

2.3. Espacio cinematográfico. (4)

2.3.1. Los tres ejes del espacio. Los bordes de la imagen: campo y fuera de campo.

2.3.2. Espacio y movimiento. Perfiles del espacio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Construye el espacio fílmico en base a ejes de composición.

Proyecto de parcial.

- Rúbrica de evaluación y autoevaluación.

Flash Back

¿En qué consiste la distancia referencial dentro de una película?

¿Cuáles son los elementos del nivel de puesta en escena dentro de la representación cinematográfica?

¿Cuáles son los elementos del nivel de puesta en cuadro dentro de la representación cinematográfica?

¿Cuáles son los elementos del nivel de puesta en serie dentro de la representación cinematográfica?

¿Qué es el espacio cinematográfico?

Es controlado por el montaje.

El tiempo está dentro del plano y su duración.

Ritmo no es igual a velocidad; es contar la historia con los elementos necesarios.

Cadencia temporal para conseguir cierto ritmo.

Orden de los planos para crear un interés ascendente.

Se debe realizar el corte en el momento que se encuentra en su punto más alto de interés.

El propósito del montaje es ordenar el relato cinematográfico.

RITMO - Lenguaje Cinematográfico

<https://www.youtube.com/watch?v=nLulhJUa2Hc>

Continuidad espacial.

Ley de los ejes del espacio.

Posiciones de la cámara.

**La coherencia espacial también depende del raccord
(continuidad).**

Script

Ley de los ejes del espacio.

Es la que asegura la continuidad cinematográfica.

Miradas entre personajes y las direcciones de los movimientos entre planos

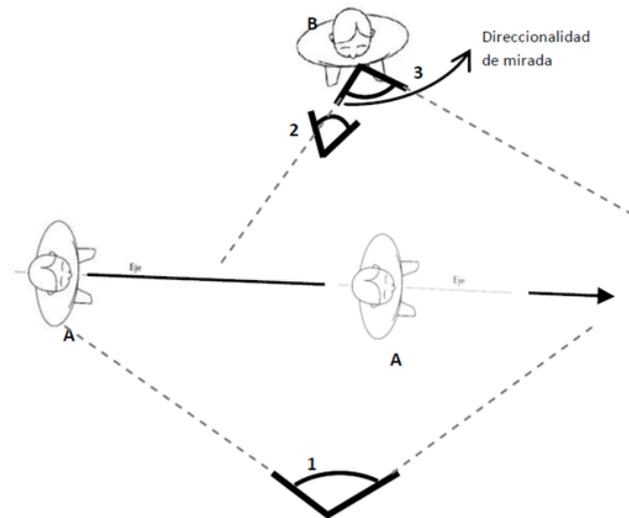
Salto de eje. (desorientación espacial)

Los bordes de la imagen: campo y fuera de campo.

Posición del personaje en relación al campo y fuera de campo y a la cámara.

Es una línea imaginaria entre cámara-personaje-campo y fuera de campo.

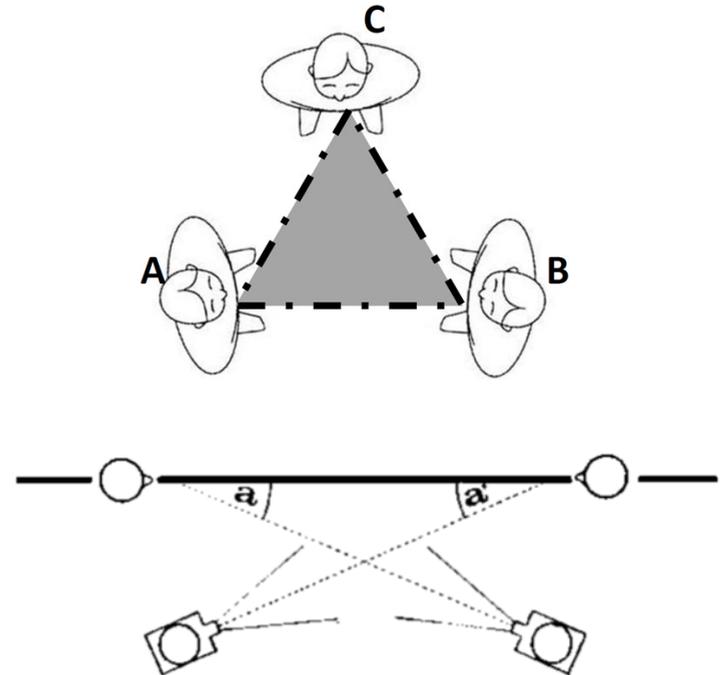
Eje de la cámara



Principio de triangulación

Alternar la cámara de adentro hacia afuera.

