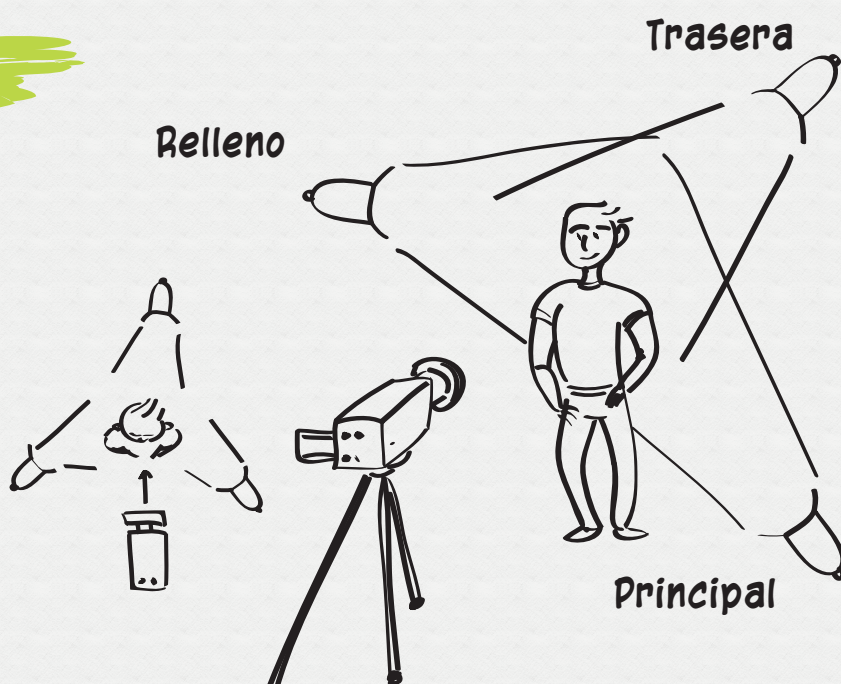
**TeleFoto**

Distancias aplastadas.  
Pocos planos a Poco.  
Ideal para generar intimidad.  
Inestable en movimiento..

**Tip:** Si tu cámara tiene zoom, ¡tienes los 3 tipos de lente! Cuando no tienes zoom, estás en el angular o W (por Wide Angle), cuando estás a la mitad estás en un Lente Medio y cuando estás en T estás en TeleFoto.

## Iluminación

Tu historia y tus encuadres pueden ser geniales pero si no se ven no sirven de nada. Es necesario que ilumines. Una buena técnica es el triángulo básico.



De base necesitas 3 luces:  
**Principal** (intensa y la que ilumina)

**Relleno** (Menos intensa, suaviza sombras y da detalle)

**Trasera** (Desde arriba, delimita a los personajes)

**30° de la cámara**

**30° al otro eje**

**Opuesta al relleno**

El chiste está en que ilumines lo necesario. Las comedias requieren mucha luz, el suspenso poca. Dedícale tiempo a la iluminación para crear la atmósfera adecuada.





## ¿Cómo emplazar para poder montar?

Llamamos **EMPLAZAMIENTO** a cada posición de la cámara.  
Los emplazamientos crean las tomas. Las **TRANSICIONES** sirven para unir las tomas.

Las dos transiciones que importan son:

**Disolvencia:** La disolvencia es la transición más conocida. Es cuando una toma se va desvaneciendo mientras otra toma aparece en su lugar, y por un instante, se ven ambas tomas.



Las unas como las unas, cuando juntes tomas ten en cuenta lo que llamamos...

**Corte directo:** Consiste básicamente en pasar abruptamente de una toma a otra. Aunque sea la transición más "violenta" es la única que, si está bien hecha, es invisible.



**El problema de las transiciones...**  
Como disolvencias, barridos o transformaciones es que son notorias. Y pueden distraer al público, molestarlo o confundirlo. Como todo, la transición debe estar SIEMPRE al servicio de la historia. Sólo úsalas cuando tengas una buena razón.

