

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



TIPOS DE PLANOS BÁSICOS PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Víctor Manuel Navarro Bautista

Guatemala, Junio de 2018

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



TIPOS DE PLANOS BÁSICOS PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Monografía presentada por:

Víctor Manuel Navarro Bautista

Previo a optar al título de:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Asesor de tesis:

M.A. Víctor Manuel Ramírez Donis

Guatemala, Junio de 2018

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Escuela de Ciencias de la Comunicación

Director

M Sc. Sergio Vinicio Morataya García

Consejo Directivo

Representantes Docentes

Lic. Mario Enrique Campos Trigilio

M.A. Gustavo Adolfo Morán Portillo

Representantes Estudiantiles

Anaitè Machuca

Mario Barrientos

Representante Egresado

M.A. Johnny Michael González Batres

Secretaria

M Sc. Claudia Xiomara Molina Avalos

Tribunal Examinador

M.A. Víctor Manuel Ramírez Donis - Presidente

Lic. Byron Miguel Garcia Morales – Revisor

M.A. Fernando Arturo Arévalo Yankos – Revisor

M.A. Jorge Ignacio Paz Paz Ramírez – Examinador

M.A. José María Torres Carrera – Examinador

Dr. Otto Roberto Yela Fernández – Suplente



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación



Guatemala 24 de mayo de 2017
Dictamen aprobación 064-17
Comisión de Tesis

Estudiante
Victor Manuel Navarro Bautista
Registro Académico 200916613
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad de Guatemala

Estimado(a) estudiante

Para su conocimiento y efectós, me permito transcribir lo acordado por la Coordinación de Tesis en el inciso 1.15 del punto 1 del acta 004-2017 de sesión celebrada el 23 de mayo de 2017 que literalmente dice:

1.15 Comisión de Tesis acuerda: A) Aprobar al (la) estudiante: VICTOR MANUEL NAVARRO BAUTISTA, registro académico: 200916613, proyecto de tesis TIPOS DE PLANOS CINEMATOGRAFICOS BÁSICOS PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. B) Nombrar como asesor(a) a: M.A. Víctor Manuel Ramírez Donis.

Asimismo, se le recomienda tomar en consideración el artículo número 5 del REGLAMENTO PARA LA REALIZACIÓN DE TESIS, que literalmente dice:

...“se perderá la asesoría y deberá iniciar un nuevo trámite, cuando el estudiante decida cambiar de tema o tenga un año de habersele aprobado el proyecto de tesis y no haya concluido con la investigación.” (lo subrayado es propio).

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

M. Aracelly
Dra. Aracelly Krisandá Mérida González
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: Comisión de Tesis
AKMG/Anajir

“Por una Universidad de Educación Superior Pública y de Calidad”
OLIVERIO CASTAÑEDA DE LEÓN

Edificio M2, Ciudad Universitaria, zona 12 • Teléfono: (502) 2418-8920. Telefax: (502) 2418-9810
www.comunicacion.usac.edu.gt



080-17
Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación



Guatemala, 23 de agosto de 2017
 Comité Revisor/ NR
 Ref. CT-Akmg 055-2017

Estudiante
 Víctor Mahuel Navarro Bautista
 Carné 1670 10204 0101
 Registro Académico 200916613
 Escuela de Ciencias de la Comunicación
 Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante

De manera atenta nos dirigimos a usted para informarle que esta comisión nombró al COMITÉ REVISOR DE TESIS para revisar y dictaminar sobre su tesis: *TIPOS DE PLANOS CINEMATOGRAFICOS BÁSICOS PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL*.

Dicho comité debe rendir su dictamen en un plazo no mayor de 15 días calendario a partir de la fecha de recepción y está integrado por los siguientes profesionales:

- | | | |
|------|--------------------------------|--------------|
| M.A. | Víctor Manuel Ramírez Donis | president(a) |
| Lic. | Bayron Miguel García Morales | revisor (a) |
| M.A. | Fernando Arturo Arévalo Yankos | revisor (a) |

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

M.Sc. Sergio Vinicio Morataya García
 Director ECC



Dra. Aracelly Krisanda Mérida González
 Coordinadora Comisión de Tesis



C.C. comité revisor
 Archivo/expediente
 AM/SVMG/Alr



"Por una Universidad de Educación Superior Pública y de Calidad"
 OLIVERIO CASTAÑEDA DE LEÓN

Edificio M2, Ciudad Universitaria, zona 12 • Teléfono: (502) 2418-8920. Telefax: (502) 2418-9810
 www.comunicacion.usac.edu.gt



**Autorización informe final de monografía por Terna Revisora
Guatemala, 17 de Abril de 2018**

M.A.
Aracelly Mérida,
Coordinadora
Comisión de Tesis
Escuela de Ciencias de la Comunicación,
Edificio Bienestar Estudiantil, 2do. Nivel,
Ciudad Universitaria, zona 12

Distinguida M.A. Mérida

Atentamente informamos a ustedes que el (la) estudiante

Víctor Manuel Navarro Bautista

Carné 200916613. Ha realizado las correcciones y recomendaciones a su
MONOGRAFÍA, cuyo título es:

"Tipos de planos cinematográficos
básicos para la producción audiovisual."

En virtud de lo anterior, se emite DICTAMEN FAVORABLE a efecto de que pueda continuar
con el trámite correspondiente.

"ID Y ENSEÑAD ATODOS"

M.A. Fernando Arturo Arévalo Yankos
Miembro Comisión Revisora

Lic. Bayron Miguel Garcia Morales
Miembro Comisión Revisora

M.A. Victor Manuel Ramirez Denis
Presidente Comisión Revisora



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación

080-17

Guatemala, 23 de abril de 2018
Tribunal Examinador de Tesis/N.R.
CT-Akmg-No.036-18

Estudiante
Victor Manuel Navarro Bautista
Carné 1670 10204 0101
Registro Académico 200916613
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante:

Por este medio le informamos que se ha nombrado al tribunal examinador para que evalúe su trabajo de investigación con el título: "TIPOS DE PLANOS CINEMATOGRAFICOS BÁSICOS PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL", siendo ellos:

M.A. Víctor Manuel Ramírez Donis	presidente(a)
Lic. Bayron Miguel García Morales	revisor (a)
M.A. Fernando Arturo Arévalo Yankos	revisor (a)
M.A. Jorge Ignacio Paz Paz Ramírez	examinador(a)
M.A. José María Torres Carrera	examinador(a)
Dr. Otto Roberto Yela Fernández	suplente

Cuando Secretaría nos indique la fecha de su examen privado se la estaremos confirmando vía correo electrónico, por lo que solicitamos este pendiente del mismo.

Deseándole éxitos en esta fase de su formación académica, nos suscribimos.

Atentamente.

[Handwritten signature]
"ID Y ENSEÑAD A TODOS"
Escuela de Ciencias de la Comunicación
M.Sc. Sergio Vinicio Morataya García
Director ECC
DIRECTOR

[Handwritten signature]
Dra. Aracelly Krischida Mérida González
Coordinadora Comisión de Tesis
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
COORDINACIÓN
COMISIÓN
DE TESIS



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

c.c: Comité Examinador
Archivo/expediente
AM/SVMG/AiJr

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación

080-17

Guatemala 31 de mayo de 2018
Orden de impresión
CT-Akmg- No. 035-18

Licenciado (a)
Victor Manuel Navarro Bautista
Carné 1670 10204 0101
Registro Académico 200916613
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado (a) Licenciado (a)

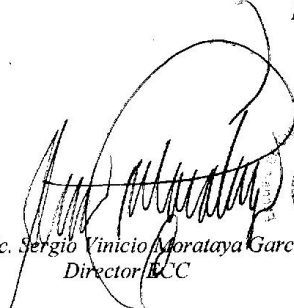
Nos complace informarle que, con base a la autorización de informe final de tesis por asesor, con el título: "TIPOS DE PLANOS BÁSICOS PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL", se emite la orden de impresión.

Apreciaremos que sean entregados un ejemplar impreso y un disco compacto en formato PDF, en la Biblioteca Central de esta universidad; tres ejemplares y dos discos compactos en formato PDF, en la Biblioteca Flavio Herrera y nueve ejemplares en la Secretaría General de esta unidad académica ubicada en el 2º nivel del Edificio M-2.


Es para nosotros un orgullo contar con un profesional como usted, egresado de esta Escuela, que cuenta con todas las calidades para desenvolverse en cualquier empresa en beneficio de Guatemala, por lo que le deseamos toda clase de éxitos en su vida.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


M.Sc. Sergio Vinicio Morataya Garcia
Director ECC




Dra. Aracelly Krisniddi Mérida González
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: archivo



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org

Dedicatoria

A mis padres: Víctor Manuel Navarro Soto y Ana Estela Bautista González de Navarro. Porqué si he de decir las palabras sagrado y divino, será solo para referirme a ustedes. Nunca podré agradecer todo el apoyo y el amor que siempre me han dado, pero sobre todo, el respeto que me han inculcado. Gracias por todo.

Mi hermana: Flor de María Navarro Bautista. Porqué en vos veo las virtudes que en mí son falencias, y siempre serás una fuente de admiración, respeto y lealtad incondicional. Sin importar nuestras diferencias, gracias por estar siempre.

Alqumia Studios: Rodeados por diferentes universos, hemos sabido conocer y apreciar a cada uno de nosotros. Un viaje que comenzó en las aulas y terminó en una amistad con seres extraordinarios como ustedes. Afortunado de conocerlos, de trabajar, estudiar y convivir con ustedes. Para bien o para mala, regresaremos.

Asesor: M.A. Víctor Manuel Ramírez Donis. Gracias por su tiempo. Pero, sobre todo gracias por compartir sus experiencias y conversaciones. El conocimiento es una constante, y cada charla siempre fue una dosis aprendizaje.

A mis amigos: Los de siempre: Nómadas y aventureros, de barrio y de recuerdo. Jinetes y maestros, llenos de infancias y momentos. Jaguares de las aulas, grito y aliento en el descenso. Pocos, honestos y sinceros.

A mis alumnos: Jaguares, promoción 2015 – 2017. Esto también lleva su sello. Los lugares y distancias cambiaron entre nosotros, pero siempre serán parte de mi vida. Sin importar a donde vayan, recuerden que nunca caminarán solos. Gracias por entender, gracias por su amistad y cariño. Mi familia.

Agradecimientos especiales: Carlos Arreaga. Mi hermano, juntos comenzamos este viaje e igual lo terminamos. Sabemos que hay mucho en la vida más allá de éstas páginas. Pero, como siempre pensamos: “Hay que cerrar el ouroboros”. Gracias por tu apoyo amigo.

Para efectos legales el autor
es el único responsable del contenido de este trabajo

Índice

Resumen	I
1. Capítulo I: Anotaciones preliminares	1
1.1 Introducción.	1
1.2 Título.	2
1.3 Antecedentes.	2
1.4 Justificación.....	4
1.5 Descripción y delimitación del tema.	5
1.6 Objetivos.	6
1.6.1 General	6
1.6.2 Específicos	6
2. Capítulo II: Cinematografía.....	7
2.1 Breve reseña histórica del surgimiento del cine.	7
2.2 Breve reseña histórica del surgimiento del cine en Guatemala.	10
2.3 Producción cinematográfica y audiovisual	14
2.3.1 Fases de la producción.....	15
2.3.1.1 Preproducción	15
2.3.1.2 Producción.....	18
2.3.1.3 Postproducción.....	19
2.3.2 Áreas de la producción cinematográfica y audiovisual	21
2.3.2.1 Área de producción.....	22
2.3.2.2 Área de dirección.....	23
2.3.2.3 Área de sonido	24
2.3.2.4 Área de dirección de arte.....	26
2.3.2.5 Área de montaje	27
2.3.2.6 Área de dirección de fotografía.....	28
3. Capítulo III: La fotografía, conceptos de relevancia en la producción cinematográfica.....	30
3.1 Cámara.	31
3.1.1 Cámaras fotográficas digitales réflex o DSLR:	32
3.2 Fotogramas.....	33
3.3 Sensor de imagen.....	34
3.4 Filtros	35

3.5 Iluminación	37
3.6 Lentes u objetivos	38
3.7 Profundidad de campo	39
3.8 Enfoque.....	40
3.9 Relación de aspecto.....	42
3.10 Encuadre.....	43
3.11 Plano y movimiento de cámara	44
3.11.1 Plano cinematográfico	44
3.11.2 Movimientos de cámara.....	46
4. Capítulo IV: Tipos de planos básicos para la producción audiovisual.	47
4.1 Definición de los proyectos de estudio.....	47
4.1.1 Cabrito Cabrón, comercial para social media	48
4.1.2 Laguna Monja Blanca, video informativo	48
4.1.3 Hábitos de Un Maldito, cortometraje.....	49
4.2 Definición de los planos básicos	49
4.3 Desarrollo técnico y uso de los planos.....	57
Conclusiones.....	70
Recomendaciones.....	71
Bibliografía	73
E-grafía.....	78
Apéndice	84

Resumen

La presente tesis monográfica contribuye al desarrollo de una referencia y guía sobre los tipos de planos básicos utilizados para la producción audiovisual. El autor busca exponer este conocimiento a través de los proyectos: Hábitos de Un Maldito (Cortometraje), Cabrito Cabrón (Comercial para social media), y Laguna Monja Blanca (Video Informativo), proyectos en los cuales el autor tuvo participación directa.

El aporte de experiencia del autor se proyecta a través de su labor como encargado de fotografía y producción para la productora Alquimia Studio, que realizó los tres proyectos objetos de estudio. Aunado a la experiencia del autor, se unen referencias bibliográficas de distintos autores con una diversidad de textos encontrados en la biblioteca central de la Universidad de San Carlos y en la biblioteca Flavio Herrera; libros externos, documentos digitales, e-grafías, además de algunos canales de profesionales especializados y entrevistas en la plataforma digital Youtube.

El trabajo describe los planos básicos utilizados en los tres proyectos a través de criterios expuestos por el autor. Explica el desarrollo técnico de cada uno. Describe situaciones y ejemplifica el uso de cada plano según la necesidad del proyecto. De igual manera se comparan los usos de los planos en los tres proyectos para buscar establecer un significado general en cada plano.

Finalmente, el trabajo concluye con las siguientes afirmaciones:

La determinación de los planos a través de cuatro criterios de estudio: Facilidad de grabación, innecesario movimiento, versatilidad de uso, y la recurrencia escénica.

En el desarrollo técnico de cada uno de los planos, la cámara y la ubicación que le demos es el principal factor por el cual se determina el plano.

El uso dependerá de nuestro criterio: Mientras más abierto es un plano habrá más información por absorber, y mientras más cerrado los detalles serán mínimos.

El significado general del plano siempre se mantiene, ya que el plano tiene un mismo código y lenguaje universal.

1. Capítulo I: Anotaciones preliminares

1.1 Introducción.

Hablar de cinematografía es evocar un conjunto de conceptos que permiten desarrollar la proyección de imágenes en movimiento, o mejor dicho la sensación de movimiento dentro de una pantalla. Cada uno de esos conceptos involucra métodos y técnicas que permiten la transmisión de mensajes bien sustentados y estéticos, que generan la atracción, interés y la euforia de los espectadores a través de las imágenes que estos perciben.

El presente proyecto monográfico se titula “Tipos de planos básicos para la producción audiovisual de tres proyectos distintos”. A través del análisis de tres proyectos audiovisuales distintos (cortometraje, video comercial y un video informativo), trabajos en los cuales el autor intervino de manera directa, se busca exponer el uso técnico, el desarrollo del plano cinematográfico y su recurrencia para considerársele un plano básico.

El trabajo está integrado por tres capítulos, mismos que sumergen al lector en el contexto de la investigación monográfica. El primero de ellos hace referencia a las anotaciones preliminares, en donde se presenta el título de la monografía, sus antecedentes, justificación, la descripción y delimitación del tema, y finalmente, sus objetivos (general y específicos respectivamente).

En conjunto con la referencia de experiencia del autor, el segundo y tercer capítulo buscan establecer las nociones básicas de elementos que hacen posible la percepción de imágenes en movimiento. En el segundo capítulo se profundiza en la conceptualización de cinematografía, exponiendo antecedentes históricos, y desarrollo de las formas audiovisuales a través de su producción. El tercer capítulo por su parte, proyecta conceptos y nociones fotográficas que permiten conocer mejor la composición de la imagen y adentrarnos en el origen de un plano visual.

En el cuarto capítulo, el autor expone los tres proyectos audiovisuales a estudiarse. Desarrolla el concepto de plano cinematográfico, describe e interpreta los planos utilizados en cada proyecto, describe el desarrollo de cada plano, plantea el uso de cada uno de ellos en ciertos contextos y compara el uso del plano entre los tres proyectos para encontrar un significado general.

Finalmente, se exponen las conclusiones a las que se llegó posterior a la realización del trabajo. Se exponen las recomendaciones del autor hacia los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación, estudiantes en general, e interesados en el campo cinematográfico. Además, se presentan las referencias bibliográficas y digitales utilizadas en la investigación, como también el conjunto de elementos que integran el apéndice en donde el lector encontrará contenido extra para nutrir su percepción del trabajo.

1.2 Título.

“Tipos de planos básicos utilizados para la producción audiovisual de tres proyectos distintos”.

1.3 Antecedentes.

Uno de los elementos que ayuda en el perfeccionamiento visual de una imagen en una producción cinematográfica o audiovisual, es el tipo de plano que se utilice. Los elementos dentro de una toma, encuadrados y en una secuencia, forman parte de la construcción de un plano cinematográfico, pero sobre todo el posicionamiento de la cámara y los objetos en escena pueden permitir una mejor apreciación de lo que se quiera transmitir.

Los alimentos cayendo aleatoriamente en un comercial, la despedida de una pareja en el aeropuerto en una película, el vuelo sobre las montañas de un halcón en un documental, o la proyección de un abogado saliendo del juzgado en un reportaje, no son elementos que se han puesto en escena al azar.

De ahí la importancia del conocimiento de los tipos de planos básicos para la producción audiovisual. Conocer los elementos que pueden hacer de un proyecto una carga emotiva muy fuerte a través de su presentación. En este sentido, hay algunos trabajos de investigación que han proyectado cierto contenido respecto al tema.

En la escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Carlos de Guatemala se encontraron algunos trabajos con relación al tema. Uno de ellos es Astrid Susana Morales Mendoza, y su tesis de: “Responsabilidad del director de fotografía y el continuista (script) en la realización de una pieza cinematográfica”, (2016) en la que se aborda la labor técnica de estos dos personajes dentro de la elaboración del entorno visual de una pieza cinematográfica.

También encontramos la tesis de Nilsa Elizabeth Folgar Zúñiga: “Perspectiva para producir cine en Guatemala”, (1998) trabajo en el cual la autora expone las limitantes y problemáticas para el desarrollo de películas en nuestro país. Además de ello, aborda algunos conceptos útiles y técnicos en cuanto a producción de material cinematográfico.

Entre otros trabajos, también se consultó el trabajo de tesis de Jorge Ramón Felipe Ixpatá: “El camarógrafo de televisión en grabaciones de hechos noticiosos y producciones especiales”, (2011) trabajo en el que describe la importancia del camarógrafo en las producciones televisivas. En la tesis, Ixpatá también expone aspectos técnicos que el camarógrafo utiliza y debe conocer para el uso correcto de la cámara y documentación de imágenes.

