



CORTOMETRAJE DESDE CERO PARTE II

TIPOS DE PLANOS
ÁNGULOS DE CÁMARA
MOVIMIENTOS DE
CÁMARA
ILUMINACIÓN
SONIDO
EL RODAJE
BIBLIOGRAFÍA

DAVID LOPEZ
CABALLERO

GUION

TIPOS DE PLANOS	3
ANGULACIÓN DE LA CÁMARA.....	8
MOVIMIENTOS DE CÁMARA	13
ILUMINACIÓN.....	14
AUDIO.....	18
EL RODAJE EN LA ESCUELA / INSTITUTO	21
BIBLIOGRAFÍA.....	24

TIPOS DE PLANOS

Un principio: cuanto más abierto el plano más información, cuanto más cerrado es el plano más emoción.



GPG: GRAN PLANO GENERAL: Suele abrir una secuencia. Importa el lugar, tiene un interés dramático si está solo el protagonista ante la inmensidad.

PG: PLANO GENERAL: Se ve a los actores, cuerpo entero, es más cerrado que el Gran Plano General.

PC: PLANO CONJUNTO: Se presenta a personajes, es muy parecido al plano entero.

PE: PLANO ENTERO: La figura se ve entera, de pies a cabeza, se distinguen las facciones de la cara. Era muy utilizado en el cine mudo porque no se movía la cámara.

PA: PLANO AMERICANO: De rodillas hacia arriba, se usaba en el género de western para mostrar las armas.

PML: PLANO MEDIO LARGO: de cintura hacia arriba.

PM: PLANO MEDIO: Encuadra de la cabeza a las axilas

PMC: PLANO MEDIO CORTO: hombros – cabeza

PP: PRIMER PLANO: graba la emoción del sujeto. De los hombros a la cabeza. Siempre tienen que estar en la línea del tercio superior.

PPP: PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO: se usa para las personas y destacar algún detalle de su cuerpo. Si son los ojos se corta por encima de barbilla hasta la frente.

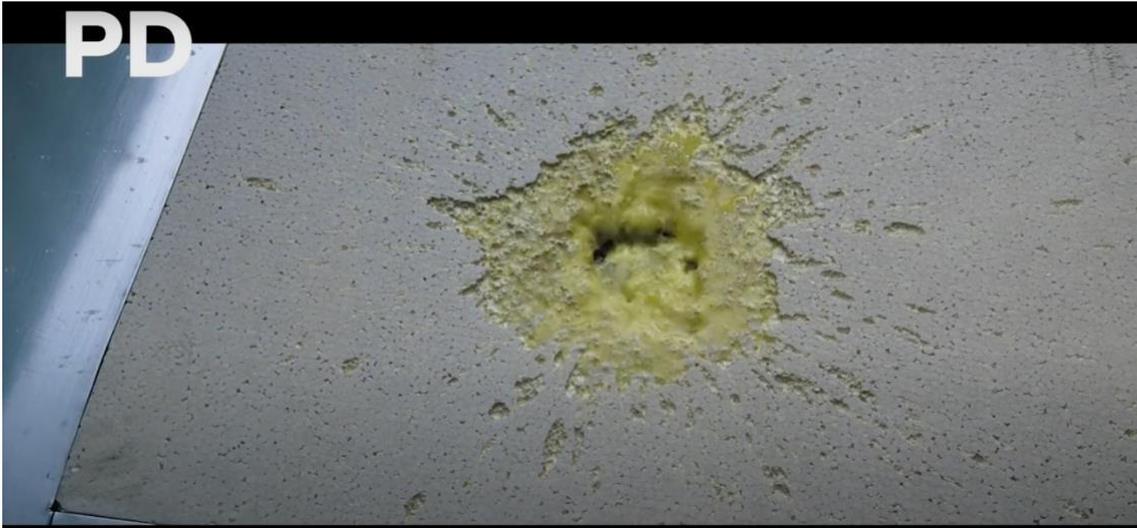
PD: PLANO DETALLE: se usa para objetos. Tiene una gran fuerza expresiva y narrativa.



