

CREA FILMA Y EMPRENDE

1º APUNTE - EL AUDIOVISUAL Y SU LENGUAJE

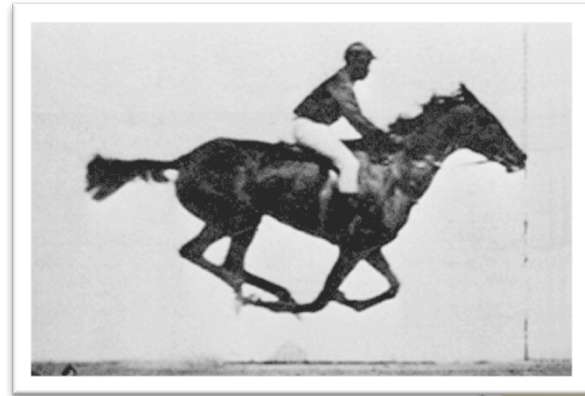
Fernando Solís Nova

CINEASTA. Docente de Duoc UC Concepción y Universidad Católica de la Santísima Concepción.

LA INQUIETUD

Invento apuesta entre amigos (Edward Muybridge) en dónde se quería comprobar si en algún momento del galope el caballo sostiene sus 4 patas en el air. Se dispuso. De 16 cámaras fotográficas que se activaban a medida que ocurría el galope. Una vez puesta una fotografía al lado de otra, se dieron cuenta que estaban generando la ilusión del movimiento. Así nace la imagen en movimiento, a partir de una inquietud.

El cine, el audiovisual en general no solo otorga su origen a los inventores del cinematógrafo, los hermanos Lumiere (1895). El invento de la fotografía por Niepce (1812), como también la construcción de la película cinematográfica por Edison, hizo que todo esto fuera posible.



SUS INICIOS

La primera proyección cinematográfica fue el 28 de diciembre de 1895 en París, Francia. Aquella vez la gente impresionada por este nuevo invento arrancaba de la sala al ver que un tren se venía encima. La película “La llegada del tren” de los hermanos Lumiere impactó. Sin embargo la primera proyección oficial fue “Hombres saliendo de la fábrica” que es un registro meramente documental de trabajadores saliendo al fin de su jornada laboral.

Si bien al inicio el audiovisual es solo registro de la vida cotidiana. Hubo un autor llamado George Melies, que vio un poco más allá. El entendió que esto podía tener un carácter de entretenimiento, y a través de su magia, capacidad interpretativa y efectos visuales hecho con la cámara de cine, logro transportarnos y llevarnos a mundos imaginarios. Su gran película “El viaje a la luna” (1902) la primera película ciencia ficción de la historia, nos cautiva con la construcción de universos y el imaginario desarrollado por el autor.



CONSTRUCCION DEL LENGUAJE

Mencionamos en clases que grandes cambios sociales impulsan el espíritu creativo. El arte se desenvuelve en sociedad, por ende no puede estar lejano a lo que ocurre en el entorno. La revolución rusa, la 1º guerra mundial fueron gravitantes para impulsar el lenguaje audiovisual como lo conocemos en la actualidad.

La escuela rusa creó que el montaje (edición) y fragmentar la escena (hacer tomas) como también, no filmar todo en un plano abierto de cámara, sino, acercarse al personaje, para así enfatizar momentos de dramatismo “El acorazado de Potemkin” (1925) es un ejemplo de ello.

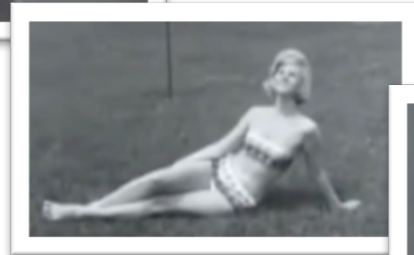
El expresionismo alemán nace como respuesta al tratado de Versalles. Los alemanes a través de historias monstruosas (Drácula, Frankenstein, etc) no insertan en un mundo de diseño, donde la iluminación, la sombra, la alteración del decorado, la exageración de las cosas hace que el cine ahora se construya con estética, con atmósferas, que ayudarán al espectador a involucrarse mucho más con lo que ocurre en pantalla.