Emplear planos generales y primeros planos.

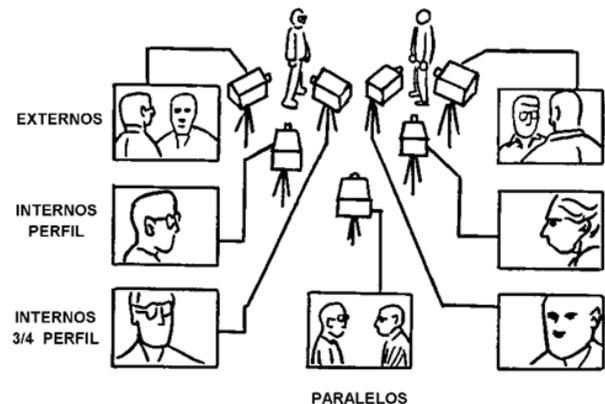


Espacio y movimiento.

Perfiles del espacio.

Diálogo entre dos personas

1. Uso de contraplanos externos: como se ha visto, éstos son las combinaciones de planos y contraplanos detalladas anteriormente.
2. Empleo de contraplanos internos: que encuadran a cada uno de los intérpretes por separado y tienen la misión de proporcionar énfasis a su expresión.
3. Utilización de planos paralelos: es otra manera de encuadrar a cada intérprete con una posición más neutra.

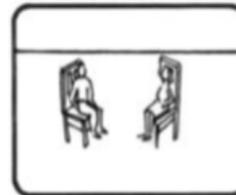


Si ambos actores están de pie, y son de igual altura, la cámara, para cada P.P. de uno de ellos permanecerá en el nivel normal que quedó establecido en el two shot (plano de dos personas).



Miradas y nivel de cámara

Si ambos están sentados, se comenzará con el nivel normal (por ejemplo, 1.55 m) sobre ambos en two shot, para ir bajando de nivel a medida que se pasa a angulaciones correspondientes, es decir, tres cuartos, el over shoulder (plano desde la espalda o el hombro) y el plano de punto de vista (P.O.V.).

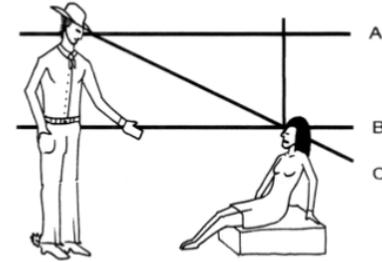


Miradas y nivel de cámara

Si uno está de pie y el otro sentado entre los personajes, se presentan tres líneas que nos servirán de base.

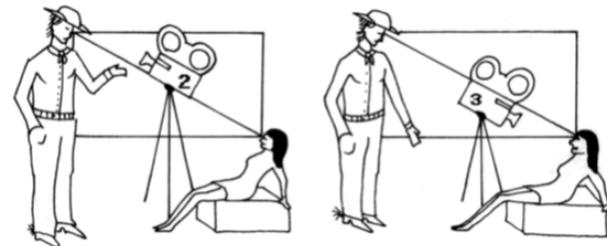
1. Nivel de los ojos del personaje más alto (A).
2. Nivel de los ojos del personaje más bajo (B).
3. Unión de las miradas (C)

Se formará un cuadrilátero, cuya diagonal será la línea de unión de ambas miradas.



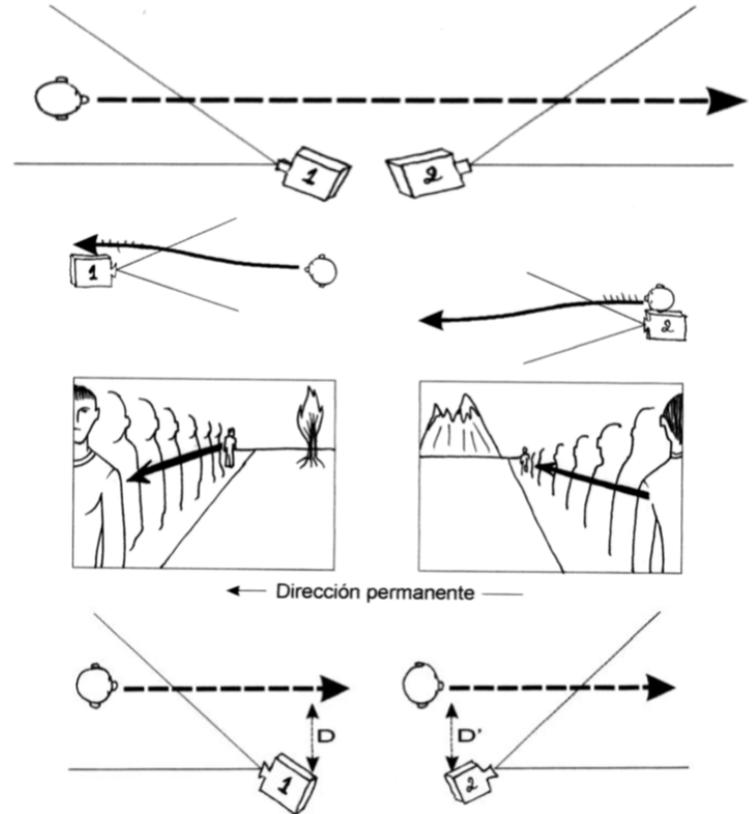
Si tuviéramos que filmar, después del plano medio conjunto un P.P. del hombre (T2) y otro de la mujer sentada (T3), las cámaras deberían quedar como ilustra la figura.

