

GUÍAS DE CINE CINEDFEST

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. © FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados.

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

ÍNDICE

1. Introducción a la Preproducción	página 2
2. Unidades Narrativas	página 3
3. Tiempo Cinematográfico	página 6
4. Valores de Plano	página 7
5. Ángulos de Cámara	página 11
6. Composición	página 16
6.1. La Ley de los Tercios	página 16
6.2. El Aire	página 17
6.3. Campo y Fuera de Campo	página 18
7. El Eje de Acción	página 19
7.1. El Eje de Miradas	página 20
7.2. Saltar Correctamente el Eje	página 23
8. Movimientos de Cámara	página 25
9. Tipo de Realización ¿cómo lo ruedo?	página 28
10. Planificación Técnica	página 31
10.1. El Guion Técnico	página 32
10.2. El Story Board	página 33
10.3. Plantas de Cámara	página 34
10.4. Secuencia de Fotos Previas	página 35
11. Plan de Rodaje	página 36
12. Equipo Técnico y Artístico	página 39

1. INTRODUCCIÓN A LA PREPRODUCCIÓN

Bienvenido a la Guía nº2 de los **Talleres Educativos Book-Trailers**, la guía en la que trataremos la Pre-Producción cinematográfica.

En esta guía encontrarás los pasos que has de seguir para comenzar a planificar tu **Book-Trailer**, teniendo en cuenta que el guion literario ya lo has terminado.

Comienza ahora la bonita tarea de visualizar lo que has escrito sólo o con la colaboración de tus compañeros de clase o profesores.

Podríamos dividir la PREPRODUCCIÓN en dos grandes aspectos:

- ▶ **PLANIFICACIÓN TÉCNICA**
- ▶ **ORGANIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN**

> PLANIFICACIÓN TÉCNICA

Por un lado, el director se encarga de planificar todo lo que tiene que ver con la **PUESTA EN ESCENA**, es decir, todo lo que aparece en pantalla.

Además, diseña **CÓMO APARECE**, es decir, cómo se lo va a mostrar al espectador en forma de imágenes y sonido, desde los **valores de plano** que usará, **posición de la cámara**, etcétera... hasta quiénes serán los **actores y actrices** que interpretarán a los personajes.

> ORGANIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN

A su vez, el director de producción irá diseñando el **PLAN DE RODAJE** conjuntamente con el director o con el ayudante de dirección.

Con este plan sabremos **cuántos días nos llevará rodar** el book-trailer y todas las necesidades que tendremos que tener en cuenta a la hora de llevar a cabo el rodaje.

De esta manera tendremos todo atado y preparado para afrontar el rodaje o la grabación, de forma que nos podamos permitir el lujo de improvisar lo que haga falta sobre lo ya planificado.

Comencemos a ver los principales conceptos que nos ayudarán a llevar nuestra historia a la pantalla.

2. UNIDADES NARRATIVAS

Una obra audiovisual debe ser considerada como **un todo elaborado por la suma de diferentes partes**.

Estas partes están compuestas por unidades narrativas, la unidad más básica es el fotograma y la más completa, el plano secuencia.

Cuando una secuencia de fotogramas es visualizada de acuerdo a una **determinada frecuencia de imágenes por segundo** se logra generar la sensación de movimiento en el espectador.

Esto es posible gracias a la **Persistencia de la retina**, fenómeno visual descubierto por Peter Mark Roget que demostraría como **una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo** antes de desaparecer por completo.

En virtud de dicho fenómeno, las imágenes se superponen en la retina y **el cerebro las "enlaza" como una sola imagen visual, móvil y continua**.

El cine aprovecha este efecto y provoca ese enlace proyectando a **24 imágenes por segundo**, lo que genera en nuestro cerebro la **ilusión de movimiento** (en televisión se da 25 fotogramas por segundo).

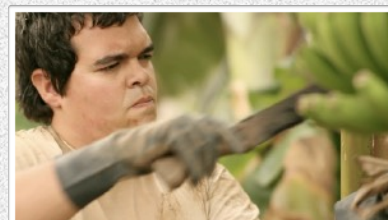
Pero veamos todas las unidades narrativas que forman una película:

- ▶ **Fotograma o Frame**
- ▶ **Toma**
- ▶ **Plano**
- ▶ **Escena**
- ▶ **Secuencia**
- ▶ **Plano Secuencia**

> FOTOGRAMA o FRAME

En el cine se le llama **fotograma** a cada una de las imágenes individuales captadas por la cámara cinematográfica y proyectada por el proyector.

Por extensión también se llama de ese modo a **cada una de las imágenes individuales** captadas por cámaras de video.



> TOMA

La unidad básica de la grabación. Es el material que se obtiene **desde el momento en que se comienza a grabar hasta que se detiene**.

El material grabado en bruto, con la voz del claquetista y del director, que del que seleccionaremos lo que se verá finalmente en pantalla.



VIDEO EJEMPLO:

<https://youtu.be/hc1KxCgbCxU>

> PLANO

Es la selección final que hacemos de la toma.

El **fragmento** que cogemos de la toma para que forme parte del **montaje**.



VIDEO EJEMPLO:

<https://youtu.be/2JUAtBAwZZM>

> ESCENA

Es el **conjunto de planos** que se desarrolla **en un solo escenario**.

Por sí misma **no tiene un sentido dramático completo**, además, tiene una única unidad temporal.

> SECUENCIA

Es una **serie de escenas** que puede desarrollarse en un único o varios escenarios.

Es una unidad del relato audiovisual en la que se **plantea, desarrolla y resuelve** una situación dramática.



VIDEO EJEMPLO:

Veamos en este vídeo-ejemplo una secuencia que se compone de tres escenas.

<https://youtu.be/HQurldGL9Es>

> PLANO SECUENCIA

Es la secuencia **rodada en un solo plano, sin cortar**, es decir, resolver lo que hubiésemos hecho en muchos planos en un único plano.

Nos permite tener toda la secuencia lista, **sin tener que editar**, pero nos obliga a preparar y ensayar mucho más con los actores y equipo técnico, ya que como no se corta, tiene que estar perfecta de principio a final.

El plano secuencia está directamente relacionado con el concepto de **TIEMPO REAL** que veremos en el siguiente capítulo, **Tiempo Cinematográfico**.

Veamos un ejemplo de un spot grabado en plano-secuencia.



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/CKfuOgzpSBA>

3. TIEMPO CINEMATOGRAFICO

En cine podemos hablar de cuatro tiempos:

- ▶ **TIEMPO DE LA HISTORIA:** es el conjunto total de los hechos-sin suprimir nada- que se plantean en la narración.
- ▶ **TIEMPO DEL DISCURSO:** esa misma historia es contada suprimiendo sucesos y centrándose en determinado acontecimientos que sí nos interesan para contar la historia.
- ▶ **TIEMPO DE LA PROYECCIÓN:** el tiempo que dura la historia en la pantalla.
- ▶ **TIEMPO SUBJETIVO:** el tiempo psicológico del espectador, es decir, el tiempo que genera el cerebro del espectador; se le puede hacer muy larga o muy corta.

Cuando adaptamos el tiempo de la historia al tiempo de la proyección se llama **adecuación**, es decir, utilizamos elipsis en el montaje para suprimir lo que es prescindible.

Cuando coincide el tiempo de la historia y del discurso con el tiempo de la proyección hablamos de **equivalencia** y es el caso del **Plano Secuencia**.

El plano secuencia está directamente relacionado con el concepto de **TIEMPO REAL**, pero el tiempo real no sólo está relacionado con el plano secuencia. Podemos respetar el tiempo real de la historia haciendo cortes en el montaje sin hacer elipsis narrativas.

Veamos como ejemplo el cortometraje "El Intruso" de David Cánovas, donde el tiempo de la historia transcurre a **TIEMPO REAL**.



VIDEO EJEMPLO:

<https://vimeo.com/86409438>

4. VALORES DE PLANO

El **valor de plano** es la porción de la persona u objeto que vemos en imágenes, es decir, la parte que encuadramos del motivo a filmar.

La dimensión del plano, osea, la amplitud y tamaño del encuadre, está determinada por:

- ▶ El tamaño del sujeto u objeto en pantalla
- ▶ La distancia entre éste y la cámara
- ▶ El objetivo o lente empleada.

Los valores del plano se utilizan para **narrar, describir y transmitir** emociones.

En este sentido, podemos clasificar los diferentes valores de plano en:

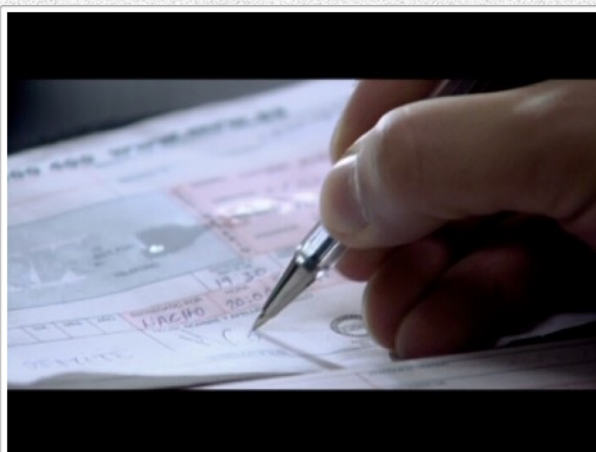
- ▶ **FUNCIÓN DESCRIPTIVA:** describen el lugar donde tiene lugar la acción. Serían los Grandes Planos Generales o Planos Generales.
- ▶ **FUNCIÓN NARRATIVA:** narran la acción que se desarrolla. En este caso, utilizaremos los Planos enteros o los Planos medios, ya que aportan equilibrio.
- ▶ **FUNCIÓN EXPRESIVA:** transmite la emoción de los personajes. Son los planos más cerrados, es decir, los Primeros planos o los Primerísimos primeros planos.

