

Capítulo 1: Tipos de obras audiovisuales

Antes de abordar la realización de un cortometraje hay que decidir qué es lo que queremos expresar a través del mismo: ¿Queremos contar una historia inventada?. ¿Queremos ser cronistas de una realidad sin artificios?. ¿Queremos experimentar y hallar nuevas vías de expresión?. ¿Queremos dar nuestra opinión o dejar que los hechos hablen por sí mismos?...

Según la intencionalidad que refleje la obra audiovisual, ésta podrá ser de tres tipos:

- 1.-Documental
- 2.-Ficción
- 3.-Creación

1.- Documental

Su pretensión es la "captura" de hechos reales con el fin de reflejarlos fielmente y/o someterlos a análisis, o bien crear una película, usando diferentes documentos de carácter audiovisual ya existentes.

En el primer caso, se utilizarían materiales originales grabados o filmados por el autor. En el segundo se echaría mano de material de archivo. Ambas fórmulas no son excluyentes y, de hecho, se pueden obtener resultados muchos más ricos y complejos usando una técnica documental mixta.

Eso permite, por ejemplo, confrontar presente y pasado de una situación "x".
Ej.: Un documental sobre la evolución de la pesca en el Cantábrico desde principios de siglo en la que el autor usa material rodado recientemente por él mismo (para describir la situación actual) combinado con tomas de archivo de los años 30. "Reportaje" sería la denominación recibida por el documental con vocación periodística (es decir, pretendidamente objetivo, aunque tal objetividad no siempre se consiga, claro).

En las obras documentales se pretende captar la realidad tal como es.

2.-Ficción:

Al contrario del documental, las obras de ficción no buscan la captación de la realidad sino recrearla y manipularla con el fin de narrar hechos que pueden o no haber ocurrido. El 90% de las veces no han ocurrido nunca. Este género es el más comercial y apreciado por el gran público y se basa en la capacidad de fabulación de sus autores. Dentro de la ficción encontramos diferentes géneros con sus particulares convenciones formales y narrativas: el western, el drama, la comedia, el thriller, la ciencia-ficción, etc.

Al contrario que el documental, la pretensión de recreación de "una" realidad que mueve al realizador de obras de ficción le exige (en la mayoría de los casos) la utilización de actores, decorados, maquillaje, etc. quedando claro su

carácter deudor del teatro (tanto o más que de la fotografía, literatura, etc.)

En las obras de ficción se pretende recrear la realidad tal y como desea que la veamos el autor.

3.Creación:

El objeto de este tipo de películas es el arte en sí, los fundamentos del mismo y la investigación de los procesos mismos de la obra audiovisual. El autor de una película de creación pretende crear un objeto de carácter artístico sin las limitaciones ni cortapisas que los géneros y convenciones narrativas o comerciales le puedan imponer. Suelen tener, en muchas ocasiones, una marcada vocación experimental.

En las obras de creación se pretende reflexionar sobre el hecho artístico audiovisual.

Capítulo 2: Tipos de Plano

La unidad expresiva mínima (y básica) de una obra audiovisual es el plano. Cualquier narración y/o exposición audiovisual se basa en la sucesión y concatenación (cargada de sentido e intencionalidad) de planos.

Cada tipo de plano se diferencia de los demás por aquello que encuadra y cada tipo de encuadre determina el centro de atención y posee unas determinadas capacidades para la sugerencia emocional (basadas en la convención, esto es, en el hecho de que el espectador ya reconoce su particular gramática debido a su utilización reiterada y de forma intencionada).

Para ilustrar los diferentes tipos de encuadre usaremos una imagen del rodaje de "Son de mar" en la que el conocido realizador Bigas Luna dirige a sus actores. Los planos básicos son:

- 1.-Plano de detalle
- 2.-Primer plano
- 3.-Plano medio
- 4.-Plano americano
- 5.-Plano general
- 6.-El espacio off

1.- Plano de detalle

(Abreviado como PD o, en ocasiones, PPP, es decir primerísimo primer plano). Es un plano muy cercano en el cual la cámara nos muestra un objeto, un detalle del mismo o un detalle de una persona o animal. Sirve para recalcar la presencia de una cosa (generalmente de reducido tamaño) de forma que no pase desapercibida por el espectador pues su importancia para la trama que se está contando es capital.

Su mala utilización (más común de lo que se cree debido a la creciente banalización del lenguaje audiovisual en aras de una narrativa más epatante, sesgada y videoclipera) provoca confusión y puede hacer perder la atención del espectador respecto a lo que está viendo. Un ejemplo de plano de detalle, absolutamente necesario y que contribuye al seguimiento de la historia es el del picahielos bajo la cama de Sharon Stone en "Instinto Básico".

2.- Primer Plano

(Abreviado como PP). Enmarca el rostro del personaje y parte de los hombros. Puede ser de dos tipos. se le llama primer plano corto (PPC) cuando enmarca únicamente la cara y primer plano largo (PPL) cuando muestra una porción significativa de los hombros.

Es un plano que sirve para mostrar las emociones o estado anímico del personaje y sus reacciones ante lo que está sucediendo. Su uso nos acerca a

la comprensión de la psicología del personaje y nos lo hace más próximo. Su abuso, cada vez más extendido por la influencia de la televisión ralentiza muchas veces la narración (generalmente es un plano estático) y la puede hacer repetitiva y cansina.

3.- Plano medio

(Abreviado como PM). Encuadra al personaje por encima de la cintura. Nos lo muestra cercano pero nos da más pista sobre su persona (como viste) y le resta, en ocasiones, protagonismo. También permite la inclusión de más elementos en el cuadro (una segunda persona por ejemplo). Es también un plano muy televisivo (los famosos bustos parlantes de los telediarios) e ideal para mostrar conversaciones.

4.- Plano americano

(Abreviado como PA). También llamado plano 3/4. Encuadra al actor desde la cabeza hasta las rodillas (aprox.) y se llama americano porque se utilizó con profusión en los westerns ya que servía a la perfección para encuadrar al pistolero de turno hasta la altura a la que llegaba su pistola atada al muslo. En este plano, además de varios personajes, pueden aparecer más detalles del entorno en el que se halla el personaje si bien el interés está en la acción que desarrolla el actor (más que en él mismo).

5.- Plano general

(Abreviado como PG). El personaje aparece de cuerpo entero y rodeado por su entorno. Puede o no haber más personajes. Puede ser un plano general corto (PGC) o largo (PGL o gran plano general, GPG) según la amplitud de lo que se encuadre. Un plano general largo es muy adecuado para mostrar una gran escena de batalla o un paisaje majestuoso. Necesariamente, el interés en estos planos tan abiertos tiende a abandonar las figuras de los personajes y a quedarse con el todo, con una globalidad frente a la individualidad. Sin embargo, en ocasiones, pueden ser usados como recurso expresivo para destacar, por ejemplo, la soledad de un personaje situando su pequeña figura vista a lo lejos caminado por un desierto.

6.- El espacio off

Aparte de estos encuadres fundamentales, un realizador debe saber utilizar el espacio off. Este espacio es aquello que no aparece en la pantalla pero cuya existencia se puede suponer y/o sugerir mediante el sonido, las miradas de los personajes, etc. Así, si vemos a un personaje mirando desde una ventana a la calle (mientras oímos gritos de muchedumbre) y éste dice "Por ahí viene la manifestación", sin necesidad de mostrar nada más, el espectador completará en su mente el resto. Relacionado con esto, se halla el concepto de "cuarta pared", es decir, aquella que separa al espectador de la acción que está contemplando.

Capítulo 3: Fundamentos teóricos del montaje

Tan importante como el guión o el propio rodaje es la fase de edición o montaje de una película. De nada nos servirá haber conseguido unas tomas maravillosas si luego a la hora de editar los planos lo hacemos de forma inadecuada.

El montaje es el final de un proceso, pero hay que pensar en él prácticamente desde el principio. Como se suele decir hay que "rodar para montar". Esto quiere decir que a la hora de rodar hay que prever todos los planos que nos harán falta después en la mesa de montaje u ordenador.

