

AA1 Exercici6

Marc Ramis

Resumen	4
Del plano a la secuencia	4
Planos	4
Tipos de plano	4
Según el encuadramiento:	4
Según el ángulo:	4
Según el punto de vista:	4
Secuencia	4
Tipos de secuencia	4
Mecánica	4
Dramática	4
Acto	4
Tipos de estructuras	4
El campo y el fuera de campo	6
Profundidad de Campo	6
Usos	6
El movimiento	7
Travellings	7
Panorámicas	7
Tipos de Panorámicas:	7
Rotación	7
Movimientos Ópticos	7
Zoom	7
Foco	7
La Composición	8
Funciones de la Composición	8
Principios de Composición	8
Tipos de Composición	8
La continuidad y el montaje	9
Continuidad	9
Espacial	9
Temporal	9
Montaje	9
Cortes y Transiciones	9
Tipos de montaje	9
La puesta en escena	10
La Dirección Artística	10
El Color	10
Esquemas de Color	10
La Iluminación	10
Tipos de luz	10
La Interpretación	10

Guión	10
Voces	10
Animaciones	10
El sonido y la música	11
El sonido en la escena audiovisual	11
Qué es el sonido	11
Tipos de sonido	11
Tipos de sonido en la escena audiovisual	11
La Música	11
Elementos de la música	11
Tipos de música	11
Opinión personal	12

Resumen

Del plano a la secuencia

Planos

El plano de registro se atribuye a todo aquello que es captado por una cámara desde la que se inicia la grabación hasta que finaliza.

Tipos de plano

- Según el encuadramiento:

Plano largo, plano medio corto, gran plano general, plano general, plano conjunto, plano americano, plano figura, primer plano, primerísimo primer plano, plano detalle

- Según el ángulo:

Plano zenital, plano picado, plano contrapicado, plano nadir, plano escorzo, plano perfil, plano frontal, plano dorsal, plano aberrante.

- Según el punto de vista:

Plano objetivo, plano subjetivo.

Secuencia

Una secuencia es un conjunto de escenas que forma una unidad argumental. Es diferente de una escena porque esta es una unidad de espacio y/o tiempo.

Tipos de secuencia

- Mecánica

Se produce un cambio de cámara que hace que cambie la escena.

- Dramática

Es un conjunto de escenas.

Plano secuencia: todo se produce en un mismo plano, sin cortes ni montajes de diferentes planos.

Acto

Es la unidad de división utilizada en el guión para aplicar un orden a la historia y organizar los acontecimientos.

Normalmente la estructura cronológica se produce en tres actos.

Tipos de estructuras

Existe la más común que es la Estructura lineal, la que se produce en tres actos, la estructura de montaña rusa, de replay, la contrapunta, de destino, paralela, episódica, de vida.

El campo y el fuera de campo

Profundidad de Campo

La profundidad de campo es la parte de la imagen que se ve bien enfocada. Depende de cuatro factores: el tamaño del sensor de la cámara, la distancia focal, el diafragma, La distancia del objeto a la cámara.

Usos

Se puede utilizar el cambio de foco para que la atención del espectador pase a una parte u otra de la imagen, de esta manera sin mover la cámara se crea movimiento en el encuadre.

También se puede dejar enfocado un objeto y desenfocado el fondo mientras los personajes hablan fuera de foco.

El movimiento

Hay dos tipos de movimientos: movimientos de cámara físicos, y movimientos de cámara ópticos. Los movimientos de cámara físicos serían el Travelling y la panorámica y los movimientos de cámara ópticos el zoom y el foco.

Travellings

Travelling lateral, travelling circular, de acercamiento/alejamiento o Dolly In/Out y seguimiento, vertical, travelling zoom.

Panorámicas

Es el movimiento de la cámara sobre su propio eje. Este movimiento de cámara permite al espectador visualizar todo el espacio, acción a seguir o personaje

Tipos de Panorámicas:

Horizontal, seguimiento, reconocimiento, interrumpida, barrido, vertical, balanceo.