Veamos ejemplos de cada uno de ellos.

PLANO DETALLE (PD)

Muestra la parte de un todo y **enfatisa**.

Es decir, muestra la parte de un objeto o una parte del cuerpo humano.



PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (PPP)

Corta la frente o el mentón del personaje.

Es muy **intimo y asfixiante**; tiene clara función expresiva y psicológica.



PRIMER PLANO (PP)

Plano **expresivo e íntimo**.

Más desahogado que el PPP: no corta frente ni cuello.



PLANO MEDIO CORTO (PMC)

Desde el pecho hasta la cabeza.

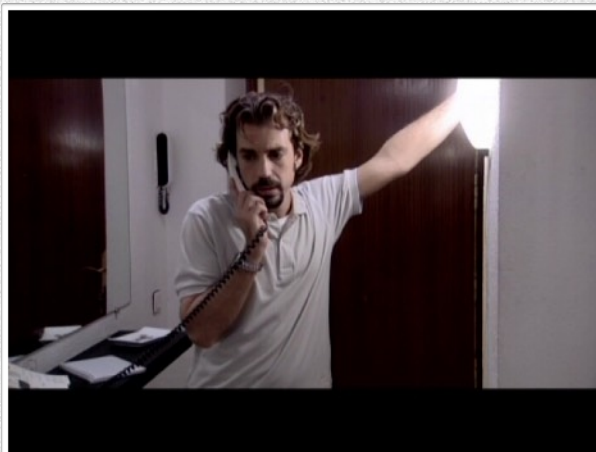
Sigue siendo bastante expresivo pero cumple **funciones más narrativas**.



PLANO MEDIO LARGO (PML)

Corta por la cintura al personaje.

Es un plano mucho **más narrativo**, equilibrado.

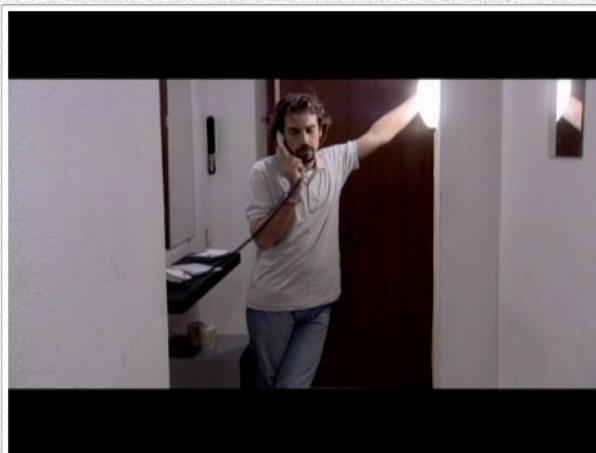


PLANO AMERICANO (PA)

Desde la cabeza hasta las rodillas.

Tiene un valor **dramático y narrativo**.

Lo creó el género western para que las cartucheras de los vaqueros no quedarán cortadas.



PLANO ENTERO (PE)

Muestra el cuerpo completo, de los pies a la cabeza.

Es un plano descriptivo.



PLANO GENERAL (PG)

Muestra el cuerpo completo y además, parte de su entorno.

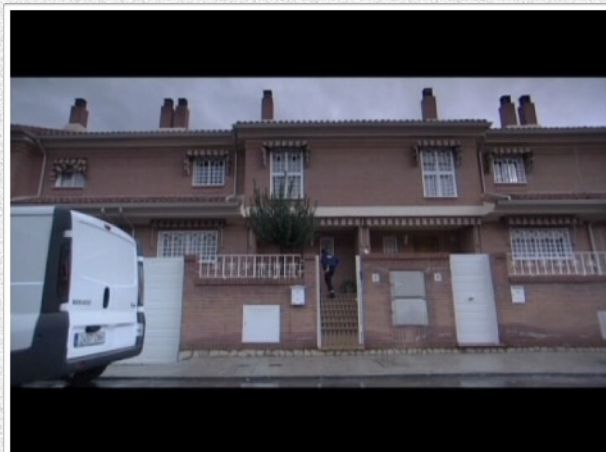
Al ubicarnos en el **espacio que rodea al personaje** tiene un valor descriptivo.



GRAN PLANO GENERAL (GPG)

El cuerpo del personaje se reduce ante su entorno. **Muy descriptivo.**

Adquiere valor dramático cuando se destacan ideas de soledad o pequeñez.



5. ÁNGULOS DE CÁMARA

El **ángulo de cámara** es la posición que adopta la cámara en función del objeto o persona a encuadrar.

En este sentido, **la altura de la cámara es determinante** a la hora de transmitir algún tipo de efecto al espectador acerca de lo que está viendo.

TIPOS DE ÁNGULOS DE CÁMARA:

- ▶ NORMAL
- ▶ CONTRAPICADO
- ▶ PICADO
- ▶ CENITAL
- ▶ NADIR
- ▶ ABERRANTE
- ▶ LATERAL
- ▶ SEMI-SUBJETIVO
- ▶ SUBJETIVO
- ▶ PLANO / CONTRAPLANO / MASTER

Veamos ejemplos de las diferentes angulaciones.

ÁNGULO NORMAL

El ángulo de la cámara es **paralelo al suelo** y se encuentra a la **altura de los ojos** del actor o, en caso de ser un objeto, a su altura media.

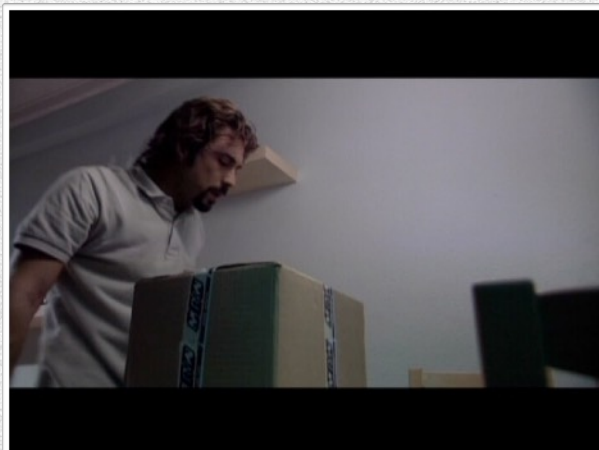


ÁNGULO CONTRAPICADO

Angulación inferior de la cámara, la cual se coloca **mirando hacia arriba**.

Sirve para transmitir una situación de control, poder, **grandeza** y **seguridad**.

Nos colocan en una posición aparente de inferioridad respecto al sujeto encuadrado.



ÁNGULO PICADO

Angulación de cámara que se obtiene cuando está filmada de **arriba hacia abajo**, **empequeñeciendo el objeto o figura humana** en relación con el espacio.



ÁNGULO CENITAL

La cámara se sitúa completamente **por encima del personaje**, en un ángulo perpendicular.



ÁNGULO NADIR

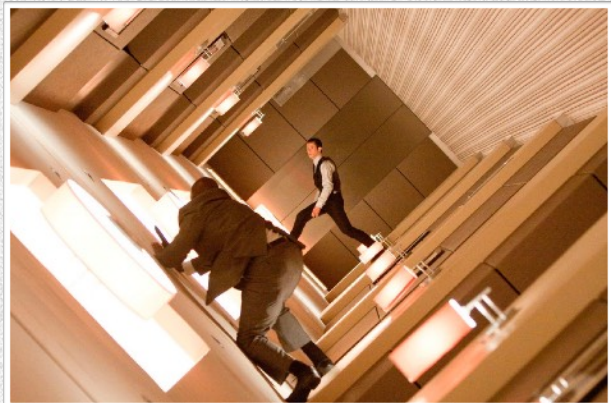
La cámara se sitúa **completamente por debajo** del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.



PLANO ABERRANTE

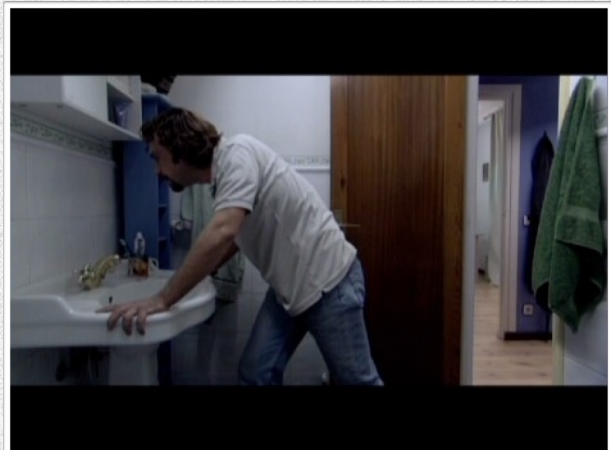
Cuando la cámara está **ligeramente inclinada**, por lo regular a un ángulo de 45 grados.

Esto demuestra **inestabilidad**.



PLANO LATERAL

La cámara se encuentra a 90° grados mostrando al **personaje de perfil**.



PLANO SEMI-SUBJETIVO

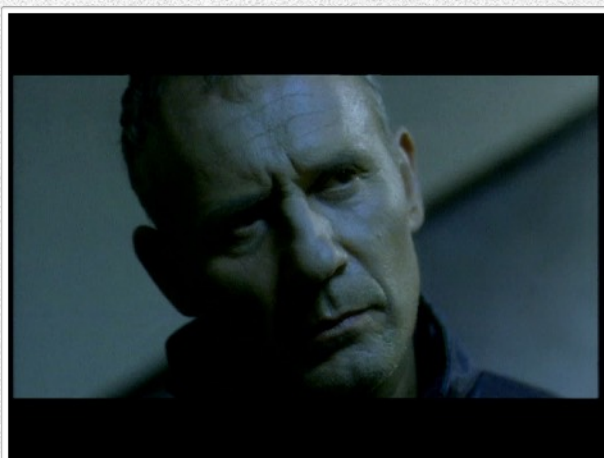
La cámara nos muestra **parte del personaje** (desde detrás de éste) y, además, **parte de lo que está viendo**.