No olvidemos que no pasa nada por rodar un plano de más pero **una película se puede ir al traste por rodar un plano de menos.**

REGLAS DEL MONTAJE

- 1.-La regla de la gradación de escala
- 2.-La regla de los 90º
- 3.-La regla del salto de eje

TRANSICIONES BASICAS ENTRE PLANO Y PLANO

- 1.-Al corte
- 2.-Fundido
- 3.-Fundido encadenado

REGLAS DEL MONTAJE

Hay varias reglas fundamentales en el montaje o edición de una obra audiovisual que hay que respetar si queremos que esta sea medianamente inteligible para el espectador. A saber:

1.- La regla de la gradación de escala

Es esta una regla sumamente sencilla que, sin embargo, se salta a la torera con demasiada frecuencia con nefastos resultados. Se resumiría así: a un plano general largo (un paisaje) no le puede seguir un primerísimo plano (por poner un ejemplo) de un rostro. Deben intercalarse planos de escala intermedia entre ambos porque sino el salto es demasiado grande: ¿dónde estaba ese personaje en el paisaje anterior? ¿hemos cambiado de lugar?... Estas y otras preguntas pueden aparecer en la mente del espectador.

El no respetar esta regla crea confusión y descoloca al espectador. Esto no quiere decir que nunca se pueda combinar estos dos tipos de planos (a un plano de unos ojos le puede seguir un plano general de una ciudad, sugiriendo que eso es lo que los ojos están viendo) pero nunca de forma aleatoria sino con una finalidad narrativa concreta y siempre teniendo en cuenta la inteligibilidad del producto resultante.

2.- La regla de los 90°

Si en el montaje colocamos consecutivamente dos planos de la misma escala (dos planos medios de un mismo personaje por ejemplo) estos deberán tener una diferencia en el eje de tiro de la cámara de al menos 90°. De lo contrario, al ser planos tan parecidos parecerá que ha habido un corte o al menos un efecto extraño y desagradable para el espectador.

3.- La regla del salto de eje

Dos planos consecutivos deberán ser siempre tomados desde el mismo lado del eje de la acción. Por ejemplo, en una conversación y durante un plano-contraplano (primero se ve a uno de los personajes de frente y al otro de espaldas y, luego, al contrario) la cámara deberá estar siempre en el mismo lado de forma que el personaje A esté siempre a la derecha y el B a la izquierda y viceversa. No respetar esta regla supone sumir al espectador en el más completo caos respecto a las coordenadas espaciales pudiendo llegar a creer que hay una tercera persona, que un personaje mira al lado contrario al hablar, etc...

Un buen ejemplo de respeto a esta regla lo tenemos en estas imágenes del cortometraje "J.A.S.P." de Guillermo Apalategi. Como se puede observar independientemente de a cual de los dos personajes se vea de frente el tiro de la cámara se sitúa en el mismo lado, quedando siempre el actor de la chaqueta oscura a la derecha y el de la chaqueta clara a la izquierda.

TRANSICIONES BASICAS ENTRE PLANO Y PLAN

Dejando a parte la multitud de cortinillas y efectos digitales que los modernos programas de edición digital nos permiten, las transiciones fundamentales entre plano y plano son:

1.- Al corte

Un plano sigue a otro directa y limpiamente. Sugiere una continuidad espacio-temporal en la acción por lo tanto hay que cuidar el raccord para no dar lugar a los "temidos" gazapos. Si cambiamos de lugar y momento de la acción mediante un corte, el plano siguiente debe ser lo suficientemente diferente como para que el espectador no piense que continúa viendo la misma escena.

2.- Fundido

Un plano va desvaneciéndose dejando la pantalla, generalmente, en negro (aunque es posible fundir a cualquier color). Deja claro el cambio de tiempo en la acción (a veces también de lugar). Hacer un fundido a negro para después volver a la misma escena que se desarrollaba es, por tanto, un error más que lamentable que, definitivamente, sembrará de dudas la mente del espectador.

3.- Fundido encadenado

Un plano va desvaneciéndose y deja lugar al siguiente que va apareciendo en pantalla. Sugiere el paso del tiempo pero de una forma menos marcada y dentro de una unidad de acción más o menos extendida en el tiempo. Por ejemplo, mediante este tipo de transición se puede mostrar la construcción de un edificio en sus diferentes fases, etc... Cada vez prolifera más por la

creciente influencia del lenguaje del videoclip pero su abuso denota una mala capacidad narrativa. Resolver escena tras escena con este sistema es propio de realizadores poco talentosos.

Capítulo 4: Angulación y movimiento de la cámara

La cámara (tanto de vídeo como cinematográfica) no tiene porque permanecer inmóvil ni esclava de su eje perpendicular. De hecho, permite grandes variaciones de angulación y movimiento tanto apoyada en un trípode o una grúa, como situada sobre un travelling o sobre el hombro del operador.

Hay que conocer estas posibilidades para su posterior empleo con diferentes fines expresivos.

LA ANGULACIÓN

- 1.-Eje Perpendicular
- 2.-Picado
- 3.-Contrapicado
- 4.-Angulación aberrante

EL MOVIMIENTO

- 1.-Panorámica
- 2.-Travelling
- 3.-Cámara al hombro
- 4.-El Zoom

LA ANGULACIÓN

Existen diferentes tipos de angulación y todos ellos responden a unas necesidades expresivas y funcionales:

1.- Eje perpendicular

Es la más convencional y utilizada. La cámara se coloca perpendicularmente a la acción que pretende captar. Está situada a la misma altura que los personajes. Es la angulación más realista y estable.

2.- Picado

La cámara está situada a una altura superior a la de los personajes y los filma o graba desde arriba. Suele dar una sensación de vértigo, inferioridad del personaje que aparece, amenaza que se cierne sobre él, pequeñez del mismo, inestabilidad, etc. Esta angulación provoca que la parte superior del cuerpo parezca más grande que la inferior.

3.- Contrapicado

La cámara se sitúa a una altura inferior a la de los personajes y los filma desde abajo. Se suele emplear para dar una apariencia colosal a los personajes o conferirles un halo de superioridad o sugerir que se hallan (físicamente) a una mayor altura que los otros actores. El cuerpo filmado de esta forma adquiere una estructura triangular con la cabeza como vértice superior que se achata progresivamente. Su abuso o uso inadecuado (o demasiado pronunciado) suele resultar un tanto ridículo ya que deforma la figura.

4.- Angulación aberrante

No se emplea demasiado salvo en video-clips o cuando se pretende provocar sensaciones muy concretas y, habitualmente, extremas o desconcertantes. La cámara se ladea lateralmente además de por encima o debajo de la perpendicular produciendo un punto de vista insólito y que sugiere inestabilidad, ruptura, desequilibrio...

EL MOVIMIENTO

Existen dos movimientos básicos de cámara (panorámica y travelling). Mover la cámara porque sí carece de sentido y confunde al espectador. Un movimiento de cámara siempre debe llevarnos de un punto de interés a otro. Si abandonamos a un personaje para realizar una panorámica que acaba en una piedra, mejor será que esa piedra sea pertinente en la acción porque de lo contrario habremos perdido el tiempo y se lo habremos hecho perder al espectador.

1.- Panorámica

La cámara efectúa un movimiento de rotación, es decir, gira sobre su propio eje horizontal, sobre sí misma en definitiva. Las panorámicas pueden ser meramente descriptivas, es decir, servir para mostrar el entorno en el que se desarrolla la acción pero, por definición, deben conducirnos de un punto de interés relevante que sirva a la narración a otro.

2.- Travelling

La cámara efectúa un movimiento de traslación, es decir cambia su situación sobre el suelo (o en relación a dondequiera que esté). Este movimiento se denomina así porque habitualmente se realiza colocando la cámara sobre unas vías sobre las cuales se mueve. Dicho ingenio se llama travelling. También se puede realizar desde una grúa o sobre cualquier otro soporte. Sirve para seguir el movimiento de un objeto de interés (una persona, un vehículo...) a su misma velocidad.

3.- Cámara al hombro

Ambos movimientos (panorámica y travelling) se pueden realizar cámara al hombro lo cual confiere garra y frescura a la narración si bien el aspecto temblón de la imagen puede no ser plato de gusto para todos los espectadores. Existen variantes de estos movimientos como el travelling subjetivo en el cual el cámara (con el camiscopio al hombro o mediante steady-cam) camina o corre y simula que lo que vemos es lo mismo que ve el personaje.