Finalmente, la tesis con una relación estrecha con esta investigación es la de Arael German López Ojeda: “Planos y movimientos de cámara de televisión”, (2009). López expone el tema de los movimientos de cámara, sus características y clasificación, además de hacer énfasis en las características específicas de cada uno de los movimientos, presentando también la metodología de enseñanza de cada uno de los movimientos de cámara.

1.4 Justificación.

Cuando se observa una producción audiovisual sin importar su naturaleza (Un anuncio, una película, documental, reportaje, cortometraje...etc.), se puede apreciar que dentro de cada imagen, existen detalles que hacen que se perciban con mayor fuerza los mensajes intrínsecos en las figuras y formas que son proyectadas. Estos elementos responden a ciertos argumentos fotográficos que hacen de una imagen, un mundo simbólico y lleno de interés para los espectadores. Uno de estos elementos son los planos cinematográficos.

La identificación y el uso del correcto del plano cinematográfico brindan a quien trabaja producciones audiovisuales, la posibilidad de perfeccionar el mensaje a través de la imagen correcta en cada fotograma, el encuadre, distancia, color y otros elementos estéticos que permiten que la proyección sea bien recibida por el público a quien va dirigida.

Por otra parte, el uso del plano cinematográfico brinda al estudiante de comunicación, una herramienta para lograr profesionalismo en sus proyectos audiovisuales, sin la necesidad de caer en gastos innecesarios como alquiler de cámaras profesionales. Con el uso correcto y la técnica adecuada, la cámara de un celular puede sacar la tarea fácilmente.

La justificación hace énfasis en brindar herramientas con las cuales se aprenda y pongan en práctica el desarrollo y uso de los planos básicos en proyectos audiovisuales. Este concepto contribuye en el desarrollo profesional del estudiante y del interesado en el campo audiovisual, convirtiéndolo en un arquetipo capaz, pro-activo y comprometido con su trabajo.

Claro que existe material documentado de tipo cinematográfico y sus detalles, o estudios sobre producción para ciertos tipos de video, pero la poca existencia de un material que hable única y exclusivamente sobre el conocimiento de los planos cinematográficos básicos y su uso, motiva a la reproducción de un documento necesario, una guía para quien se interese.

1.5 Descripción y delimitación del tema.

Este trabajo monográfico se enfoca en el estudio de los planos básicos utilizados para la producción audiovisual de tres proyectos distintos.

Para el desarrollo del trabajo, el autor expuso su experiencia en el campo audiovisual en el desarrollo de los tres proyectos objetos de estudio, aunado a material bibliográfico, e-grafías y entrevistas digitales con opiniones de profesionales que refuerzan el contenido conceptual de la investigación.

La falta de contenido específico sobre el aprendizaje y el uso de los planos cinematográficos básicos, la necesidad de elaboración de una guía de consulta para los estudiantes y personas que desean incursionar en la producción audiovisual, son argumentos bajo los cuales se ha construido esta monografía, en donde se pretende resolver cada una de estas problemáticas.

Como se mencionó, la investigación se ve sustentada con la experiencia del investigador y su intervención de manera directa en la realización de los tres trabajos audiovisuales a presentarse dentro del contenido.

Estos trabajos fueron realizados por la productora Alquimia Studios, en donde el investigador ha realizado labor de producción y fotografía del material audiovisual.

El tema se limita únicamente al estudio de los planos cinematográficos básicos utilizados en los siguientes tres proyectos: Hábitos de Un Maldito (Cortometraje), Cabrito C. (Comercial para social media) y, Laguna Monja Blanca (Video informativo).

1.6 Objetivos.

1.6.1 General

- Describir los tipos de planos básicos utilizados para la producción audiovisual de: El cortometraje, Hábitos de Un Maldito; El comercial para social media, Cabrito Cabrón; Y el video informativo, Laguna Monja Blanca.

1.6.2 Específicos

- Explicar el desarrollo técnico de cada plano para ofrecer una secuencia estructural en la creación de cada uno.
- Determinar cuándo se puede utilizar cada plano y su función emocional dentro del contenido visual, de esta manera se establecen parámetros de uso para facilitar y reforzar el mensaje de un proyecto.
- Comparar el uso de cada plano recurrente en los tres proyectos, buscando discrepancias o similitudes aun cuando el contexto audiovisual en el que se utilizan sea distinto.

2. Capítulo II: Cinematografía

2.1 Breve reseña histórica del surgimiento del cine.

Explorar el entorno y la conceptualización de cinematografía puede resultar muy complejo si no se tienen las referencias adecuadas en cuanto a historia. Hablar de cine y cinematografía puede ser confuso para muchos ya que son términos que suelen confundirse. Para una mejor comprensión se debe desarmar todo el contenido de raíz.

Desde tiempos antiguos, el hombre ha tratado de proyectar su realidad. Desde la necesidad del hombre primitivo para plasmar en roca su proceso de caza, hasta querer exhibir en una hermosa pintura los colores y formas que crean su mundo. Gubern (2014), menciona que al exponer esa necesidad, surgía a través del pensamiento que la realidad que rodea al hombre está en constante movimiento y no es estática.

Fue la fotografía esa forma de arte que se convirtió en ese salto evolutivo para acercarse un poco más a la representación del movimiento. “Tomando como base la fotografía inventada por el francés Nicéphore Niepce, varias personas alrededor del mundo buscaron la manera de captar y posteriormente proyectar imágenes en movimiento”. Morales (2016: p.6).

Fue hacia 1820 cuando Niepce haría un invento revolucionario al fijar sobre una placa de metal la primera imagen fotográfica que se conoce. Esta imagen hacía referencia a una mesa servida. El trabajo de Niepce hizo que años más tarde conociera a Louis Daguerre.

El cine es entonces, hasta este punto, una acumulación de invenciones, experiencias y descubrimientos que tienen cómo eje central el descubrimiento de la fotografía. Cada descubrimiento en torno a esta nueva forma de expresión, hacía más apasionante la búsqueda del perfeccionamiento, sobre todo en la región europea.

Con las invenciones anteriores, José Plateau estableció entonces el principio de la toma de vistas modernas, que en palabras de Sadoul dice que: “Permite obtener con una cámara, con un aparato moderno de cinematografía, 24 imágenes por segundo sobre una película, tomada durante el mismo segundo que se realiza el movimiento”. Sadoul (1952: p.10).

Los inventos de Pierre Janssen y Jules Marey, permitieron a la fotografía convertirse en cronofotografía: “Primero gracias al revolver astronómico de Janssen, que utilizó para registrar el movimiento de los planetas, y después a merced de los trabajos de Marey, que con su fusil fotográfico estudió el galope de los caballos, descompuesto en una serie de fotografías”. Gubern (2014: p. 17).

Las invenciones de Janssen y Marey solo fueron un preámbulo para otro salto en la búsqueda del movimiento. Los trabajos de Marey estudiando el galope de los caballos, resonaron en California, en donde el nombre de Eadweard Muybridge se convertiría en parte de una anécdota de culto.

En 1872, surgió una interrogante ¿Era posible que un caballo a galope permaneciera con un solo casco en el suelo? “El millonario, Leland Stanford, ex gobernador del estado y presidente de Central Pasific, quiso salir de dudas. Cruzó una apuesta de 25,000 dólares con unos amigos y contrató al mejor fotógrafo de San Francisco, el inglés Eadweard Muybridge” Gubern (2014: p. 18).

Menciona Gubern (2014), que los trabajos de Muybridge entre 1878 y 1881, preludiaban de alguna manera el próximo nacimiento del cine. La descomposición fotográfica del movimiento ya era una realidad, solo faltaba sintetizar ese movimiento mediante una proyección sucesiva de fotografías sobre una pantalla.

Los trabajos de Muybridge y Marey, no eran desconocidos para Thomas A. Edison, quien continuó sus invenciones basado en los trabajos de Marey. Edison era conocido por ser un inventor prolífico que se adentraba en diferentes ramas. Los aportes que este haría al cine, sin duda dejarían una marca registrada en la historia.

Uno de esos aportes es el que menciona Folgar (1998), quien explica como la invención de la película de 35 milímetros, creada con películas de celuloide hechas por Eastman-Kodak, se convirtió en un eje interesante en donde cada imagen tenía cuatro perforaciones. De esta manera, Edison crearía un gran repertorio casero de películas que no pretendían filtrarse al público.

Mientras Edison continuaba con su trabajo, en Francia Luis Lumiere desarrollaba un trabajo en compañía de su padre Antonie y su hermano Agouste. En ese momento, los Lumiere no tenían idea alguna que el proyecto que desarrollaban, les daría un privilegio esperado por muchos inventores: "...el privilegio de efectuar las primeras proyecciones públicas y afortunadas, valiéndose de un aparato patentado el 13 de febrero de 1995". Gubern (2014: p.20).

El invento de los Lumiere, que en la historia sería conocido como cinematógrafo, era el golpe final que todos esperaban. En similitud con el aparato de Edison, este utilizaba una película de 35 milímetros, pero para evitar complicaciones legales, los Lumiere hicieron perforaciones circulares a los lados de la película.

El cinematógrafo hace referencia a un proyector de imágenes en movimiento. Relacionado con el concepto de cinematografía y su desambiguación, se le pueda llamar así a la exposición de imágenes en movimiento. Partiendo de este punto, se puede decir que cualquier proyección de imágenes en movimiento podría considerarse como cinematografía.

Es sin duda el invento de los Lumiere el que produce una asombrosa revolución en el cine. Los hermanos hicieron exposiciones públicas de sus películas, pero antes de ello, explica Fernández (2013), hicieron proyecciones privadas para investigadores y científicos. Fue hasta el 28 de diciembre de 1885 en los sótanos del Gran Café, en donde los Lumiere vieron su obra presentada al público.

Según Konigsberg (2004), las primeras obras de los Lumiere, proyectaban un cine carente de sonido, pero maravilloso por su frescura. Posteriormente, la técnica y temática limitada de los hermanos, fue superada por la de otros cineastas.

Uno de los cineastas más influyentes de la época fue George Melie. Fue probablemente él quien amplió la gama de aportes que el cine debía absorber: “Comprendió muy pronto que el cine debía emplear todos los recursos del teatro: actores, trajes, decorados, maquillaje, maquinaria, trucos, escenarios, intriga dramática, etc.” Sadoul (1952: p.16).

A través de Melie, las proyecciones adquieren conceptos artísticos, surgiendo así una nueva forma de arte. Partiendo de esa noción, se puede referir a cine como una forma de expresión artística con imágenes en movimiento, y a la cinematografía como las producciones artísticas y no artísticas.

Los saltos evolutivos en el cine no dejaron esperarse. Cada cambio surgido desde su invención le ha permitido apropiarse de un lugar y establecerse como una de las formas de arte más populares. Las tecnologías, diversidad de efectos y técnicas de trabajo han ido mejorando con los años. Estas son solo algunas de las semillas que el séptimo arte regala en la actualidad. Una forma de arte que aun en el siglo 21, es demasiado joven y sigue aprendiendo.

2.2 Breve reseña histórica del surgimiento del cine en Guatemala.

Según una publicación realizada el 1 de octubre del 2016 por la Hemeroteca de Prensa Libre en su portal web, el italiano Carlos Valenti Sorie presentaría al público guatemalteco un aparato creado en Francia por los Lumiere. Dicha presentación tuvo lugar en el Pasaje Ayicinena en la zona uno de la ciudad de Guatemala.

El aparato que proyectaba imágenes, llamado “Cinematógrafo”, era una novedad para el público guatemalteco. Una sociedad acostumbrada a otros medios de entretenimiento como el teatro, los restaurantes o las corridas de toros, veía con ojos muy asombrados esta nueva forma de entretenimiento.

La temática de las películas no era diferente de la proyectada en Europa. A decir verdad, eran una proyección o copia de estas mismas. “Eran simplemente escenas de cámara fija de algún acontecimiento, como la llegada de un tren una pareja bailando o un número artístico de un circo”. (Monterroso, 2012, párr.3).

Fue la “Sala Valenti”, de Carlos Valenti, la que según Hernández (2005) es la primera sala de cine comercial en Guatemala, y que de igual manera, Valenti también realizó filmaciones para Las fiestas de Minerva en Guatemala.

Pero no solo la sala Valenti resuena en la historia del cine guatemalteco. En la década de 1910, el cine empezó a tomar gran importancia en el país. Tal y como menciona Folgar (1998), dentro de otras salas se pueden mencionar: El cine del teatro Abril, el salón Excélsior, y el salón Europeo. Y sin olvidar las que fueron creadas a un costado de las arcadas de comercio como El Rex, El Mundial, El Renacimiento y La Venise, situada en la Av. Bolívar.

También manifiesta Folgar (1998), que en 1918, doña Amelia Solares v. de Sánchez, solicitó al ministerio de fomento una autorización para construir un cine popular, argumentado que el precio en los salones cinematográficos era demasiado elevado.

El resultado fue grande, y dice Barillas (1995), que “en abril de 1919, doña Amelia inauguró el Teatro Guatemala cuya inauguración sería para una casa de beneficencia y recibirían desahogadamente a 800 espectadores” (p.19).

Esta primera etapa en los años veinte, el cine guatemalteco construía un amplio colchón y trataba de establecer las bases de un futuro más artístico, sobre todo con innovaciones desde la producción hasta los lugares de presentación. Como todo inicio, el cine guatemalteco encontraba obstáculos a cada paso, pero también aprendía y evolucionaba.

Aun con la llegada del cine sonoro a Guatemala en la época de los 30’s, las producciones seguían siendo mudas. Durante estos años, surgieron elementos de importancia que moverían el contexto cinematográfico. Muchas personas vieron en el cine recursos a explotar, recursos que podían usarse para fines ambiciosos.

Folgar (1998), se refiere al cine en esta época cómo un acto de servicio, debido a que durante el gobierno del General Jorge Ubico, discursos, toma de posesión, inauguraciones y actos protocolarios de orden político eran las pocas formas de proyección cinematográfica.

Si bien el cine recobraría su esencia en los años posteriores, no se puede dejar de lado que durante este período se hizo uso a diestra y siniestra del séptimo arte. Así lo explica Barillas (1996), cuando dice que “tocó conllevar a intuir que el cine no era un simple recurso de recreación, no era un simple recurso de utilería o joya de fantasía, sino un medio para crear las imágenes que la hegemonía requería”. (p.96).

El tiempo fue pasando poco a poco, y Guatemala parecía crecer la comercialización del séptimo arte. A pesar que durante esos años las películas extranjeras eran transmitidas con mucha popularidad en las salas, el cine guatemalteco estaba a punto de entrar a una época en la que su ritmo de producción aumentaría.

Explica Morales (2016), que durante los años de 1949 y 1998, se filmarían cerca de 40 largometrajes en Guatemala. Muchas de estas películas serían coproducidas con México, debido a los costos muy altos para los productores guatemaltecos.

Con el paso del tiempo, los estudios en ciencias cinematográficas también comienzan a resonar. El cine comenzó a atraer a jóvenes interesados en desarrollar estudios y aunarlos a un contexto político ideológico. Estos estudios en el séptimo arte dieron paso a muchas carreras.

Tal y como explica Morales (2016), nacen las Licenciaturas en Comunicación y Producción Audiovisual de la Universidad Panamericana, y Producción Audiovisual y Artes Cinematográficas de la Universidad Mesoamericana (Quetzaltenango). La inauguración de Casa Comal Escuela en el 2006, es también uno de los iconos actuales en lo que refiere a educación audiovisual, esto debido al establecimiento de un proyecto que traía débilmente como antecesores a talleres audiovisuales impartidos en la Universidad Rafael Landívar y Universidad de San Carlos.

Morales (2016) explica también que medios de comunicación evidencian que entre 2014 y 2016, se produjeron varios cortometrajes y 10 películas, entre ellas, “Ixcanul”, “Otros cuatro litros”, “Girquik”, “Hunting Party” y “Resonancia”.

Es Ixcanul, de Jayro Bustamante, la última referencia del cine guatemalteco. Contando con varias nominaciones y gran cantidad de premios internacionales, Ixcanul recibió críticas muy positivas, una especie de aliento para la producción de cine en el país.

Ola (2018), ofrece palabras de una entrevista a Elías Jiménez, Director de Difusión de las Artes del Ministerio de Cultura y Deportes, en donde expone que a su propio criterio el cine guatemalteco tendrá una especie de boom durante el intervalo del 2018- al 2020.

Gabriel (2015) ofrece la perspectiva del director Kenneth Muller en una entrevista en donde reconoce que es muy precario hablar de una industria cinematográfica en Guatemala. El cine ha cambiado y ha logrado hacerse de manera más profesional, sería soberbio hablar de una industria cuando aún se está en procesos.

A pesar de las discrepancias, lo cierto es que el interés en artes audiovisuales ha crecido. Cada año existen más festivales de cine y de producción audiovisual, que brindan oportunidades a estudiantes, aficionados y profesionales de las artes audiovisuales. El cortometraje Hábitos de un Maldito, objeto de estudio, participó en el festival de cine universitario Sinopsis, realizado por el grupo Sholben Media durante el 2017.

El material desarrollado por los profesionales en Guatemala demuestra mucha calidad, profesionalismo, humanidad y sensibilidad. El cine guatemalteco aún continúa sin ser explotado, pero muestra, de vez en cuando, cómo se asoman dotes de genialidad en sus obras. Seguramente, en los próximos años, el cine guatemalteco y su público tendrán mucho por contemplar.

2.3 Producción cinematográfica y audiovisual

El desarrollo de una forma de expresión a través de las imágenes en movimiento, es un proceso en el que varios elementos se conjuntan para dar vida a un breve fragmento de realidad. Una película, un documental, un anuncio o un video musical, requieren de un proceso ordenado para establecer ciertos niveles y trabajos a realizar.

En el campo cinematográfico, dice Morales (2016), que para elaborar una pieza del tipo audiovisual, se requiere de un proceso en el que existan profesionales con características especiales para lograr juntos un material inédito. De cierto modo, promueve la idea que una producción de cortometrajes y largometrajes, comienza en la creación de la idea y culmina con su presentación pública.

El trabajo que se realiza antes, durante y después en la realización de un proyecto, debe ser muy meticuloso en cuanto a los elementos que se deben tomar en cuenta. Hablando de la creación de cualquier tipo de video digital, explica Zúñiga (2009), que antes de decidir producir vídeo, lo mejor es considerar si hay material existente parecido al que se desea crear, y si este existiera, hay que preguntarse la razón de producirlo, y si puede aportar algo nuevo en cuanto a lenguaje y contenido.

La producción define, analiza, planifica, programa, financia, ejecuta y explota la realización de cada proyecto audiovisual. No se puede ignorar cada uno de estos elementos, ya que la proporción de cada uno es igual a la del otro.

De forma concreta, se puede establecer finalmente que la producción es un proceso sistemático en el que eventualmente se desarrollan los elementos que permitirán la realización del proyecto audiovisual. Estos elementos se dividen en etapas, se desarrollan por profesionales, y son minuciosos en la construcción de un trabajo sólido y con identidad. La producción inicia inmediatamente cuando se comienza a pensar que queremos hacer.