Plano semi-subjetivo de la niña

PLANO SUBJETIVO

La cámara nos muestra **lo que el personaje está viendo**, es decir, toma por un momento la **visión en primera persona** del personaje.



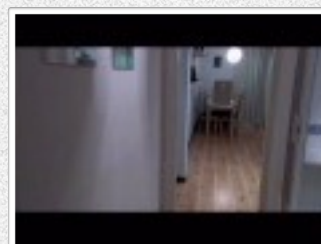
El Protagonista está observando algo.



PLANO SUBJETIVO: Lo que observa el protagonista.

EJEMPLO PLANO SUBJETIVO

En este ejemplo la cámara arranca en Plano Medio Corto (PMC) del personaje, pasa a SUBJETIVO del personaje, continúa en PMC del personaje y termina en Plano Detalle (PD) de la caja



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/HA3tiUVKxLM>

PLANO / CONTRAPLANO / MASTER

Por último, veamos, en una situación de una **conversación** normal entre dos personajes y sabiendo cuáles son los **valores de los planos** y los **ángulos de la cámara**, qué otra terminología adquieren, ya pensando más en el **rodaje** y el **montaje** (fases posteriores).



Plano 1: Además de ser un Primer plano, se llamará **PLANO**.



Plano 2: Además de ser un Primer plano, será el **CONTRAPLANO** del plano 1.



Plano 3: Además de ser un Plano General, es el **PLANO MASTER**.

Estamos hablando de pura terminología que usaremos diariamente con nuestros compañeros.

Pensando ya en escenas y secuencias, nos referiremos a los planos que formen parte de esas secuencias como los **PLANOS** y los **CONTRAPLANOS** (en el caso de los planos cortos de los personajes) y **PLANO MASTER** (en el caso del plano general que cubre la acción).

De ahora en adelante usaremos mucho esta terminología y en las Guías de Rodaje haremos unas buenas recomendaciones acerca de ello.

6. COMPOSICIÓN

La composición es la organización de todos los elementos visuales en el interior del encuadre.

Gracias a la composición podemos dotar a la imagen de grados concretos de expresividad y podemos conferir ritmo interno al encuadre.

Mediante la composición podemos transmitir sensaciones de equilibrio, paz, armonía, ritmo, tensión, desequilibrio...

FUNCIONES DE LA COMPOSICIÓN:

Función informativa: mediante la disposición de los elementos en el encuadre es posible resaltar los centros de interés y que el espectador explore la imagen en la forma prevista por el director.

Función expresiva: la disposición de los elementos y la interrelación de luces, sombras, colores, tonos, etc., permite dotar a la imagen de grados distintos de expresividad.

Para que entiendas bien el concepto de Composición, consulta los siguientes documentos:

> **La Ley de los Tercios**

> **El Aire**

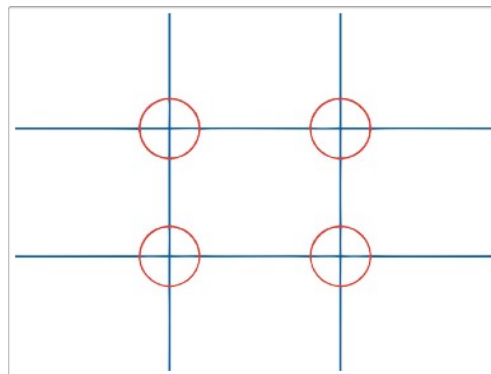
> **Campo y Fuera de Campo**

6.1 LA LEY DE LOS TERCIOS

LOS PUNTOS FUERTES: la regla de los tercios.

Si se divide la pantalla en tres partes iguales en el sentido vertical y horizontal, las líneas divisorias se cruzan en cuatro puntos llamados “puntos fuertes” que resultan ser los puntos en que mejor se resaltan los centros de interés.

Es decir, el punto de interés es preferible situarlo en uno de los cuatro puntos de intersección mencionados en lugar de hacerlo directamente en el centro de la foto.



Veamos algunos ejemplos:



6.2 EL AIRE

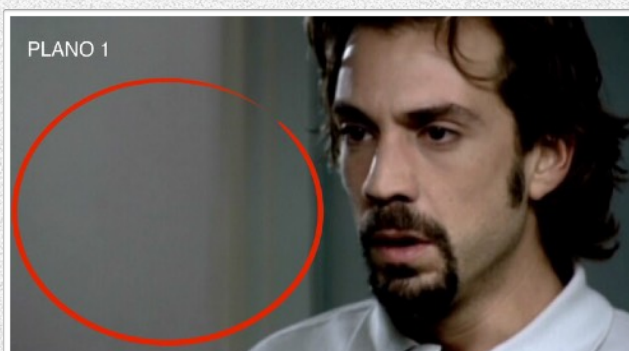
Debemos encuadrar en función de la **mirada** y la **dirección** de los **personajes**.

En este sentido, observando el ejemplo que mostramos a continuación, si el personaje, como en el **PLANO 1** mira a la izquierda, debemos dejar más espacio por la izquierda del cuadro. A esto se le llama **AIRE**.

En el caso del **PLANO 2**, el aire estaría a la derecha del actor, porque éste está mirando a la derecha.

Y si es un **movimiento de travelling** de seguimiento al personaje o travelling paralelo, como en el **PLANO 3**, con más sentido aún, porque si no el actor puede acabar superándonos en velocidad y quedaríamos retrasados respecto a su movimiento.

Por supuesto, estas normas de encuadre se pueden romper si deseamos una opción estética específica.



PLANO 1, mira a la izquierda, debemos dejar más espacio por la izquierda del cuadro.



PLANO 2, el aire estaría a la derecha del actor, porque éste está mirando a la derecha



PLANO 3, aire a la derecha para asegurar encuadre de movimiento de travelling.

6.3 CAMPO Y FUERA DE CAMPO

Lo que nos muestra el encuadre, es decir, lo que vemos y oímos es tan importante, muchas veces, como **lo que no vemos**, rodeando al encuadre.

Lo que se ve en el espacio encuadrado por la cámara se suele decir que está en **CAMPO**, porque está dentro del campo de visión de la cámara, y lo que queda fuera se le llama **FUERA DE CAMPO** o **ESPACIO OFF**.

Fuera de campo **es aquello que el espectador cree que hay fuera del encuadre** basándose en:

- ▶ **La información** de lo que ve dentro del campo.
- ▶ **El sonido** que proviene del fuera de campo.

En este sentido, el fuera de campo se puede manifestar de las siguientes maneras:

- ▶ En campo se ve un **espejo** que refleja la imagen de lo que hay fuera de campo.
- ▶ Entra en campo la **sombra de un personaje**.
- ▶ Se escucha la voz o el **sonido de un personaje** que habla desde fuera de campo. En este caso recordemos que lo llamaremos **VOZ EN OFF** o **SONIDO EN OFF**.



VIDEO EJEMPLO FUERA DE CAMPO:

https://youtu.be/VUYaxZWm_GY

7. EL EJE DE ACCIÓN

Vamos a tratar un tema **muy importante**, que entre otras cosas, nos ayudará a **rodar una conversación correctamente**.

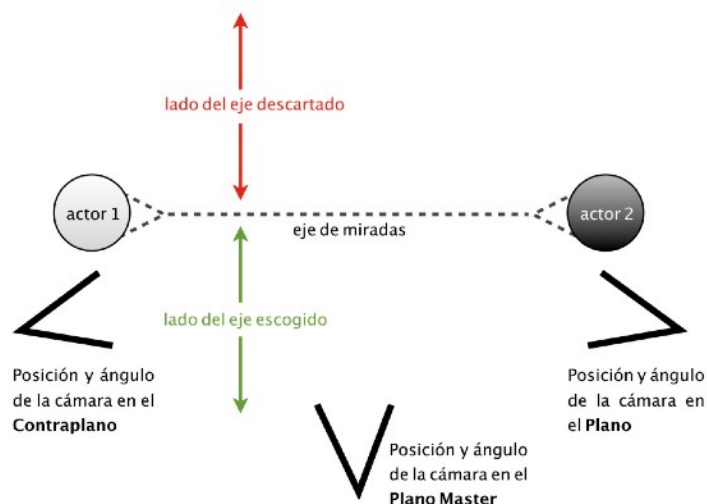
El **eje de acción** es una línea imaginaria que se traza sobre la **dirección de la acción o la mirada**, es decir, hacia donde el personaje se dirige o hacia donde mira; también puede ser la **línea imaginaria que une las miradas** de dos o más personajes que se hablan.



Si un personaje camina de derecha a izquierda, en el siguiente plano **hay que mantener esa dirección** para que no nos produzca un salto en la mirada, lo cual se denominaría **SALTO DE EJE**.

La línea que marca el eje **divide la escena en dos zonas** situadas a cada uno de sus lados. Todas las tomas efectuadas desde un mismo lado del eje **mantendrán la dirección** de la acción y de la mirada del sujeto en el mismo sentido, pero si la cámara pasa al otro lado de la línea, la dirección de la acción y de la mirada se invierte.

El **SALTO DE EJE** produce un efecto **desorientador** para el espectador ya que el efecto que se produce es el de una inversión injustificada de la posición y el sentido de la mirada de los sujetos.



Veremos cómo funciona el eje en una conversación entre dos personajes y cuál es la manera correcta de respetarlo en los siguientes puntos:

7.1 El Eje de Miradas

7.2 Saltar Correctamente el Eje

7.1 EL EJE DE MIRADAS

Funcionamiento del eje en una conversación entre dos personajes.

