UNIDAD II:
EDICIÓN DE VIDEO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Compara con valor estético la relación entre el espacio visual y el espacio de representación del film.
- Distingue hábilmente las secuencias de películas en relación a la duración de la toma
- Examina de forma minuciosa el principio de montaje y edición lineal y no lineal.
- Clasifica eficazmente los distintos formatos existentes y su aplicación.
- Aplica ordenadamente herramientas de edición de video y exportación.

2.1. Encuadre y plano. (5)

2.1.1. Lenguaje y gramática del cine. Planos, tomas. Escenas y secuencias.
2.1.2. Imagen cinematográfica. El montaje.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Compara la relación entre el espacio visual y el espacio de representación del film.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN / ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO:

- Proyecto final de parcial
- Rúbrica de autoevaluación

Lenguaje y gramática del cine.

Planos o tomas. Escenas y secuencias.

La toma
Grabación desde que el director dice: ¡Acción! Hasta cuando dice: ¡Corte!

Plano: medida de proporción o encuadre.

Angulación: posición de la cámara frente al objeto.

Movimientos: de la cámara con relación a los objetos.

El Plano

Es la unidad básica de expresión fílmica.

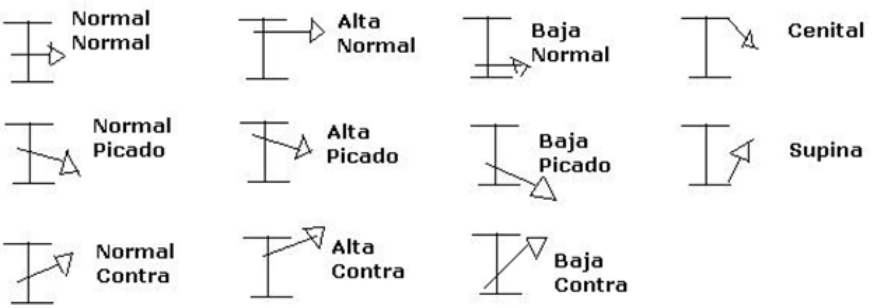
Los distintos planos existentes según su encuadre, posición o emplazamiento y movimientos de cámara o lente.

Escenas Basadas En Pinturas
https://www.youtube.com/watch?v=UiveakdVeWs

Es la diferencia entre el nivel de la toma de vista (el lente de la cámara) y el del objeto filmado.

Es una herramienta más de expresión.

Tipología de la angulación



IT intro
https://www.youtube.com/watch?v=y81_uYcwLo8

ÁNGULOS DE CÁMARA en fotografía y VÍDEO
https://www.youtube.com/watch?v=0qf1svMgbrw

Movimientos de la cámara

MOVIMIENTOS DE CÁMARA - Lenguaje Cinematográfico
https://www.youtube.com/watch?v=IrNDiCsMb0M

Toma fija

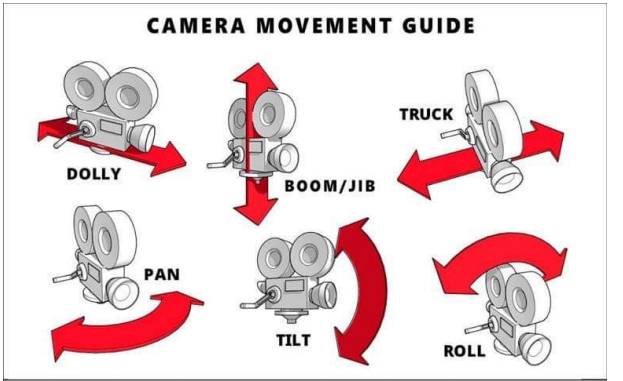
Dolly

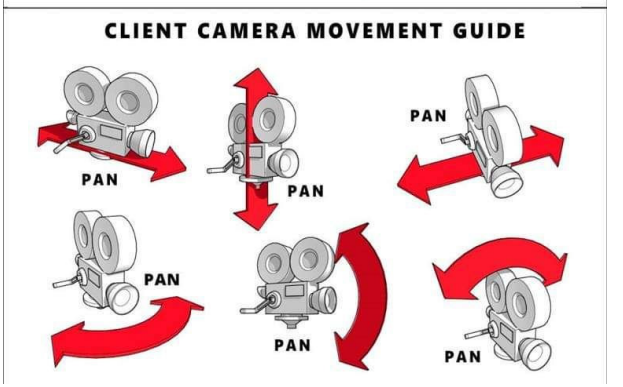
Travelling

Tilt

Paneo

Zoom





Escena

Unidad abstracta que nos cuenta una cláusula dramática.