4.- El zoom

Se puede simular un travelling de acercamiento o alejamiento (también llamado plano de avance) mediante el zoom de la cámara. Sin embargo, este recurso da como resultado un efecto muy poco realista. La perspectiva no cambia, simplemente conseguimos hacer más grande una porción de la imagen. El uso del zoom debe limitarse al mínimo y a ser posible nunca utilizarlo dentro de un plano. El zoom sirve para variar la distancia focal de la lente sin tener que cambiarla. Es mucho más eficaz y realista el uso de un "dolly" (el trípode e la cámara va sobre ruedas). Con esto se consiguen maniobras de acercamiento y alejamiento con cambio de perspectiva.

Capítulo 5: De la idea al guión

Evidentemente, antes de lanzarse a rodar una película, hay que tener claro qué es lo que pretende rodarse. Previamente al rodaje hay que partir de una idea, que sirva de punto de partida para un argumento que a su vez se desarrolle en un guión literario con su división en secuencias y escenas.

Una vez logrado esto (y tras las pertinentes reescrituras hasta lograr el resultado óptimo) hay que trasladar este guión literario, tras la escaleta de rigor, a un formato de guión técnico para que los equipos de imagen y sonido y el propio director sean capaces de interpretarlo de forma ágil y práctica durante el rodaje.

Son fases absolutamente imprescindibles sin las cuales un resultado final de calidad sería poco menos que milagroso.

- LA IDEA - EL GUIÓN LITERARIO

- 1.-Las secuencias
- 2.-Las escenas
- 3.-Plasmación escrita de un guión literario
- 4.-Ejemplo extraído "Annie Hall"

- LA ESCALETA - EL GUIÓN TÉCNICO

LA IDEA

Antes de escribir un guión, obviamente, hay que partir de una idea. Quien espere la llegada de una musa que le toque con su varita y le ilumine la bombilla con una idea genial, jamás realizará un guión. La inspiración se encuentra por todas partes y simplemente hay que buscarla... y añadir después dosis importantes de trabajo. Una idea para un guión puede surgir de:

- Un noticiario
- Una obra literaria
- La propia vida del autor
- Una imagen que sugiere un punto de partida
- La historia
- El visionado de otra película
- Y un larguísimo e interminable etc.

EL GUIÓN LITERARIO

Supone el desarrollo escrito de la historia alumbrada en la idea anterior. En el guión literario se plantan las bases sobre las que luego trabajará el equipo (sonido, producción, actores...). La escritura de un guión literario tiene gran parecido con la de una obra de teatro. La división teatral en actos y escenas con la descripción del contexto en que sucede la acción y los diálogos de los actores tiene su paralelismo, bastante cercano, en la división en secuencias y escenas de un guión literario.

1.- Las secuencias

Son las diferentes partes de una película que comparten una unidad en el tema. Es indiferente que una secuencia nos muestre lugares y momentos diferentes ya que su cohesión como tal viene dada por un mismo desarrollo temático (con sentido independiente por sí mismo) dentro de la trama general.

Ejemplo de secuencia: La secuencia del hundimiento del barco en "Titanic" de James Cameron. Los actores cambian de lugar (se mueven por la cubierta, los camarotes, etc.) a lo largo de un buen puñado de minutos y se enfrentan a diferentes situaciones. Sin embargo esa secuencia tiene un sentido por sí misma, una unidad temática. Desarrolla el tema "hundimiento del barco". Es una pequeña película dentro de una mayor, formada a su vez por más pequeñas películas (llamadas secuencias) que desarrollan el resto de temas que conforman la historia global.

2.- Las escenas

Cada secuencia se subdivide en escenas. Es decir, en momentos concretos de una unidad temática más extensa. Cada uno de esos momentos se distingue del anterior o del siguiente por cambios espaciales (de lugar) o temporales (de tiempo).

Ejemplo de escena: Dentro de la ya mencionada secuencia del hundimiento de "Titanic" existen diferentes escenas: la del rescate de Leonardo DiCaprio atado en un camarote, la del vuelco del barco, etc. Son momentos puntuales de una secuencia que desarrolla un único tema.

3.- Plasmación escrita de un guión literario

Cuando, tras partir de una (presumiblemente brillante) idea, ya tenemos nuestra pequeña o gran historia que contar, trasladémosla al papel o la pantalla de nuestro ordenador de la siguiente forma:

- 1.- Dividamos la historia en secuencias (numeradas).
- 2.- Dividamos cada secuencia en las escenas (también numeradas) de que se compone (en función de los cambios espacio-temporales antes descritos).
- 3.- Al inicio de cada escena debemos especificar si se desarrolla de día o de noche, en interiores o en el exterior, y es necesario incluir una detallada descripción del lugar en que se desarrolla la acción.
- 4.- Especificación de los personajes que intervienen.
- 5.- Diálogo mantenido (si lo hubiere).
- 6.- Sonido existente (si lo hubiere).

4.- Ejemplo extraído "Annie Hall"

"Annie Hall"

- Secuencia Nº 1:

Presentación personaje

- Escena 2:

Consulta del doctor. Interior. Día.

- Descripción:

Alvy, de niño, está sentado en un sofá con su madre en una anticuada consulta médica. El doctor está cerca del sofá, sosteniendo un cigarrillo y escuchando.

MADRE (Al doctor):

Está deprimido. De repente, no puede hacer nada.

DOCTOR (Asintiendo con la cabeza):

¿Por qué estás deprimido, Alvy?

MADRE (Dando un codazo a Alvy):

Cuéntaselo al Dr. Flicker. *(El joven Alvy está sentado con la cabeza baja. Su madre responde por él)*. Es algo que ha leído.

DOCTOR (Aspirando una bocanada de su cigarrillo y asintiendo):

¿Algo que él ha leído, eh?

ALVY (Sin alzar la cabeza):

El universo se está expandiendo.

DOCTOR:

¿El universo se está expandiendo?

ALVY (Mirando al doctor):

Bien, el universo lo es todo, y si se está expandiendo, ¡algún día estallará y eso sería el fin de todo! *(Disgustada su madre le mira)*

MADRE (Gritando):

¿Y acaso eso es asunto tuyo?. *(Se vuelve al doctor)* Ha dejado de hacer sus deberes.

ALVY:

¿Para qué?.

MADRE (Excitada, gesticulando con sus manos):

¿Qué tiene el universo que ver con eso?. ¡Tu estás aquí en Brooklyn! ¡Brooklyn no se está expandiendo!

DOCTOR (Mirando cordialmente a Alvy):

No se expandirá hasta dentro de billones de años, Alvy. *(Riendo)* Y tenemos que intentar disfrutarlo mientras estemos aquí. ¿Eh?.

LA ESCALETA

Antes de abordar la translación del guión literario al técnico es muy conveniente analizar con detenimiento la historia que vamos a convertir en imágenes. Mientras lo escribimos perdemos un poco la perspectiva de lo que el espectador va a experimentar al ver la historia convertida en narración audiovisual. ¿Tendrá suficiente interés?. ¿Habrán lagunas de ritmo o de intensidad narrativa?. ¿Existen fases excesivamente lentas o demasiado vertiginosas?. ¿Conviene dar un respiro al espectador en un momento determinado?.

Estas y otras preguntas no pueden ser contestadas al 100% antes de ver el producto final pero sí pueden ser solventadas en gran parte realizando una representación gráfica de las llamadas curvas de interés.

Se trata de colocar en los ejes "x" e "y" de una gráfica las diferentes secuencias o el minutaje de la película y los diferentes niveles de interés. Se puede medir el interés según baremos de tipo emocional, en cuanto a espectacularidad, etc. y así obtendremos una herramienta útil para efectuar en el guión o incluso en el montaje final cuantos cambios sean pertinentes.

EL GUIÓN TÉCNICO

Para la comprensión y uso práctico por parte del equipo técnico del guión literario previo, es preciso convertir éste en un guión técnico con profusión de detalles y precisiones útiles tanto para el propio director como para los encargados del sonido y la imagen.