2.3.1 Fases de la producción. Establecido el concepto de producción cómo un proceso sistemático de desarrollo continuo y eventual, es natural pensar que con tanto por hacer existan etapas de desarrollo.

Kámin (1999), expone que los tiempos y acontecimientos en el desarrollo de la producción, van acompañando el proceso desde la determinación del director de llevar a cabo el filme hasta la obtención de las primeras copias de la película. Es por ello que expone la preproducción, la producción y postproducción cómo principales etapas.

Existen otros autores que exponen más de tres etapas durante la producción. En el caso de Ortiz (2011) las fases por las que pasa el proceso cinematográfico son cinco, argumentando que no se puede delimitar el inicio y el fin de un proyecto a tres etapas. Aunado a las etapas de preproducción, producción y postproducción, agrega desarrollo y distribución cómo etapas complementarias.

Aun cuando los autores hagan énfasis en la importancia de otras etapas, estas bien pueden ser parte de las tres más importantes y conservar la misma importancia dentro de su realización.

En el caso de los tres proyectos audiovisuales que interactúan como objeto de estudios en esta monografía, los tres se contextualizaron únicamente en las tres etapas más importantes que se definen en la producción:

- Preproducción
- Producción
- Postproducción

2.3.1.1 Preproducción. Esta es una etapa sobre todo de preparación. En esta etapa nacen las ideas y se desarrollan basándose en las necesidades del proyecto. Los elementos a tomar en cuenta en esta primera etapa se basan en poner sobre la mesa todos los recursos y necesidades antes de construir nuestro proyecto audiovisual.

Para un proyecto cinematográfico, esta etapa corresponde a elementos referentes a la filmación y grabación, tal y como hace mención De la Mota (1988), señalando a esta fase como “planificadora”, en donde las acciones congruentes a la filmación y grabación, son las más importantes a enmarcar. Este enunciado lo hacer referente a los comerciales para televisión, pero el concepto aplica para todo proyecto.

Pero, más que planificadora, esta etapa también es de concepción de ideas. Existe quien pueda pensar que las etapas inician con la de desarrollo, pero en realidad la preproducción inicia desde la gestación de la idea. Desde ese punto, nombrar otra etapa que le anteceda a la preproducción, parece redundante.

En el caso de los otros dos proyectos, la preproducción comenzó a gestarse cuando la productora se planteó la idea de participar en un festival de cine universitario con el cortometraje Hábitos de Un Maldito, y con la realización de un video informativo que mostrara un poco de la cultura ambiental en el país como el ecosistema de la Laguna Monja Blanca en el municipio de Palencia.

Algunos autores como Shetemul (2000), mencionan que la preproducción gira en torno a dos ejes fundamentales: la guionización y el referente a la organización de la producción. La creación de una secuencia de lo que se hará en formato de guion, es tan importante como la organización del proyecto.

Las áreas de trabajo no en esta etapa no solo pasan por el guion y la organización. Conseguir los recursos para las grabaciones, hasta el desarrollo de borradores para organizar de manera elocuente y grafica las posibilidades de grabación.

De esta manera, a continuación se exponen, a criterio del autor, los principales elementos utilizados en la preproducción y una breve definición sobre ellos:

- **Elaboración de presupuesto:** Se prevén los gastos a realizar en la elaboración del proyecto. Define los gastos a ejecutar en cuanto a material y recurso humano: Gastos de locación, diseños de ambiente, alquileres, pagos a colaboradores, pago a profesionales del equipo de trabajo y financiamiento del equipo a utilizar.

- **Guion del proyecto:** El guion generalmente tiene dos formas durante su elaboración. La primera sería la elaboración del guion literal, la cual consiste en redactar todo lo que se va a realizar a modo de historia. Posteriormente viene el desarrollo del guion técnico, que básicamente es transcribir el texto del guion literario al formato de un guion cinematográfico en donde se exponen datos técnicos como si una escena se realiza en interior o exterior, duración, y números de escena
- **Story Board:** En palabras simples, se refiere a las imágenes mentales plasmadas en papel de lo que se va a realizar. Este relata de forma gráfica todo lo redactado en el guion. Una secuencia de imágenes que proyectan como se visualiza el proyecto para poder ejecutarlo. El Story Board es de gran utilidad para encontrar referencias a perspectivas, formas espaciales de cómo se quiere que nazca la idea del proyecto. Aquí se puede comenzar a concebir la idea de los planos y los encuadres.
- **Integración del equipo del proyecto:** Conseguir y aunar al personal necesario para el desarrollo del proyecto. Cada área requiere de personal especializado, y es por ello que se debe ser meticuloso para integrar a los elementos necesarios y adecuados para el trabajo.
- **Logística de locación:** Encontrar locaciones ambientadas a las necesidades y realizar un sondeo de cada lugar y sus condiciones. La determinación de la locación también puede determinar variantes en el presupuesto debido a los costos que éstas puedan presentar. Durante la preproducción del proyecto Laguna Monja Blanca, se envió a una persona con el debido tiempo de anticipación para estudiar el lugar, buscar posiciones, perspectivas, y evaluar peligros.

- **Plan de producción:** Este plan es la construcción gráfica de un cronograma en el cual se ordena y coloca de manera secuencial todas las actividades del proyecto para llevarlo a cabo. Menciona González (2011), que el plan de producción establecerá la forma y los tiempos, optimizará los recursos humanos, técnicos y económicos en que se ejecutará el proyecto. De esta manera, se busca cumplir con los objetivos para el proyecto audiovisual

Se puede percibir entonces que, a pesar de haber seleccionado los seis elementos anteriores como ejes fundamentales en la preproducción, muchos de ellos giran en torno a la planeación. Si bien un plan permite tener control de cada actividad a realizar, e incluso establecer correcciones sobre la marcha, no se debe olvidar que las eventualidades siempre están a la orden del día.

2.3.1.2 Producción. Esta etapa gira en torno a todos los elementos concernientes a la grabación del proyecto audiovisual. Se fijan las bases durante el proceso de preproducción, se establece un plan, se redacta el proyecto y define dónde y cómo se realiza. Se puede decir que esta fase es la encargada de la ejecución del proyecto a través de su filmación.

Shetemul (2000) explica esta etapa diciendo que “se inicia el proceso de grabación, ejecutando todo lo señalado en el guion y la planificación prevista durante la preproducción”. (Pág. 50)

Por su parte, Hernández (1997) explica que esta etapa corresponde a la filmación o grabación, y realza la importancia tanto de la imagen como del audio. Todos estos detalles se han planteado de la manera que se cree correcta en la preproducción y, si no hay un percance, todo debe salir de acuerdo a lo planeado.

El trabajo de grabación realizado durante esta etapa, debe ser lo más fiel posible al guion, ya que de la calidad generada en la filmación, también se puede hacer uso en la edición durante la etapa de postproducción.

La producción no limita su inicio al momento en que la cámara comienza a trabajar. Hablando del cortometraje Hábitos de un Maldito, el director interactuó minutos antes de la grabación con los actores, explicando y haciendo referencias de lo que quería en cada locación. En ese momento, el proceso de realización ya ha comenzado.

Caso muy particular, el proceso de producción para el comercial de social media, Cabrito Cabrón, dio luz verde cuando los clientes aprobaron la idea de grabación y pusieron a disposición su locación (el restaurante), para realizar la grabación del proyecto.

Realizar un trabajo audiovisual no es tarea sencilla. Pero, terminada la última toma, el trabajo de la etapa de producción culmina, dejando como residuo un conjunto de imágenes aleatorias que habrá que montar y desarrollar una vez iniciado el proceso de postproducción.

2.3.1.3 Postproducción. La postproducción es un proceso que si bien no tiene tanto trabajo de campo como la producción, también requiere mucha paciencia, seriedad, minuciosidad, profesionalismo y un uso correcto de los tiempos para conjuntar todo el trabajo grabado.

Palencia (2001) explica que la post producción comienza en el momento de la filmación, ya que para él, debe haber una persona encargada de verificar que la secuencia del proyecto siga lo establecido en el guion, y al mismo tiempo verificar la calidad de la grabación.

El proceso de postproducción ensambla y ordena todos los elementos obtenidos en la grabación (audio y video), para así comenzar a dar forma a la presentación del trabajo final.

El montaje es solo una parte del proceso de post producción. Ávila (2017), expone que esta etapa se divide en la clasificación del material a utilizarse, el uso de los diferentes softwares para realizar el trabajo, la corrección del material reunido y la edición que consiste en la unión final de todas las piezas.

En el caso del video informativo, Laguna Monja Blanca, la clasificación de los clips a utilizarse se llevó en un conjunto de ciento cincuenta y dos tomas, de las cuales al final se seleccionaron veintitrés. Al seleccionar el material final se tomó en cuenta los planos que se adaptaban mejor al mensaje, el factor mínimo de corrección en la iluminación del ambiente y los elementos dentro de un encuadre.

Durante la corrección, el editor estableció niveles de balance en el color de las tomas y brindó estabilidad en los movimientos de cámara que eran muy notorios. Finalmente, se estableció el tipo de letra para algunos textos y el título, además de la musicalización adecuada para el ambiente del proyecto.

El trabajo de edición implica el corte de una toma, el corte audio o inclusión de otro, y en algunos casos, la corrección visual de las tomas en trabajos como estabilización de cámara o color.

Para la edición, es de suma importancia contar con el equipo adecuado, computadoras que amplifiquen la eficacia de la edición y puedan contar sobre todo con una excelente calidad de imagen, además de la compatibilidad que los programas puedan desarrollar en beneficio del proyecto, tal es el caso de la compatibilidad de audio y la imagen.

Los programas utilizados para los objetos de estudio, correspondían a la gama de Adobe Suits, que incluye desde programas de edición de imagen, video y efectos, tal es el caso de los utilizados Adobe Photoshop, Adobe premier y After Effects. Estos programas mantienen una buena compatibilidad de uso y, su interfaz de trabajo, es de las mejores a nivel creativo.

En el montaje de edición, se unirán los elementos que conjugan cada una de las tomas y secuencias. La unión de estos, debe darse de manera elocuente y lógica, para que cada imagen pueda valerse del audio como un recurso estético y de fusión simbólica. Martínez y Serra (2000) mencionan que: “La banda sonora, en forma de diálogo, de música, de efecto de ruido ambiental o de simple silencio, no sólo es un complemento de la imagen sino un elemento trascendental de importancia equivalente a la imagen” (Pág.23).

El cortometraje Hábitos de Un Maldito, es el único de los tres proyectos de estudio que cuenta con una banda sonora totalmente original. Al ser un proyecto desarrollado específicamente para una competencia del tipo cinematográfico y artístico, se pensó en crear música propia para la correcta adaptación de cada escena al ambiente musical. La música se desarrolló solo con una guitarra eléctrica Palmer y un pedal de efectos sonoros Vox Mini.

Cuando al fin se tenga la unión de cada uno de estos elementos (video, sonido ambiente, y banda sonora), el montaje final debe ser mezclado, para así obtener el proyecto final en el formato que se desea.

Finalmente, hay quienes consideran la obtención del material final como la culminación para la postproducción. Lo cierto es que parte del trabajo de postproducción también radica en la divulgación del proyecto. Un poco de actividad promocional, mucho marketing y publicidad, dependiendo la difusión que se desea que tenga.

Hay que recordar que no es suficiente con terminar el producto final, también hay que saberlo llevar y proyectar al público correcto. Finalmente, es lo que se busca, maravillar a través de los ojos y los oídos. Hacer llegar emociones.

2.3.2 Áreas de la producción cinematográfica y audiovisual. Según Aichele (2011) explica que el proceso de producción se divide en cuatro áreas, haciendo referencia a la dirección, producción, arte y fotografía. Por su parte, “La guía esencial de referencia para cineastas” de Kodak agrega el área de montaje y la de sonido, describiendo de igual manera la importancia de estas dos respecto a las anteriores.

En otra perspectiva, Leibenstein (2001) establece que únicamente la existencia de tres áreas, tal es el caso del área empresarial, el área gerencial y el área operativa o de campo. Las primeras dos presentan un enfoque más ejecutivo. En el caso de la tercera, la explica cómo un conjunto de departamentos, en donde la dirección, producción, fotografía, montaje y sonido, pasan a ser parte de una sola área.

Durante las etapas del proceso de producción, surgen distintas tareas y trabajos a realizar. Es por ello que conviene dividir el trabajo de la producción en áreas específicas, dirigidas por profesionales especializados en cada una.

En el caso particular de la productora Alquimia Studios, cuenta con poco recurso humano debido a que aún es un proyecto joven. En total, la productora la integran cinco personas, cada una de ellas con más de un rol a su cargo.

La necesidad de dividir en áreas el trabajo, corresponde a las necesidades de desarrollar un buen material, hecho por profesionales y promover diversas perspectivas para culminar el proyecto de la mejor manera posible. Por lo anterior, se encuentran seis áreas que son recurrentes, indispensables y utilitarias en el proceso de producción:

- Producción
- Dirección
- Sonido
- Arte
- Montaje
- Fotografía

2.3.2.1 Área de producción. Para Peláez (2005), el área de producción tiene una relación más cercana a la administración que al trabajo de campo. Pero, igual de importante es que el productor conozca y tenga nociones sobre fotografía, dirección, sonido y demás procesos que se realizar para desarrollar un proyecto audiovisual.

En otra perspectiva, Lorite (2016) describe la producción como un campo más abstracto, ya que dependiendo en donde se encuentre el desarrollo del proyecto, puede actuar como área impulsora de la idea o formar parte de las primeras fases de trabajo. De igual manera explica que, los involucrados en esta área pueden unirse al equipo una vez terminado el guion, sin olvidar que es un área de trabajo de vital importancia durante todo el proyecto.

Realiza entre otros, todos los trámites necesarios, de conseguir apoyo, de todo lo concerniente a trámites legales, de tener la documentación necesaria, buscar financiación para el proyecto.

Si bien la recolección necesaria de los recursos y la realización del presupuesto son ejes fundamentales, no puede comenzar a construirse un proyecto sin una idea. En el caso del cortometraje Hábitos de Un Maldito, el trabajo de producción comenzó a gestarse cuando se redactó el guion.

En el caso de los tres proyectos de estudio, aun cuando había una persona encargada del área, el proyecto se desarrolló a partir del trabajo de tres personas: Un productor ejecutivo (Presupuesto y administró los gastos), un productor encargado de buscar locaciones y recursos materiales, y el director de producción, que se encargaba de velar por el desarrollo del cronograma.

Los tres proyectos realizados por Alquimia Studios, no necesitaron de contratar personal, ya que todo el recurso humano se encontraba dentro de la empresa. Pero, en el caso del cortometraje Hábitos de un Maldito, se necesitó conseguir actores para complementar el área de dirección, y esto fue parte del trabajo del área de producción. Se buscó actores jóvenes interesados en la participación por experiencia, y gente conocida de la productora.

Finalmente, se puede expresar que la intervención de ciertos sujetos dependerá de los recursos y la dimensión del trabajo a realizar.

2.3.2.2 Área de dirección. Pensar en dirección automáticamente genera en la mente la idea del director del proyecto como persona encargada de que todo lo planificado. Aun cuando sea la mente creativa detrás del proyecto, existen ciertas tareas que son encomendadas explícitamente a este personaje.

Lorite (2016), expone que la principal función del área de dirección es velar por el correcto funcionamiento de la producción. Destaca la figura del director como la más importante de esta área, debido a que en su cabeza guarda todo lo concerniente al factor creativo y las tomas de decisiones finales sobre los elementos en filmación.

Pero, para que el director pueda desarrollar su trabajo de manera correcta durante la producción, debe tener todo lo necesario desde el primer día hasta el último. En el caso de un video comercial como es el caso del anuncio para social media, Cabrito Cabrón, se realizó utilizando accesorios que permitían movilizar la cámara de acuerdo a las necesidades del director (un trípode, un estabilizador).

Tiempo antes de producir el material, los ayudantes de dirección pueden ayudar a generar un plan de rodaje general. En la realización del video informativo Laguna Monja Blanca, una persona desarrollo un pequeño plan que sirvió para el desarrollo de las grabaciones durante la producción, esto se hizo basado en el cronograma del plan de preproducción.

Ocasionalmente se puede encontrar a un director fungiendo como continuista y realizando trabajo fotográfico. Esto depende de la amplitud del proyecto, o del deseo del director por realizar por sí mismo trabajos que considera cercanos a sus tareas. En el caso de los tres proyectos desarrollados por Alquimia Studios, la productora tenía como encargados de producción y todo lo concerniente al área, únicamente a dos personas.

El director también decide en conjunto con el director de fotografía los movimientos y planos, supervisa la decoración del ambiente los vestuarios. La dirección detalla y es cuidadosamente minuciosa con su trabajo hasta el momento en que culmina un proyecto.

2.3.2.3 Área de sonido. Pensar en alguna ocasión en la que se ha visualizado un anuncio, una película o un documental y notar que la música parecía no concordar con la imagen. Cuidar el aspecto sonoro es tan importante como cuidar cada encuadre dentro de un plano.

Leibenstein (2001), explica que en el caso del encargado del área, el director de sonido, es el responsable de la banda sonora y del registro y mezcla de todas las pistas de audio, desde las voces de los personajes, hasta efectos especiales. Al mismo tiempo también debe controlar el sonido ambiente de las locaciones.

En otro punto de vista, Lorient (2016) expone que el área de sonido debe encargarse también del montaje del mismo durante la etapa de postproducción, y no solo de la grabación directa de los sonidos durante la filmación. De igual manera, le corresponde buscar música predeterminada o crear la banda sonora de ser el caso.

Durante las grabaciones del cortometraje Hábitos de un Maldito, el sonido era de vital importancia debido a que siendo un proyecto sin diálogos, las visuales y la música debían cumplir una función envolvente en la narrativa de la historia. Para la banda sonora del proyecto, la música fue desarrollada por uno de los integrantes de Alquimia Studios.

La banda sonora debe ir relacionada al sentido emocional del proyecto. En el caso de Hábitos de Un Maldito, el tema principal del corto era la lucha del ser humano con sí mismo y su indiferencia, de ahí el hecho que la música tuviera tonos muy melancólicos en su construcción.

La calidad del sonido ambiente y voces dentro de la filmación de un proyecto, es otro elemento que los técnicos en esta área deben cuidar. En el caso de los tres proyectos objetos de estudio, el sonido ambiente solo se hizo presente en uno de ellos, Hábitos de Un Maldito, esto para contextualizar en un guion sin voces ni diálogos al espectador.

Todos los sonidos ambientales utilizados en Hábitos de Un Maldito se grabaron con el micrófono interno de la cámara, lo cual en ocasiones permitía absorber ciertos ruidos ambientales. Estos pequeños ruidos se limpiaron y estabilizaron por medio del editor durante el montaje, utilizando como programa principal Adobe Audition para modificar los audios.

Las funciones de los integrantes de esta área deben ser lineales a la producción del proyecto en general. En la preproducción se debe analizar y planificar. En la producción se debe recopilar, crear y grabar todos los sonidos que se van a utilizar. Y durante la post producción se modifican, alteran y mezclan todas las pistas del proyecto.

2.3.2.4 Área de dirección de arte. Todos los códigos implícitos en el lenguaje, contexto y simbolismo de la grabación, están a cargo de ésta dirección. Cada detalle importa, es por ello que cada imagen dentro de un encuadre y cada elemento que la conforma, debe estar previamente contemplado por la dirección de arte. Diseño, caracteres, ambientes, y maquillaje no deben descartarse.