LA CREACION DE UNIVERSOS

Sr. Alfred Hitchcock. destacado director de Cine, su obra más popular “Psicosis” (1960) nos muestra acá como una escena puede ser leída de forma distinta, solo basta con cambiar la imagen del medio. Este efecto conocido como “Efecto Kuleshov” director ruso que inventó esta forma de lenguaje audiovisual.

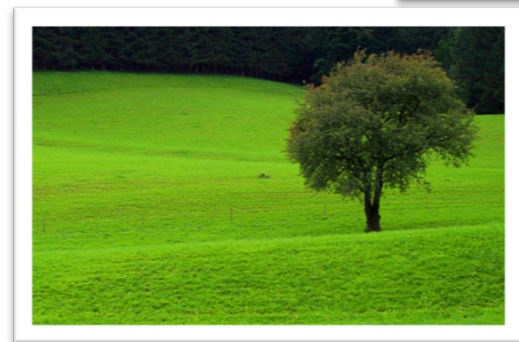
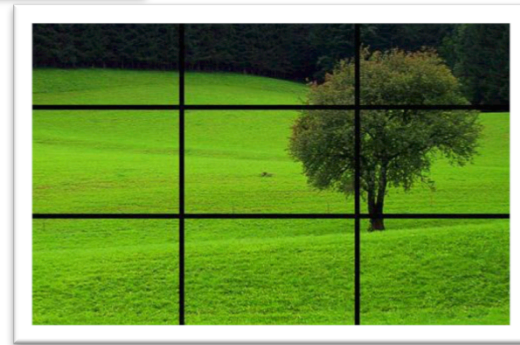
El poder comunicacional del audiovisual queda claramente representado, en la primera terna vemos una escena dónde se aprecia alguien que ve una mujer con su hijo, luego sonrío. Cuál es nuestra impresión, un buen hombre. En la segunda secuencia vemos las misma dos imágenes del mismo hombre, solo que en vez de ver a una madre con su hijo, ve a una mujer en bikini. Al sonreír ya no nos parece un buen hombre, al contrario, un degenerado, un “viejo verde”.



EL ENCUADRE

Lo conocemos como el rectángulo que usamos para mostrar algo a través de una cámara de video o cámara fotográfica. Nuestra forma de disponer de los elementos dentro de este encuadre. A “encuadrar” también se le llama “componer”

Cuando uno encuadre debe procurar dividir de forma imaginaria el rectángulo en 9 partes, generando 4 puntos de intersección. Si ubicamos nuestro objeto más importante de la escena en uno de esos cuatro puntos, lograremos una mayor atención por parte de espectador.



ANGULO DE CÁMARA

Disposición de altura de la cámara en base al objeto o situación a retratar.



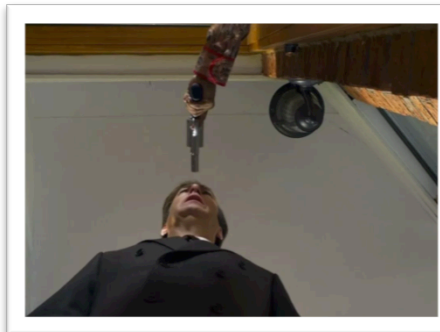
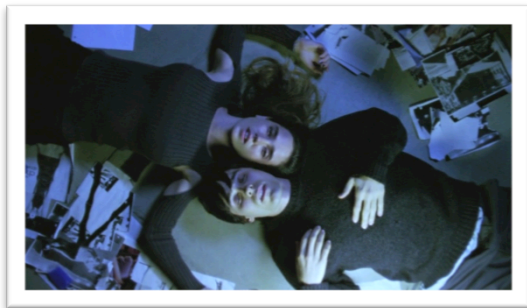
ANGULO NORMAL
Cámara a nivel de mirada.

ANGULO PICADO
Cámara a nivel diagonal superior.