Un guión técnico se compone de los siguientes elementos:

- 1.- Número de secuencia
- 2.- Los planos numerados según la cronología de la narración que no del rodaje.
- 3.- Las especificaciones técnicas propias de cada plano (duración, escala, angulación y movimientos de cámara).
- 4.- Representación dibujada de la imagen de cada plano (Story board).
- 5.- Descripción de lo que ocurre dentro del plano (lugar donde se desarrolla, personajes que aparecen, qué sucede...).
- 6.- Descripción de la banda de sonido (Música, diálogos, ruidos ambientales, sonidos generados a posteriori...).

Este guión técnico se ordena en forma de parrilla:

Sec.	Pl.	Ind. Téc.	Story Board	Imagen	Sonido
1	1	PG		Jon discute con su mujer en la cocina. Gesticula violentamente.	Jon: Expílicate, te lo ordeno
1	2	PM		Su mujer sale precipitadamente de la estancia para coger su bolso.	Ella: No hay nada que explicar.
1	3	PM Contrap.		Jon le alcanza y le grita ante la indiferencia de ella.	Jon: ¡Mírame a la cara!
1	4	PM Contrap.		Jon la agarra con fuerza y la empuja contra la pared violentamente.	Jon: ¡No dejaré que te vayas!

Capítulo 6: Festivales

Festival Europeo de Cortometrajes de Reus

(Tarragona)

Festival de cortos de producción europea en formato de cine.

www.fec-reus.com

Concurso Internacional de Cortometrajes "Cuentos de cine"

(Santa Cruz de Tenerife)

Festival de cortos para fomentar la difusión del Cuento en su vertiente cinematográfica además de literaria.

www.cuentoslossilos.es

Cineculpable

(Castellón)

Festival dedicado a cortometrajes de ficción en castellano y valenciano/catalán.

www.festivaldecortosdevillarreal.com

ALCANCES - Muestra Cinematográfica del Atlántico

(Cádiz)

Festival dedicado al cine nacional, tanto en el área de cortos como la de largometrajes.

www.alcances.org

Alcine - Festival de Cine de Alcalá de Henares

(Madrid)

Uno de los más importantes festivales de cortometrajes de España.

www.alcine.org

Almeria en Corto.-Festival Internacional de Cortometrajes

(Almería)

Muestra de cortos nacionales que con la participación de varios directores almerienses.

www.almeriaencorto.es

Baumann - Festival de Cortometrajes

(Barcelona)

Concurso de Cortos con varias categorías: Ficción, Animación, Documental y Experimental o Videocreación.

www.festivalbaumann.com

Semana de Cine de Medina del Campo

(Valladolid)

Certamen con tres secciones de cortometrajes a concurso, en el que también se pueden ver largometrajes.

www.medinafilmfestival.com

Festival de Cortometrajes Playa de las Americas - Arona

(Santa Cruz de Tenerife)

Escaparate para para creadores y cineastas que les permite difundir sus trabajos.

www.arona.org

Festival Estatal de Cortometrajes de Cambrils

(Tarragona)

Festival de cortos de producción española con dos secciones a concurso (vídeo y cine).

www.fec-cambrils.com

Borges en Curt - Festival de Cortometrajes de las Tierras de Poniente

(Lleida)

Tres fines de semana de proyecciones, debates, etc. sobre cine

www.borgesencurt.com

Certamen Audiovisual Liceo Casino de Vilagarcía

(Pontevedra)

Certamen especializado en cortometrajes de menos de 30 minutos.

www.certamenaudiovisual.com

Certamen de Cortometrajes y Música El Pecado

(Badajoz)

Proyecciones de cortometrajes y actuaciones musicales con diversos premios.

www.amcoex.es/morrimer

Certamen de Cortos Caja Madrid

(Madrid)

Concurso de cortometrajes (cine y vídeo) organizado por la Asociación Independiente de Cineastas Amateurs (AICA).

www.obrasocialcajamadrid.org

Certamen de Cortos Ciudad de Soria

(Soria)

Festival para jóvenes realizadores de cortometrajes en cine y/o vídeo.

www.certamencortossoria.org

Certamen Nacional de Cortometrajes Aula 18

(Asturias)

Certamen de cortometrajes donde el público oficia de jurado

www.aula18.com

ciemCine, Festival Nacional de Cortometrajes

(Madrid)

Certamen competitivo de Ciempozuelos, dedicado a cortos nacionales.

www.ciemcine.com

Cortocomenius

(Valencia)

Festival dedicado a la competición de cortos y videoclips.

www.comenius.es/cortocomenius

Certamen Audiovisual Thanatos

(Sevilla)

Concurso de cortometrajes en video.

www.thanatosaudiovisual.com

Certamen de Cine y Video Joven de Irún

(Gipuzkoa)

Certamen especializado en cortometrajes de ficción en cine y video.

www.irun.org/igazte

CURT FICCIONS - Muestra de Cortometrajes

(Barcelona)

Concurso y muestra de cortos de temática libre.

www.curtficcionsyelmo.com

Fancinegay.Com (III Certamen Gay Lésbico de Cine Comprimido)

(Badajoz)

Primer Certamen de Cortos de temática Gay y Lésbica hechos para Internet.

www.fancinegay.com

Fecinema - Festival de cine negro de Manresa

(Barcelona)

Festival de Cine dedicado al género negro

www.cinemanresa.com

FESCIGU Festival de Cine Solidario de Guadalajara

(Guadalajara)

Exhibición de cortometrajes a concurso rodeada de diferentes eventos.

www.fescigu.com

Fescurts

(Barcelona)

Muestra de cortometrajes y animación en Torelló.

www.fescurts.com

Festival de Cine de Huesca

(Huesca)

Festival internacional de cortometrajes, con 2 secciones oficiales a concurso

www.huesca-filmfestival.com/

Festival de Cine de Pamplona

(Navarra)

Festival de cine comprometido, social y solidario que admite diferentes formatos cinematográficos.

www.festivalcinepamplona.com

Festival de Cine Digital de León

(León)

El CiLe da cabida a aquellos creadores que quieren promocionar sus cortos a través de Internet.

www.cilefestival.com

Festival de Cinema de Girona

(Girona)

Certamen que presenta cortometrajes realizados por mujeres en Europa y largometrajes y documentales de temática judía, entre otros.

www.gironafilmfestival.com

Festival de Cortometrajes de Aguilar de Campoo

(Palencia)

Festival de cortometrajes especializado en realizadores españoles.

www.aguilarfilmfestival.com

Festival de Cortometrajes de Manlleu

(Barcelona)

Primer festival de Cortometrajes de Manlleu.

www.manlleu.org/Festival

Festival de Cortometrajes Radio City

(Valencia)

Festival para cortometrajes hechos en vídeo.

www.radiocityvalencia.com

Festival Ibérico de Cine

(Badajoz)

Concurso de cortometrajes para producciones españolas y portuguesas.

www.festivaldecine.com

Festival Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao

(Bizkaia)

Competición de cine documental y cortometraje, con más de cuarenta ediciones

www.zinebi.com

Festival Internacional de Cortometrajes ACTÚA

(Madrid)

Un Festival que desde el año 2006 busca su expresión como palanca de movilización.

www.intermonoxfam.org/cortosactua

Festival Internacional de Filmets de Badalona

(Barcelona)

Certamen que exhibe cortometrajes de todo el mundo.

www.badalonacom.com

Festival Internacional de Jóvenes Realizadores de Granada

(Granada)

Festival competitivo de cortometrajes para jóvenes creadores.

www.filmfest-granada.com

FIC Móstoles - Festival Internacional de Cortometrajes

(Madrid)

Festival competitivo para cortos de realizadores españoles y europeos que se celebra en Móstoles.

www.ficmostoles.com

FICCAB - Festival Internacional de Cortometrajes de Benalmádena

(Málaga)

Exhibición de películas no comerciales.

www.benalmadena.com/ficcab

FICMA - Festival Internacional de Cine de Medio Ambiente

(Girona)

Festival de cine de medioambiente con proyecciones de cortometrajes y largometrajes.

www.ficma.com

IBERTIGO - Muestra de Nuevo Cine Iberoamericano de las Palmas de G.C.