Una conversación entre dos personajes consta habitualmente de tres tipos de plano:

- Un Plano (llamado **Plano Master**) donde aparecen conversando los dos protagonistas
- Un **Plano Corto del protagonista principal** con los diálogos de éste
- Un **Contraplano del otro protagonista** dando la réplica al principal.

Veamos en el siguiente ejemplo como actuar teniendo en cuenta el **eje de acción**:

7.1.1 PLANO MASTER

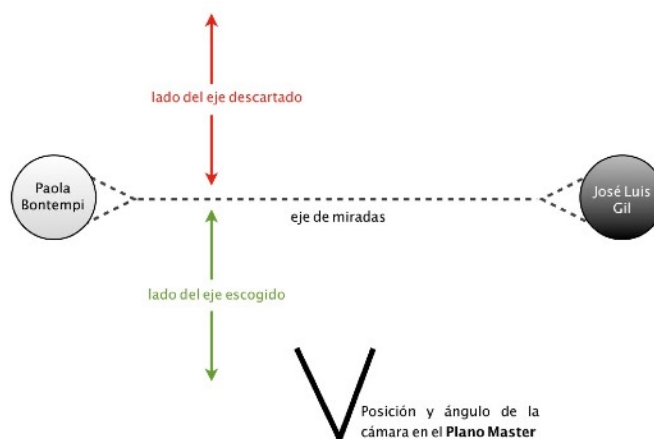
Este es el Plano Master, donde tenemos en imagen a los dos protagonistas conversando.

En este caso es un Plano Americano, donde Paola mira de **izquierda a derecha** y Jose Luis de **derecha a izquierda**.

Vemos como la **línea imaginaria** entre los dos personajes, **divide el espacio** en dos lados.

Como vemos en el gráfico, hemos **escogido un lado de del eje** para colocar la cámara y rodar la conversación.

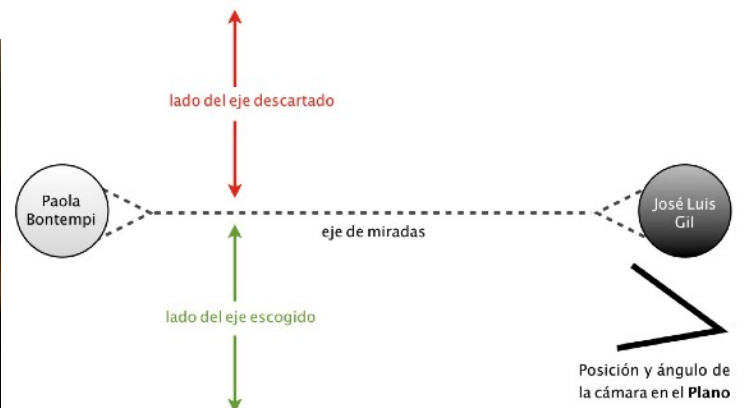
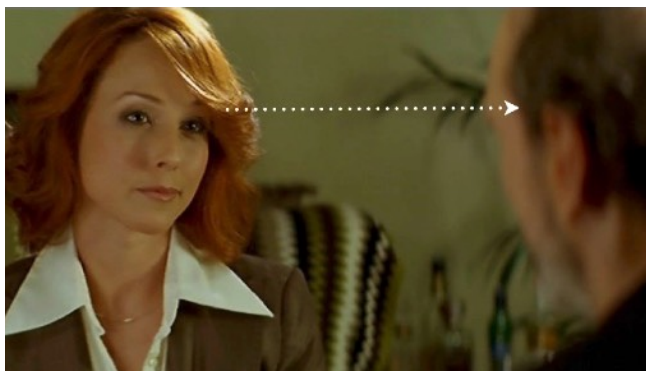
En este caso, hemos escogido el lado que hemos marcado con las flechas verdes, debemos **respetar esta elección** y rodar todos los planos desde este lado.



7.1.2 PLANO

En el Plano Medio Corto, Paola mira también de **izquierda a derecha**.

Vemos en el esquema, la posición de la cámara para tomar adecuadamente la conversación de Paola que más tarde insertaremos junto con el plano master y el contraplano del otro protagonista.

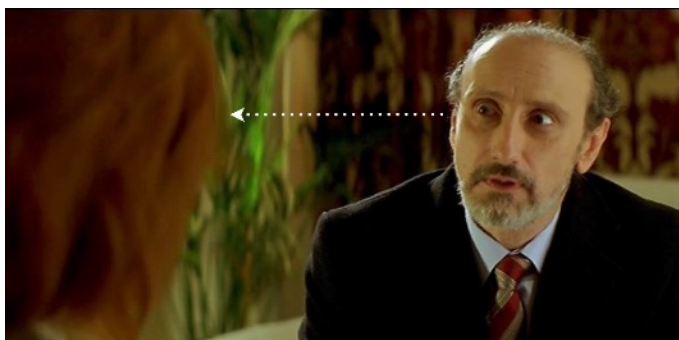


7.1.3 CONTRAPLANO

Este es el **Contraplano**.

Jose Luis mira también de **derecha a izquierda**.

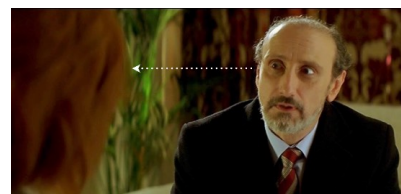
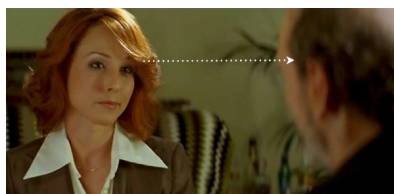
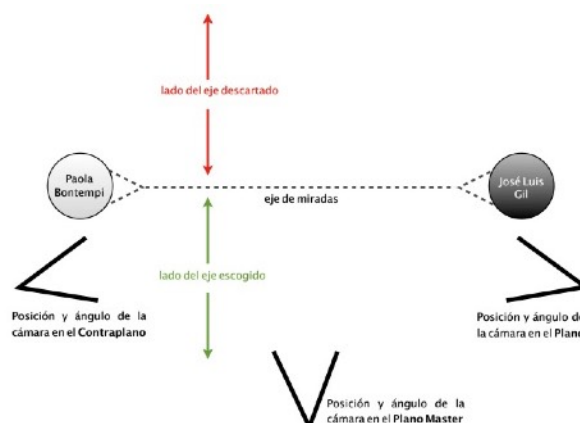
Vemos en el esquema, la posición de la cámara para tomar el contraplano.



7.1.4 CONCLUSIÓN EJE

Como hemos visto, antes de rodar, debemos **planificar** y **escoger** desde que lado del eje vamos a trabajar y **mantenernos en ese lado** del eje para seguir contando la acción.

La colocación de la cámara en los planos cortos seguirá siendo el lado del eje seleccionado **para que las miradas concuerden** con la dirección de las miradas en el **Plano Master**.



7.1.5 SALTO DE EJE

Veamos qué ocurre cuando no respetamos el eje que hemos seleccionado para contar la acción y **pasamos de pronto al otro lado**.

La cámara del contraplano, es decir, la de Jose Luis Gil, **se ha colocado al otro lado del eje**, con lo cual, **le hemos cambiado la dirección** de la mirada y está igualada con la dirección de la mirada de Paola Bontempi.

Es incorrecto, antinatural y nos desorienta, no debemos hacerlo en una narración normal porque **descoloca al espectador**. Observa en el esquema la colocación incorrecta de la cámara.

Sin embargo, podemos pasar al otro lado del eje de cuatro maneras, sin que resulte brusco al espectador, mira el documento **Saltar Correctamente el Eje**.



7.2 SALTAR CORRECTAMENTE EL EJE

Aunque hayamos elegido un lado del eje, si lo deseamos, **podemos pasar** al otro lado del eje **sin que resulte brusco** al espectador.

Hay varias maneras, les proponemos cuatro formas diferentes:

- ▶ PASANDO A CORTE POR EL EJE
- ▶ CON UN MOVIMIENTO DE CÁMARA
- ▶ A TRAVÉS DE UNA TRANSICIÓN DE IMAGEN
- ▶ CON UN MOVIMIENTO DE PERSONAJE

PASANDO A CORTE POR EL EJE

Es decir, con un plano nuevo que esté ubicado en el mismo eje de miradas o eje central.



1. En el **Plano 1** el personaje está mirando a la derecha.



2. Pasamos por el eje con un **Plano detalle** (Plano 2) situando la cámara en el **eje central** o eje de mirada del personaje.



3. A partir de ahí, podemos irnos al otro lado del eje (**Plano 3**), donde el personaje ya no mira a la derecha, sino a la izquierda.



Mira como queda el salto pasando a corte por el eje.

<https://youtu.be/QNnCtJwoelw>

CON UN MOVIMIENTO DE CÁMARA

Con un **travelling** o un movimiento de **cámara al hombro** podemos irnos al otro lado del eje **de manera natural** porque estamos ubicando constantemente al espectador en el espacio.



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/5K9ouh1ue0U>



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/1iYTPmHVnIY>

A TRAVÉS DE UNA TRANSICIÓN DE IMAGEN

Si utilizamos un fundido encadenado o un fundido a negro haremos que la **transición sea suave** para el espectador.

En las guías de montaje veremos las transiciones que existen.



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/-phgw8J4D2g>

CON UN MOVIMIENTO DE PERSONAJE

El actor/actriz se mueve y cambia el eje.

El actor/actriz cambia de posición y genera un nuevo eje de miradas.



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/e8vg4CfnBKE>

8. MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Son los movimientos que realizamos con la cámara, es decir, cuando decidimos acercarnos, alejarnos o acompañar a un personaje u objeto.