Millán (2009) menciona que la dirección de arte en el cine “está al servicio de un arte dramático y esto sin duda hace que la propuesta estética esté condicionada por aspectos narrativos, contextuales, emocionales y psicológicos, que permiten crear una imagen que va más allá de la moda”. (3 de septiembre 2009. Párr. 3)

Por otro lado, Parra (2009) explica a esta área como una categoría de referencia a conceptos visuales y atmósferas expresadas a través de objetos, maquillaje, vestuarios, decorados y sobre todo colores dentro del ambiente. Es así, la plasmación de un proyecto plástico en una cinta.

Cada elemento encuadrado, es entonces parte de un código visual, y no una simple imagen al azar. El tema del proyecto debe ir de la mano con la idea artística o asemejar las emociones a través de estos conceptos.

El proyecto Hábitos de un Maldito, giraba sobre la duplicidad moral en un personaje en una sociedad monótona. La historia determinó para el director que sería mucho mejor contarla en blanco y negro, para enmarcar el sentido de duplicidad.



Archivo propio, fotograma del cortometraje “Hábitos de Un Maldito” (2017).

La labor de la dirección de arte busca que el mensaje sea reforzado por la estética visual de los personajes y su entorno. Es importante que esta área realice todos los conceptos diseñados en la mente del creador o director.

En el caso de los proyectos Laguna Monja Blanca y el comercial Cabrito Cabrón, la escenificación se realizaba sobre un contexto ya establecido (un restaurante y un ecosistema), por ello la dirección de arte centraba sus esfuerzos en el desarrollo de los encuadres y planos de los elementos que había en cada entorno, es por ello que con dos personas bastó para este trabajo.

Pensar en una película histórica o ficción, un comercial conceptualizado a décadas anteriores o un documental sobre historia, requerirán mostrar elementos que se adapten a la estética visual del mensaje. Es por ello que no basta con elegir al azar cada forma de expresión. Hay que estudiar e investigar, delegando trabajo específico a cada miembro del equipo sobre cada creación a escenificar.

2.3.2.5 Área de montaje. En su definición, Konisberg (2004) expone al montaje como la conjugación de diversos trozos del material filmado, que al unirse le dará vida a una cinta cinematográfica. Pero, describir el montaje solo a la unión de piezas es limitar el verdadero trabajo de esta área.

En otra perspectiva, Leibenstein (2001), habla del montaje como una especie de orden narrativo, en el que el técnico encargado, debe darse a la tarea de elegir y seleccionar todo el material y ordenarlo de manera paralela al proceso de escritura establecido en el guion.

En realidad, esta es un área en la que suelen trabajar pocas personas, pero sumamente especializadas en cuanto a temas de edición de material audiovisual. Los conocimientos sobre música y narrativa son importantes que para el técnico, ya que la construcción del proyecto requiere dominio de dinámica del relato.

Por otro lado, en algunas circunstancias, el personal o encargados del sonido, suelen formar parte de esta misma área, de esta manera se conoce de ante mano el materia con el que se planea trabajar. En el caso de la productora Alquimia Studios, el sonidista también realiza labor de edición y montaje, en parte por el poco personal, pero también por el conocimiento del área de esa persona.

Así, durante la postproducción de Hábitos de Un Maldito, el editor trabajó en conjunto todo lo correspondiente a esta área con el director del proyecto, que también realizó labor de fotografía. El proceso consistió en la selección de piezas o videoclips útiles, esto debido a que una misma escena podía incluir varias tomas. Posteriormente se establece la unificación en orden correlativo al guion de todos los clips seleccionados.

Pero, la unificación lógica no solo corresponde a imágenes visuales, sino también a la corrección de las mismas, la mezcla del sonido con la imagen y la construcción de una narrativa propia.

Para los proyectos desarrollados por Alquimia Studios, los programas utilizados para realizar el montaje consisten en la gama de productos de la familia Adobe, ya que estos son de los softwares que permiten un uso profesional y creativo de las herramientas para edición de imagen el caso de Photoshop, audio y sonido con Audition, Premier para la edición de videos y After Effects para el desarrollo de efectos visuales. La compatibilidad entre los programas es un factor importante.

En otras palabras, el área de montaje se refiere al trabajo de edición que inicia con la selección del material a utilizar durante la grabación, sus cortes y mejoras respectivas, y el montaje final en donde queda armado secuencialmente para dar vida al proyecto audiovisual.

2.3.2.6 Área de dirección de fotografía. Igual de importante es el trabajo de dirección de fotografía, y quizá, es el más vulnerable a los ojos de los espectadores. La dirección de fotografía se encarga de los elementos que van a formar parte de cada plano, los encuadres, las tomas, el color, la luz, los filtros, todos esos elementos que hacen distinta a cada escena.

Acá se produce la creación artística de las imágenes puestas en escena. De alguna manera, la dirección de fotografía busca visualizar la idea del director y plasmarla en la pantalla como gran lienzo.

De manera muy generalizada, Lorite (2016) expone que esta área es la imagen de todos los procesos de lo que se proyectará en pantalla. La comunicación entre el director y el director de fotografía es vital.

Otra perspectiva es la de Morales (2016), quien también presenta al director de fotografía con el nombre de fotógrafo o cinematografista, siendo la persona encargada del aspecto visual que se le quiera dar al material.

La fotografía se responsabiliza de conseguir la estética deseada, de perpetrar en pantalla lo que queremos decir con el lenguaje audiovisual. Parte de transmitir ese lenguaje es conocer las herramientas para generar los códigos adecuados.

El comercial Cabrito Cabrón, debía presentar una estética muy luminosa, ya que debía proyectar la imagen de un lugar con ambiente juvenil, atractivo, y nocturno. Es por ello que dentro de la imagen de este comercial, se pueden visualizar colores que tratan de transmitir esas emociones que acerquen al consumidor.



Archivo propio, fotograma de comercial para social media "Cabrito C" (2017).

Si bien la iluminación es uno de los elementos más importantes a tomar en cuenta en la fotografía, no es el único. Corresponde enmarcar también el uso de encuadres y planos. La perspectiva visual depende del tipo de proyecto a ejecutarse.

De igual manera, los tonos y matices del color del proyecto es una condicionante más. El uso de colores puede reforzar los mensajes visuales en cada escena. Es inevitable pensar que si el concepto estético entra en esta área, otras direcciones necesitan trabajar en conjunto con la fotografía. Al fin de cuentas, cada elemento se correlaciona con otro y parte del trabajo de fotografía comienza desde la planeación al revisar el guion para comenzar a imaginar los paisajes visuales a realizar.

3. Capitulo III: La fotografía, conceptos de relevancia en la producción cinematográfica.

Al ver una película, o un documental, incluso un comercial, la mayoría de las veces pasa desapercibido el esfuerzo que se hizo para crear la sensación de movimiento representada en cierta cantidad de fotogramas.

Menciona Dubbois (2008), que la fotografía es considerada solo una imitación y la más perfecta de la realidad. La fotografía encuentra su capacidad mimética de su naturaleza técnica, procedimiento mecánico, que permite aparecer una imagen de manera casi automática. Pero, aun cuando hable acerca de esa representación casi perfecta, el movimiento aplicado en el cine genera aún más realismo en la fotografía.

Loup (2011), hace referencia a los adelantos históricos que hizo la fotografía con Niépce, utilizando manipulaciones químicas y proceso mecánico para la captura de la fotografía.

Para términos prácticos, se dice que como su predecesora, la fotografía tiene cualidades propias que le han dado un lugar en las artes, pero su propia creación, justificó el nacimiento de un arte más grande, el cual hace uso de los atributos de su predecesora para engrandecer su magia.

La fotografía ha sufrido cambios drásticos que le han permitido dar salto en su evolución. El desarrollo ha llegado a tal punto de poder incluso generar hoy en día un video desde un celular, quizá no con una calidad apreciable, pero con los conceptos vigentes y funcionales.

Sanmorán (2017), expone que antes del nacimiento de la fotografía, muchos de sus términos y conceptos solo eran conocidos en el ámbito de la pintura, que en ese entonces era el único reproductor más cercano de la realidad.

En los siguientes apartados, se exponen cada uno de esos elementos que funcionan en la cinematografía, traídos desde la naturaleza fotográfica para recrear una representación del mundo, hacerla más dinámica, más real, más fuerte y maravillosa. Elementos con los cuales, comienza la construcción de un plano.

3.1 Cámara.

Hay que imaginar un proyecto audiovisual sin una cámara. Es simple, no existiría. La herramienta básica para grabación y filmación no puede faltar dentro de la producción cinematográfica. La cámara será el ojo a través del cual observaremos y guardaremos todo el contenido visual de nuestro proyecto.

Pero la cámara, más allá de ser la herramienta infaltable, será solo el canal a través del cual interpretemos. Menciona Burrows (2003) que: "Más allá del precio o diseño de una cámara de video en particular, ésta realiza la misma función: transducir, o convertir la energía física de las ondas de luz en energía eléctrica a manera de señales de video" (Pág. 125).

Las cámaras en la actualidad presentan una diversa gama de formas y utilidades, que van desde cámaras para grabar en video casete, hasta el formato digital. Algunas de las cámaras fotográficas modernas, contienen la herramienta de grabación en formato digital que proyecta imágenes de muy buena calidad.

Alquimia Studios, no cuenta con cámaras especializadas en video. Son cámaras fotográficas réflex que contienen la opción de video digital. Aun cuando alguien pudiera pensar que esto es una limitante para el desarrollo del trabajo, en realidad son los conocimientos técnicos, explotar los recursos de la cámara y originalidad lo que permiten que un video cumpla con profesionalismo, no el precio de una cámara.

El desarrollo técnico, el conocimiento del equipo y su montaje permitirán exprimir lo mejor de la cámara, que tal y como menciona Prado (2011), es el elemento más importante, en el sentido técnico, de la producción de materiales audiovisuales, es la herramienta básica del proceso.

Aun cuando pueda existir una amplia gama de clasificaciones sobre las cámaras, a continuación, se presenta un apartado en donde se expone el tipo de cámara utilizada para el desarrollo de los tres proyectos audiovisuales objetos de estudio en esta monografía.

3.1.1 Cámaras fotográficas digitales réflex o DSLR: El sistema de función de las cámaras réflex no nació en la era digital, puesto que era un sistema utilizado ya en las cámaras análogas y que para ese entonces tenía el nombre de SLR.

Puerta (2010), menciona lo ingenioso del sistema de esta cámara al reflejar la luz por otra cámara interna que actúa como un espejo a 45 grados. Es por esa razón que permite mejor entrada de luz con respecto a una que absorba la luz directamente con el lente.

El nombre se refiere a la acción de actuar como un reflejo que permite que, entre más luz en el interior. Este mismo sistema se introdujo a las cámaras fotográficas digitales para dar paso del SRL al DSRL. Pero, hay que preguntarse: ¿Por qué hablar de una cámara fotográfica dentro de un apartado de cámaras digitales especializadas en video?

Las cámaras fotográficas réflex digitales actuales, cuentan en su mayoría con sistemas de grabación en formatos de muy alta calidad. Los tres proyectos audiovisuales que se han mencionado cómo objetos de estudio, se grabaron con una de estas cámaras, específicamente la cámara Nikon D5100.

Son dos los factores que justifican el uso de esta cámara: Alquimia Studios, se encarga sobre todo de la elaboración de material audiovisual para social media, por ello, aun cuando existan cámaras de mejor nivel y especializadas en la grabación de video digital, esta cámara brinda lo necesario para las necesidades de los proyectos. Y, el factor económico, que en el caso de una empresa joven, entrega limitantes para adaptarse a los materiales y recursos actuales.

Aun así, este tipo de cámaras brindan una excelente calidad para el desarrollo de proyectos audiovisuales, sin olvidar por supuesto que han sido creadas sobre todo para el desarrollo de fotografías. Las cámaras réflex, son una buena opción en comparación con las cámaras de video profesionales, sobre todo en el sentido económico. Pero, aun con sus limitantes, consiguen mantener un buen look cinematográfico en sus producciones.

En una opinión ambiciosa, Pérez (2011) menciona que el vídeo grabado con estas cámaras ha alcanzado en un corto tiempo niveles de calidad parecidos o superiores a los de las cámaras especializadas en vídeo. Esto lo ejemplifica mencionando que el último capítulo de la famosa serie de televisión, Dr. House, se grabó con una cámara fotográfica réflex, específicamente la Canon EOS 5D Mark II.

Parece osado comparar la calidad en video de algunas cámaras de fotografía con otras especializadas para la grabación. Pero, se puede ayudar a que la imagen, sonido y movimientos de producción de estas cámaras mejoren con aditamentos: Variedad en los objetivos, uso de trípodes y monopies, slides para realizar travelings, estabilizadores y micrófonos externos.



Cámara fotográfica digital réflex Nikon D5100 Fuente: <http://www.engadget.com>

3.2 Fotogramas.

Una película de celuloide o un video grabado en formato digital funcionan a través de una sucesión de imágenes que permiten generar la sensación de movimiento. Es decir, un fotograma, es cada una de las imágenes impresas en el celuloide de la película o capturadas en la grabación digital para generar movimiento.

Sobre el número de fotogramas, expone Terrón (2014) que el uso de un número mayor de fotogramas hará que la imagen se vea más nítida, pero perderá fluidez haciendo que el movimiento sea más lento. Debido a esto, es recomendable que se use un número mayor de fotogramas en movimientos muy rápidos como los deportes.

El número de fotogramas depende del tipo de proyecto a realizar. Dentro del cine y producción audiovisual en general se habla de un estándar de veinticuatro fotogramas por segundo (24 fps), esto debido a que esta velocidad parece más natural al ojo humano. Para transmisiones de televisión, el número se encuentra entre 25 o 30 fotogramas, esto debido a la transformación instantánea de la imagen para su transmisión.

Actualmente es posible manipular en muchas cámaras el número de fotogramas por segundo para grabar un proyecto. En el caso de la Nikon D5100, cámara fotográfica utilizada para realizar los proyectos audiovisuales que son objeto de estudio de esta monografía, la cámara permite elevar el número de fotogramas a más de treinta. La configuración utilizada en ellos fue la de 24fps.

El uso de más fotogramas dentro de una producción está determinado por el tipo de proyecto y los efectos visuales que se quieran marcar. Ucha (2010), ejemplifica esto cuando hace referencia a los efectos visuales que pueden conseguirse con mayor número de fotogramas como en la película Matrix (1999) en donde algunos de los movimientos requerían nitidez en la imagen y lentitud en la acción.

3.3 Sensor de imagen.

En un artículo sobre el sensor, explica Pérez (2011) que es un elemento sensible dentro de la cámara, aquello sobre lo cual se proyecta la luz dibujando una imagen que representa lo que la cámara ve.

Se puede decir que el sensor de imagen es para las cámaras de fotos digitales como la película en las cámaras análogas. Captura la luz para lograr la representación de lo que vemos con los ojos, esa es la función principal del sensor, el cual permanece oculto hasta que la cámara se expone a la luminosidad.

Hablar del es hablar de una referencia a la sensibilidad de la cámara respecto a la luz, sumado al rango dinámico, que no es otra cosa que el cambio de los niveles de brillo entre una imagen y otra.

Gutierrez (2016) explica que dependiendo del tipo de tecnología con el que este fabricado el sensor, este se puede dividir en varios tipos o tamaños. Además, menciona que sin importar su tipo, todos están formados por elementos que componen la luz llamados fotones.

En el caso de las cámaras de fotografía digital de tipo réflex, el tamaño del sensor importa, ya que si comparamos el formato APS de 28mm, con una full frame de 35mm, este último podrá tener mejor sensibilidad con respecto al entorno a grabar debido al espacio que tienen sus fotones para absorber la luz. La cámara Nikon D5100, cámara con la que se grabó los tres proyectos de estudio de esta monografía, cuenta con un sensor de tipo APS.

En otra opinión, Gonzales (2014) menciona que algunas de las ventajas de un sensor full frame son la calidad de imagen y mejor aprovechamiento del entorno y su espacio. En el caso de un sensor APS, destaca el mayor acercamiento en la imagen y menor distorsión en bordes de la imagen.

Si bien es cierto que la calidad del sensor y su tamaño importan en cierta medida, sobre todo debe recordarse que lo más importante es aprovechar las condiciones de luz en el contexto a grabar. Conocer el sensor nos permitirá conocer la cámara y aprovechar de mejor manera sus recursos internos.

3.4 Filtros.

Crespo (2013), expone que los filtros ópticos permiten controlar el contraste de luz, los valores tonales y el rendimiento cromático de una imagen. De esta manera, con un filtro se puede decidir que composición de luz se quiere en la imagen y así manipularla.

En cuanto a su forma física, los filtros consisten en pequeñas laminillas que se adaptan al lente u objetivo y que tienen por objeto cambiar los matices de luz que el lente capta. La composición del filtro también influye en la intensidad o la forma en que la luz pasa a través de este. El color, la tonalidad y distintos efectos visuales son conceptos que se pueden mejorar dentro de la imagen con un filtro óptico.

En el caso de la cámara Nikon D5100, cámara fotográfica réflex utilizada para la grabación de los tres proyectos audiovisuales objetos de estudio, los filtros que puede utilizar son intercambiables con los lentes.

Aun con el decaimiento de los filtros en la era digital, se conserva una fuerte función de trabajo. En el caso del cortometraje Hábitos de un Maldito, la producción de este se realizó toda con un filtro de blanco y negro, esto para hacer que durante la edición en postproducción, el cambio total del color de la imagen fuera más natural y pudiera apreciarse un blanco y negro más profundo.

“En filmación, el color de los filtros atenúa la luminosidad y compensa los colores inconvenientes en tomas realizadas en la mañana muy temprano y muy tarde”.
Manual de Publicidad (1993: Pág. 23)

El uso del filtro también depende de la narrativa de la historia. Si la historia a proyectar tiene emociones como la melancolía o tristeza, se puede utilizar un filtro de tonos fríos para resaltar el color.

Independientemente de la temática que pueda tener la fotografía, el uso de un filtro, ya sea material o digitalizado, nunca estará demás, esto le puede dar a la fotografía un toque de originalidad y creatividad, haciendo de la narración visual una constante dinámica para el espectador. Entre algunos de los filtros más usados, pueden resaltar los siguientes:

- De contraste para Blanco y Negro.
- De Conversión o equilibrio de la luz para color.
- Polarizador.
- De iluminación.



Filtros fotográficos. Fuente: <http://amrproducciones.blogspot.com>

3.5 Iluminación.

Cebrián (1981), define la iluminación como “Acción y efecto de crear mediante la luz el clima exigido por un programa. Mide la cantidad de luz recibida por un área de superficie unidad. Es el resultado de un conjunto complejo de fuentes luminosas”. (Pág. 184).

Aspectos como la altura, la distancia, los planos de cámara y el trabajo en interiores o exteriores, son elementos a cuidar muy detenidamente dentro del trabajo fotográfico. Sin Luz, no hay color.