(Las Palmas)

Muestra de cine de ficción, documental y animación iberoamericano.

www.ibertigo.com

L'Alternativa - Festival de Cine Independent

(Barcelona)

Muestra independiente de cine innovador de todo el mundo.

alternativa.cccb.org

MECAL - Festival Internacional de Cortometrajes de Barcelona.

(Barcelona)

Festival de cortometrajes de animación, documental, anuncios, música y fotografía al aire libre.

www.mecalbcn.org

Mostra de Curtmetratges de Vilafranca - MCV

(Barcelona)

Evento que pretende mostrar los mejores cortos españoles del año dentro de 3 secciones competitivas.

www.cineclubvila.com

Muestra de Cortometrajes de Pasaia Ikuska

(Gipuzkoa)

Muestra especializada en la exhibición de cortometrajes realizados en formato video.

www.ikuska.net

Visual Sound

(Barcelona)

Festival de Jóvenes realizadores de cortometrajes de Barcelona.

www.bcnvisualsound.org

Muestra de cortometrajes de Sagunto

(Valencia)

Muestra abierta de cortometrajes: corto profesional, corto de animación, corto amateur y documental.

www.mostradesagunt.net

Festival LA FILA de Cortometrajes

(Valladolid)

Varias categorías a concurso: ficción, documental, animación, Castilla y León y europeo.

webs.ono.com/cine-lafila/

Festival Nacional de Cine de Jóvenes Realizadores Ciudad de Zaragoza

(Zaragoza)

Exhibición y concurso de cortometrajes.

www.jovenesrealizadoreszaragoza.com

Muestra de Cortometrajes FASCURT

(Barcelona)

Muestra que desde 2003 intenta ampliar los espacios de promoción y difusión del mundo del cortometraje así como los nuevos formatos.

www.fascurt.com

Muestra Internacional de Cine Latinoamericano de Lleida

(Lleida)

Festival de cine para producciones de América Latina

www.mostradelleida.com

Muestra Nacional de Cortometrajes de San Agustín del Guadalix

(Madrid)

Certamen de cortometrajes con temática de ficción que deben estar dirigidas a todos los públicos.

www.vivalia.com/sanagustin

Obuxo, Festival de cine extraño y de terror

(Huesca)

Festival-acampada con sección competitiva de cortometrajes de terror.

www.obuxo.net

Premios Siroco

(Valencia)

Concurso de cortometrajes en 35 mm dedicado al cine alternativo.

www.premiossiroco.es

REC - Muestra de Audiovisuales de Tarragona

(Tarragona)

Muestra abierta a cualquier tipo de género: cortometrajes de ficción, documentales o videocreación.

www.festivalrec.com

Sitges - Festival Internacional de Cine de Cataluña

(Barcelona)

Uno de los principales festivales europeos especializados en el género fantástico.

www.cinemasitges.com

Sólo para cortos

(Barcelona)

Festival internacional dedicado a cortos de temática social que se celebra en el distrito barcelonés de Nou Barris.

www.soloparacortos.org

Capítulo 7: Características de la imagen de vídeo

Como comentábamos en anteriores capítulos, hemos elegido el formato vídeo para iniciarnos en la realización de cortometrajes porque es el más asequible. Rodar en cine resulta muy caro tanto por equipos como por gasto de celuloide, laboratorio, revelado, copias, etc. y esto imposibilita practicar "tirando" metros y metros de película.

Sin embargo con una cámara de vídeo podemos grabar durante horas y repetir un plano cuantas veces queramos, lo cual en esta etapa de aprendizaje nos será sumamente útil. Si a eso añadimos la facilidad de montaje, está claro el porqué, de momento, el vídeo será nuestro formato.

¿Que es el vídeo? ¿En qué consiste?. Se trata, simplemente, de una onda eléctrica modulada y sincronizada. Las características físicas de esta vibración se traducen en las características visuales de la imagen en la que se transforma. Una ventaja del sistema de grabación en video, es que con un monitor convenientemente regulado, es posible hacerse una idea muy aproximada de la calidad de la imagen que se está grabando en el mismo instante en que se esta realizando el rodaje. Actualmente, la mayoría de las videocámaras tienen funciones automatizadas que ahorran el trabajo de estar continuamente certificando la calidad de la imagen grabada. No obstante el mejor ajuste puede depender del resultado que en cada momento se quiera obtener de la toma, es decir, puede ser una elección "artística".

En la mayoría de las escenas, la apariencia de los rostros es una guía principal para ajustar la calidad de la toma final. Si consideramos la calidad de la imagen en un monitor de referencia, es imprescindible que el monitor que utilizemos esté convenientemente regulado. Así, en un monitor ajustado con poca luminosidad nos dará la impresión de que todas las tomas están subexpuestas, es decir, que no tienen la luz suficiente. La impresión de sobreexposición, o el exceso de luminosidad en la imagen puede ser resultado de un monitor de referencia erróneamente ajustado con demasiada luminosidad.

Luminosidad: Característica de la señal de video en función de su amplitud eléctrica. Cuando no se reguló bien durante la grabación es muy difícil reestablecer en la señal valores correctos. Depende de la abertura del diafragma de la cámara. Normalmente automatizada, esta función permite añadir a la imagen efectos artísticos.

Contraste: Determina la relación entre luz y sombras. Con un alto contraste, (imagen dura), las zonas claras serán más luminosas y las oscuras más sombrías; con contraste débil, las luces y las sombras se confundirán en sus tonos grisáceos.

Saturación cromática: O cantidad de color. Importante para ajustar la imagen obtenida al original.

Capítulo 8: La cámara de vídeo

La recogida de la luz: óptica y distancia focal

Para que la cámara funcione, del modo que antes se ha indicado, debe contener un medio de concentrar la luz reflejada desde la superficie de los objetos con el fin de crear una imagen. En las cámaras actuales, esta función la cumple la lente, una serie de cristales ópticos o de elementos plásticos consolidados y montados de tal manera que focalizan la luz en la superficie de los tubos de conversión de luz o de los chips. La lente está montada permanentemente en la parte delantera de las. Las tres características básicas de una lente son su distancia focal, su rango de enfoque y su apertura del diafragma.

- 1.-Óptica y distancia focal
- 2.-Foco y apertura de foco
- 3.-Profundidad de campo
- 4.-Consideraciones sobre óptica
- 5.-Perspectiva
- 6.-Consideraciones finales

1.- Óptica y distancia focal

La distancia focal de una lente es la medida de la relación entre el diámetro de la lente y la distancia desde su centro óptico hasta el plano de enfoque (la superficie del chip sensor) normalmente unos pocos milímetros cuadrados. Es necesario recordar que cuánto más larga es la distancia focal mayor es el tamaño del sujeto y cuanto más pequeña tanto más pequeño parecerá el sujeto. Y al contrario, una distancia focal mayor proporciona espacio para menos sujetos en el encuadre y una menor permite incluir más sujetos en el encuadre.

Además, cuanto mayor es la distancia focal, más comprimida parecerá la distancia desde la cámara (también llamado eje Z), y el movimiento delante de la cámara (el eje X) parecerá acelerado. Por contra, las distancias del eje Z cuando se usa una longitud focal corta parecerán mayores, y el movimiento en el eje X parecerá ralentizado. El resto de las características de las lentes que vienen determinadas por la distancia focal se explican más adelante.

2.- Foco y apertura de foco

Foco

La habilidad del objetivo para concentrar la luz reflejada desde un sujeto para crear la imagen más nítida posible se llama foco. Foco es un término relativo porque un objetivo está enfocado en una imagen cuando esa imagen aparece todo lo nítida y claramente posible en la superficie del chip sensor.

Hay dos métodos independientes de enfocar una imagen y ambos deben

llevarse a cabo adecuadamente para lograr una imagen nítida. El más obvio es el enfoque delantero. se consigue ajustando (normalmente girando el cilindro del objetivo) hasta que la imagen está enfocada nítidamente en un punto determinado detrás de la lente que se llama punto focal.