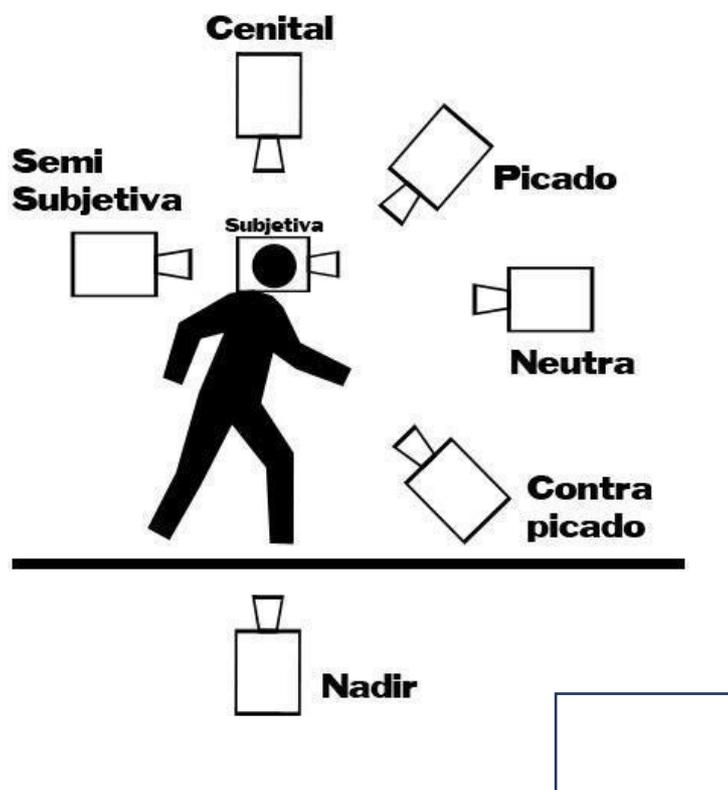
Tiros de cámara en inglés







ANGULACIÓN DE LA CÁMARA



ÁNGULO NORMAL, NEUTRO: nos situamos prácticamente a la altura de los ojos de la persona, para tomar una posición neutral frente a ella. Si fuera un objeto, ocurriría igual.

ÁNGULO DE CÁMARA PICADO O PLANO PICADO: en este caso, la cámara graba a una altura superior a los ojos (en caso de personas) o de la altura media (en caso de objetos). Este tipo de planos se utiliza para transmitir al espectador que alguien es inferior o inocente. Inconscientemente, vemos al sujeto filmado como alguien débil, frágil o inofensivo. También se puede utilizar incluso para ridiculizar.

ÁNGULO CONTRAPICADO O PLANO CONTRAPICADO: En este ángulo, la cámara se sitúa a una altura inferior a los ojos del sujeto u objeto. Es el ángulo opuesto al ángulo picado, y sirve para ensalzar y magnificar al sujeto u objeto.

ÁNGULO CENITAL: cuando grabamos un plano completamente desde arriba. Algo para acordarse es cuando el Sol está arriba del todo, en su cenit. No necesariamente tiene que ser un plano muy amplio. También lo podemos emplear en el caso de los planos detalles para contar mucho con muy poco tiempo.

ÁNGULO NADIR O PLANO NADIR: Es el opuesto al cenital. Grabamos completamente desde abajo. Es un ángulo poco frecuente por la complejidad del mismo, y porque sólo debe usarse cuando tenga sentido.

PLANO SUBJETIVO O POV (Point of View): queremos ver desde los ojos de alguien. Puede contar mucho con muy poco, y además, puede ser bello y espectacular en algunas ocasiones.

PLANO SEMISUBJETIVO: nos permite ver desde el punto de ver algo desde el punto de vista de un personaje. En este caso, no desde sus ojos, sino incluyéndole también en el plano para verlo desde su perspectiva. Se utiliza frecuentemente en las películas que siguen de cerca de un personaje, también en las películas de terror en las que sabes que va a pasar algo malo.

PLANO ABERRANTE O PLANO HOLANDES: con este ángulo nos referimos a cuando la cámara no encuadra de una forma horizontal, sino que la inclinamos para obtener una mayor sensación de inestabilidad e inquietud.

PLANO OBJETO: es una variante del plano semisubjetivo, lo que pasa es que se trata de objetos y no de personas.

ÁNGULO REFLEJO O INDIRECTO: cuando hacemos un plano a través de un espejo o cualquier otra superficie que pueda reflejar, como el agua, o el cristal de un escaparate.

PLANO AÉREO O A VISTA DE PÁJARO: es un plano cenital desde las alturas.