En T2 el hombre mira un poco abajo del lente, y en la toma 3, la mujer mira un poco arriba del lente.



Salida y entrada a cuadro

Los planos opuestos o contrarios son dos puntos de vista opuestos en casi 180° y salidas de frente.



La Regla de los 180 grados

<https://www.youtube.com/watch?v=l5llXuaHHW4>

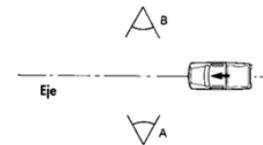
Montaje en continuidad

En el sonido: si la acción sucede en el mismo lugar en el mismo tiempo, el sonido debe continuar de un plano a otro.

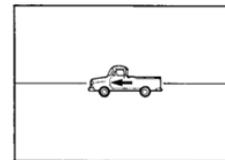
En la escala: se pueden variar los tamaños de los planos de un personaje en función de la posición de la cámara y del eje.

En la movimiento: si el personaje o sujeto se mueve de derecha a izquierda en el plano, se espera que lo haga en el mismo sentido en el plano posterior, de no ser así el error es el salto de eje, a menos que en el plano se vea que existe un cambio de sentido.

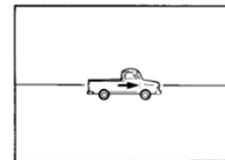
Diagrama 1.



Coche visto desde la posición A.

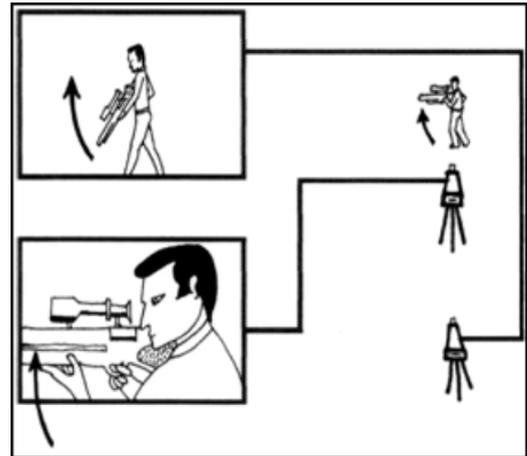


Coche visto desde la posición B.



Montaje en continuidad

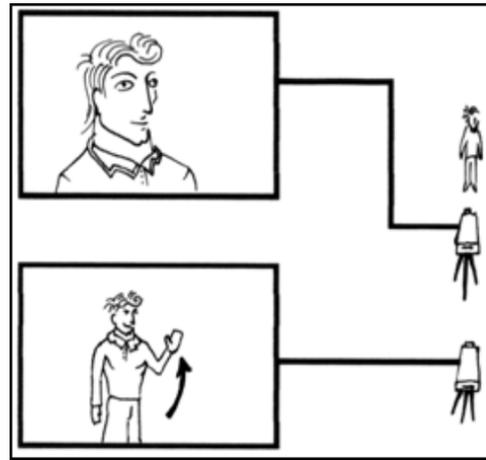
a. Corte en el movimiento: aprovechar el movimiento del actor para cambiar de plano. Se puede filmar cada plano por separado.



Montaje en continuidad

b. Corte después del movimiento: Aquí ambas tomas son diferentes entre sí.