Ciertos proyectos requieren de una mayor intensidad de luz que otros. En el comercial Cabrito Cabrón, se busca a través de la iluminación completa, exponer sombras leves, debido a que la luz no se posiciona tan cerca de los objetos pero alimenta el interior del lugar para la grabación. Al ser un lugar en donde la gente desea consumir y pasar un momento agradable, definir con una buena exposición genera interés en el espectador.

En una producción audiovisual, la luz cobra importancia cuando se entiende que es el eje que permite observar el entorno. Menciona Zuñiga (2009), que es conveniente auxiliarse con un equipo de iluminación, el cual puede ser portátil.

Si bien, el uso y manipulación de la luz artificial permite lograr cambios deseados en la imagen, la luz natural provee la mejor iluminación para desarrollar el color. Además de ello, se debe tener en cuenta que la intensidad de la luz provocará sombra.

Al lograr establecer una luz dura o suave, alejando o exponiendo sobre el objeto que es iluminado, se puede hacer que las sombras tengan una presencia más marcada o solo ser proyecciones difusas.

El uso de filtros, y el conocimiento del sensor de la cámara son dos elementos que permitirán desarrollar un mejor concepto de iluminación en los proyectos. Aun cuando existan accesorios que permitan mejorar la iluminación, o un repertorio de luz artificial, hay que recordar que para lograr los mejores matices no hay nada como la luz natural.



Archivo propio, fotograma de la iluminación reflexiva y melancólica del mini documental Laguna Monja Blanca (2017).

3.6 Lentes u objetivos.

Se les puede encontrar con el nombre de Lentes u Objetivos, y no son otros que los elementos que permiten a la cámara tener control y versatilidad en factores como la exposición o brillo, profundidad de campo, enfoque, ampliación de la imagen y cobertura del ángulo de visión.

Pérez (2018), menciona que los lentes u objetivos son indispensables para contar una historia con imágenes. Es por ello que tanto en cine como fotografía, el lente utilizado establece las características de la imagen.

Las cámaras estrictamente fotográficas, sobre todo en las réflex, el cambio de un objetivo se puede dar de acuerdo a las condiciones de la cámara. Es por ello que existen objetivos de diversas formas que son intercambiables para una misma cámara, tal es el caso de la Nikon D5100.

Esta cámara utilizada para la realización de los tres proyectos objetos de estudio, permite variedad y facilidad para manipular un encuadre o un plano a través de los objetivos. Mientras más lente se tenga, mayor será la dinámica del proyecto. Los objetivos utilizados con esta cámara fueron tres: Los lentes fijos de 50mm y 35mm, y un objetivo de 18-45mm.

Menciona Felipe (2011), en el caso de las cámaras de estudio, que las lentes grandes tienen distintos rangos de zoom o acercamiento. Si se trabaja en un estudio, se puede utilizar un rango más corto que el que requeriría para una grabación externa.

El uso de un tipo de lente dependerá de la distancia focal y profundidad de campo que se desea aplicar. Independientemente del tipo de cámara, si el objetivo es intercambiable o no, los lentes tienen sus propias clasificaciones. A continuación, una breve explicación de los tipos de objetivos más comunes:

- **Angular (Menor a 50mm):** Cubre un gran campo de visión. Un lente muy útil para paisajes y arquitectura.
- **Normal o estándar (50mm):** Su ángulo de visión es similar al del ojo humano.
- **Teleobjetivos (Mayor a 50mm):** Útiles para captar escenas muy lejanas, personas, animales o cualquier objeto a distancia.
- **Macro:** Realza los detalles de los objetos cercanos, permitiendo contemplar cada elemento que lo compone. Ideal para primerísimos primeros planos y detalles. Puede mostrar tamaños ampliados.



Objetivos utilizados en cámaras fotográficas con grabación interna. Fuente: <http://www.decamaras.com>

3.7 Profundidad de campo.

Sobre la profundidad de campo, Zúñiga (2009), expresa que “es la región expresada en términos de la distancia cercana y lejana donde los objetos se encuentran enfocados en un encuadre” (Pág. 56).

La distancia focal es el espacio entre el objeto enfocado y lo que está fuera de foco, determinado por lo que la cámara puede captar a través de la distancia focal.

Dentro de un encuadre, existen elementos que se cree son más importantes que otros durante una escena, y es por eso mismo que se busca la manera de hacer que su visual sea más notoria para el espectador. Aun así, los elementos que aparecen fuera de foco siguen siendo importantes pero en función de refuerzo del contexto de la imagen.

En algunos de los planos del cortometraje Hábitos de Un Maldito, el campo visual de lo que podía observarse enfocado era tan importante como el que no lo estaba, haciendo el enfoque sobre un objeto e instantáneamente cambiando al más lejano. De esta manera, la narrativa dice que es lo importante dentro de una escena.

En el proyecto Cabrito Cabrón, existen ciertos planos en donde se necesitó enfocar la comida que el restaurante cocinaba. Esto sirvió para recrear una narrativa que sugestionara al espectador con el gusto por una hamburguesa. En este caso se decidió usar un lente fijo que tuviera mucha distancia focal (un 50mm).



Archivo propio, fotograma de comercial para social media "Cabrito C" (2017). Se puede distinguir como la carne es el objeto referente y se ve con mejor nitidez que los otros elementos. (Profundidad de Campo).

Pensar que la profundidad de campo es solo una porción del espacio de una imagen en donde el objeto se ve nítido, es caer en una definición monótona. Ang (2008), menciona que la profundidad de campo abarca conceptos de plasticidad, es decir, como se ve y como se maneja el espacio de la imagen enfocada.

3.8 Enfoque.

Enfocar un objeto u objetos puestos en escena, depende de la relevancia que tengan dentro del encuadre. Existen objetos que se desea aparezcan con más nitidez en la imagen que otros, parte de eso se plantea en el apartado anterior sobre la profundidad de campo.

Menciona Felipe (2011), que cuando se consigue que los objetos a grabar aparezcan nítidos y diferenciados en el visor de la cámara, el enfoque será el correcto. El enfoque se desarrolla a través de la manipulación de la cámara, sobre todo de los objetivos.

En el caso de la Nikon D5100, utilizada para la grabación de los proyectos de estudio, el lente porta un anillo de enfoque que puede ser automático o no en el caso de los lentes fijos. De igual manera lo recomendable es el uso manual del desenfoco para poder jugar y crear una dinámica sobre los elementos de importancia en escena.

Si bien el enfoque expresa la importancia de un elemento en un encuadre, ¿Qué pasa cuando todos los elementos de la imagen son importantes?, la respuesta radica en enfocarlos todos. Esto sucede a menudo con planos generales, en donde encontramos amplios paisajes y se quiere que todo salga lo mejor enfocado posible.

En el caso del video informativo, Laguna Monja Blanca, muchas de las tomas implicaban planos generales, por ende, muchos paisajes en escena requerían la mayoría, o la totalidad de la imagen enfocada.

Marinetti (2011), menciona que debido a las necesidades de enfoque siempre es bueno elaborar una clasificación, en donde destacan el enfoque selectivo que busca objetos por encima de otros, el enfoque amplio en donde la mayoría de lo que se ve en la imagen está enfocado.

Por otro lado, no siempre que todos los elementos en un encuadre son importante tienen que ir enfocados. Un elemento desenfocado respecto a otro puede ejercer también dinámica a la narración y unido al mismo tiempo que el objeto que aparece con nitidez, crea una relación más estrecha con lo que se puede observar.



Archivo propio, fotograma de uso del enfoque selectivo en el cortometraje "Hábitos de un Maldito" (2017).

3.9 Relación de aspecto.

La relación de aspecto no debe confundirse con las dimensiones de una imagen, es decir, la calidad medible de la imagen a la vista del espectador. La relación de aspecto se refiere a la proporción proyectada.

Sánchez (2013), lo expresa diciendo que la relación de aspecto indica la proporción de altura y anchura de una fotografía. Es decir, como se ve el proyecto final en cuanto a su tamaño.

Hay que pensar por un momento en todas las ocasiones que una película en alguna pantalla LCD mostraba líneas horizontales negras en la parte superior o inferior del video. Esto corresponde a que la relación de aspecto del video es más grande que la dimensión de una pantalla LCD, y aun cuando no se pueda ver más contenido de la imagen, la relación de aspecto no coincidirá.

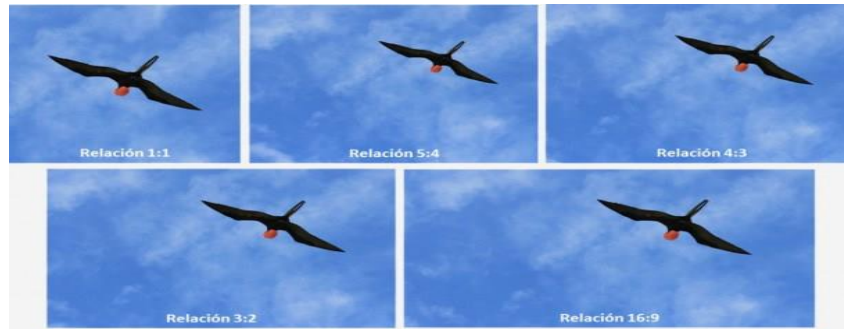
Los tres proyectos audiovisuales que se presentan en la monografía como objetos de estudio, los tres fueron grabados con una dimensión de 1920x1080, estos son los pixeles que corresponden a la resolución del largo y ancho del video (no deben confundirse con la dimensión de su visual).

En el caso de la relación de aspecto, la utilizada para los proyectos fue la relación de 16:9, la cual permite una visualización entera en las dimensiones de una pantalla LCD y computadoras. La relación de aspecto dice en un sentido técnico como se va a visualizar la imagen.

Menciona Martínez (2017) que, a medida que ha avanzado la tecnología, algunas proporciones estándares se han perdido, y han dado paso a nuevas proporciones de filmación.

Sánchez (2013), menciona que en los formatos más comunes se encuentran: 4:3 (medida de pantallas de televisión y computadoras antiguas), 16:9 (medida estándar de computadoras actuales, televisores, tablets, smartphones), y la proporción de 21:9, la cual se conoce por ser la medida estándar en el mundo del cine.

Las cámaras digitales actuales permiten manipular proporción de aspecto y la resolución, como la Nikon D5100 con la que se hicieron los proyectos de estudio. La cámara permite modificar la relación de aspecto previo a la grabación, de esta manera se sabrá de antemano las dimensiones del proyecto.



Fotograma con distintas proporciones de relación de aspecto. Fuente: <https://hipertextual.com/>

3.10 Encuadre.

Expone Quijada (1991), que el encuadre se puede interpretar como el espacio que capta en cada toma el objetivo de la cámara. En otras palabras, el interés de la cámara o del director por los objetos y personas que los rodean.

Un encuadre se refiere a la puesta en escena de uno o de varios objetos. Cada elemento grabado dentro de una misma toma, forma parte del encuadre que su creador ideó para expresar con más fuerza y nutrir su campo visual.

Dentro de un encuadre siempre hay un objeto central, el que llama la atención, pero también es cierto que dentro de los demás elementos en un encuadre, se puede encontrar aliados para reforzar la idea de la imagen y del proyecto.



Archivo propio, fotograma de comercial para social media "Cabrito C" (2017).

El anterior fotograma del proyecto “Cabrito Cabrón”, muestra como fondo a un grupo de personas sentadas y sonriendo. En la parte central del encuadre y con mayor nitidez, se puede observar tarros con cerveza y una botella de ron. El encuadre toma como punto central estos elementos, que promueven la idea de que en el lugar se encuentra este tipo de bebidas. En el caso de las personas, nutren la imagen y el contexto, proyectando un ambiente donde se come, se bebe y se la pasa bien.

Hernández (2011), menciona otro elemento importante como el espacio negativo, que se refiere a la zona de la imagen que se deja del lado opuesto al que tiene mayor interés. Expone que este recurso es también muy efectivo para dar cuenta del contexto y potenciar en algunos casos la banda sonora.

La estructura de lo que se va a encuadrar, permite la creación de los planos. Dependiendo de los objetos, la posición de la cámara y la forma en que se desee encuadrar, así también se podrá elegir y definir un plano para su realización.

3.11 Plano y movimiento de cámara.

3.11.1 Plano cinematográfico. Cada uno de los elementos que integra la fotografía cinematográfica es igual de importante. El plano cinematográfico se construye de su propio código, esto es lo que le permite colocarse como el eje técnico en el que giran las imágenes en pantalla.

Quijada (1991), expone que el plano es la mirada de la cámara de video. Por otro lado, Zuñiga (2009) explica al plano como el encuadre del objeto o personaje en la imagen que se va a grabar. Las dos definiciones aportan pequeñas diferencias, pero coinciden en mencionar la visualización como factor común.

Definiéndolo a profundidad, un plano es la suma de todos los elementos encuadrados en cierta posición para lograr transmitir el mensaje visual con mayor fuerza escénica dentro de cada uno de sus códigos. Esto quiere decir que las posiciones pueden variar, y ahí es cuando nacen los distintos tipos de planos cinematográficos.

Utilizar distintos tipos de planos le dará a un proyecto una narrativa dinámica. Cada plano hará con cada imagen una historia, y resaltaré la importancia a los detalles más interesantes en escena. Al utilizar más planos se consigue una estética diferente en la forma de narrar la historia, esto permitirá entrar en contacto con el espectador y hacerle sentir las ideas a través de la pantalla.

En el cortometraje Hábitos de Un Maldito, la diversidad de planos construyó la historia de manera visual. Esas sensaciones solo pueden ser logradas a través de perspectivas que permitan generar en el espectador el significado de una escena.

En cuanto a los tipos de planos, se les puede clasificar en tres grupos: por el ángulo, por el punto de vista, o por los elementos dentro de su encuadre. Esto quiere decir que aun cuando un plano tenga cierta distancia respecto al objeto, los elementos que hay en el encuadre pueden cambiar su significado y forma.

Quijada (1991), menciona que el plano está conformado por cuatro elementos igual de importantes: Encuadre (el espacio de cada objeto en la imagen), campo (ambiente donde tiene lugar la acción), ángulo (la perspectiva visual) y tiempo de duración.

Laguna Monja Blanca, muestra en algunos planos generales paisajes que contextualizan al espectador. Este tipo de plano debe durar más tiempo que otros para poder apreciar parte del entorno de la imagen. En el caso de un plano detalle dentro del mismo proyecto, se utiliza con menor duración, ya que su función es la de permitirle saborear al espectador rasgos pequeños de un entorno mayor.



Archivo propio, fotograma de un plano general en mini documental "Laguna Monja Blanca" (2017).

Es importante resaltar que se habla de planos abiertos cuando la cámara muestra un contexto, por ende, el plano cuenta con más información visual. Los planos cerrados por otro lado, se concentran en personas, objetos o partes específicas, minimizando la información visual.

3.11.2 Movimientos de cámara. Los movimientos de cámara permiten otro recurso para contar la historia, que a diferencia de un plano estático, la cámara siga y cambie de lugar durante la grabación. Esto le proporciona dinamismo al plano en su travesía de narrar la historia.

Santos (2015) expone que el movimiento de cámara crea drama, sigue a la acción y capta la atención del espectador revelando detalles en la narrativa. Con un movimiento de cámara no solo se le da valor a un plano, sino que también se cambia la forma en que un espectador lee la secuencia.

Algunas tomas del proyecto Laguna Monja Blanca, muestran planos generales para ofrecer un paisaje, pero agregado a ello se utiliza el movimiento zoom out, que consiste en que la cámara muestre un espacio reducido y poco a poco se vaya expandiendo para complementar la visual del plano. Esto se logra abriendo la toma con un movimiento del zoom hacia afuera.

Claro, el uso de los movimientos de la cámara dependerá del tipo de trabajo a realizar y, sobre todo del criterio del director. Las grúas, trípode, rail, zoom, y drones son solo algunas de las herramientas utilizadas para crear movimientos de cámara.

Una noción interesante para realizar movimientos de cámara es la de generar una estructura en la que cada vez que se usen dos planos estáticos, se pueda agregar un movimiento de cámara para darle dinamismo a la grabación.

Un movimiento de cámara es un recurso utilizado por un plano para generar dinamismo en el lenguaje audiovisual. Hay que mencionar que no todo plano debe llevar un movimiento de cámara. Saber utilizar los recursos en el momento indicado es un privilegio cuando se trata de producciones audiovisuales, ya que el aporte visual hecho por cada grabación, tiene su propio lenguaje.

4. Capítulo IV: Tipos de planos básicos para la producción audiovisual.

4.1 Definición de los proyectos de estudio

En la actualidad, se puede encontrar diversidad en el lenguaje que se transmite visualmente a través de diferentes canales y formas. Para desarrollar una conceptualización generalizada del uso y el significado de los planos, se tomó como referencia el uso de los mismos en tres proyectos audiovisuales distintos creados por la productora Alquimia Studios, en donde el autor interviene de manera directa en la creación de la fotografía para cada proyecto.

La selección de estos tres proyectos para el estudio de los planos surgió con la noción de buscar encontrar similitudes en el uso de algunos planos en diferentes contextos. El plano como código de un lenguaje visual, puede tener diferentes interpretaciones, lo que es innegable es que a pesar de esas percepciones personales que cada quien le dé a lo que ve, la sensación provocada por un plano contiene similitudes en diferentes proyectos.

Alquimia Studios se encarga de la elaboración de material audiovisual sobre todo para material de social media. Parte de los trabajos elaborados son realizaciones para clientes externos y producciones propias de la productora. La productora es un proyecto joven que cuenta con solo dos años de estar en activo. El personal de la productora se limita a un total de cinco personas especializadas en distintas áreas de la comunicación (Locución, edición, fotografía, producción, publicidad y marketing digital).

A continuación se describen los tres proyectos que se escogieron para el desarrollo de esta investigación monográfica. Los proyectos consisten en un comercial para la plataformas digitales (social media), un video informativo cultural, y un cortometraje.

4.1.1 Cabrito Cabrón, comercial para social media: El nombre del anuncio para el archivo de la productora es “Cabrito Cabrón.” Este comercial fue elaborado para los canales social media. El proyecto se desarrolló para un cliente externo como es el caso del restaurante Cabrito Cabrón, el cual se ubica dentro del comercial Vía Majadas, zona 11, Local 24 en la ciudad de Guatemala, y que se especializa en la elaboración de hamburguesas.

El comercial tiene una duración de un minuto con diez segundos. La temática muestra sobre todo la estructura del lugar, los platillos a degustar, el ambiente y el servicio del lugar. El video fue creado con la finalidad de promover el lugar en los canales digitales del cliente, y así sugestionar a los seguidores digitales.

El siguiente vínculo es para poder visualizar el video dentro de la plataforma YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=G5UsLua-xh0>

4.1.2 Laguna Monja Blanca, video informativo: El archivo de la productora guarda este proyecto como un video informativo, en donde se expone el ecosistema y la dimensión de la Laguna Monja Blanca, ubicada en el municipio de Palencia, dentro del departamento de Guatemala.

El proyecto tiene una duración total de 2 minutos, 49 segundos. Con mucha narrativa cinematográfica basada en las imágenes, el proyecto expone un mensaje de naturaleza melancólica y solitaria, en donde se presentan todos los elementos que componen el ecosistema para dar vida a un tesoro natural.