Rotación

Consiste en rotar la cámara sobre el eje Z, se puede hacer hacia la derecha o hacia la izquierda.

Movimientos Ópticos

Son los movimientos en los que nos acercamos o alejamos desplazando internamente las lentes del objetivo

Zoom

Permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara logrando un recorte sobre el recuadro.

Foco

El desplazamiento de foco puede ser considerado como un movimiento óptico ya que la cámara no se mueve y el efecto lo provocan las lentes de la cámara.

La Composición

La composición visual o del arte se puede definir como la organización de distintos elementos en una obra de arte dada, ya sea pintura, fotografía, cine o videojuegos o incluso arquitectura.

Funciones de la Composición

Tiene como objetivo organizar los elementos que aparecen en pantalla para dar cohesión a lo que se quiere transmitir y ocasiones, proveer de información adicional al espectador, a veces de forma casi subliminal.

Según el aspecto que se quiera realzar la composición puede cumplir 5 funciones principales:

- **Estética:** realza el aspecto visual haciéndolo más atractivo y/o fotogénico.
- **Narrativa:** amplía la información sobre la trama, personajes, conflicto...
- **Contextualización:** sitúa al espectador en lugar/tiempo/situación en que sucede la historia.
- **Jerárquica:** establece la relación entre personajes.
- **Paralelismo** y dualidad: representa gráficamente dichos conceptos.

Principios de Composición

Los principios de composición son aquellas normas que se deben seguir para crear una imagen cohesionada y efectiva.

- **Énfasis:** Cada imagen debe tener un elemento que destaque por encima de los demás.
- **Balance:** Para entender el balance, primero hay que entender que cada elemento de la imagen tiene un peso.
- **Movimiento:** Cuando vemos una imagen, la recorremos entera con la vista. Este circuito visual se puede alterar con la organización y forma de los elementos.
- **Unidad y Variedad:** Estos dos principios se pueden estudiar por separado pero van estrechamente relacionados.
- **Ritmo y Repetición:** El ritmo de una imagen se genera a través de la repetición, por eso unimos los dos principios.
- **Contraste:** El contraste de color entre los elementos de una imagen nos permite jugar con la importancia de estos dependiendo de su organización.
- **Proporción:** La proporción sigue la misma línea que el contraste; El tamaño de un elemento en relación a los demás determina su peso e importancia.

Tipos de Composición

Composición vertical. Composición horizontal. Composición en Diagonal. Composición en Cruz.

Composición con líneas. Composición rectangular o cuadriculada. Composición circular.

Composición triangular. Composición con letras. Composición radial. Composición de esquinas.

Composición con formas geométricas. La regla de los tercios. Simetría cruzada. Simetría dinámica.

Triángulos áureos. Espiral áurea y rectángulo áureo. Aislamiento de elementos.

La continuidad y el montaje

Continuidad

Se basa en mantener una coherencia general, es decir, tanto de aspectos narrativos como perceptivos. Hay muchos factores que hacen que la grabación de las escenas de algún film se tenga que ajustar para obtener una correlación entre los planos.

Espacial

En lenguaje audiovisual, podemos decir que cada vez que cortamos entre planos, lo que hacemos es cambiar el punto de vista de la acción. Si estos cambios no se hacen de forma correcta, el espectador puede perderse en el espacio e incluso en el tiempo.

Factores que influyen en el escenario y pueden perjudicar a que después no se realicen estos errores son:

Maquillaje, vestuario y decorado. Iluminación. Interpretación. Miradas. Posición. Dirección.

Temporal

Por regla general se debe respetar la unidad de tiempo en la escena, aunque en la película total ya sea más flexible. Es probable que necesitemos narrar algo que pertenece a otro momento temporal de la historia, pero hay que tener cuidado que como ya sabemos es fácil cometer errores. Necesitamos técnicas que nos permitan hacer estos saltos de manera correcta, incluso que aporte significado a la escena.