El segundo es el enfoque trasero, que implica ajustar o el cuerpo del objetivo o la superficie del dispositivo de captación hasta que la imagen localizada a una distancia infinita de la cámara esté enfocada en la superficie del tubo de imagen o del chip. El enfoque trasero es un ajuste técnico y no hacen falta reajustes a menos que se produzca una sacudida o una vibración que lo desajuste.

Enfocar una lente de zoom es más complejo que enfocar una lente de distancia focal fija. El objetivo zoom debe ser llevado hasta su máxima distancia focal, encuadrar y enfocar en el sujeto en cuestión, y entonces llevar el zoom hacia atrás hacia el encuadre deseado. Todos los sujetos localizados a la misma distancia de la cámara que el sujeto original estarán enfocados. Un plano de un sujeto más cercano o más lejano de la cámara requerirá un reajuste.

Apertura

La tercera característica básica de un objetivo es su apertura. Para controlar la cantidad de luz que alcanza la superficie de los tubos o de los chips, un iris o apertura variable se construye dentro de la lente. En las primeras épocas de la fotografía, se desarrolló un sistema numérico que todavía está en uso, no solo en fotografía, sino también en cinematografía y vídeo.

El tamaño cuidadosamente calibrado de la apertura se expresa con números llamados f-stops. El número es la relación de la distancia focal al diámetro de la apertura. Los puntos f-stop normalmente usados en videografía son f- 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16, y 22.

Uno de los aspectos confusos de los puntos f-stop es que a medida que el número aumenta, la apertura disminuye, permitiendo que entre menos luz a través de la lente. Lo contrario también es cierto: cuanto más pequeño es el número f-stop, más luz pasa a través de la lente. Además, el término bajar un stop, significa cerrar la apertura, o incrementar el número; el término abrir el diafragma significa incrementar el tamaño de la apertura pero reduciendo el número f-stop.

3.- Profundidad de campo

Cada una de las características previas de la óptica (distancia focal, foco, y números f) son herramientas que se usan para el control de la imagen que desea el realizador de video. La distancia focal determina cuántos sujetos, qué parte del sujeto y que tamaño del mismo, aparecerá en el encuadre. También puede alterar la apariencia del sujeto mediante la distorsión de su tamaño como se mencionó antes.

El foco dirige la atención del que ve enfocando a los sujetos importantes y

dejando fuera de foco a los sujetos menos relevante. El cambio de foco también puede guiar la atención del espectador de un sujeto a otro. Los números f-stop deben establecerse dentro de las limitaciones de la cámara y de la fuente de luz de manera que los tubos o los chips tengan suficiente luz para crear una imagen y no demasiada luz para que los chips o los tubos se vean sobrepasados en sus prestaciones.

El ambiente y la hora del día aparentemente pueden ser alterados cambiando el número f-stop. Una leve exposición insuficiente puede dar la impresión del atardecer. Una ligera sobreexposición puede crear la impresión de un mediodía luminoso o producir una impresión alegre o cómica de la acción. Una cuarta característica de la óptica es la profundidad de campo que depende de las tres anteriores descritas.

La profundidad de campo es la distancia desde la cámara en la que los sujetos aparecen con un foco aceptable. Esta distancia es un rango que depende de la distancia focal de la óptica, de su enfoque y de la apertura. Cuanto mayor es la distancia foca, más cercano es el punto en que está enfocado, más amplía la apertura, y menos profundo el campo. Lo contrario también es cierto.

La profundidad de campo es muy importante cuando se trata de enfocar a sujetos en movimiento, como por ejemplo en el caso de los deportes, y también cuando los niveles de luz son limitados. La profundidad de campo también puede usarse creativamente para excluir a algunos sujetos situándolos fuera del enfoque pero dentro del encuadre.

4.- Consideraciones sobre óptica

El objetivo clásico de una cámara de video es el de distancia focal variable o zoom.. Los objetivos zoom han sido hoy día muy perfeccionados y se los prefiere por su facilidad operativa y la buena definición que ofrecen en todo su recorrido. Tienen asimismo una abertura muy aceptable pese a la gran cantidad de componente ópticos con que están contruidos.

La abertura promedio es de f 1,4 y el recorrido focal más común es de 14 a 16 X, es decir, que la mínima distancia focal lograda por un objetivo en posición gran angular puede aumentarse entre 14 o 16 veces cuando se lleva a la posición de teleobjetivo. Hay requerimientos, como la retransmisión de un espectáculo deportivo, que obligan a utilizar objetivos zoom cuyo recorrido supera valores de 50 X.

También el teleobjetivo puede ampliarse con una amplificación digital de la imagen. Las cámaras modernas posibilitan la automatización de los parámetros de las ópticas. No obstante es conveniente para el operador conocer estas características, a fin de utilizarlas manualmente cuando se quiera conseguir un efecto especial.

5.- Perspectiva

Influyen fuertemente en la interpretación del espacio. Cuando el ángulo del objetivo y nuestro ángulo visual respecto a la imagen son similares, hay una perspectiva natural, que da las proporciones e impresiones semejantes a las de la vida cotidiana. Cuando una cámara se mueve hacia un objeto para obtener una imagen mayor (por ejemplo, un plano más próximo), la perspectiva permanece inalterable, las proporciones de los objetos son compatibles aunque sus posiciones relativas y cambios espaciales cambien conforme al movimiento.

Por el contrario, si se utiliza el zoom, lo único que hacemos es variar el poder multiplicador del objetivo, por lo que desaparece la perspectiva natural. Aunque reduciendo el ángulo del objetivo, es decir, aumentando la distancia focal se puede llenar la pantalla con la imagen de un objeto lejano, dando la impresión de que está próximo, la imagen resultante no da la impresión de que se produzca por aproximación de la cámara. En su lugar, los objetivos muestran características que se asocian al concepto "distancia": la profundidad en la imagen parece reducida, y con frecuencia se produce solapamiento de planos.

6.- Consideraciones finales

Cuando se mueve un objetivo zoom lo menos violento para el espectador, a no ser que se quiera producir un efecto predeterminado, es que el comienzo y el final del movimiento sean suaves y paulatinos. Los objetivos profesionales tienen un recubrimiento en el elemento frontal y sólo deben limpiarse cuando es absolutamente necesario.

Los objetivos se limpian primero con aire comprimido o algún tipo de pera de aire. Si no hay manchas o marcas de dedos esta limpieza es suficiente. En caso de que existan se deberá continuar la limpieza con líquido y papel o gamuza para limpiar objetivos. Una limpieza " en seco " puede rayar, aunque sólo sea imperceptiblemente el cristal exterior del objetivo de por vida. Una práctica continuada de esta forma de limpieza acabaría por envejecer ostensiblemente la óptica.

El campo cubierto por un objetivo se mide por los grados del ángulo que forman los rayos de luz más extremos que circundan su perímetro y que convergen en una parte de la unidad óptica. Los objetivos normales cubren un campo medio y proporcionan imágenes, que por su relación con la superficie de la misma son semejantes a las proporciones de la visión humana. Los objetivos gran angulares abarcan un extenso campo de visión, lo que ofrece una considerable reducción de los elementos que componen la imagen. Los teleobjetivos, por lo contrario, cubren un estrecho campo, brindando una considerable amplificación de los sujetos captados.

La consideración final respecto al equipo de iluminación es, en realidad, una parte de la operación de cámara, pero el problema empieza con la fuente de

luz. No todas las fuentes de luz son iguales en su color real. El ojo y la mente humana compensan esta variación creando la ilusión de que la luz, dentro de un cierto rango, parece blanca. La medida real del color de la luz se hace en grados Kelvin, una medida basada en el color del carbón calentado y medido a determinadas temperaturas.

Cuanto más baja es la temperatura Kelvin, más amarillo rojizo será el color de la luz. Cuanto más alta la temperatura kelvin, más azul será la luz. Cuanto más baja la temperatura Kelvin, más "caliente" el color, y cuanto más alta más "frío". El factor crítico referente a la temperatura de color es que la cámara vea y reproduzca el color real de la fuente de luz tal y como se refleja desde los sujetos. Una cámara electrónica puede ajustarse para compensar cualquier variación en la temperatura a través del proceso del "balance de blancos".