## Raccord

Un buen corte es un corte imperceptible.

Las acciones iniciadas en una toma deben continuarse en la toma siguiente.

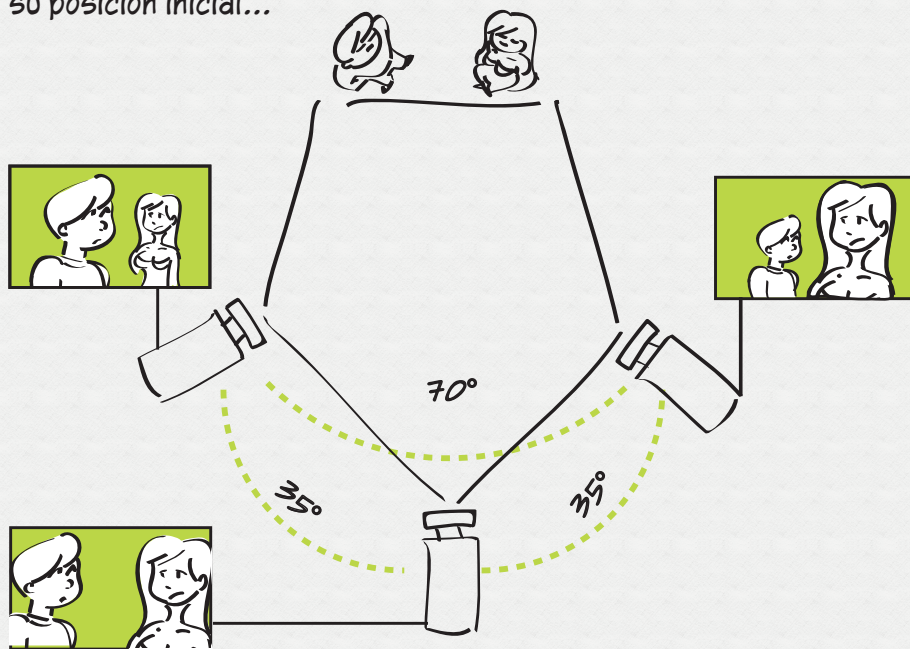
Si se cambia de sujeto (y por ende de acción), cuida que la emoción no pierda su continuidad. El audio puede ayudar, pero no abusar.

Cada toma debe darnos información nueva. Ya sea mostrándonos el mismo elemento o acción desde otro ángulo, desde otro encuadre o revelándonos un elemento nuevo.

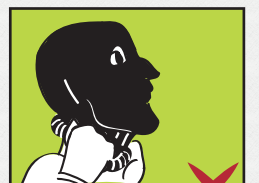
**1.- ¡Cambia de encuadre!**  
Asegúrate de que el encuadre nuevo no se parezca mucho al previo.



**2.- ¡Mueve la cámara!**  
Muévela más de 30° de su posición inicial...



**3.- ...pero no más de 180° o todo quedará al revés.**



## Dos trucos que pueden salvarte la vida:



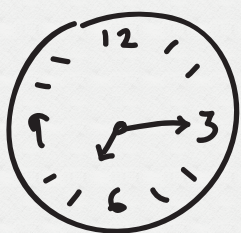
**Toma de protección:**

Una toma que captura la acción de la forma más general y estática posible de modo que, si acaso "faltó" algún plano, pueda recurrirse a ella para mantener la narrativa coherente. Si se hace bien, puede recortarse y reencuadrarse para "crear" los emplazamientos faltantes.



**Toma pato:**

Una toma detalle (algunos la llaman "insert") o un "cut away" (un corte que muestra un elemento externo a la acción principal) que puede utilizarse como puente entre dos tomas que, de otro modo, no podrían unirse sin desorientar al público.



## UN ÚLTIMO CONSEJO:

Siempre graba 5 segundos más al principio y al final de cada toma de modo que al editar tengas tela de dónde cortar.