Los movimientos pueden ser los siguientes:

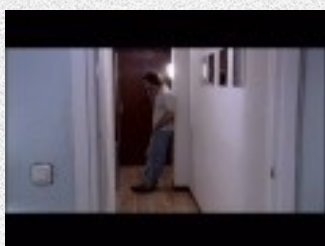
- ▶ TRAVELLING
- ▶ PANORÁMICA
- ▶ BARRIDO
- ▶ ZOOM
- ▶ AL HOMBRO

TRAVELLING

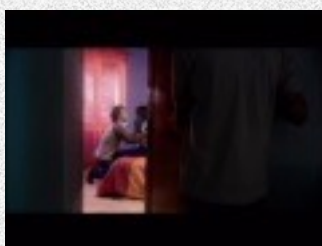
Es un movimiento de la cámara que consiste en un **desplazamiento** de la cámara **horizontal** o **verticalmente** a través de unos **raíles** o de una **steady cam** (sistema estabilizador de cámara que funciona con contrapesos).

Puede ser vertical, lateral, circular, acercamiento (in) o alejamiento (out).

El desplazamiento horizontal se hace a través de unos **raíles**, en el caso de ser vertical se hace con **grúa**. Consigue resultados muy elegantes.



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/C0rHUGJ-1vk>



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/BzNxxkVUUIBo>



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/Po95yl7gsl>

PANORÁMICA

Es el movimiento de la cámara **sobre su propio eje sin desplazamiento** del aparato.

Puede ser vertical (arriba/abajo o viceversa) y horizontal (izda-derecha o viceversa).



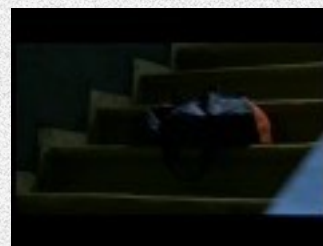
VIDEO EJEMPLO:

<https://youtu.be/-mc5peQL0cE>



BARRIDO

Es una panorámica tan rápida que no da tiempo a ver qué imágenes recoge.



VIDEO EJEMPLO:

<https://youtu.be/ZSG0QP0XDv0>

ZOOM

Permite, mediante el **desplazamiento de las lentes**, cambiar la distancia focal, con lo que se puede seleccionar a voluntad desde la visión que proporciona un objetivo gran angular hasta la de un teleobjetivo.

Es decir, **no se mueve la cámara, sino el objetivo** de la cámara.

Nos permite acercarnos o alejarnos de la acción.

El uso del zoom rápido estuvo de moda en los años 70 y actualmente se utiliza en contadas ocasiones para resaltar algo concreto.

En cambio el uso del **zoom lento es muy dramático** y estéticamente **muy elegante**.



VIDEO EJEMPLO:

<https://youtu.be/JliCyokfwnI>

AL HOMBRO

Hacemos las panorámicas, los movimientos de acercamiento o alejamiento, paralelos, barridos o zooms **pero con la cámara al hombro** del operador.



VIDEO EJEMPLO:

<https://youtu.be/WEZhZgKv8b0>

9. TIPO DE REALIZACIÓN

Ahora que ya conocemos la potencialidad expresiva, narrativa o descriptiva de los valores y de los ángulos de cámara, y ahora que ya sabemos utilizar el encuadre y el fuera de campo y, encima, sabemos cómo mover la cámara en el escenario, debemos plantearnos el siguiente dilema:

¿Cómo lo ruedo?

Con esta pregunta nos referimos a **qué opción técnica elegimos** para llevar a cabo la puesta en escena del guion que hemos escrito.

Podemos escoger entre **cámara a trípode** o al **hombro**, podemos rodar todo en planos muy cortos o, por contra, utilizar toda la gama que existe en los valores de plano; también es importante la **FRAGMENTACIÓN**, es decir, que decidamos contar la historia en **pocos planos** (poca fragmentación) o **muchos planos** (mucha fragmentación), con lo cual habrá muchos cortes de montaje. En este caso, sería lo contrario al plano secuencia, que es la resolución de una secuencia entera en un sólo plano. Y hablamos de montaje o edición en este apartado porque el montaje o la edición está unida desde el principio con la realización que escojamos. En el capítulo de post-producción hablaremos de esta “unión” entre montaje y realización.

En definitiva, **tenemos que elegir la que nosotros consideremos que es la mejor opción de realización para la historia que tenemos entre manos**.

Podemos **combinar los estilos o elegir sólo uno**. Son muchas las posibilidades que tenemos para llevar a cabo en imágenes y sonido nuestro cortometraje, y es fascinante el proceso de elección de aquél estilo que creamos más adecuado para ello.

Veamos algunos **estilos de realización**:

- ▶ **CLÁSICA/TRANSPARENTE**
- ▶ **CÁMARA AL HOMBRO**
- ▶ **FRAGMENTACIÓN NORMAL**
- ▶ **MUY FRAGMENTADA**
- ▶ **FRAGMENTACIÓN CERO**

CLÁSICA/TRANSPARENTE

La cámara apenas se percibe.

El lenguaje es puramente cinematográfico y la **técnica está en función de la historia**, manteniendo un **equilibrio visual** que nos permite centrarnos únicamente en la historia que nos están contando, sin fijarnos en que hay una cámara detrás.

Usaríamos los valores de plano adecuados a cada momento del guion.

Los planos están hechos a trípode.



VIDEO EJEMPLO:

<https://youtu.be/KAjmQ4SpMhM>

CÁMARA AL HOMBRO

Notamos constantemente la presencia de la cámara, que está al hombro del operador de cámara.

El plano se mueve como si fuese una persona, de una manera que nos transmite “**realismo**” pero que, a la vez, no es transparente al espectador, sino que **la cámara está muy presente** constantemente.



VIDEO EJEMPLO:

<https://youtu.be/MUc-GXv7V5w>

FRAGMENTACIÓN NORMAL

Los cortes de plano llevan una **cadencia normal** y acompañan la puesta en escena clásica o transparente.



VIDEO EJEMPLO:

<https://youtu.be/bZIT9mq3E0s>

MUY FRAGMENTADA

Utilizamos muchos cortes de montaje y, por consiguiente, rodamos muchos planos distintos que darán mucho **ritmo externo**, que es así como se llama al ritmo que aplicamos con el montaje.

Recordemos que el ritmo interno es aquél que le damos al encuadre cuando rodamos el plano, jugando con la **puesta en escena**.

En este caso, la técnica cinematográfica estará mucho más presente a través de la grabación y posterior **edición de muchos valores de plano**.



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/QNLnpZz3MhY>

FRAGMENTACIÓN CERO

Es el plano secuencia; **no hay cortes de plano** porque **sólo hay un plano**.

Si lo resolvemos todo con la **cámara fija**, tendremos que dar **más ritmo interno** al encuadre, es decir, jugar más con los actores/actrices y la puesta en escena para que el espectador no se aburra.

Si, en cambio, decidimos que el plano secuencia tenga **movimiento de cámara**, será **más dinámico** y jugaremos no sólo con los actores sino **también con la cámara**.

Hay que **ensayar mucho** el plano secuencia pero, lo bueno es que, cuando sale la toma buena, ya tenemos la secuencia resuelta.



VIDEO EJEMPLO:
<https://youtu.be/HtCx1M8ETqU>

10. PLANIFICACIÓN TÉCNICA

Por fin podemos pasar a una de las fases más creativas de todas las que componen el proceso de construcción de un cortometraje de ficción: la **planificación técnica**.

Una vez está terminado el guion literario tenemos que comenzar a previsualizarlo en nuestra cabeza, es decir, a **PENSAR EN IMÁGENES Y SONIDO**.

Lo que pensemos debemos plasmarlo en algún sitio para que **no sólo nosotros sepamos cómo van a ser los planos** que compondrán la película corta, sino para que **los demás miembros del equipo**, en este caso nuestros compañeros/as de clase y nuestros profesores/as, sepan exactamente cómo vamos a grabar el corto.

Para ello llevaremos a cabo el **GUION TÉCNICO**.

Hay varias opciones para hacer el guion técnico, sea cual sea la opción que elijamos para llevar a cabo la planificación, debemos dejar claro en ella los siguientes datos:

- ▶ **El encuadre**
- ▶ **El valor del plano**
- ▶ **La angulación del plano**
- ▶ **La posición de la cámara**
- ▶ **El movimiento de la cámara**
- ▶ **La ubicación y el movimiento de los personajes en el plano**

Veamos que opciones tenemos para hacer el Guion Técnico:

10.1 Guion Técnico

10.2 Story Board

10.3 Planta de Cámara

10.4 Secuencia de fotos previas

10.1 EL GUION TÉCNICO

Te ponemos a continuación un ejemplo de Guion Técnico.

Escena Efecto	Plano	Encuadre	Mov/Dir.	Accion	Texto	Sonido
Int./Dia	20	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante almorzando.	FRANK Aprecio eso pero no, no se trata de dinero. Es... Bien... es más una cuestión personal. Espero que lo entienda.	Ambiente
Int./Dia	21	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante almorzando.	JEFE ¿Una cuestión personal? Ya veo. Frank, déjame decirte algo que mi padre me dijo.	Ambiente
Int./Dia	22	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante	JEFE Un hombre solo tiene un par de oportunidades en la vida,	Ambiente
Int./Dia	23	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante almorzando.	JEFE y si no las aprovecha no va a pasar mucho antes que esté sentado preguntándose cómo llegó a convertirse en un segundón.	Ambiente

Visto así parece un tostón, pero vamos a mostrarte maneras más dinámicas de planificar. En ellas siempre estará el elemento visual o gráfico, pero **siempre habrá que apoyar lo visual con texto explicativo** para que todo quede muy claro.

Recuerda que en el guion técnico siempre deberá tener los siguientes datos:

El **encuadre**, el **valor del plano**, la **angulación** del plano, la **posición** de la cámara, el **movimiento** de la cámara, la **ubicación** y el **movimiento de los personajes** en el plano.

Además de estos datos, debemos indicar el **ENCABEZAMIENTO DE LA SECUENCIA**, es decir, el número de la secuencia, la localización, y si es **INT/EXT/DIA/NOCHE**.