Está compuesta por un grupo de tomas o planos que generan una unidad temática de presencia en la pantalla.

Secuencia

Unidad de tiempo y espacio compuesta por una serie de escenas interrelacionadas que se convierten en pequeñas películas autónomas.

Diferencias entre TOMA ESCENA SECUENCIA
https://www.youtube.com/watch?v=oW0HMcPpeqo

El Plano-Secuencia

Alto contenido estético y su función comunicativa.

Narra la escena pasando de un plano a otro sin cortar la toma; es decir, técnicamente posee la duración de la toma, pero narrativamente contiene la acción dramática que aporta la escena.

Lenguaje cinematográfico I: plano, escena y secuencia

https://www.youtube.com/watch?v=M-Yz8RCOElo

2.2. 2.2. Orden duración y ritmo de clips. (4)

2.2.1. Orden de las tomas. Duración temporal.
2.2.2. Ritmo. Análisis del montaje.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Distingue hábilmente las secuencias de películas en relación a la duración de la toma

ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN / ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO:

- Proyecto final de parcial
- Rúbrica de autoevaluación

¿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=nLuIhJUa2Hc

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

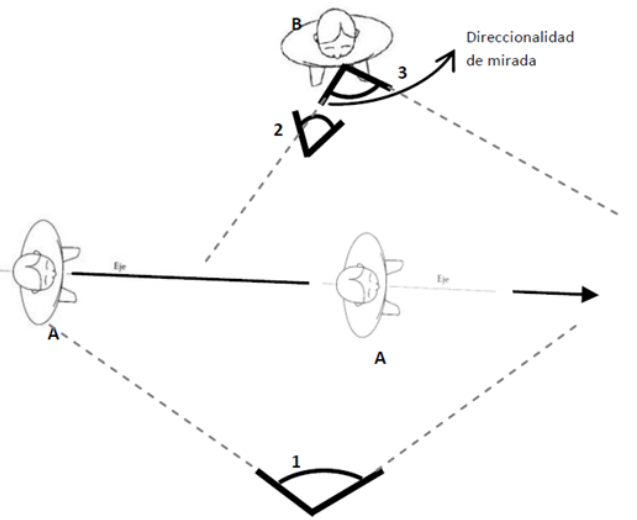
Saltos de eje. (desorientación espacial)

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.

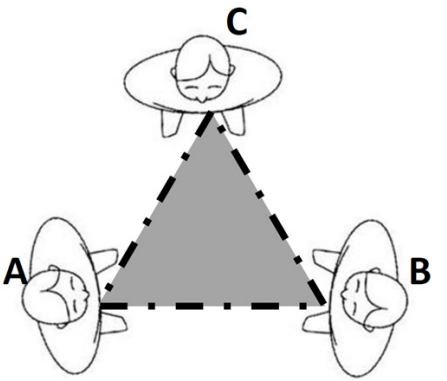
Eje de la cámara

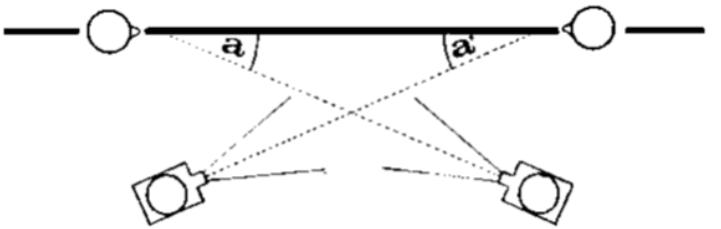


Principio de triangulación

Alternar la cámara de adentro hacia afuera.

Emplear planos generales y primeros planos.