PANTALLA PARTIDA: La narrativa es más dinámica, cuenta mucha información en poco tiempo. Sitúa distintos planos dentro del plano. Se suelen utilizar diferentes planos.



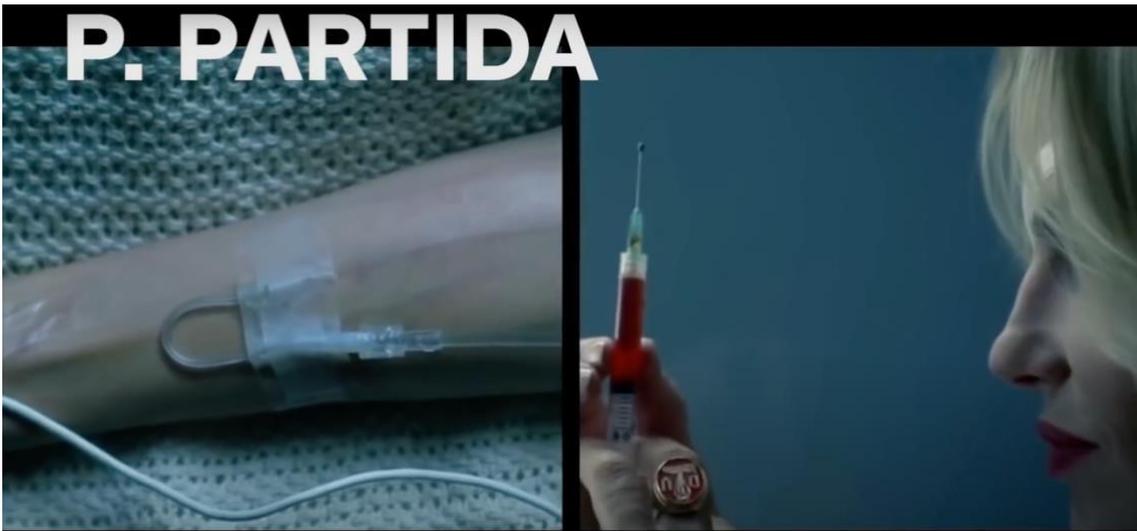
CENITAL



NADIR



P. PARTIDA





MOVIMIENTOS DE CÁMARA

PANORÁMICA: movimiento de cámara horizontal o vertical. La cámara gira sobre su propio eje de derecha a izquierda o de arriba hacia abajo, en diagonal o a la inversa. Es el equivalente a mover la cabeza. La cámara no se mueve del eje. Se suele ver en movimientos descriptivos ya que en un solo movimiento abarcas toda la acción. Su abreviatura es PAN

TRAVELLING: la cámara se mueve hacia delante, hacia atrás.

Existe Travelling in cuando queremos sumergirnos en un sitio, acercarnos a un personaje para ver una emoción, si lo acercamos muy lentamente nos puede acercar al conflicto de un personaje. Lo podemos usar también para crear tensión acercándonos a una bomba a punto de estallar.

Travelling out: es el movimiento inverso, produce distanciamiento, de desconexión del personaje, revelar al personaje dentro del espacio.

Travelling lateral hacia izquierda o derecha: nos sirve para revelar el contexto donde ocurre la acción.

Travelling de seguimiento: se utiliza mucho, acompaña al personaje o vehículo y se puede hacer en cualquier ángulo.

Travelling circular: sensación inmersiva, darle un aspecto épico a los personajes. Se suele hacer con teleobjetivos para que el fondo se mueva más rápido.

Travelling vertical: tener una visión más amplia del lugar, a seguir un personaje que sube o que baja.

ZOOM OPTICO: usamos un objetivo, cambiamos la distancia focal, se distorsiona el fondo. Puede ser ZOOM IN (hacia delante) o ZOOM OUT (hacia fuera).

GOLPE DE ZOOM: zoom muy rápido.

RACK FOCUS: movimiento interno dentro de un plano. Enfoca ciertas partes del plano. Nos permite dirigir la mirada del espectador donde queramos.

TRAVELLING + ZOOM: efecto vértigo.

EN MANO: la cámara tiembla mucho, es más natural pero le da inestabilidad a la imagen.

BARRIDO: Es un travelling rápido. La imagen entre los dos personajes o cosas que queremos que salgan se difumina.

PLANO SECUENCIA: plano muy largo que no tiene cortes. Es muy virtuoso, tiene que tener muchísima preparación.