La falta de una voz en off hace que dentro de la visualización se puedan apreciar textos cortos y ligeros para el espectador, de esta manera no se distrae la atención sobre lo que proyecta el video. Este es un proyecto de la propia productora, creado para material de muestra en su catálogo y compartirlo en plataformas digitales como muestra de la cultura natural en esta región.

El siguiente vínculo es para poder visualizar el video dentro de la plataforma YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=eYW6Qdzp8lo>

4.1.3 Hábitos de Un Maldito, cortometraje: Este proyecto pertenece específicamente a la categoría cinematográfica. El género del proyecto se califica como un Drama que cuenta la historia de un hombre que vive su vida de manera monótona, atrapado en una sociedad perdida y materialista. Una serie de circunstancias pondrán a prueba al hombre y lo harán enfrentar una lucha interna entre la indiferencia y un inherente sentido de humanidad.

El proyecto fue realizado por la productora para participar en el festival de cine universitario Sinopsis, realizado en noviembre del año 2017 por el grupo Sholben Media. El cortometraje resultó ganador en la categoría “Mejor Locación y Ambientación”. El proyecto cuenta con una duración total de 15 minutos con 21 segundos.

Para adaptar la realización de la conceptualización del mensaje a términos de ambiente, se decidió realizar el cortometraje en blanco y negro, de esta manera se enmarca mejor la idea de una lucha interna en el personaje principal.

El siguiente vínculo es para poder visualizar el video dentro de la plataforma YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=d_YmiqO8-uE

4.2 Definición de los planos básicos.

El fotógrafo inglés George Albert Smith, fue uno de los primeros innovadores dentro del séptimo arte. En el documental “La historia del cine: Una odisea. El nacimiento del séptimo arte”, Cousins (2016) explica que fue en 1900 cuando se le atribuye a Smith el empleo del primer plano, ya que hasta antes de eso, la cámara solía mantenerse alejada por mera costumbre o por miedo a confundir al público.

En ese primer plano de su película “The Little Doctor and the Sick Kitten”, Smith hace un corte en donde una niña alimenta a un gato, la cámara cambia rápidamente y muestra al animal en el regazo de la niña y un detalle más específico de cómo es alimentado. Esos primeros planos creados en pantalla lo cambiaron todo.

Se ha mencionado que el uso de distintos planos permite expresar determinadas emociones y sentimientos dentro de un proyecto audiovisual. Si se utilizara cada plano al azar o se realizaran los cambios de uno a otro de manera muy rápida o lenta, la narrativa del lenguaje audiovisual confundiría las emociones del espectador.

La intención de estudiar los planos en tres proyectos distintos puede ofrecer múltiples significados y al utilizarlos de forma consciente, se transformarían en una forma más de narración que ayudará a explicar la historia que se representa en imágenes.

Si bien los diferentes planos se transformarían en un recurso narrativo en diferentes tipos de trabajo, el significado de un plano, independiente del tipo de video donde se utilice, siempre será el mismo. Es por este argumento que se decidió plantear la exposición de los planos en los tres proyectos distintos anteriormente mencionados.

Al utilizar diversos tipos de plano, es inevitable pensar en que existan clasificaciones ya establecidas. Probablemente la clasificación más conocida es la que menciona León (2016) que describe los tipos de plano según el elemento protagonista (lo más importante dentro de un encuadre), y los tipos de plano según la anulación de la cámara, los cuales dependerán por supuesto de la posición de la cámara en la grabación.

Ya que dentro de este trabajo desarrollaremos los planos basados en su uso básico, recurrente y general, clasificarlos por otra categoría quedará como parte del desarrollo para su uso y función.

Definir cuáles podrían ser los planos básicos podría ser una tarea complicada si no se utilizan ciertos parámetros, pero es finalmente esa la labor de este proyecto monográfico, establecer los tipos de planos básicos para la producción audiovisual, y a partir de ahí, construir un documento que sirva de base para explicar el desarrollo y uso de cada plano.

Para definir cuales se pueden considerar como los planos cinematográficos básicos, se tomaron en cuenta los siguientes cuatro criterios:

- **Facilidad en su grabación.** Eso se refiere básicamente al uso de cualquier dispositivo para llevar a cabo la grabación del plano. Desde el alcance que puede dar una cámara de teléfono celular, hasta el uso de cámaras 35 milímetros para grabaciones fílmicas.
- **El no necesario uso de movimientos.** Los movimientos de cámara pueden ser usados para complementar el código visual de un plano, pero esos movimientos requieren de ciertos artefactos para facilitar la tarea. Los planos básicos no necesariamente contienen el movimiento dentro de su proyección y pueden transmitir igual de fuerte un mensaje.
- **Versatilidad de uso.** Sin importar el tipo de proyecto a realizar (un comercial, video musical, documental, película o un corto), un mismo plano puede ser utilizado dentro de diferentes contextos y no perder su fuerza escénica. En algunos casos, el contenido que ejerce puede ser más fuerte.
- **Recurrencia en escena:** Existen ciertos planos que son utilizados de manera constante por su forma de narrativa natural, es por ello que es común verlos con mayor presencia dentro de una grabación.

A partir de los cuatro criterios anteriores, se determinan entonces una la lista con un total de diez tipos de planos cinematográficos básicos utilizados para el desarrollo de los tres proyectos audiovisuales que son objeto de estudio de esta monografía.

Cabe resaltar que cada uno de estos planos no se adaptan a una clasificación ya establecida, por lo que un plano que dependa del número de elementos encuadrados, igual puede encontrarse aquí como un plano de angulación.

La siguiente clasificación está determinada entonces por los cuatro criterios ya mencionados. Además de ello se expone una descripción breve sobre el plano y una ejemplificación visual:

- **Plano general:** Plano General es un plano informativo que sirve para contextualizar la acción y ubicar dentro de la historia, sobre todo en la ubicación de un personaje en específico.

Este plano proyecta una gran amplitud, aun cuando no siempre se muestra tan grande, sigue siendo un plano abierto. Se dice que es abierto por la cantidad de espacio que podemos ver para contextualizar al espectador.

Martínez (2015) lo describe como narrador de la acción y su entorno, ya que puede introducirse al inicio de una secuencia para dar información al espectador.



Archivo propio, fotograma de Plano General en mini documental "Laguna Monja Blanca" (2017).

- **Gran plano general:** Si se dice que en el plano general el espectador era ubicado en un contexto amplio para proyectar el lugar donde se desarrolla la escena, el gran plano general puede mostrar un espacio mucho mayor con una función de contextualización más profunda.

Es una versión amplificada del plano general, pero con mucho más espacio por mostrar. Eso lo convierte en un plano informativo en donde de igual manera que en el general, el escenario es lo que sobresale.



Archivo propio, fotograma de Gran Plano General en mini documental “Laguna Monja Blanca” (2017).

- **Plano entero:** A diferencia de los planos General y Gran General, este plano deshace un poco la importancia del contexto y permite ver más de los objetos o personajes en escena. Busca exponer al sujeto u objeto por sobre el escenario que le rodea.

El plano entero es un plano cerrado, en donde se puede observar como sobresale el personaje principal, de manera completa, por sobre su entorno.

Ortiz (2013) quien en su canal de YouTube “ZepFilms”, expresa que este plano no busca exponer tantas características físicas, sino más bien rasgos y cualidades de movimiento en un personaje.



Archivo propio, fotograma de Plano Entero en cortometraje “Hábitos de un Maldito” (2017).

- **Plano conjunto:** Este plano genera cierta combinación en el contexto donde se desarrolla la acción y los personajes. A pesar de ser un plano de encuadre, como los tres anteriores, este plano dependerá del número de personajes que aparezcan en escena.



Archivo propio, fotograma de comercial para social media "Cabrito C." (2017).

- **Plano medio:** Al hablar de un plano medio, se hace referencia a otro plano que se basa en el encuadre de los personajes. Si se le hace un recorte al plano entero que abarque desde el pecho superior hasta la cabeza, obtenemos un plano medio.



Archivo propio, fotograma de Plano Medio en comercial para social media "Cabrito C." (2107).

- **Primer plano:** En el primer plano es indispensable contar con actores y representantes visuales de primer nivel. Este plano abarca generalmente el rostro de un personaje del cuello hacia arriba, de ahí la importancia en la representación de emociones.



Archivo propio, fotograma de Primer Plano en cortometraje "Hábitos de Un Maldito" (2017).

- **Plano detalle:** El plano detalle es un plano muchísimo más cerrado que el plano medio o primer plano. Usualmente más que enfocarse en un personaje, este plano se enfoca en detalles propios del personaje, pero sobre todo en los objetos.



Archivo propio, fotograma Plano Detalle en mini documental “Laguna Monja Blanca” (2017).

- **Plano picado:** A diferencia de los planos anteriores, que se realizaban a partir de un concepto de encuadre, este tipo de plano depende mucho de la angulación de la cámara.

El plano picado se refiere a la inclinación de la cámara desde una perspectiva en que se posicione sobre una vista diagonal al personaje u objeto.

Por su parte, Liarte (2010) expresa que este punto de vista tiende a disminuir la presencia visual del objeto o personaje.



Archivo propio, fotograma de Plano Picado en cortometraje “Hábitos de un Maldito” (2017).

- **Plano contrapicado:** Al igual que el plano picado, este también es un plano en donde la angulación de la cámara es de suma importancia.

Si se dice que el plano picado es una referencia a la inclinación de la cámara desde una perspectiva en que ésta se posicione sobre el personaje, en el contrapicado la cámara se posicionará por debajo del objeto o personaje.

Liarte (2010), menciona en otro punto de vista que con los ángulos obtenidos con este plano, se consigue invertir las proporciones de la imagen de manera muy sugerente, así, los personaje que sean bajos o algunos objetos cobran altura.



Archivo propio, fotograma de Plano Contrapicado en cortometraje "Hábitos de un Maldito" (2017).

- **Plano sobre el hombro:** Este es otro tipo de plano que está creado a partir de su encuadre y la posición de la cámara. Es muy común ver a este plano cuando dos personajes sostienen una conversación, en donde se puede ver parte del hombro del personaje más cercano, pero el personaje que aparece en el fondo es quien está enfocado.



Archivo propio, fotograma de Plano Sobre el Hombro en cortometraje "Hábitos de Un Maldito" (2017).

En la tabla que se presenta a continuación, se puede observar en cuales de los tres proyectos aparecieron los planos y el número de veces utilizados en cada proyecto.

Plano utilizado:	Proyectos:			Total de veces utilizado en los tres proyectos.
	Cabrito Cabrón.	Hábitos de Un Maldito.	Laguna Monja Blanca.	
Plano general	6	16	10	32
Gran plano general		6	4	10
Plano entero		6	2	8
Plano conjunto	8	5	3	16
Plano medio	5	25		30
Primer plano	1	39		40
Plano detalle	18	154		172
Plano picado		6	2	8
Plano contrapicado	5	7	2	14
Plano sobre el hombro		5		5

Tabla de recurrencia de un plano. Elaboración propia.

Como se observa en la tabla, la diferencia entre la cantidad de planos utilizados en el cortometraje Hábitos de Un Maldito es superior a la de los otros dos proyectos. No debe olvidarse que la razón de esto se refiere a que los otros dos proyectos tienen un tiempo menor de duración que el cortometraje.

Por otro lado, de los diez tipos de planos señalados, nueve de ellos se repiten en más de un proyecto, y solo uno se repite solo dentro de un mismo proyecto.

4.3 Desarrollo técnico y uso de los planos.

Hablar de desarrollo técnico es referirnos a la composición de los elementos en el encuadre de un plano y el posicionamiento de la cámara. Conocer las formas del encuadre y colocar la cámara permitirá desarrollar el plano con mayor fluidez durante la grabación.

Cuando se observa una película, un comercial u otro tipo de proyección audiovisual, se suele apreciar ciertos planos en los que vale preguntarse ¿Cómo pudieron realizarse? Y otra pregunta igual de importante sería ¿Por qué se han usado en ese preciso momento?

Martinez (2015), menciona que cuando se observa una obra de teatro, es el espectador quien decide hacia donde fijar su atención. Caso contrario sería lo que sucede en el cine en donde el proyecto le dice al espectador que es lo importante.

La importancia de lo que se ve en escena no está al azar. La posición de la cámara ni el plano utilizado en ese preciso momento son datos aleatorios, o no deberían de serlo. En el comercial Cabrito Cabrón se suelen apreciar ciertos planos detalles, en donde la comida es uno de los referentes principales, esto permite sugestionar al espectador con las cualidades más cercanas de una hamburguesa.

Por ello, decir que no existe una razón para el uso de un plano es inadecuado e inverosímil. Las razones existen, es por ello que se analizan. Pero, antes de analizar los usos de los diez planos básicos, se expondrá su desarrollo técnico, el cual sin importar el tipo de cámara que se tenga, siempre tendrá el mismo valor.

A continuación se expone una tabla de desarrollo del plano, en donde se especifican los dos elementos más importantes en su desarrollo: Composición del encuadre en cada plano, y la posición de la cámara para cada uno. Además de estos dos elementos, se suma un tercero que expone el significado por el cual se busca el uso de este plano, traducido en la tabla como: Razón de uso.

Tabla de Desarrollo Técnico			
Plano	Composición del encuadre	Posicionamiento de la cámara	Razón de uso
Plano General	Una ubicación en donde se pueden captar muchos elementos. Buscar amplitud en cuanto a la definición de paisajes. El escenario y mostrar un contexto es la prioridad en el encuadre.	Alejar un poco con la cámara o utilizar un lente angular para capturar un gran entorno. La cámara sobre un trípode para generar estabilidad.	Plano amplio, muestra muchos elementos. Su uso puede referirse a la ubicación o contextualización del espectador y estética.

Tabla de desarrollo técnico para la realización de un plano. Elaboración propia

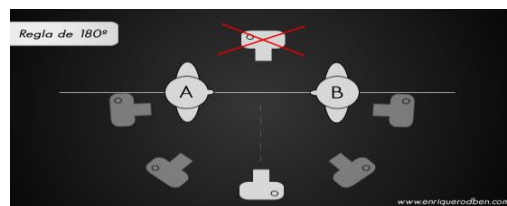
Tabla de Desarrollo Técnico			
Plano	Composición del encuadre	Posicionamiento de la cámara	Razón de uso
Gran Plano General	El encuadre debe generar una mayor amplitud a la del plano general, permitiendo observar más detalles en los paisajes y panorámicos.	La visual de la cámara debe expandirse, alejar mucho más de ese punto inicial para tener un contexto aún mayor. La cámara debe distancias más su posición o alejar el lente.	Un plano de ubicación y contextualización sobre un lugar más grande que el plano general. Situar al espectador en un entorno y contexto. También refuerzo estético de paisajes.
Plano Entero	El plano entero proyecta toda la forma física del personaje u objeto en escena.	Acercando y alejando la cámara por medio de traslado o con objetivos de alto alcance. La cámara permanece derecha hacia el personaje.	Puede ser usado para promover las características totales de un objeto o personaje. Expresa que todo lo que conforma al personaje es importante para entenderlo.
Plano Conjunto	El plano trata de proyectar más de un personaje en su encuadre, y parte de su entorno.	Puede incluir movimientos de cámara para aumentar el dinamismo de las acciones de los personajes. Si no se utilizan movimientos, debe encontrarse una posición que permite captar a los personajes, sus movimientos y acciones y parte de su entorno.	Usado generalmente para generar sensaciones de multitud. Busca también crear dinamismo entre varios personajes dentro del encuadre.
Plano Medio	Muestra a los personajes por la mitad, desde la cintura hasta la cabeza.	Puede usar un movimiento de cámara para generar dinamismo en cuanto al tipo de conversación, pero de igual manera se ubica la cámara en una distancia donde se vea a los personajes interactuar.	Plano muy expresivo e ideal para transmitir emociones del personaje ademanes y gesticulaciones. Su uso es muy fuerte en escenas de dialogo e interacción entre personajes.

Tabla de desarrollo técnico para la realización de un plano. Elaboración propia

Tabla de Desarrollo Técnico			
Plano	Composición del encuadre	Posicionamiento de la cámara	Razón de uso
Primer Plano	Abarca desde el cuello hasta la cabeza. En ocasiones desde la barbilla	La cámara debe mantenerse frontal al personaje o a los personajes a manera de que se noten sus expresiones.	Puede expresar emociones y hacerlas muy vividas. Al ser un plano muy cerrado, son más notorias las expresiones del personaje. Ideal para enmarcar emociones.
Plano Detalle	Se constituye al encuadrar detalles muy cercanos u objetos específicos o pequeños.	Es ideal el uso de objetivos que puedan obtener la mejor nitidez de sus características en la imagen. Un lente macro define mejor los detalles de los objetos. Por otro lado se puede hacer zoom con algún otro lente hasta acercarse al detalle deseado.	Enmarca objetos que se plantean son importantes para el contexto que se proyecta. Sirve para acentuar la importancia de un elemento en escena.
Plano Picado	Se construye con una perspectiva superior por encima de un objeto o elemento central dentro de un entorno bastante amplio.	La cámara debe estar por encima del objeto o personaje a un ángulo de 45 grados. Es recomendable crear amplitud en cuanto a la profundidad de campo y la distancia focal.	Busca generar sensaciones de debilidad e inferioridad en el objeto o personaje que se encuentra por el centro. Útil para generar sensación de vacío y amplitud.
Plano Contrapicado	Se construye desde una perspectiva inferior, posicionando la cámara por debajo del personaje u objeto. Gran parte del entorno también se muestra en el encuadre de este plano.	La cámara debe posicionarse cerca de 45 grados por debajo del personaje central. Es recomendable crear la amplitud a de la profundidad de campo y distancia focal.	Busca generar sensaciones de jerarquía y poder en el objeto o personaje que se sitúa por el centro. Ideal para transmitir sensaciones de amplitud.
Plano sobre el hombro	Proyecta la perspectiva de uno de los personajes que solo muestra su hombro desenfocado, y por otro que aparece de manera más clara y es el personaje central del plano.	Se graba desde el hombro derecho del personaje que está de espaldas con un ángulo de 45 grados hacia otro personaje.	Es usado para brindar otra perspectiva de una situación, o brindar dinamismo a la interacción de dos o más personajes.

Tabla de desarrollo técnico para la realización de un plano. Elaboración propia

Un aporte interesante a los tecnicismos en el desarrollo de un plano, es el que aporta Ortiz (2013) sobre el uso del plano sobre el hombro y la regla de los 180 grados en el cine. Menciona que esta regla se basa en tener una escena de dialogo en donde interactúan dos personajes, los cuales estarán posicionados uno frente al otro, por tanto si se divide el radio de ambos personajes por la mitad, y para tener una coherencia espacial en el escenario en donde se desarrolla la acción, se debe elegir una de esas dos mitades para establecer las perspectivas de ambos personajes.



Perspectiva del formato de la regla de los 180 grados. Fuente: <http://www.enriquerodben.com>


Después de exponer la parte técnica en cuando al desarrollo de los planos, se puede asegurar que cada uno de ellos contiene posiciones distintas, en donde la cámara no ha sido utilizada de manera aleatoria y ha dejado percibir las nociones de uso de los creadores.

Pero, dentro de un proyecto audiovisual, el uso de los elementos técnicos que permitan el empleo correcto del plano, son importantes. El capítulo dos de este trabajo, en el apartado de preproducción, expone uno de esos elementos que hacen posible la construcción del plano. El story board.