Sin embargo, para iluminar adecuadamente una escena, deben utilizarse fuentes de luz con un equilibrado de color consistente. Los colores de lámparas profesionales están estimados de manera precisa, pero durante el rodaje, puede uno encontrarse en un ambiente donde las fuentes de luz no están controladas. La luz incandescente doméstica es más cálida que la luz de estudio. La luz fluorescente de oficina es más azul y más verde.

Si se rueda al lado de una ventana, la luz que entra no concordará con la temperatura de las lámparas de producción. Esta situación se denomina iluminación mixta. Cuando se ilumina, es necesario tomar en consideración la temperatura de color de las fuentes de luz disponibles midiéndolas con un termocolorímetro, o bien consiguiendo que todas las fuentes de luz tengan la misma temperatura de color.

Como norma general, si se rueda con luz incandescente de estudio hay que usar el filtro de 3.200° K y, en caso de hacerlo con luz natural el filtro indicado es el de 5.000°K.

Capítulo 9: Características de los formatos de vídeo

Una vez estudiada la óptica de una cámara de video, la siguiente parte del sistema en la que conviene detenerse es en el proceso electrónico para el almacenaje de la señal de video. Esta sección de la cámara se denomina unidad electrónica, y está compuesta por los circuitos integrados que actúan en la amplificación y procesado de las señales y el gobierno del equipo en todas sus funciones.

En los orígenes del sistema de video, todavía no existían los actuales aparatos magnetoscopios, ya que no se había presentado una necesidad real de conservar el material televisado. El desarrollo de la televisión, y la diferencia horaria en países como Estados Unidos, creó la necesidad de grabar lo televisado y desde ese momento a la implantación de los modernos sistemas de grabación digital sólo han transcurrido unas décadas.

En un principio se utilizó el soporte cinematográfico, pero contaba con muchos inconvenientes. Por eso se buscó un sustituto acorde a las características de la imagen electrónica. Y en esa búsqueda, el camino natural fue el estudio de las posibilidades de la cinta magnética como método de registro de la imagen por métodos similares a los utilizados por el sonido.

Fue en 1956, después de largas investigaciones, cuando una pequeña empresa de California, la Ampex Corporation presentó en una convención de la ciudad de Chicago, un aparato que registraba la imagen y el sonido de una emisión de televisión. En este primer formato, las cabezas del magnetoscopio giraban a 255 r.p.s., producían 25 imágenes por segundo y grababa programas de una hora con 1.500 metros de cinta.

Cuando la cámara de video, como ocurre en la mayoría de los equipos actuales, incorpora en su estructura un magnetoscopio para conservar la señal de video, pasa a denominarse camiscopio. El cabezal de video de este magnetoscopio puede tener un número variable de cabezales (normalmente 2 o 4) que se ubican en la hendidura de un tambor, dentro del cual giran. Este tambor es abrasado por la cinta que sale del cassette y es transportada por el mecanismo.

En su rotación, las cabezas de video graban en la emulsión ferromagnética de la cinta, una señal que ordena las moléculas de la emulsión en ese punto específico y de acuerdo a su especial modulación. Estas pistas invisibles se registran en forma transversal a la longitud de la cinta y paralelas entre si. Este sistema se denomina helicoidal, se ha estandarizado para todos los formatos y fue adoptado hacia principios de la década de los ochenta para sustituir al primitivo método de registro longitudinal que consumía mucha cinta.

La grabación de las cabezas de audio se registra en otro cabezal, donde las cabezas están fijas y las señales se imprimen en pistas paralelas al borde de la cinta. En la cinta también se graban pistas para las señales de sincronismo que regulan la precisión y velocidad del pasaje de la cinta por el equipo. Como ocurre en otros muchos sistemas electrónicos, a veces, en el consenso en cuanto al uso de un formato, se produce por una presión comercial de una determinada empresa en detrimento de algún otro con mejores prestaciones y menor implantación industrial. Los principales utilizados en el campo semiprofesional y profesional son los siguientes:

1.- Tipos de formatos

¾ de pulgada U-matic (19 mm)

- Sistema desarrollado en 1969 por Sony Corporation.
- Exploración helicoidal. - Casetes para 10 a 60 minutos (20 minutos máximo en los equipos portátiles).
- Dos pistas de audio y una de control.
- Cassettes de 222 x 140 x 32 mm.

VHS (12,7 mm)

- Sistema desarrollado en 1976 por JVC.
- Dimensión del cassette 188 x 104 x 25 mm.
- 250 líneas de resolución horizontal.
- Pistas de audio : dos.

Super VHS (12,7 mm)

- Sistema desarrollado en 1987.
- Posibilidad de registrar audio digital o dos canales extras de audio Hi-Fi.
- Sistema semiprofesional desarrollado por JVS y adoptado por otros fabricantes.
- Más de 400 líneas de resolución horizontal.
- Requiere el empleo de cassettes con cinta especial.
- Separación entre las señales de luminancia y crominancia.

Video 8 (8 mm)

- Sistema desarrollado en 1982 en base a un acuerdo entre varios fabricantes.
- Sus posibilidades ampliaban la calidad del VHS para el mercado doméstico y permitían un empleo semiprofesional.
- Dimensión del cassette: 90 x 62 x 15 mm.
- 400 líneas de resolución horizontal.
- Actualmente desplazado por el sistema HI 8.

Hi8

- Formato introducido por Sony hacia 1989.
- Más de 400 líneas de resolución horizontal.
- Separación entre las señales de luminancia y crominancia.
- La duración de los cassettes alcanza las dos horas.
- Sonido de alta calidad.

Betacam

- Sistema puesto en el mercado por Sony en 1982 y de amplio uso profesional para todo tipo de requerimientos.
- Uso de cabezas independientes para las señales de crominancia y luminancia.
- 124 minutos de registro máximo.
- Sistema de monitorizado de imagen y sonido en el camascopio.
- Inserción del código de tiempo en los camascopios.

Formato DV

- Sistema que convierte las imágenes captadas por la óptica de la cámara a formato digital.
- Ha democratizado el acceso del aficionado a un sistema de vídeo de alta calidad y bajo precio.
- Incluso en su gama baja supera la calidad del Hi 8 y el S-VHS.
- Dentro de la gama profesional su textura puede asemejarse a la del cine.
- Gran autonomía y manejabilidad.
- Sistema de monitorizado de imagen y sonido en el camascopio.
- Inserción del código de tiempo en los camascopios.
- Se puede volcar a un PC o Macintosh y editar fácilmente con programas como Adobe Premiere o Final Cut.

Capítulo 10: La iluminación. Elementos fundamentales

La cámara de video sólo puede manejar contrastes relativamente limitados de tonos y requiere una exposición cuidadosamente controlada, para producir la más alta calidad de imagen. En exteriores, puede que sea necesario en alguna circunstancia aumentar la cantidad de luz del ambiente, o eliminar sombras de determinadas zonas.

La iluminación ayuda a crear una ilusión tridimensional, acrecentando las impresiones de distancia, solidez y forma. Puede crear un determinado efecto ambiente, estilo o disposición de ánimo. Es de estudio aparte, por su especialización, pero a nivel muy general puede condensarse en unas normas básicas.

- 1.-Elementos fundamentales
- 2.-Tipos de luz en función de su dispersión

1.- Elementos fundamentales

Iluminación de una superficie plana

Para la iluminación de una superficie plana la luz más adecuada es una de haz concentrado que permita dirigir la iluminación. Para evitar sombras, reflejos y evitar que se pongan de relieve irregularidades de la superficie normalmente se utilizan dos fuentes de luz opuestas en 45 grados. Una luz suave, siempre que sea posible disminuye todos estos efectos.

ILUMINACIÓN DE UN OBJETO

Luz principal.

Es la luz principal o dominante en el sujeto. No es necesariamente la más brillante. Es la luz que modela, forma y define el sujeto. Si una persona tiene una sola luz sobre ella, es por definición la principal. Esta es una luz "predominante", por lo general de haz concentrado, que se suele colocar en una posición frontal y cruzada (aunque no necesariamente). Esta luz crea las sombras principales; pone de manifiesto la forma, la disposición y la textura de la superficie, e influye ampliamente en la exposición.