Montaje

El concepto de montaje cinematográfico nació hace unos 100 años, y se define como el ensamblaje de los distintos elementos obtenidos en la fase de rodaje para dar lugar a una pieza audiovisual coherente y con significado.

Dentro del montaje podemos encontrar dos grandes temas, que serían los tipos de transiciones y los tipos de montaje

Cortes y Transiciones

Los cortes y transiciones son recursos narrativos que consisten en la unión de planos, ya sea paulatinamente o a través de un corte, con la intención ya sea de continuar la acción del plano anterior o de crear una elipsis entre varias escenas.

Existen múltiples tipos de corte:

Cutting in action. Cut away. Cross Cut. Jump Cut. Match cut. Fade-in/out. Dissolve. Iris. Wipe. Smash cut. Invisible cut. Barrido. L-Cut. J-Cut. Entrada/Salida de campo.

Tipos de montaje

Montaje narrativo o clásico. Montaje lineal o continuo. Montaje paralelo. Montaje invertido. Montaje expresivo. Montaje ideológico. Montaje creativo o abstracto. Montaje poético. Montaje sonoro.

La puesta en escena

La Dirección Artística

El Color

En el cine su elección, presencia o ausencia no son casuales y están ahí para decirnos algo o provocar una sensación.

Esquemas de Color

Monocromático. Colores adyacentes. Colores complementarios. Triadas de Color.

La Iluminación

Existe la luz natural y la artificial. Que según la dureza puede considerarse como luz suave o dura.

Tipos de luz

Luz principal. Luz de relleno. Contraluz.

La Interpretación

Es la elección del videojuego para ejemplificar lo que quieres hacer.

Guión

Un guión es un documento que contiene todos los detalles que van a suceder en el contenido de algo ya sea un videojuego, una serie, un programa de televisión, etc. Hay diferentes tipos de guión, como el teatral, el cinematográfico, audiovisual...

Voces

La voz es una de las herramientas de comunicación más potentes que existe, por eso podemos decir que las voces son la fuente de comunicación principal de los personajes hacia el público destinatario / receptores.

Animaciones

Las animaciones en los personajes de los videojuegos son la forma de representar todo deben ser fluidas y tener un significado, sobretodo en las cinemáticas que es donde transmiten más al jugador.

El sonido y la música

El sonido en la escena audiovisual

Qué es el sonido

Es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire.

Tipos de sonido

Silencio. Sonidos culturales. Sonidos sociales. Sonidos evocados. Acusmáticos.

Tipos de sonido en la escena audiovisual

Sonido en pantalla (diegético). Sonido fuera de campo. Sonido visualizado inaudible. Sonido interno. Sonido ambiente. Sonido «on the air». Sonido exterior. Sonido contiguo. Sonido distante.

La Música

La música, también conocida como el 4º arte, es principalmente un arte temporal que consiste en transmitir sonidos y silencios en una secuencia de tiempo y de forma estructurada para producir una composición agradable al oído y atendiendo a los elementos de la melodía y armonía

Elementos de la música

- **Melodía:** es un conjunto de sonidos (o notas musicales) y silencios que suenan de forma sucesiva y que se percibe con una identidad única y sentido propio dentro de un entorno sonoro particular. Compuesto por el ritmo y el tono.
- **Armonía:** la armonía consiste en 2 o más notas musicales que se combinan de forma equilibrada y provocando que suenen al mismo tiempo (al unísono).

Tipos de música

Música clásica. Jazz. Pop. Rock. Folk. Disco. Techno. Rap & hip hop. Reggae. Reggaeton.

Opinión personal

Considero que el tema expuesto más importante es el del sonido y la música.

Sin sonido un videojuego que ha perdurado en el tiempo no sería ni la mitad de entretenido de lo que se podría recordar. Poniendo el ejemplo de la música en los videojuegos, considero que a un videojuego siempre se le recordará por su música porque es la parte fundamental que mantiene entretenido al jugador.

El gameplay en principio debería ser el factor más importante, pero sin sonido ni música, es decir sin un ambiente que lo complementa no se podría mantener entretenido al jugador.