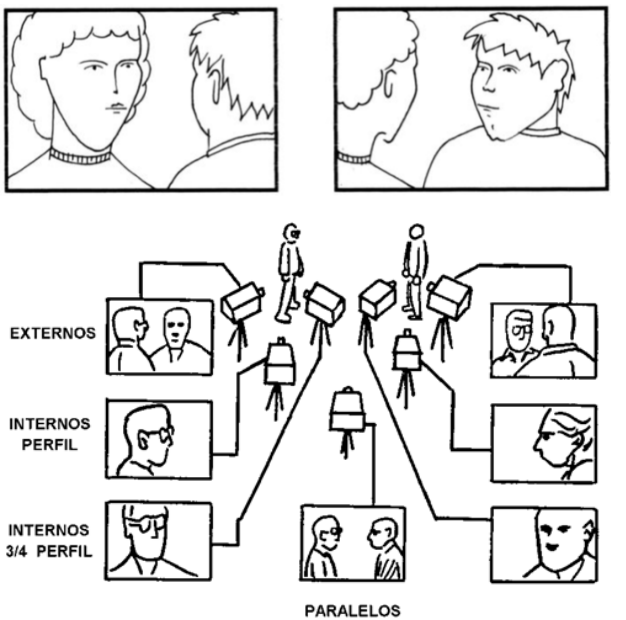
Espacio y movimiento.
Perfiles del espacio.

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

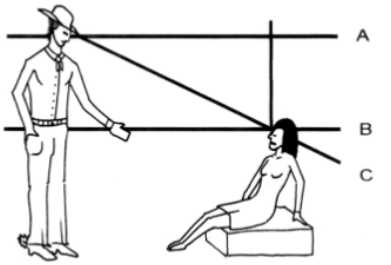
Si ambos están sentados, se comenzará con el nivel normal (por ejemplo, 1.55 m) sobre ambos en two shot, para ir bajando de nivel a medida que se pasa a angulaciones correspondientes, es decir, tres cuartos, el over shoulder (plano desde la espalda o el hombro) y el plano de punto de vista (P.O.V.).

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.

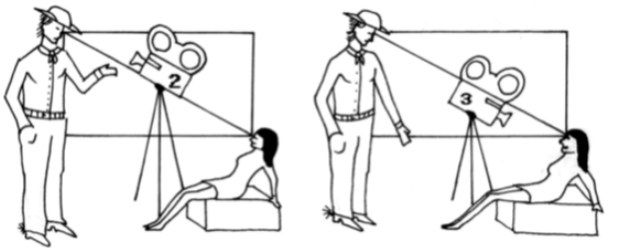
1. Nivel de los ojos del personaje más alto (A).
2. Nivel de los ojos del personaje más bajo (B).
3. Unión de las miradas (C)

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



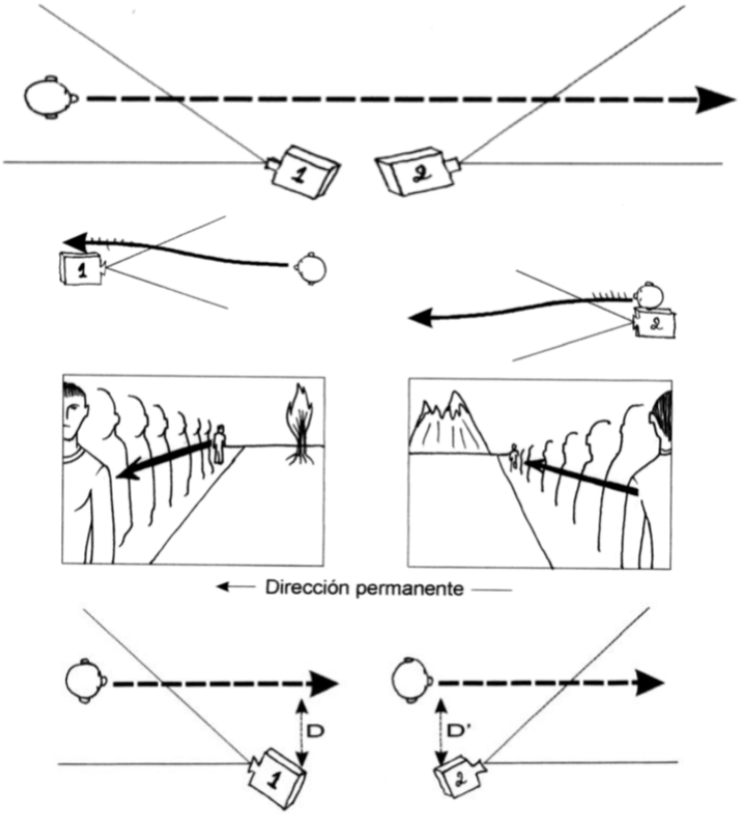
Si tuviéramos que filmar, después del plano medio conjunto un P.P. del hombre (T2) y otro de la mujer sentada (T3), las cámaras deberían quedar como ilustra la figura.

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=I5IlXuaHHW4

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.