Muchas veces no es exactamente igual el resultado final en pantalla respecto a la planificación, pero suele ser muy parecido. Ello es debido al margen de improvisación que hay siempre en un rodaje.

10.2 EL STORY BOARD

Es una **secuencia de dibujos** hechos en viñetas, tipo cómic. En este caso, cada dibujo equivale a un plano del cortometraje que grabaremos.

En estos dibujos veremos de manera directa todos los aspectos que anteriormente pedíamos: valor de plano, angulación, etc.

Nos ayudaremos de **flechas** para saber cuál es la **dirección de la mirada** o de la acción del personaje.

Muy útil y muy gráfico.

Si te gusta esta opción para planificar tu rodaje, te adjuntamos en el **anexo** de esta guía, la plantilla de Story Board que te hemos preparado para que comiences a dibujar.



Nº PLANO: 47 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: GPG Cyborg con escorzo del hombre

MOVIMIENTO: El hombre va andando hacia adelante



Nº PLANO: 48 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: PP del hombre que mira fijamente al cyborg. Ligeramente contrapicado

MOVIMIENTO:



Nº PLANO: 49 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: PM de espaldas del cyborg, Contrapicado.

MOVIMIENTO: El Cyborg avanza unos pasos hacia adelante. Liger travelling IN



Nº PLANO: 50 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: PM del cyborg que levanta el arma. Ligeramente contrapicado.

MOVIMIENTO:



Nº PLANO: 51 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: GPG del Cyborg con escorzo del hombre.

MOVIMIENTO: La mujer entra por la derecha de cuadro.



Nº PLANO: 52 Nº SEC: 16

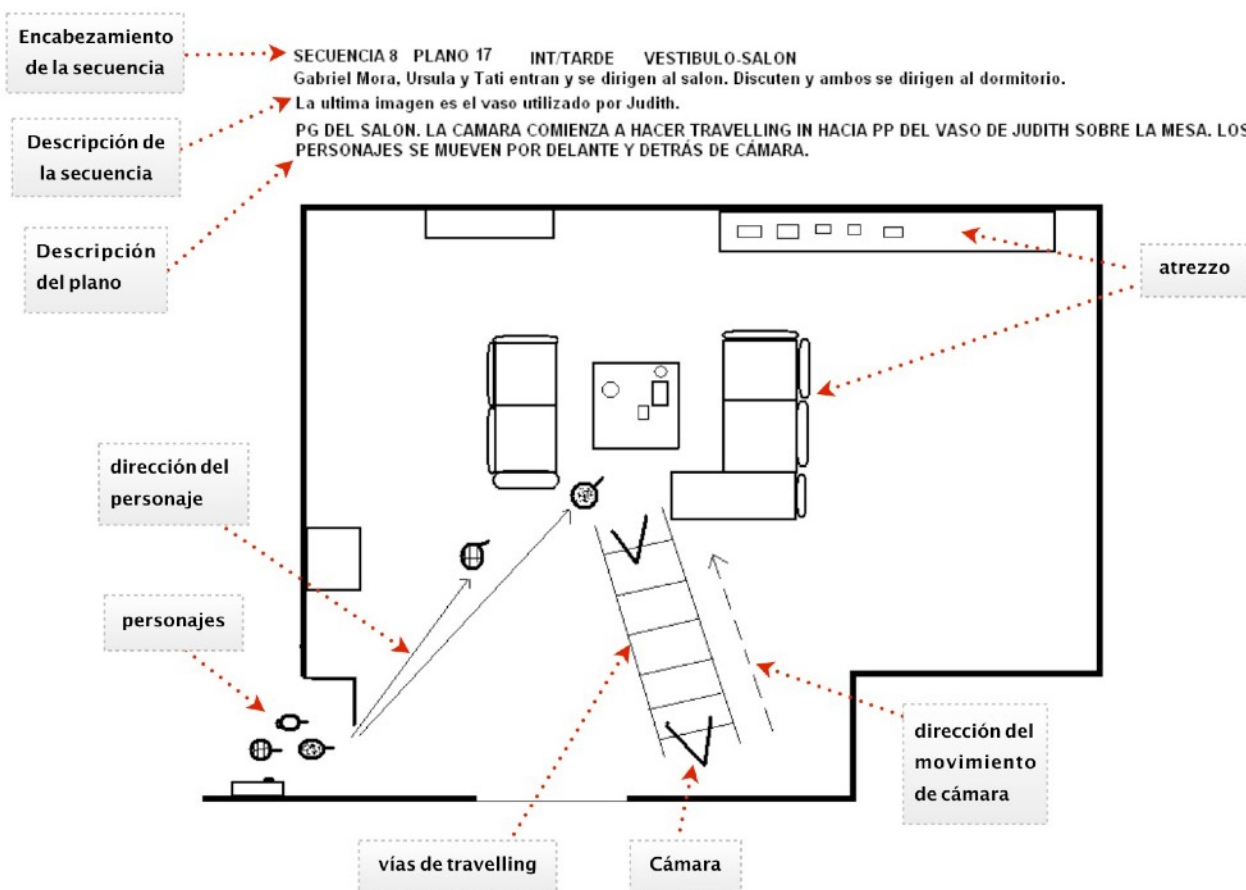
VALOR/ANGULO: PG de la mujer y el hombre.

MOVIMIENTO: Ambos avanzan hacia un coche aparcado y se agachan. En off el cyborg comienza a disparar.

10.3 PLANTAS DE CÁMARA

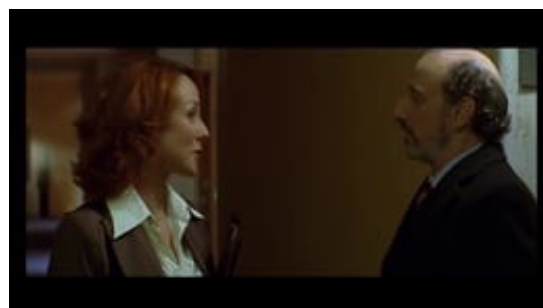
Es un alzado o **vista desde arriba de la localización** donde grabaremos la secuencia.

En ella colocaremos **todos los elementos** necesarios para entender cómo rodaremos la escena.



Para que entiendas lo útil y gráfico que puede resultar la Planta de Cámara, te proponemos un interesante ejercicio:

Observa atentamente **todas las Plantas de Cámara** que se utilizaron para el rodaje del cortometraje **El Contratiempo** y comprueba como quedaron finalmente en pantalla viendo el corto en el enlace de la derecha.



CORTOMETRAJE "EL CONTRATIEMPO"

<https://vimeo.com/37368802>

* **Enlace de descarga** de las plantas de cámara del corto "El Contratiempo" :

http://cinedfest.com/images/guias/preproduccion/planificacion_tecnica/plantas_camara_contratiempo.zip

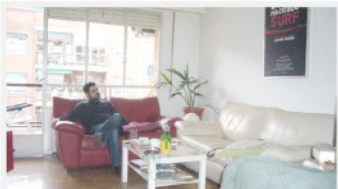
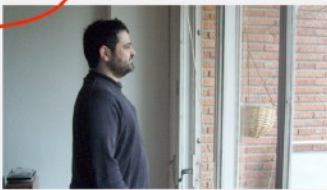
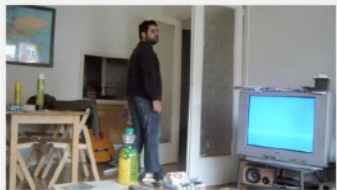
10.4 SECUENCIA DE FOTOS PREVIAS

En este caso lo que hacemos es **acudir a las localizaciones** donde grabaremos el corto y, con la ayuda de un compañero/a que haga de doble del actor/actriz, **hacer fotografías** de los encuadres y ángulos que queramos. De esta manera nos quedará un **Story Board hecho con fotografías**, no con dibujos.

En este ejemplo que le ponemos a continuación, las fotos se hicieron de día y la secuencia transcurre de noche: no pasa nada, lo más importante de una planificación es la **posición de la cámara, el encuadre, el valor de plano, el ángulo de cámara y la posición del personaje**.

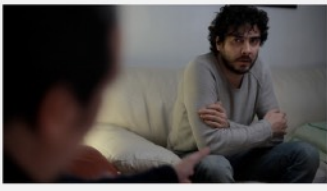
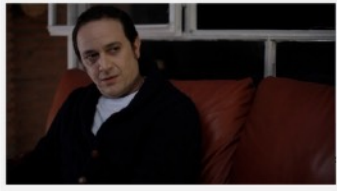
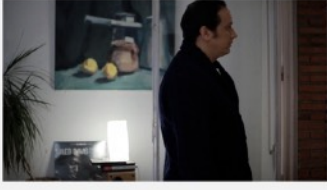
Comprueba en el ejemplo, la planificación como secuencia de fotos previas y como quedó finalmente en pantalla:

1

SECUENCIA 6 PISO DE LOSCAR INT/TARDE		SECUENCIA DE FOTOS PREVIAS
 19. PG SALON "Que te parece...hasta En todas partes"	 20. PM FREDY (mirando unas fotos)	 21. PM LOSCAR hasta "fuerzas de seguridad"
 22. PP FREDY. Hasta "no haber nacido" Fredy se levanta	 23. Loscar entra en plano y mira por la ventana. "Fredy, esa gente es...hasta yoga"	 24. Fredy se va del salón.

Frase de dialogo que corresponde a ese plano

2

SECUENCIA 6 PISO DE LOSCAR INT/TARDE		RESULTADO FINAL EN PANTALLA
 19. PG SALON "Que te parece...hasta En todas partes"	 20. PM FREDY (mirando unas fotos)	 21. PM LOSCAR hasta "fuerzas de seguridad"
 22. PP FREDY. Hasta "no haber nacido" Fredy se levanta	 23. Loscar entra en plano y mira por la ventana. "Fredy, esa gente es...hasta yoga"	 24. Fredy se va del salón.