Recordando que dentro de la preproducción de un proyecto la planificación de lo que se desarrolla es importante, se deben llevar claras las ideas de lo que se pretende grabar. Eso se logra a través del uso del story board, el cual como se puede recordar, se refiere a las imágenes mentales de lo que se desea hacer, plasmadas en papel.

Al conocer el desarrollo técnico de un plano, su forma, su estructura, es más fácil plasmar la idea para tener una guía de su realización. Claro que antes de ello, como ya se ha expresado en el apartado de preproducción, es necesario hacer un reconocimiento del lugar y las locaciones donde se van a desarrollar los proyectos, todas éstas detalladas en el guion.

A continuación, se muestra el formato de story board utilizado para el desarrollo de los tres proyectos realizados por Alquimia Studios:



ALQUIMIA
STUDIOS

PRODUCTORA: Alquimia Studios
PROYECTO: Hábitos de Un Maldito
DIRECCIÓN: Manuel Navarro
DURACIÓN: 15:21''

Página: _____

Escena: _____ Duración: _____	Tema: _____ Luz: _____	Escena: _____ Duración: _____	Tema: _____ Luz: _____
Escena: _____ Duración: _____	Tema: _____ Luz: _____	Escena: _____ Duración: _____	Tema: _____ Luz: _____

Formato de Story Board utilizado por la productora Alquimia Studios.

La estructura del story board utilizada por Alquimia Studios comienza por el logotipo, ubicado en el centro del formato, seguido del encabezado, en donde se pueden observar los datos generales del proyecto a trabajar: Productora que realiza el proyecto, el nombre del proyecto, duración del mismo y el nombre de la persona encargada de su realización. Todos estos ubicados en la parte superior izquierda.

Por debajo del encabezado se pueden observar los recuadros gráficos, en donde se realizará de manera gráfica la conceptualización del plano. En cada recuadro se encuentran cuatro datos que ayudarán a describir los datos de cada plano: Escena, que describe el número de la escena en la que aparece el plano; Duración, que expone el tiempo de duración del plano en escena; El número de tema sonoro para ubicar el plano; Y la Luz, que describe la hora del día para trabajar la iluminación.

Finalmente, en la parte superior derecha de los recuadros, se encuentra la ubicación del número de página, ya que para cada hoja se usan cuatro recuadros, lo cual implica el uso de cuatro planos expuestos. De esta manera es más fácil ubicar en donde se está trabajando.

Los datos expuestos en el story board son resultado de la concepción grafica del guion, en donde solo se puede encontrar una descripción literal de lo que se va a realizar. Es por ello que la importancia de la conceptualización grafica de un plano, a través del story board, culmina con el desarrollo técnico del plano antes de su puesta en escena. Es por ello que se dice que ninguna de las imágenes dentro de un proyecto es utilizada al azar.

Queda entonces responder solo a la interrogante del uso de los planos en momentos específicos. Para determinar y exponer de manera clara el uso de los planos cinematográficos establecidos como básicos en el desarrollo de los tres proyectos, compactaremos la exposición en cuatro puntos centrales expuestos en una tabla comparativa por cada plano. Los elementos a exponer en cada tabla son los siguientes:

- **Descripción de uso:** Describe las situaciones en las que más se utilizó el plano durante el proyecto.
- **Significado de contexto:** Proyecta las emociones y connotaciones visuales del plano.
- **Significado de uso general:** Expone el significado general del plano en las repeticiones durante el proyecto.
- **Forma del plano:** Ejemplifica la concepción visual del plano en el desarrollo del story board antes de la grabación.

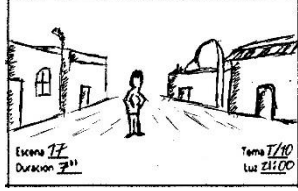
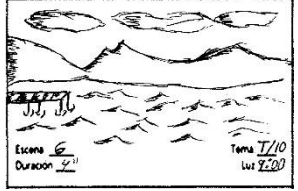
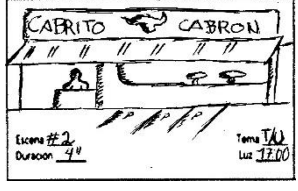
Plano General				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano:
Hábitos de Un Maldito	Planos de calles, carreteras, pasarelas.	Envolver al personaje central en una atmosfera urbana y monótona. Ubicarlo en diferentes puntos de una gran ciudad que lo proyecta cómo un ser pequeño.	Ubicar a los personajes y alimentar la estética de la narrativa del proyecto.	
Laguna Monja Blanca	Carretera, laguna y alrededores, área recreativa alrededor de la laguna.	Ubicar el ecosistema natural en un lugar inmenso. Proyecta la belleza de los diversos paisajes en el ecosistema.	Promover la estética visual del lugar.	
Cabrillo Cabrón	Exterior de restaurante, interior del restaurante.	Proyectar el ambiente de calidez y entretenimiento personal en el lugar, Describir el restaurante para estimular el interés de conocer.	Promover la imagen interna y externa del lugar.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

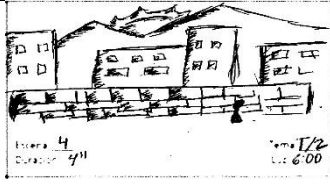
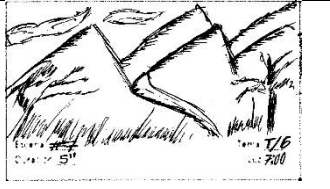
Gran Plano General				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano:
Hábitos de Un Maldito	Amanecer de ciudad, anochecer de ciudad y grandes tramos de carreteras.	Generar sensación de insignificancia con el contexto. Ubicar en un contexto más grande la acción del personaje.	Desarrollo narrativo e introductorio.	
Laguna Monja Blanca	Área montañosa, tramos de carretera rural.	Introducir y ubicar la laguna a la región en la que pertenece. Generar sensación de parajes estéticos y verde.	Refuerzo estético visual e introductorio.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

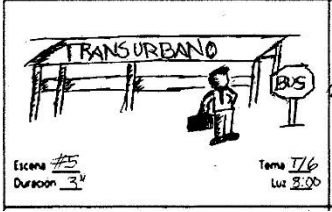
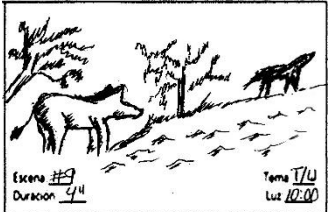
Plano Entero				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano:
Hábitos de Un Maldito	En acciones en solitario del personaje o con algún acompañante en escena.	Señalar como importantes las emociones o acciones del o los personajes en el encuadre.	Brindar información específica y detallada sobre los personajes y su entorno.	
Laguna Monja Blanca	Acciones de personas en la laguna y animales en los alrededores.	Proyectar los movimientos y las sensaciones de los seres vivos a rededor de la laguna.	Brindar información específica y detallada sobre los personajes y su ecosistema.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

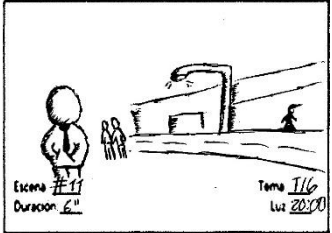
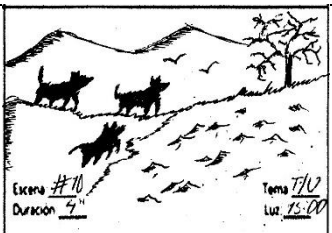
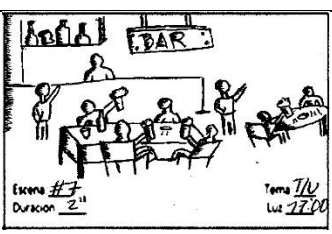
Plano Conjunto				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano:
Hábitos de Un Maldito	Unión del personaje principal con algún otro personaje en escena.	Los personajes que acompañan en escena al personaje principal no son más de uno, eso trata de proyectar la soledad y encuentros casuales del personaje.	Generar sensación de multitud y descripción narrativa de las acciones del personaje.	
Laguna Monja Blanca	Grupos de personas en la laguna y alrededores. Fauna del ecosistema.	Proyectar las acciones de la fauna alrededor de la Laguna y promover las emociones de confort de los visitantes.	Generar sensación de acciones en multitud en los grupos que conforman el ecosistema.	
Cabrío Cabrón	Grupos de personas disfrutando en el restaurante y personal del restaurante.	Proyectar un ambiente de diversión a través de la sugestión de las emociones de los clientes del restaurante.	Generar sensación de multitud para la sugestión emocional.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

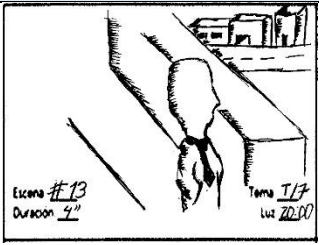
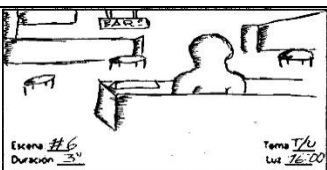
Plano Medio				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano:
Hábitos de Un Maldito	Perspectivas de las acciones del personaje principal.	Proyectar las emociones melancólicas del personaje con el acercamiento de sus ademanes.	Proyectar características visuales del personaje, los gestos y acciones que este desarrolla.	
Cabrío Cabrón	Utilizado sobre los clientes del restaurante y el personal de servicio.	Exponer emociones de diversión en los clientes y buen servicio en el lugar.	Proyectar características emocionales de las personas.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

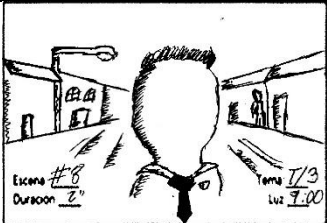
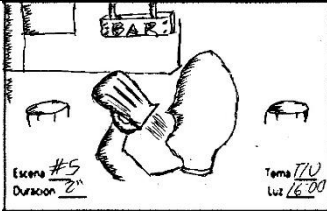
Primer Plano				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano:
Hábitos de Un Maldito	Enfoques sobre el rostro del personaje principal. Enfoques sobre personajes secundarios.	Proyectar las emociones de indiferencia y melancolía del personaje principal sobre otras contrarias de los personajes secundarios,	Aporta un contexto emocional muy grande, haciendo que nos acerquemos más e intimemos con las emociones del personaje.	
Cabrío Cabrón	Enfoques sobre los clientes del lugar y el personal de servicio al cliente.	Exponer las emociones de gozo y felicidad de los clientes del restaurante al comer, beber y compartir. De igual manera proyectar un buen servicio al cliente.	Sugestionar al proyectar mucha fuerza emocional.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

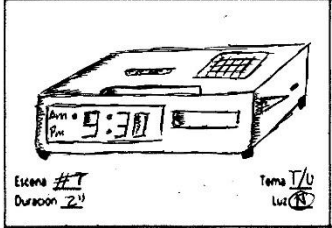

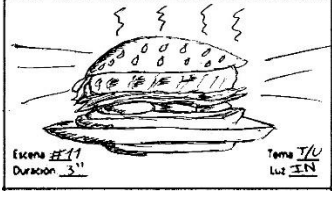
Plano Detalle				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano:
Hábitos de Un Maldito	Secuencias de acciones monótonas en detalles (Cocinar, comer, beber, viajar, ducharse, arreglarse). Enfoque de reloj para medir tiempo.	Las secuencias rápidas de varios detalles generan la sensación de monotonía en el personaje principal. Esto proyecta la noción de importancia y desapego por cada uno de esos detalles.	Resalta la atención y funciona como recurso narrativo en la estética visual del proyecto	
Laguna Monja Blanca	Detalles naturales, flores, piedras, rocas, ramas de árboles.	Refleja la importancia visual de los elementos pequeños que conforman el ecosistema, de esta manera se crea una estética visual agradable.	Proyecta la estética y genera la atención en detalles específicos.	
Cabrío Cabrón	Secuencias de acciones para la cocina de hamburguesas, papas fritas.	Sugestionar el deseo y por la comida del restaurante a través de mostrar los detalles del proceso de preparación de una hamburguesa.	Resalta la importancia del detalle y genera interés en el espectador.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

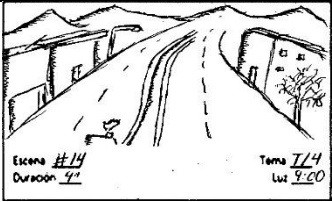
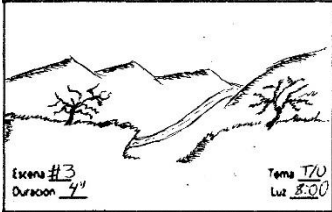
Plano Picado				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano:
Hábitos de Un Maldito	Percepción de carretera desde pasarela, miradas y semblantes de personajes secundarios al principal.	Ubicar al personaje en un lugar que lo hiciera parecer superior al igual que la percepción de los personajes principales hacia él.	Generar un sentimiento de inferioridad y timidez. Amplitud de ubicación en un personaje.	
Laguna Monja Blanca	Perspectivas de las montañas en la región de Palencia. Perspectivas de la Laguna.	Generar sensación de amplitud en el ecosistema y enmarcar su magnitud.	Amplitud y profundidad en el escenario.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

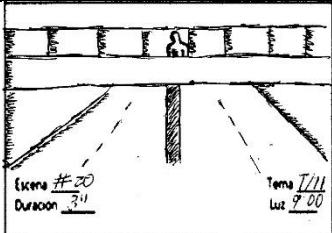
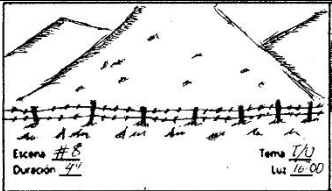
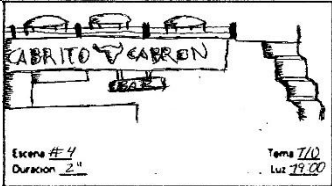
Plano Contrapicado				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano:
Hábitos de Un Maldito	Perspectiva de carretera hacia ubicación del personaje en pasarela. Percepción de semblante y miradas del personaje principal hacia otros personajes.	Generar la sensación de amplitud y poderío del entorno monótono sobre el personaje principal y sus emociones. Proyectar la arrogancia y superioridad del personaje principal sobre los secundarios.	Genera sensaciones de fuerza e imponentia. Proyecta amplitud y profundidad.	
Laguna Monja Blanca	Perspectiva del área rocosa en el ecosistema de la Laguna. Percepciones de la laguna hacia el exterior.	Nutrir la fuerza y poderío visual del entorno de la laguna.	Genera sensaciones de fuerza e imponentia.	
Cabrero Cabrón	Percepciones del restaurante.	Proyectar la magnificencia del restaurante y generar una sensación de amplitud en su interior.	Proyecta amplitud y profundidad.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

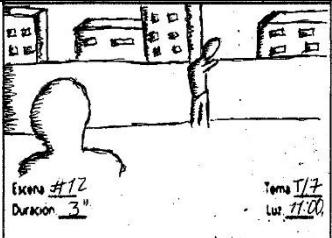
Plano sobre el hombro				
Proyecto:	Descripción de uso:	Significado de contexto:	Significado de uso general:	Forma del plano
Hábitos de Un Maldito	Perspectivas de personajes secundarios al principal y viceversa.	Trata de proyectar las emociones de dos personajes y ponerlas en contraposición a manera de dualidad.	Uso escénico y emocional, exalta características del personaje. Uso narrativo y descriptivo.	

Tabla comparativa sobre el uso y función de un plano. Elaboración propia.

Como se puede apreciar, el uso de cada plano fue premeditado, tratando de adaptar cada uno al momento preciso para que actúe al unísono con la temática narrativa en el video. El uso planificado en el desarrollo de la producción del proyecto desde su desarrollo en el story board, hasta la grabación de los planos, permitirá recrear de mejor manera la escenificación del mensaje.

Cabe resaltar también que, aun cuando no es aconsejable, no hay regla que niegue el uso de un plano de manera aleatoria. La creatividad puede recurrir a diversas formas de narración para proyectar las ideas en el campo audiovisual, pero seguramente tendrán mejor efecto si se conocen los conceptos bajo los cuales funciona mejor un fundamento técnico como el plano cinematográfico.

Al observar los significados generales de cada plano en los diferentes proyectos, se encuentran similitudes en cuanto al concepto de uso en los planos que se reiteran en los proyectos. Esto permite apreciar mejor la noción de que aun cuando el simbolismo emocional cambie en cada proyecto, el plano seguirá representando una misma razón de uso. Eso es lo que lo define como un código universal.

Conclusiones

1. Los tipos de planos cinematográficos básicos utilizados en la producción audiovisual, se determinan a través de cuatro criterios de estudio: La facilidad de grabación del plano con cualquier tipo de cámara de video, la innecesaria movilidad del plano a través de otros aditamentos, la versatilidad de uso de los planos y, la recurrencia con que se utilizan en la producción cinematográfica. Estos criterios dejan un total de diez planos expuestos en los tres proyectos como los básicos para la realización de proyectos audiovisuales.
2. La cámara y la ubicación es el principal factor por el cual se determina el plano. La posición que se le da a la cámara se basará en los elementos distancia y encuadre. La distancia plantea que tan abierto o cerrado será nuestro plano según los elementos que se desea aparezcan en escena, y esos elementos encuadrados, dentro de la angulación adecuada, construirán el resto del escenario en un plano.
3. Al tener su propio lenguaje, el plano puede servir como refuerzo escénico o ser un valor estético, es por ello que se dice que su uso dependerá de un criterio propio: Mientras más abierto es un plano, habrán más elementos en escena, más información y cuanto más cerrado, habrán menos elementos en encuadre pero la tensión emocional crecerá, puesto que la atención está enfocada en detalles específicos.
4. Aun con la diversidad de proyectos audiovisuales, el significado general del plano siempre se mantiene, variando un poco según el proyecto pero manteniendo la forma y el concepto general de la justificación de uso del plano. Un plano puede mostrar diversas formas o elementos en distintos tipos de proyecto audiovisual, pero su significado siempre será el mismo.

Recomendaciones

1. A los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Carlos y a los estudiantes de las carreras enfocadas en el desarrollo audiovisual: Este documento abarca las nociones básicas para el desarrollo de los códigos visuales a través de los planos, pero el mundo cinematográfico es mucho más grande. Por ello, se recomienda incentivar su búsqueda de conocimiento y refuerzo para su desarrollo técnico. Que este documento sea solo el umbral al refuerzo autodidacta y a la producción de sus proyectos en la búsqueda de nutrir la industria cinematográfica.
2. A los estudiantes a distintos niveles y profesionales interesados en desarrollar proyectos audiovisuales: Recordar que no siempre el equipo más caro y el presupuesto más grande hacen de un proyecto audiovisual el mejor de todos. Es más importante conocer los elementos técnicos que pueden brindarle estética a un trabajo y mejorar los códigos visuales de lo que se desea transmitir. La cámara más cara, en ocasiones, resulta un objeto meramente ornamental. Los códigos del mensaje se construyen a partir del conocimiento adquirido y no a través de un costoso equipo.
3. A las personas que trabajan en el campo audiovisual: Sin importar el tipo de trabajo a desarrollar, es importante siempre estar a la vanguardia de lo que exige el entorno. Por ello, actualizarse amerita ser una constante en el desarrollo de producción audiovisual, y es responsabilidad de los profesionales optimizarse para alcanzar resultados más satisfactorios en su trabajo.