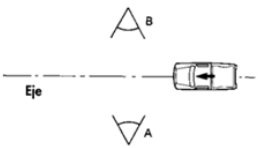
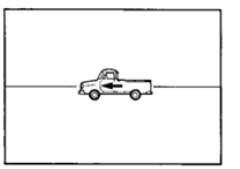
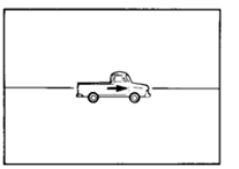


Diagrama 1.



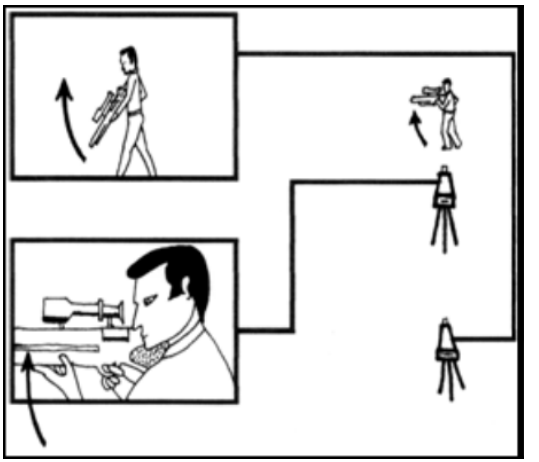
Coche visto desde la posición A.



Coche visto desde la posición B.

Montaje en continuidad

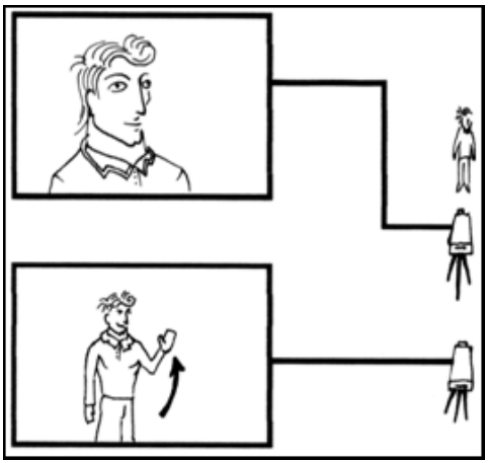
a. Corte en el movimiento: aprovechar el movimiento del actor para cambiar de plano. Se puede filmar cada plano por separado.



Montaje en continuidad

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

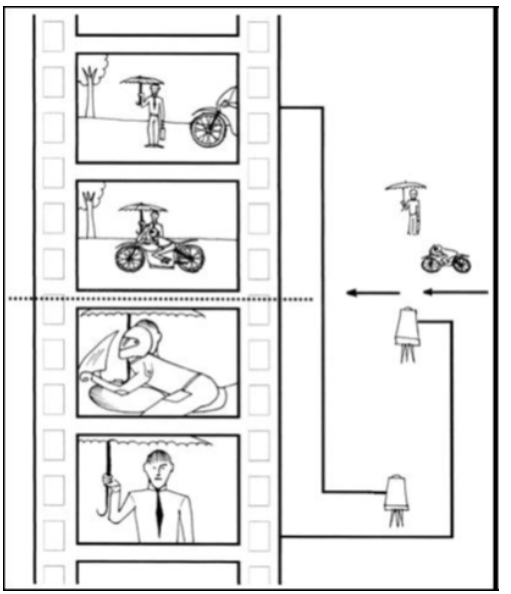
Una es pasiva y la segunda es la que contiene la acción. Para que la yuxtaposición funcione bien, es fundamental que en la segunda toma la acción comience de inmediato.



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

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=mClBlid1ykQ

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)
- 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 foley para diégesis y extradiégesis.
- Inclusión de fase de preproducción completa en Celtx, tratamiento visual, guión audiovisual y técnico.
- Secuencia de créditos 30". (revisar el sitio art of the tittle)

https://www.artofthetitle.com/news/sxsw-2021-film-awards-title-design-finalists/

- Incluir rúbrica de autoevaluación en Excel. Nombre de archivo: RÚBRICA_AUTOEVALUACIÓN_APELLIDO_NOMBRE

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

Nota: Incluir INTRO de la asignatura, luego fondo negro con el siguiente Didascálico (Claqueta):
Proyecto primer parcial: Cortometraje
Por: (Nombre y Apellido estudiante)
Asignatura: Producción 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://www.youtube.com/watch?v=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: Producción Audiovisual
Carrera de Diseño Gráfico / UNACH