ANGULO CONTRAPICADO
Cámara a nivel diagonal inferior.

ANGULO CENTRAL
Cámara a nivel superior.



ANGULO NADIR
Cámara a nivel inferior.

ESCALA DE PLANOS

Tamaño del encuadre. Su variación más común es para contextualizar el entorno o enfatizar un momento de la historia.



GRAN PLANO GENERAL

El espacio es lo protagónico.

PLANO GENERAL

Lo principal es la acción del personaje, pero se ve el entorno.



PLANO $\frac{3}{4}$ o AMERICANO

De personaje sobre rodilla.



PLANO MEDIO

De personaje sobre cintura.



PRIMER PLANO

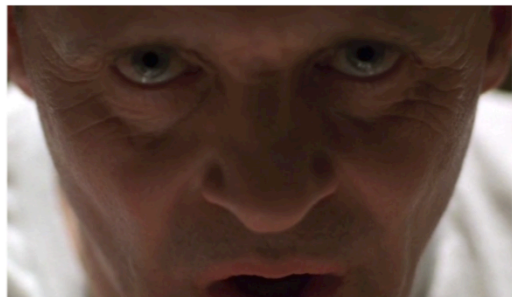
Rostro.

ESCALA DE PLANOS

Tamaño del encuadre. Su variación más común es para contextualizar el entorno o enfatizar un momento de la historia.

PLANO DETALLE

Detalle de un parte del cuerpo humano.



**PRIMERISIMO
PRIMER PLANO**
Boca, nariz y ojos.

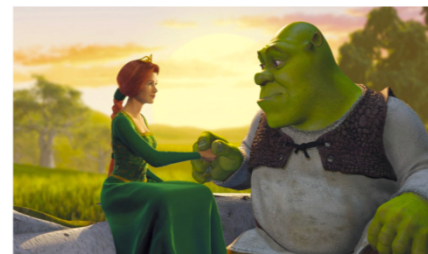


OVER SHOULDER

Postura de cámara detrás del hombro de un personaje

TWO SHOT

Plano de dos personajes en escena.



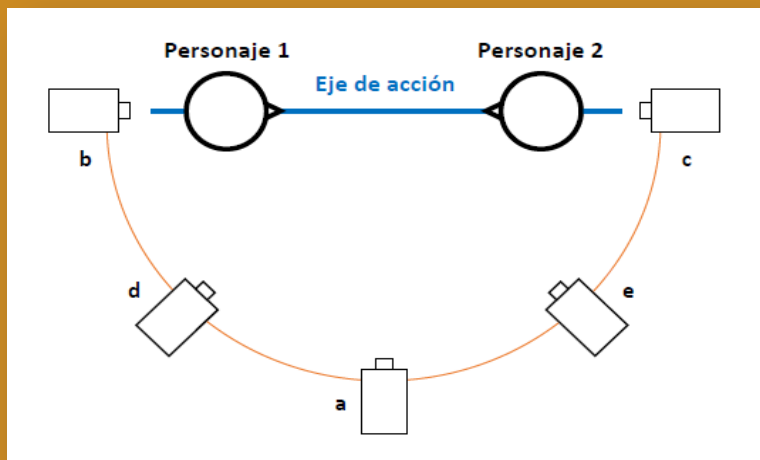
PLANO CONJUNTO

Plano es que hay varios personajes en escena

EJE CINEMATOGRAFICO

Eje imaginario de 180° para disponer de mi cámara alrededor de los personajes. Sirve para mantener un mismo eje de mirada por parte de un personaje en toda la escena y no confundir al espectador con el espacio.

Si un personaje en la primera toma de una escena camina hacia la derecha, en la siguiente toma debe mantener la misma dirección, o parecerá que está regresando de dónde viene.



EL RELATO

Una narración esta compuesta por una 1º etapa "introducción", que presenta los personajes, sus objetivos y que culmina con la 2º etapa, el "desarrollo". Es aquí dónde los personajes se desenvuelven e interactúan provocando un momento álgido (clímax=conflicto) que nos llevará a la 3º etapa y final "desenlace".