ILUMINACIÓN

Se encarga el director de fotografía. Va a depender mucho del lugar en el que nos encontremos. Es lo que más suele retrasar en un rodaje.

LUZ PRINCIPAL: es la que tiene mayor incidencia en el personaje.

LUZ DE RELLENO: se encarga de levantar un poco las zonas oscuras que deja la principal.

CONTRALUZ: se pone detrás del personaje y le da más profundidad. Lo que hace es levantarlo del fondo.

LUZ DE FONDO: ilumina lo que está detrás del personaje.



De forma básica las principales luces que nos podemos encontrar son:

MINIPANORÁMICO:, abarcan una zona muy amplia cuando iluminan. Funciona como luz de fondo, de relleno si se pone lejos. La luz queda muy abierta.

FRESNEL: dan una luz principal. Focaliza la luz, se utilizan las viseras que tienen para dar matices y contrastes. Nos permite acercar o alejar la lámpara dentro de la carcasa para que abarque una zona mayor o una zona más reducida.

LUZ DE TUBO FLUORESCENTE: de dos a cuatro tubos. Se suele regular la intensidad de la luz.

DIFUSORES: nos ayudan a difuminar la luz principal.

FILTROS: para dar diferentes colores y matices a la imagen.

<p>Brightness Adjustable Color temperature 5600±200K, dial for convenient control within 10%-100%.</p>  <p>Godox SL-200W</p> 	 	
<p>Foco principal</p>	<p>Foco secundario</p>	<p>Reflectores</p>

KIT DE ILUMINACIÓN



PANTALLA CHROMA



AUDIO

La mitad de los videos es el audio. Podemos tener una imagen muy potente, pero si el audio es malo el resultado final será malo. En cambio una imagen regular con un audio bueno se convierte en un video normal.

El consejo principal es que estemos lo más cerca posible de nuestra fuente de sonido. Dependiendo de la escena que estemos grabando necesitaremos una herramienta u otra.

- Micrófono de solapa: se une a la cámara por cable directamente o a una grabadora externa o incluso a un móvil.
- Micrófono unidireccional con una pértiga. El pertiguista tiene que conocer el diálogo para ir moviendo muy muy despacio la cabeza del micrófono.
- En exteriores usaremos un paraviento.

Algunos de los consejos que tenemos que tener en cuenta son:

- El volumen al que es mejor grabar es a **-12db** ya que si hay algún sonido fuerte no se saturará. Hay que darle margen.
- El formato de grabación ideal es el formato **WAV** ya que el sonido no está comprimido. En los ajustes tener una frecuencia de **48KHZ** y **24 BITS**.
- Es muy importante monitorizar el audio, enchufarlo a la grabadora y escuchar cómo se oye, no solamente de volumen sino también si hay algún roce en el caso de que sean micrófonos de solapa. No monitorizar es cómo hacer fotografías con la pantalla apagada.
- Hay equipos que tienen una opción que es Autogain, le dan ganancia al sonido de forma automática, es mejor **evitar** esta opción y que sea manual. Es mejor en postproducción ajustar estos cambios de volumen.

- Desconocimiento de material: tenemos que conocer el material que utilizamos, desde los micrófonos, grabadora hasta el cable que usamos. Los cables pueden ser balanceados o no balanceados. Los balanceados duplican la señal, con mejor nivel y suele acabar con los sonidos que se cuelan en la grabación. El estándar suele ser los cables balanceados con cabezal **XLR**.
- Escoger una buena ubicación para realizar la grabación. En caso de que la grabación se realice en un lugar cerrado se puede poner tela sobre las superficies para evitar la reverberación y amortiguar el sonido. Colgar cazadoras, alfombras, incluso con gente.
- Hay que realizar la postproducción de audio, se pueden eliminar ruidos, mejorar las señales de audio. Los programas de edición nos servirán para tal fin.

LA GRABACIÓN DE SONIDO EN UNA ESCENA

1 - En primer lugar grabaremos una pista con **SONIDO AMBIENTE**. Dejaremos la grabadora y recogeremos una pista más o menos larga que usaremos como fondo si así lo requiere la escena.

2 – En segundo lugar grabaremos el **SONIDO DEL DIÁLOGO**: se suele utilizar una pértiga unida a un micrófono unidireccional. Se utiliza solamente una pista en el diálogo. No debe haber ruido ambiente, eso se pone en postproducción.