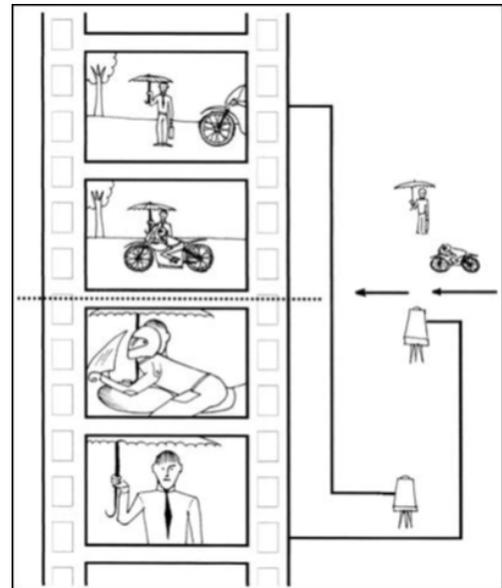
Una es pasiva y la segunda es la que contiene la acción. Para que la yuxtaposición funcione bien, es fundamental que en la segunda toma la acción comience de inmediato.



Montaje en continuidad

c. Corte por ocultamiento: corte entre dos planos utilizando otro elemento que aparece en el cuadro.

Se puede cambiar de escala de plano para lograr este efecto.



Cómo rodar una escena (simulando multicámaras) y regla del eje.

https://youtu.be/nGC4_3xRu80?t=12

2.4. Tiempo cinematográfico. (4)

2.4.1. El orden.

2.4.2. La duración.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Interpreta los acontecimientos en base al tiempo circular, cíclico y lineal.

Proyecto de parcial.

- Rúbrica de evaluación y autoevaluación.

Tiempo real y tiempo fílmico

El tiempo es relativo en cinematografía, depende del tono narrativo, la mirada del director, el punto de vista del personaje y las circunstancias de la historia que nos obligan a verlo detenidamente o rápidamente a diferencia de la realidad.

Tiempo real: de acuerdo a la acción natural.

El secreto de sus ojos (2009)

<https://www.youtube.com/watch?v=-4Ra2C0J318>

Tiempo fílmico: acelera o desacelera el plano o planos o escenas.

<https://youtu.be/4P-kW6pQsok?t=6>

Tiempo en distención: alarga una escena más de la cuenta.natural.

Buried (2010)

<https://youtu.be/dgVkk7cwODE?t=4>

Tiempo en adecuación: parecido a la realidad, pero sin edición (plano secuencia).

El secreto de sus ojos (2009)

<https://www.youtube.com/watch?v=0p9oxE3Zqpg>

Tiempo en condensación: suprime partes (jump cut, elipsis).

Pescador (2011)

<https://www.youtube.com/watch?v=mCIBlid1ykQ>

Proyecto de parcial

ENTREGA: Revisar condiciones en el aula virtual.

7 PUNTOS 6 PUNTOS VIDEO
1 PUNTO RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN

Cortometraje: 3´.

- Paradigma Aristotélico (Inicio, desarrollo, desenlace) / Narrativa ideal (mezcla entre lo narrativo y no narrativo).
- Montaje (paralelo, alterno, flashback, flashforward, lineal, intelectual).
- Además de varios planos y movimientos de cámara, incluir un plano secuencia, profundidad de campo, fuera de campo, espacio y tiempo cinematográfico.
- Inclusión de significantes visuales y sonoros.
- Inclusión de nivel de representación mirada del protagonista.
- Secuencia de créditos 30”.
- Incluir rúbrica de autoevaluación. Nombre de archivo: RÚBRICA_AUTOEVALUACIÓN_APELLIDO_NOMBRE

Cargar archivo en Excel de la rúbrica de autoevaluación.

Nota: Incluir INTRO de la asignatura, inicio del video en fondo negro con el siguiente Didascálico (Claqueta):

Proyecto primer parcial: Cortometraje

Por: (Nombre y Apellido estudiante)

Asignatura: Lenguaje Audiovisual

Carrera de Diseño Gráfico / UNACH

TUTORÍA / Actividad de recuperación (INDIVIDUAL)

ENTREGA: Revisar condiciones en el aula virtual.

2 PUNTOS

SUMA AL TOTAL DEL COMPONENTE DE DOCENCIA

SPOT 40" (PRODUCTO + GÉNERO)

- Ejemplo: https://youtu.be/QE3oty_R4ss
- Paradigma Aristotélico (Inicio, desarrollo, desenlace) / Narrativa ideal (mezcla entre lo narrativo y no narrativo).
- Secuencia de créditos con *making of 15"*.

Cargar url del video en BLOC DE NOTAS con el nombre de archivo:

ACTIVIDAD_DE_RECUPERACIÓN_APELLIDO_NOMBRE

Nota: Incluir INTRO de la asignatura, luego fondo negro con el siguiente Didascálico (Claqueta):

Actividad de recuperación: Cortometraje

Por: (Nombre y Apellido estudiante)

Asignatura: Lenguaje Audiovisual

Carrera de Diseño Gráfico / UNACH