Luz de relleno

Es una luz suave y que no produce sombras, reduce el contraste entre las partes más iluminadas y las más oscuras, permitiendo que se vea el detalle en las sombras. Cualquier luz que equilibre la luz principal se denomina de relleno.

Contraluz

Es una luz rebordeadora desde detrás del sujeto, que lo separa del fondo. Ayuda a poner de manifiesto los contornos y la transparencia.

Luz de ambiente

El ambiente es o una luz base envolvente sobre la que nosotros iluminamos o una luz general, un relleno sin dirección fija. El ambiente en exteriores puede ser la luz de día reflejada por el cielo y los alrededores. En una sala el ambiente puede ser un relleno general, rebotando una luz contra un techo blanco.

2.- Tipos de luz en función de su dispersión

Luz suave

Es una iluminación difusa y sin sombras que se obtiene mediante fuentes de luz amplia, luz reflejada sobre un área extensa o cielo nublado. Produce gradaciones tonales intermedias delicadas y sutiles. Puede iluminar las zonas sin generar nuevas sombras adicionales. Sus inconvenientes son que se esparce por todas partes, esto es, no se puede dirigir. Puede crear una iluminación plana, aplastada y carente de relieve.

Luz dura

Es una iluminación muy direccional que produce sombras pronunciadas. Se obtiene con fuentes de iluminación puntuales o con luz directa del sol. Este tipo de luz produce un efecto de recorte del sujeto neto y bien definido, sin embargo el paso de la parte luminosa a la oscura es muy abrupto y seco. Puede, por tanto, producir sombras poco atractivas y falsas. Aparecen sombras múltiples cuando el sujeto se ilumina con más de una fuente luminosa.

Luz rebotada o indirecta

Es una iluminación indirecta que complementa a la luz principal y que incide en el sujeto rebotada contra un reflector (un panel blanco, papel de plata...).

Capítulo 11: El sonido

Cuando se prepara el rodaje (grabación en nuestro caso, ya que trabajamos en vídeo) de un cortometraje, documental o videocreación, normalmente, un director amateur cuidadoso intenta prestar atención al menor de los detalles:

- Se rodea de un buen equipo.
- Intenta contar con la mejor cámara que pueda conseguir.
- Junto al equipo de producción (que a menudo se reduce a sí mismo), alquila los focos, crea los decorados y consigue el atrezzo y el vestuario.
- También diseña un buen storyboard que asegure un rodaje fluido en el que ningún plano necesario se quede en el tintero.
- Trabaja con los actores para que sus interpretaciones se acerquen lo más posible a lo que tiene en mente...

En resumen, dedica horas y horas de preparación y esfuerzo antes del rodaje para que una vez inmerso en la locura de planos, repeticiones, cambios de iluminación, etc. nada quede al azar. Sin embargo, hay una parte del proceso creativo que queda increíblemente a menudo desatendida: el sonido.

Los directores de cortometrajes primerizos, obsesionados con la imagen y con la brillantez estética, pasan de largo frente al tema del sonido pensando que lo que ellos oyen es lo que queda registrado. Dejadez, inexperiencia o ignorancia, poco importa.

Todos hemos revisado con horror los planos duramente grabados, tras una jornada de trabajo, para descubrir un molesto zumbido que interfiere en la conversación de los protagonistas, el ruido de una moto que nadie oyó durante la escena principal pero que quedó grabada a un volumen que la convierte en la estrella de nuestro corto, etc...

Solución ante un sonido nefasto: Volver a grabar los planos (cosa imposible casi siempre por motivos de tiempo y dinero) o doblar el cortometraje, lo que le quitará frescura y alejará el resultado final de lo que nosotros queríamos.

Para evitar estas pequeñas "tragedias", te recomendamos que sigas estos consejos:

1.- Nunca digas "en este plano el sonido no importa, podéis hablar".

Es la mejor forma de tener una bonita colección de planos con sonido inservible cuando acabe el rodaje. Además, el silencio es esencial a la hora de conseguir un mínimo de concentración. Dar vía libre a la charla y a los móviles encendidos, durante la grabación, provocará una progresiva relajación del equipo. Esta relajación es más patente si cabe en los actores que, al ver que el equipo considera este tipo de planos "menos importantes", descuidan también su interpretación y no mantienen la tensión necesaria. Esto provoca, a veces, que un plano inservible a nivel sonoro se convierta también en un plano inútil a nivel visual. Resultado: hemos perdido el tiempo al grabarlo.

Muchas veces, se graba un plano sin sonido porque se va a usar como simple inserto y se pretende usar el sonido del plano principal. Grave error: en muchas ocasiones, el sonido del plano principal no encaja con el del inserto. Entonces, desearías haber grabado correctamente ese plano "secundario" para poder usarlo con su propio sonido perfectamente registrado.

2.- No grabes directamente con el micrófono de la cámara.

Las cámaras digitales también hacen ruido y queda registrado. Tal vez, en un plano muy cercano pueda servirte pero, en un plano general, grabarás todo tipo de sonidos y con suerte, entre ellos, la voz de tus actores. Utiliza un micro direccional conectado a la cámara y sujeto en una pértiga que permita dirigirlo a los actores y captar con nitidez sus voces.

Para planos muy generales, que delatarían la presencia de la pértiga, usa micros escondidos o inalámbricos. Si es posible, además, pasa la señal de audio por una mesa de mezclas y grábala en un DAT.

3.- Los auriculares son imprescindibles.

Una cosa es lo que nosotros oímos en el set de rodaje y otra es lo que registra el micrófono. Lo que se oye por los cascos "va a misa". El operador de sonido debe ir siempre provisto de auriculares. De lo contrario, su opinión sobre si una toma es buena o no, a nivel de sonido, será tan poco de fiar como la del responsable de catering.

4.- Los sonidos especiales, se añaden en postproducción.

No te obsesiones con grabar, al mismo tiempo que las voces de los actores, un timbre de teléfono, el audio de un televisor que suena, un disparo, etc... Todos esos efectos especiales de sonido los añadirás durante el montaje. Por ejemplo, si quieres grabar una conversación entre dos personajes en un bar lleno de gente y quieres que se oiga el murmullo de dicha gente, tienes dos formas de hacerlo:

1ª forma: Los actores hablan, la gente habla y tu micrófono recoge el sonido de ambos. Resultado: en la mayoría de los casos, se oirá un ruido ininteligible, a no ser que utilices varios micrófonos y tras varias pruebas consigas el nivel de volumen óptimo en el murmullo de los clientes del bar. Desventajas: se pierde mucho tiempo y si sale mal, estás vendido (no quedándote otra opción que recurrir al temido doblaje).

2ª forma: Los actores hablan, la gente finge que habla y tu micrófono recoge el sonido de los actores. Resultado: tendrás una conversación grabada nítidamente. Después, sólo tienes que grabar aparte el murmullo de la gente, ponerlo de fondo et voilà... la magia del cine triunfa una vez más.

Para crear sonidos especiales, dispones de excelentes bibliotecas de sonidos libres de derechos, en las que puedes encontrar prácticamente cualquier cosa

que se te pase por la cabeza: desde el estruendo de un avión a reacción al aleteo de un colibrí. Si te gusta el bricolaje sonoro, tu mismo puedes "fabricar" tus propios efectos especiales de sonido haciendo uso de tu imaginación (si unos cocos pueden simular el trote de un caballo, un plástico arrugado con habilidad puede pasar perfectamente por el crepitar de unas llamas....).

5.- La música tiene un valor expresivo

No hagas videoclips si lo que pretendes es contar una historia en formato corto. La música no es un relleno sino que sirve para subrayar estados emocionales dentro de tu narración. Si es posible, intenta que sea original. Si conoces algún músico, cuéntale tu historia, dile que quieres expresar en cada momento y confía en que sea capaz de trasladarlo a un pentagrama.

Si no te queda más remedio o necesitas una canción concreta porque es fundamental en tu historia, utiliza música ya existente pero cuidado: ponte en contacto con el dueño o representante de sus derechos de autor para que te permita usarla. Tener que cambiar toda la banda sonora por utilizar ilegalmente una canción puede ser bastante frustrante... y fácil de evitar.