11. PLAN DE RODAJE

Una vez repasadas las principales claves del lenguaje audiovisual que usaremos para planificar la puesta en escena de nuestro corto, entra en juego la figura del **productor**.

Con todos los datos que tenemos podemos empezar a trabajar en el **PLAN DE RODAJE**, que dará pie a que el productor o el director de producción pueda elaborar un **PLAN DE PRODUCCIÓN** y hacer saber qué grosor tiene el proyecto y qué hace falta para llevarlo a cabo a nivel de producción.

El plan de rodaje es un **esquema** que hacemos para **visualizar** claramente los **elementos más importantes del rodaje**.

Lo prepara habitualmente el ayudante de dirección junto con el director de producción o, en su defecto, con el jefe de producción.

El **Plan de Rodaje** lo puedes hacer en una hoja de cálculo o en un documento de texto al estilo del ejemplo que ilustra este artículo. Ten en cuenta que tienes que incluir todos los datos que te mostramos en el ejemplo.

Pulsa en los **botones** que te mostramos a continuación para que puedas ver una **descripción e información** de los diferentes datos que debes incluir en el **Plan de Rodaje**:

DÍA	SECUENCIA	PLANO	LOCALIZACIÓN	INT/EXT/DIA/NT	PERSONAJES	VESTUARIO	ATREZZO	FIGURA	EFECTOS
viernes 3	SEC 2	3,4,5,6,7,8	SALON DE ACTOS	INT/TARDE	MARCO		1 GUITARRA		
Sábado 4	SEC 1	1,2	PASILLO-HALL	INT/DIA	LÓLA, VIR, BEA, PINCHO, HAYDE, HUGO, CHUCK, YUKIO, AGI		1 escalera	30	
	SEC 3	9,10,11,12	PASILLO-HALL	INT/DIA	LÓLA, VIR, BEA, PINCHO, HAYDE, HUGO, CHUCK, YUKIO, AGI		1 escalera	30	PAPEL MÁGICO
	SEC 5	17,18,19	PASILLO-HALL	INT/DIA	MARCO, LÓLA, PINCHO, HAYDE, HUGO, CHUCK, YUKIO, AGI		2 CÁMARAS	30	
Lunes 6	SEC 4	13,14,15,16	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	LÓLA, VIR, BEA		2 PHONE, cinta vhs	30	
	SEC 9	31,32,33,34	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	LÓLA, VIR, BEA, HUGO, PINCHO, HAYDE		3 VHS, bocadillo	30	
	SEC 11	38,39,40,41,42	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	VIR		3 gafas de sol		LLAMAS
	SEC 13	46,47	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	VIR, BEA		3 PHONE	30	
	SEC 12	43,44,45	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	MARCO, LÓLA, VIR, LUCAS, YUKIO, AGI, HAYDE, PINCHO, HUGO, BEA		4 GAFAS DE SOL VIR	30	
	SEC 6	20,21	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	MARCO, LÓLA, VIR, LUCAS, YUKIO, AGI, HAYDE, PINCHO, HUGO, BEA		2 caja, cinta atisante	30	
Martes 7	SEC 7	22,23,24,25,26,27	PASILLO-TAQUILLA	INT/TARDE	LUCAS, VIR, BEA		2 VHS, FOTO MARCO, GANZÚA	10	
	SEC 8	28,29,30	PASILLO-TAQUILLA	INT/TARDE	LÓLA, PINCHO, AGI, YUKIO, HUGO, HAYDE		2 PAPEL PALANCA, CINTA VHS, FOTO	10	
	SEC 14	48,49,50,51	PUERTA MUSEO	INT/TARDE	LÓLA, HAYDE		5 museo totalmente montado, cartel	30	
	SEC 10	35,36,37	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	MARCO, LÓLA		3 cámara de fotos		ALFOMBRA/HAJO

ejemplo Plan de Rodaje

DATOS A INCLUIR EN EL PLAN DE RODAJE:

- ▶ Día de Grabación
- ▶ Número de Secuencia
- ▶ Número de Planos
- ▶ Localización
- ▶ INT/EXT/DIA/NOCHE/TARDE
- ▶ Personajes
- ▶ Vestuario
- ▶ Atrezzo
- ▶ Figuración
- ▶ Efectos
- ▶ Observaciones

> DÍA DE GRABACIÓN

Es el día de la semana que vamos a grabar.

> NÚMERO DE SECUENCIA

Es la secuencia que vamos a grabar ese día.

> NÚMERO DE PLANOS

Son los planos que grabaremos ese día.

> LOCALIZACIÓN

Es el lugar **donde vamos a grabar** la secuencia.

Es muy importante para la puesta en escena que las localizaciones se ajusten perfectamente a lo que el guion describe, por dos motivos: **verosimilitud del relato y factura visual**.

Las localizaciones pueden ser:

■ Interiores naturales:

Una casa, un piso, un chalet, una clase, un gimnasio, una cafetería...**es la opción más práctica y económica**.

Debemos preocuparnos por hacer una buena localización y seleccionar aquel que se ajuste mejor a la historia y a la planificación técnica que tenemos.

Inconveniente: estamos sujetos a un espacio que no es nuestro (horarios).

■ Decorados:

Se construye un decorado específico en una nave o en un exterior para rodar las secuencias.

Es la **opción más cara** porque es algo muy personalizado donde debemos cubrir la mano de obra y los materiales.

Cosas positivas: tendremos un control absoluto del lugar, se construyen los decorados en función de las posiciones y los movimientos de cámara que haremos y en función de la dirección artística que hayamos decidido.

■ Exteriores naturales:

Un parque, una calle, una autopista, un monte...

Rodar en exteriores nos tiene **sujetos a las condiciones climáticas** y a los **cambios constantes en la luz** del sol.

Además, siempre que rodemos fuera **debemos llevar permisos de rodaje** previamente solicitados en el ayuntamiento pertinente.

> INT/EXT/DIA/NOCHE/TARDE

Es la nomenclatura utilizada para saber si grabamos de día, de noche, de tarde o en exteriores o interiores.

> PERSONAJES

Son los personajes que aparecen ese día en la secuencia que vamos a rodar.

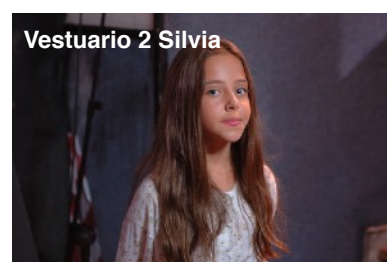
Gracias a ello podremos convocar a los actores o actrices necesarios.

> VESTUARIO

Es la ropa que van a llevar esos actores/actrices. Como hay secuencias donde llevarán distinto vestuario, tenemos que numerar su ropa. Por ejemplo:

Vestuario 1 Silvia: Pantalón gris claro, camiseta blanca, jersey marrón y zapatillas blancas.

Vestuario 2 Silvia: Pijama blanco



> ATREZZO

Son los **elementos u objetos que forman parte de la escena**: lámparas, mochila, cojines, libros, gafas...

Es importante reseñar en el plan de rodaje los elementos más importantes de atrezzo que aparecen el guion.



> FIGURACIÓN

Son los figurantes, es decir, personas sin frase que rellenan el encuadre y que necesitamos para dar vida al plano.

> EFECTOS

Si hay algún **efecto especial** en la secuencia que grabaremos hay que detallarlo: que se queme una hoja de papel, que caiga agua sobre el personaje, que haya que insertar un efecto en el montaje y tengamos que grabar el plano pensando en ello, de una forma determinada para que luego se pueda encajar el efecto.

> OBSERVACIONES

Es una celda para apuntar cualquier observación que surja.

12. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

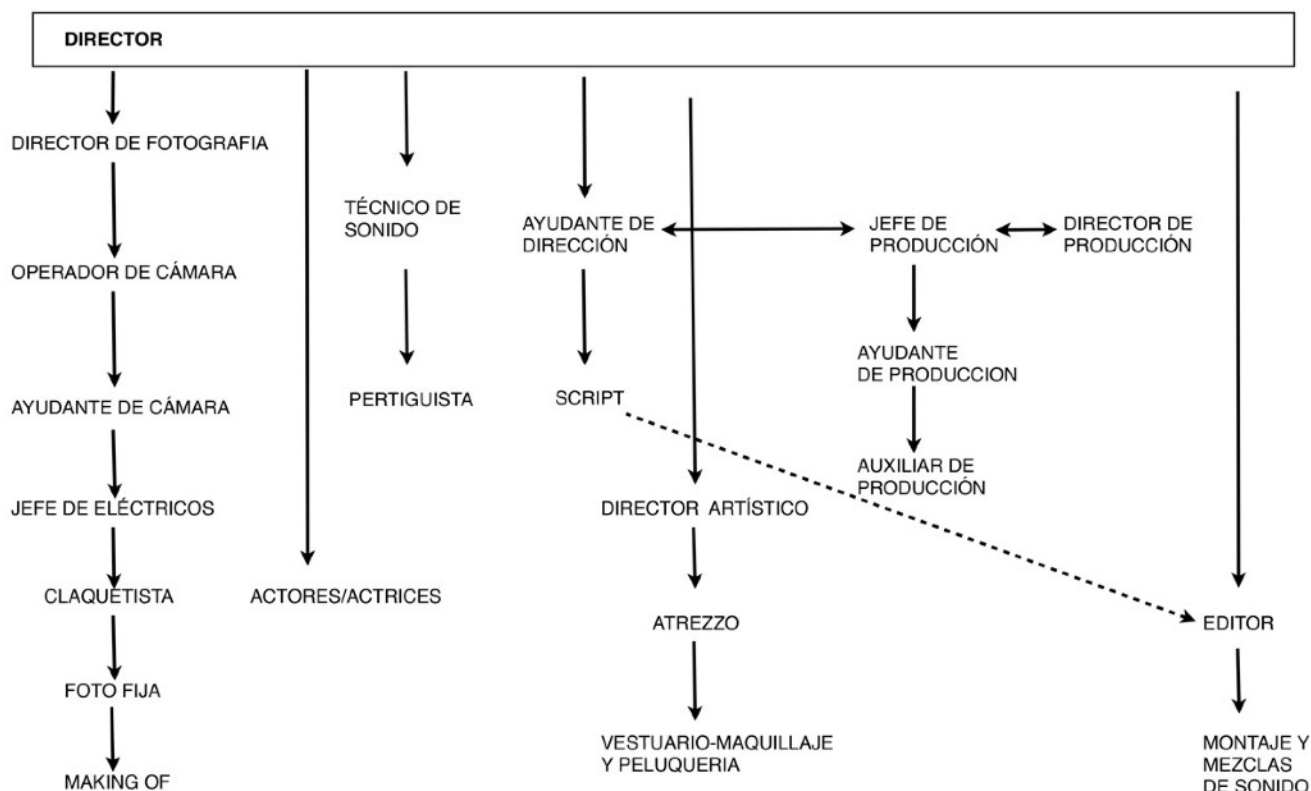
Llegados a este punto y viendo que tenemos todo a punto para empezar a pensar en el rodaje de nuestra película corta, entramos en la fase de **formación del equipo técnico y artístico**.