4. A los directores, productores, y profesionales de la industria cinematográfica:
Desarrollar, promover y generar más documentos sobre el trabajo producido en la industria fílmica. El mundo evoluciona constantemente, y de igual manera las formas, necesidades y hábitos van cambiando. La necesidad de más documentos actualizados es una realidad, por ello, a las personas que forman parte del trabajo diario en este campo, se les recomienda promover y transmitir sus conocimientos.

5. A los interesados en incursionar en el desarrollo de proyectos audiovisuales sin previa experiencia: Aun con el conocimiento de cada plano cinematográfico, es bueno tener en cuenta utilizar aditamentos que permitan lograr una estabilidad, fluidez y naturalidad en los movimientos de cámara. Es por ello que para nutrir el conocimiento sobre planos cinematográficos, se recomienda conocer también los movimientos que se pueden aplicar a la cámara para llenar con dinámica un proyecto. Lograr los movimientos se logra con accesorios que permiten a la cámara hacerlos con mayor profesionalismo, pero también, alguien ingenioso sabe que no es necesario de los recursos más grandes para crear buenos materiales.

Bibliografía

1. Aichele Paschen, Felipe. 2011. Dirección de arte en el cine histórico chileno. Tesis de diseñador teatral. Santiago, Chile: Universidad de Chile, Facultad de artes – Departamento de teatro. 92 p.
2. Ang, Tom. 2008. Curso avanzado de fotografía digital. Madrid, España. H.BLUME. 360 p.
3. Barillas, Edgar. 1995. Café, capitalismo dependiente y cine silente. Documento pdf. Estudios Revista de Antropología, Arqueología e Historia. Guatemala. No.3.
4. Barillas, Edgar. 1996. La Historia en la Pantalla: Aportaciones del cine a la formación de la comunidad imaginaria en Guatemala. Documento pdf. Estudios Revista de Antropología, Arqueología e Historia. Guatemala. No.2.
5. Burrows, Thomas D. Lynne S. Gross y Otros. 2003. Producción de Video, Disciplinas y Técnicas. Traducción octava edición. México. MC Graw Hill. Interamericana editores, S.A. de C.V. 386 p.
6. Cebrián Herreros, Mariano. 1981. Diccionario de Radio y Televisión. Bases de una Delimitación Terminológica. España. Primera Edición. Editorial Al Hambre, S.A. 375 p.
7. De la Mota, Ignacio H. 1988. Diccionario de comunicación. Madrid: Paraninfo, S.A. 388p
8. Diccionario. 2002. Enciclopédico color Océano. Barcelona: OCEANO GRUPO EDITORIAL, S.A. 1024 p.

9. Dubois, Phippe. 2008. El acto fotográfico y otros ensayos. 1ª ed. Buenos Aires. La Marca editora. 320p.
10. Felipe Ixpata, Jorge Ramón. 2011. El camarógrafo de televisión en grabaciones de hechos noticiosos y producciones especiales. Tesis Licenciado en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación. 60 p.
11. Fernández Santos, Javier. 2013. Magia y cine: Del espectáculo mágico al cinematógrafo. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información. España. 695 p.
12. Folgar Zuñiga, Nilsa Elizabeth. 1998. Perspectivas para producir cine en Guatemala. Tesis Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación. 108 p.
13. González Anzueto, Manuel Omar. 2011. El guion en la producción de programas de televisión. Tesis Licenciado en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación. 123 p.
14. Gubern, Roman. 2014. Historia del cine. Barcelona: Anagrama S. A. 615 p.
15. Hernández Chávez, Flora Cristina. 2005. Análisis semiológico del cine guatemalteco y su relación de contenido con la sociedad. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Ciencias de la Comunicación. 102 p.

16. Hernández Veliz, Alba Del Rosario. 1997. Producción de comerciales para televisión (Descripción del proceso). Tesis Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación. 61p.
17. Kamín, Bebe. 1999. Introducción a la producción cinematográfica: presupuesto-plan financiero. Volumen 1. Buenos Aires, Argentina: Centro de investigación cinematográfica. 118 p.
18. Konigsberg, Ira. 2004. Diccionario técnico Akal de cine. Madrid. Ediciones Akal. 592 p.
19. La Televisión. 1973. Salvat Editores, S.A. Barcelona. Editions Grammont, S.A. 142 p.
20. López Ojeda, Arael German. 2009. Planos y movimientos de cámara de televisión. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación. 94 p.
21. Loup Souguez, Marie. 2011. Historia de la fotografía. Madrid España. 12 Edición. Ediciones Catedra. 571 p.
22. Manual de Publicidad. Tercera promoción de peritos en mercadotecnia y publicidad. Instituto Americano. 1993: 85 p.
23. Martínez Abadía, José y Fernández, Federico. 2013. Manual del productor audiovisual. Barcelona, España. Editorial UOC. 438 p.

24. Martínez Abadía, José y Serra Flores, Jordi. 2000. Manual básico de la técnica cinematográfica y dirección de fotografía. Barcelona, España. Editorial Paidós. 317 p.
25. Morales Mendoza, Astrid Susana. 2016. Responsabilidad del director de fotografía y el continuista (script) en la realización de una pieza cinematográfica. Tesis Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación. 102p.
26. Ola, Ana Lucia. (15 de Enero de 2018). El cine nacional no se detiene. Prensa Libre, pp. 44-45.
27. Palencia Molina, Edgar Francisco. 2001. Una propuesta básica de realización de documentales en video para televisión. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación. 59p.
28. Peláez, Rodolfo. 2005. Producción cinematográfica. México D.F. Cuadernos de estudios cinematográficos 3, Universidad Nacional Autónoma de México. 121 p.
29. Prado Mora, José Guadalupe. 2011. El Laboratorio de Televisión como Espacio Didáctico, Manual para Usuarios. Documento pdf descargado. Centro Universitario de la Cienega, Universidad de Guadalajara. México. 10 p.
30. Quijada Soto, Miguel Ángel 1991 La televisión. Análisis y práctica de la producción de programas. México. Editorial Trillas 109 p.

31. Sadoul, George. 1952. El cine, su historia y su técnica. México D.F.: FONDO DE CULTURA ECONOMICA. 273 p.
32. Santamaría Aldana, Arturo. 2002. Diplomado en Producción de TV y Videos Educativos. Modulo VII. Ingeniería de la Producción 2. Cámara. México. Quinta Edición. Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa. Documento pdf descargado. 105 p.
33. Shetemul, Haroldo. 2000. Clasificación, lenguaje y características del medio audiovisual. Módulo 17, folleto 2. Guatemala. Asdi, Editorial Nuestra América. 72 Págs.
34. Zuñiga Lau, María Rebeca. 2009. Producción de vídeo digital y su aplicación educativa vía Internet: experiencias en las universidades Galileo y Francisco Marroquín. Tesis Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación. 133p.

E-grafía

1. Ávila Ponce, Ricardo. ¿Qué es la post-producción de video? Publicado el 15 de febrero de 2017. <https://www.aboutespanol.com/que-es-la-post-produccion-de-video-1348276> (Consultado el 6 de Enero de 2018).
2. Crespo Pozuelo, Miguel Ángel. Filtros cinematográficos. Publicado el 24 de septiembre de 2013. <http://amrproducciones.blogspot.com/2013/09/filtros-cinematograficos.html> (Consultado el 20 de mayo de 2017)
3. Crusellas, Laura. Diferencia entre escena, plano, toma y secuencia. Publicado el 6 de Julio de 2017. <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/artes-escenicas/diferencia-entre-escena-plano-toma-y-secuencia/> (Consultado el 1 de Febrero de 2018).
4. Crusellas, Laura. ¿Qué es la fotografía en el cine? Publicado el 27 de Julio de 2017. <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/que-es-la-fotografia-en-el-cine/> (Consultado el 10 de Enero de 2018).
5. Gabriel, Ludwing. Gestión ejecutiva UPANA. (18 de abril de 2015). KENNETH MULLER – entrevista. <https://www.youtube.com/watch?v=KGQwmD9GhLk> (Consulta el 5 de Enero de 2018).
6. Gonzales, Abnel. Entendiendo la diferencia entre un sensor full frame y un APS-C (Crop factor). Publicado en 2014. <http://www.fotografospuertorico.com/entendiendo-la-diferencia-entre-un-sensor-full-frame-y-un-aps-c-crop-factor/> (Consultado el 27 de Enero de 2018).

7. Gutiérrez Narro, Jorge. Cómo funciona el sensor de tu cámara de fotos. Publicado en 2016. <https://www.mediatrends.es/a/72133/como-funciona-sensor-camara-de-fotos/> (Consultado el 27 de Enero de 2018).
8. Hemeroteca, PL. Historia del cine en Guatemala. La primera función de cine se proyectó hace 120 años. Publicado el 1 de Octubre de 2016. <http://www.prensalibre.com/hemeroteca/historia-del-cine-en-guatemala> (Consultado el 20 de mayo de 2017)
9. Hernández, Hugo. Apuntes sobre el encuadre en el cine. Publicado el 12 de Mayo de 2011. <http://www.letraslibres.com/mexico-espana/cinetv/apuntes-sobre-el-encuadre-en-el-cine> (Consultado el 29 de Enero de 2018).
10. Jiménez, Borja. La esencia del cine: la cámara cinematográfica y sus antecedentes. Publicado el 22 de Enero de 2013. <http://papeldeperiodico.com/2013/01/la-esencia-del-cine-la-camara-cinematografica-y-sus-antecedentes/> (Consultado el 25 de Enero de 2018).
11. Kodak. “La guía esencial de referencia para cineastas” Documento pdf online. http://www.kodak.com/KodakGCG/uploadedfiles/motion/EssentialRefGuide_es.pdf (Consultado el 12 de julio de 2017)
12. Leibinstein, Corina. Áreas – Departamentos por especialidades – Roles individuales. Publicado en 2001. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc////blog/docentes/trabajos/33775_116473.pdf (Consultado el 7 de Enero de 2018).
13. León, Noemí. Tipos de Plano Fotográfico: Ejemplos y Usos. Publicado en 2016. <https://www.dzoom.org.es/tipos-de-plano-fotografico/> (Consultado el 1 de Febrero de 2018).

14. Liarte, Diego. Los tipos de ángulos en las fotografías. Publicado el 14 de Enero de 2010. <https://www.xatakafoto.com/tutoriales/los-tipos-de-angulos-en-las-fotografias> (Consultado el 1 de Febrero de 2018).
15. Lorite, Carlos. Departamentos de cine. Publicado el 8 de Noviembre de 2016. <https://www.carloslorite.com/departamentos-de-cine/> (Consultado el 7 de Enero de 2017).
16. Marinetto, Jesús. Tipos de enfoque. Publicado el 10 de enero de 2011. <https://hipertextual.com/archivo/2011/01/tipos-de-enfoque/> (Consultado el 29 de Enero de 2018).
17. Martínez, Álvaro. Videópatas. (17 de Mayo de 2015). Los 9 tipos de planos más usados en cine y TV | Tutorial. <https://www.youtube.com/watch?v=LdeWVNSp43I&t=281s> (Consulta 2 de Febrero de 2018).
18. Martínez, Teo. Cuáles son las relaciones de aspecto y cuándo utilizar cada una. Publicado el 25 de Septiembre de 2017. <https://traslacamara.com/que-es-la-relacion-de-aspecto-y-cuando-utilizarla/> (Consultado el 29 de Enero de 2018).
19. Millán, Sara. La dirección de arte en el cine. Publicado 3 de septiembre de 2009. https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/03/direccion_arte/ (Consultado el 12/07/2017).
20. Monterroso, Renato. Historia del cine en Guatemala. Publicado el 2 Julio de 2012. <http://cinedelbene.blogspot.com/2012/07/historia-del-cine-en-guatemala.html> (Consultado el 20 de mayo de 2017).

21. Ortiz, Nicolás. ZEPfilms. (28 de Febrero de 2013). La regla de los 180 grados en cine. https://www.youtube.com/watch?v=_78PjfOlrTo (Consulta 2 de Febrero de 2018).
22. Ortiz, Nicolás. ZEPfilms. (4 de abril de 2013). El plano cinematográfico y otras técnicas. <https://www.youtube.com/watch?v=WswL1ZNpxns&t=327s> (Consulta el 27 de Mayo de 2017)
23. Ortiz Monasterio, Santiago. Las etapas de producción: el principio y el fin. Publicado el 19 de Mayo de 2011. <http://revesonline.com/2011/05/19/las-etapas-de-produccion-el-principio-y-el-fin/> (Consultado el 6 de Enero de 2018).
24. Parra, Martha Ligia. La dirección de arte en una película. Publicado el 23 de Octubre de 2009. www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-6428169 (Consultado el 10 de Enero de 2018).
25. Pérez, Luis Francisco. Tipos de objetivos en cine y fotografía. Publicado el 8 de Enero de 2018. <http://aprendercine.com/tipos-de-objetivos-en-cine-fotografia/> (Consultado el 28 de Enero de 2018).
26. Pérez, Mario. Tipos y características de los sensores de cámaras de fotos. <http://www.blogdelfotografo.com/tipos-caracteristicas-ventajas-sensores-camaras-fotos/> (Consultado 20 de mayo de 2017)
27. Pérez, Mario. Toda la verdad sobre la grabación de video con las cámaras réflex. Publicado el 10 de Agosto de 2011. <https://www.blogdelfotografo.com/grabacion-video-camara-reflex/> (Consultado el 25 de Enero de 2018).

28. Portal web Cine Historia "Cine". Documento pdf online <http://www.cinehistoria.com/cine.pdf> (Consultado el 27 de Mayo de 2017).
29. Puerta, Rafael. Cámaras reflex: SLR. Publicado el 1 de Octubre de 2010. <https://hipertextual.com/archivo/2010/10/camaras-reflex-slr/> (Consultado el 26 de Enero).
30. Real Academia Española. (2017). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/?w=> (25 de junio de 2017)
31. Sánchez Sánchez, Pablo. Relación de aspecto en fotografía. Publicado el 3 de agosto de 2013. <http://www.elpaisajepperfecto.com/2013/08/relacion-de-aspecto-en-fotografia.html> (Consultado el 13 de julio de 2017)
32. Sanmorán, José María. Cine y fotografía, fotografía y cine: conceptos válidos para ambas artes. Publicado el 27 de Octubre de 2017. <https://www.xatakafoto.com/trucos-y-consejos/cine-y-fotografia-fotografia-y-cine-conceptos-validos-para-ambas-artes> (Consultado el 10 de Enero de 2018).
33. Santos Armajach, Leticia. Movimientos de la cámara. Publicado el 20 de Marzo de 2015. <https://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/movimientos-de-camara/> (Consultado el 30 de Enero de 2018).
34. Serrano, Vicente. Tipos de planos. Publicado el 25 de Septiembre de 2017. <http://untormentedecine.blogspot.com/2017/09/tipos-de-planos.html> (Consultado el 1 de Febrero de 2018).

35. Terrón, Irene. Cómo utilizar los fotogramas en vídeo (frame rate). Publicado el 16 de Octubre de 2014. <https://www.casanovafoto.com/blog/2014/10/frame-rate/> (Consultado el 26 de Enero de 2018).

36. Ucha, Florencia. Fotograma. Publicado el 5 de Enero de 2010. <https://www.definicionabc.com/general/fotograma.php> (Consultado el 26 de Enero de 2018).

Apéndice

Términos anglosajones con los que usualmente se conoce a algunos planos y movimientos de cámara:

Extreme long shot: Gran plano general

Long shot: Plano general

Medium shot: Plano medio

Close up: Primer plano

American shot: Plano americano

Thing shot: Detalle

Full shot: Plano entero o completo

Group shot: Encuadre de más de una persona (Plano conjunto)

Tilt up: Movimiento hacia arriba

Tilt down: Movimiento hacia abajo

Panning: Paneo (Movimiento de la cámara hacia los lados)

Traveling: Desplazamiento de la cámara

Zoom in: Acercamiento

Zoom out: Alejamiento

Definir el término correcto ¿Grabar o Filmar? En la actualidad, la mayoría de producciones utilizan las cámaras digitales, pero esto no quiere decir que las cámaras que usan cintas de celuloide sean del todo obsoletas. En palabras simples, filmar se refiere a guardar sobre la cinta de la película el trabajo que hemos realizado. Por otra parte, grabar solo rebobina el término a un contexto más actual en donde el

sistema digital nos ha permitido de manera más sencilla y eficaz recopilar los fotogramas de nuestro proyecto sin el uso de cintas de celuloide. En cine es usual tocarnos con ambos términos ya que a pesar de su antigüedad, hay quienes aún utilizan las películas de celuloide. Eso quiere decir que si utilizamos una cámara digital, un celular, una tablet o cualquier otro artefacto para nuestras producciones, sabremos que el término correcto es “Grabar”.

Algunos accesorios para la grabación de proyectos audiovisuales con cámaras réflex:

Estabilizadores de imagen:

Generalmente, usados para hacer que la imagen se mantenga más estable durante la grabación de una secuencia en donde es necesario mover la cámara.



Estabilizador de imagen, Fuente: <https://blog.foto24.com>

Trípode: Utilizado para mantener la cámara estática en un mismo punto sin movimiento. Evita que la cámara se mueva y genere movimientos uniformes.



Trípode para cámaras réflex, Fuente: :
<https://blog.foto24.com>

Grúas: Varían su tamaño dependiendo del tipo de cámara a utilizar. Son ideales para generar movimientos de Tilt up y Tilt down (Hacia arriba y hacia abajo). Ideales para conseguir imágenes de gran altura y panorámicas.



Grúa para cámaras réflex, Fuente:
<https://blog.foto24.com>

Rieles y accesorios de deslizamiento: Son ideales para generar movimientos laterales o de seguimiento. Para realizar Travelings son ideales, debido a que la cámara se desliza suavemente sobre la base.



www.superrobotica.com/slider.htm

Cuatro conceptos que suelen confundirse en la producción del lenguaje

audiovisual: Diferencia entre escena, plano, toma y secuencia

- **Escena:** De manera sencilla y técnica, se puede decir que una escena es la constitución de varios planos para contar un fragmento de historia. Según Crusellas (2017), menciona que la escena está determinada por un mismo tiempo y espacio, y cuando estos se modifican en escena, se cambia a una totalmente diferente.
- **Plano:** Cómo ya se ha establecido en la investigación, el plano no es otra cosa que la suma de todos los elementos dentro de un encuadre. Martínez (2015), lo califica como un conjunto de fotogramas ubicados en el espacio de tiempo entre un corte de cámara y otro, es por ello que es una unidad narrativa para construir secuencias.
- **Toma:** Crusellas (2017), menciona que una toma puede estar formada por varios planos, y es el director quien decide cuales de estos usar en postproducción. Además de ello, se puede agregar al comentario de la autora que una toma no es medible en cuanto a su uso dentro de la grabación, pero verla en escena se hace muy complicado para el espectador.
- **Secuencia:** Una secuencia puede tener un conjunto de escenas debido a que promueve un contexto, forma, tiempo y espacio. Crusellas (2017) describe que una secuencia se forma cuando varias escenas dan vida a una temática.