3 – En tercer lugar podemos grabar los sonidos de pasos, manejo de utensilios, lo que salga en la escena.

4 – En cuarto lugar en postproducción insertaremos los **EFFECTOS DE SONIDO** y la **MÚSICA**. En producciones más grandes existen personas que doblan los efectos que aparecen en la pantalla. Se llaman efectos de sala, los Foley realizan todos y cada uno de los sonidos que aparecen en escena: pasos, encender cerillas, abrir latas, etc.

También existe la posibilidad de poder doblar la conversación en un estudio. Para ello los actores interpretan el papel moviendo la boca. En postproducción sustituiremos el audio de la conversación por el doblaje en el estudio. Actualmente casi cualquier editor de video puede añadir pistas de audio.

Podemos encontrar multitud de efectos de forma gratuita en las siguientes páginas:

www.freesound.org

<https://www.fiftysounds.com/es/> (en los créditos tiene que aparecer el título y la página web).

<https://www.freesfx.co.uk>(en los créditos tiene que aparecer el título y la página web).

Podemos encontrar diferentes páginas para poner la banda sonora a nuestra producción:

<https://artlist.io>

<https://audiio.com>

Aquí hay una serie de elementos que se pueden encontrar a un precio razonable para grabar audio.

		
Brazo de micrófono extensible	Micrófono unidireccional	Grabadora de sonido

GRABADORA DE SONIDO:

https://www.amazon.es/Zoom-220ge-funda-VHS/dp/B078YYDGZ3/ref=sr_1_1?crid=110K7EPQRDYFO&keywords=zoom+h1&qid=1646597917&s=musical-instruments&sprefix=zoom+h1%2Cmi%2C246&sr=1-1

BRAZO DE MICRÓFONO EXTENSIBLE:

https://www.amazon.es/dp/B01LYT122B/?coliid=I1FYWF2QR2FO1D&colid=W0HMC93A7LM3&psc=1&ref=lv_ov_lig_dp_it

MICRÓFONO UNIDIRECCIONAL:

https://www.amazon.es/dp/B072K4D2NV/?coliid=IEXH28XTCYY0&colid=W0HMC93A7LM3&psc=1&ref=lv_ov_lig_dp_it

EL RODAJE EN LA ESCUELA / INSTITUTO

Antes de comenzar a grabar es necesario machacar el guion. Nos sentamos con los actores y vamos leyendo e interpretando, seguramente haya que cambiar frases, o eliminar escenas. Es importante que los actores tengan la última versión. Si se eliminan escenas el resto de las que quedan no suben ni bajan de número.

Es fundamental que la escena haya estado ensayada muchas veces antes, así el rodaje será más rápido. Como no solemos tener peluqueros ni maquilladores sería bueno, dentro de lo posible, intentar grabar el cortometraje en una semana o quince días como mucho ya que en el caso de los chicos se nota que el pelo cambia de longitud.

Ya tenemos el set montado, los actores y comenzamos nuestra primera escena. Es bueno tener una ayuda así que tendríamos:

- Un pertiguista: tendremos que explicarle que va a tener el sonido monitorizado y que sepa dirigir el micrófono. Si es iniciación con tenerlo fijo apuntando a los actores vale.
- Un ayudante de dirección: le iremos cantando las tomas que son buenas y además la pista de sonido correcta que hay que recoger.
- Un claquetista: se les explicará cómo hay que usarlo, este puesto les encanta.
- Un cámara
- Iluminación: a alguien siempre le toca sujetar algún foco.

- Continuista o script es la persona que se encarga de que haya una continuidad entre las tomas para que no se produzcan problemas de raccord o continuidad, algunos ejemplos de error de continuidad sería un vaso que aparece de repente medio lleno y en el siguiente plano lleno, el actor en una toma levanta un brazo en la otra toma levanta el otro.

El ayudante de dirección cuando el director se lo indica dice: **“PREVENIDOS”**, en ese momento se hace el silencio. El director observa el encuadre y pregunta a sonido si todo funciona, si le da el OK es hora de la claqueta, si tenemos una claqueta: **“ESCENA TRES, , PLANO UNO, TOMA UNO”**, la haremos sonar, en caso de que no tengamos podemos usar una palmada con tal de que quede un pico de sonido que podamos sincronizar la señal de video y audio después en postproducción, cuando le parece al director dice: **“ACCIÓN”**.