En ella seleccionaremos a las personas que creemos que serán más adecuadas para ejecutar el rodaje del corto, tanto en el apartado técnico como artístico.

- **Equipo técnico:** las personas que están detrás de la cámara y ejercen funciones técnicas.
- **Equipo artístico:** los actores y actrices que interpretarán a los personajes.

Aquí podrás ver un esquema de la **jerarquía del equipo de rodaje**. Esto significa que en un rodaje se debe de guardar un **escrupuloso orden** y que las funciones deben estar repartidas y delimitadas.

En caso contrario difícilmente se podrá realizar la película de manera correcta.



Veamos a continuación las funciones del equipo técnico y artístico.

EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

1. Director
2. Director de Fotografía
3. Operador de Cámara
4. Ayudante de Cámara
5. Jefe de Eléctricos
6. Claquetista
7. Making Of
8. Foto Fija
9. Ayudante de Dirección
10. Script
11. Técnico de Sonido
12. Pertiguista
13. Dirección de Arte
14. Maquillaje y Peluquería
15. Vestuario
16. Director de Producción
17. Jefe de Producción
18. Actores y Actrices

DIRECTOR

Es el **máximo responsable de la película**. El director es la referencia para todo el equipo y debe estar a disposición de todos para resolver cualquier duda.

François Truffaut definía al director como “alguien que está constantemente respondiendo preguntas”.

El director es el responsable de todas las decisiones técnicas y artísticas, y supervisa en todo momento la interpretación de los actores y actrices.

En definitiva, es el creador de la **puesta en escena**, que es la suma de todos los elementos que conforman el resultado final en la pantalla.

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Es la segunda persona más importante del rodaje a nivel de creatividad y técnica. El director de fotografía trabaja codo con codo con el director para ayudarlo a diseñar la ejecución del plano, es decir, seleccionar la posición, ángulo y encuadre de la cámara, y, sobre todo, **se responsabiliza de la iluminación de la película**.

En conversaciones previas con el director, ambos deciden que tipo de iluminación se llevará a cabo y qué aspecto lumínico tendrá la película.

En la historia del cine hay ejemplos de grandes colaboraciones entre un director y un director de fotografía: Ingmar Bergman-Sven Nykvist, Woody Allen-Gordon Willis, Bernardo Bertolucci-Vitorio Storaro, Steven Spielberg-Janusz Kaminski...

OPERADOR DE CÁMARA

Es la persona que se encarga de manejar la cámara y ejecutar lo que le marca el director y el director de fotografía.

Debe tener **gran sentido del encuadre**.

AYUDANTE DE CÁMARA

Asiste al operador de cámara en todo lo necesario:

colocar el trípode, poner la cámara sobre el trípode, colocar la óptica escogida para rodar el plano, ayudar con el foco (enfoque) en planos complejos y mantener bien ordenadas y etiquetadas las tarjetas donde grabemos.

JEFE DE ELECTRICOS

Es el técnico encargado de **colocar y dar corriente e intensidad a los aparatos de luz** que el director de fotografía ha decidido utilizar en la escena.

De máxima confianza del director de fotografía, se valdrá de otros ayudantes eléctricos para que la preparación del plano esté dentro de los tiempos marcados por la producción.

CLAQUETISTA

Es la persona responsable de hacer la claqueta. La claqueta es una herramienta muy válida para que el material grabado tenga incorporado información valiosa acerca del número de plano, toma y secuencia a la que pertenece lo que estamos grabando; es un instrumento imprescindible para el montador de la película, porque podrá localizar fácilmente las tomas válidas y podrá sincronizar, a través del **CLACK** de la claqueta, el sonido de referencia con el sonido válido registrado en un grabador externo digital de audio. A veces contiene datos de los diafragmas utilizados en las ópticas por el director de fotografía.

También debe contener el título del cortometraje y el nombre del director y del director de fotografía.

MAKING OF

A una persona se le encarga, con una cámara de vídeo, el día a día del rodaje para elaborar posteriormente un vídeo donde se podrá ver cómo se desarrolló el rodaje, incluyendo:

- Momentos del rodaje
- Entrevistas con parte del equipo técnico: director, guionista, director de fotografía...
- Entrevistas con los actores y actrices

El making of sirve para promocionar la película en los medios de comunicación, además de tener un recuerdo de cómo fue el rodaje.

FOTO FIJA

Es el encargado de hacer fotografías durante el rodaje, orientadas hacia tres usos:

- **Fotos de rodaje:** fotos de cómo se hizo la película que se usarán para la promoción del film.
- **Reproducción de fotogramas de la película:** reproducir exactamente algunos planos de la película para usarlo en prensa, festivales y en diseño de contraportadas de dvd.
- Fotos encuadradas y ejecutadas pensando en el **cartel de la película**.

AYUDANTE DE DIRECCIÓN

Es el brazo ejecutor del director en el rodaje.

Es la persona encargada de poner orden en el set, ir marcando los tiempos del resto del equipo para cumplir el plan de rodaje y se puede decir que es el **jefe de la grabación**.

SCRIPT

Es la persona encargada de mantener el **raccord o continuidad entre planos y escenas**.

El script **se ayuda normalmente de una cámara de fotos** para ir registrando los elementos que pueden ser susceptibles de caer en fallo de raccord (vestuario, peluquería, atrezzo...).

Además, es el encargado de apuntar en un **parte de cámara** qué planos se han hecho y cuántas tomas se han grabado de ese plano, señalando las tomas que han sido dado válidas por el director.

TÉCNICO DE SONIDO

Es el encargado de **registrar correctamente el sonido** en una toma.

El sonido puede registrarse en un grabador de audio o en un ordenador.

Es el responsable de que los niveles de entrada sean correctos y de que no haya ningún ruido extraño en la toma de audio.

Tiene una buena escucha (auriculares) y prepara el listado de wildtracks que hay que hacer.

PERTIGUISTA

Es el encargado de manejar el micrófono que registrará las voces de los actores y actrices.

En constante comunicación con el técnico de sonido, el pertiguista **debe controlar perfectamente la colocación y movimiento de la pértiga**, y debe planificarlo previamente con la ayuda de las plantas de cámara o story board que haya diseñado el director.

DIRECTOR DE ARTE

Es el responsable de los **decorados y atrezzo**.

Diseña la construcción de los decorados y los colores de la escenografía. Junto a su equipo de ayudantes elegirán el mobiliario y atrezzo que aparecerá en imagen.

Es un miembro fundamental en un rodaje porque trabajará muy de cerca con el director para trasladar a la pantalla lo que éste tiene en la cabeza y tiene **especial importancia la elección de los colores** que tendrá la puesta en escena, ya que eso generará que la película tenga un tono concreto a nivel cromático.

MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA

Es el departamento responsable de que los actores y actrices estén perfectamente maquillados **en base al guion** y a lo que el director desea para el aspecto de sus personajes.

VESTUARIO

El encargado del vestuario es el **responsable de la ropa** que llevan los actores y actrices.

Previamente debe conocer las medidas de todos los actores/actrices para poder adquirir la ropa necesaria que les quede bien y que vista al personaje; es decir, el encargado del vestuario hará **una lectura concienzuda del guion** y propondrá al director un tipo de vestimenta para cada personaje, además de seleccionar los colores que llevarán cada uno.

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Es el responsable de diseñar toda la producción de la película basándose en el guion literario y la planificación técnica del director.

Elabora un plan de rodaje junto al director o al ayudante de dirección y en función de ese plan podrá comenzar a preparar un **presupuesto** de todo el proyecto.

JEFE DE PRODUCCIÓN

Es el **representante del director de producción en el rodaje**.

El jefe de producción es el máximo responsable de la organización del rodaje y, junto a sus ayudantes y auxiliares, tendrán listas todas las necesidades que han solicitado previamente los distintos departamentos.

Asimismo atenderán y solucionarán todos los imponderables que surjan de manera imprevisible.

ACTORES Y ACTRICES

Las personas que darán vida a nuestros personajes.

Debemos hacer siempre un casting o, al menos, una breve prueba con aquellos actores y actrices que creemos que pueden dar bien el perfil del personaje.

Preparamos un extracto de una secuencia de nuestro guion, se la enviamos el día anterior y luego le hacemos una prueba para asegurarnos de que estamos en lo cierto y también para que el actor o actriz aporte cosas que tú como director no habías pensado y para saber que grado de comodidad mutua hay.