Cuando se haya producido la escena o vea algún fallo en los actores el director dice **“CORTEN”**. El director revisa la toma y si la da por buena dice: **“ESTA VALE”**, el ayudante de dirección apunta la toma buena y la pista de sonido buena.

Aunque haya salido bien la escena es bueno repetirla para tener más material, sobretodo en caso de exteriores que no podamos volver o que tengamos que modificar mucho el set de rodaje.

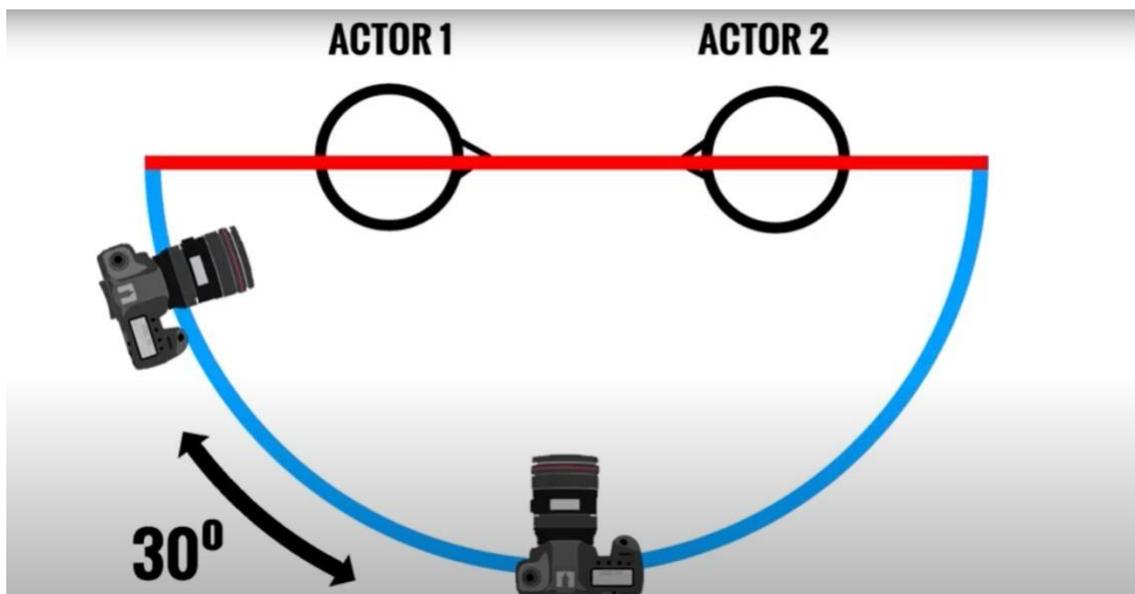
A la hora de grabar una escena dependiendo de lo que busque el director lo más común es usar la regla de los **180 GRADOS o EJE**

Esta regla sitúa al espectador respecto a los personajes. Es importante respetar este eje para que quede de una forma natural y no se produzca **UN SALTO DE EJE**, un ejemplo sería en un diálogo, si no se mantiene el eje las miradas entre los personajes no serían correctas.

Si metemos más personajes se generarían tantos ejes como personajes.

A veces se puede utilizar el recurso de saltar el eje:

- Si es un plano fijo general para mostrar algo que no podamos ver desde el otro plano.
- Si es un plano en movimiento para dar dramatismo a la imagen.



Esquema de eje y 30 grados

GRABACIÓN DE UNA ESCENA CON CÁMARA FIJA

1º PLANO GENERAL de la escena.

2º PLANOS MEDIOS O CORTOS con una diferencia de al menos 30 GRADOS el objeto o personaje.

3º PLANOS INSERTOS: o planos DETALLE para intercalar con el resto. Ayudan a la escena narrativamente. La hacen más interesante y más rica.

BIBLIOGRAFÍA

- Tony, R (1973) *Así se hace cine*. Barcelona. Instituto Parramon
- Hedgecoe, John (2001). *Cómo hacer buenas fotografías*. Barcelona. Círculo de lectores.
- Bartolomé, J. (2020) *Film School: Creían que iban a hacer historia, pero sólo estaban haciendo cine*.
- Lumet, S. (1999). *Así se hacen las películas*. RIALP
- Cousins, M. (2021). *Historia del cine*. Blume.