

TRATAMIENTO ESTÉTICO FOTOGRAFICO

Elementos y Formateo



Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda - IDAC

CÁMARA Y FOTOGRAFÍA IV

Prof: Mariano Castaño

AC: Ignacio Suárez Rubio

Introducción

El estilo estético se define por el número de elecciones personales que afectan, no sólo a todos los elementos gramaticales, sino también a los elementos de escenificación que el artista utiliza para representar. Así, la elección de un cierto tipo de tratamiento de estos elementos define el gusto o la preferencia del autor por determinadas formas, colores, texturas, iluminación, etc.

El hecho de que obras de distintos autores puedan considerarse parte de un grupo, por compartir en su concepción y realización criterios comunes, es utilizado por quienes estudian, en este caso el arte cinematográfico, para definir periodos artísticos, movimientos y escuelas pertenecientes a diferentes momentos históricos.

La elaboración de esta guía tiene como fin puntualizar todos los temas que deben definirse desde la preproducción del film por parte del Director de Fotografía y el Director.

Asimismo, se propone un ordenamiento lógico y un formateo a fines de lograr una sistematización en la toma de decisiones que afectarán en un todo a la obra y que deben quedar claramente expuestas para su consulta por parte de la Dirección de Arte y de la Producción del Film.

El texto ha sido elaborado a partir de textos de autoría propia y extractos de los siguientes materiales:

- Film Analysis - University of Yale - edición 2002.
- American Cinematographer Handbook - edición 2009.
- Cinematography - Theory And Practice - por Blain Brown.
- El cine: Análisis y Estética por Enrique Pulecio Mariño.
- El Lenguaje del Cine por Marcel Martin.
- Manual de Fotografía de KODAK - edición 2007.
- La iluminación en el cine por Iñaqui Castillo
- La percepción construida por Rudolph Arnheim
- Motion Picture and Video Lightning por Blain Brown
- La imagen movimiento - Gilles Deleuze.

Mariano Castaño
Ignacio Suárez Rubio

PARTE 1

La interpretación del guión - Visualización del Film

La propuesta estética de imagen es elaborada por el Director de Fotografía (DF) del Film y puede surgir de:

A - La lectura del guión seguida de conversaciones con el director: donde el texto de la **Parte 1** reflejará lo acordado entre el Director y el DF.

B - Solamente la lectura del guión, donde el director discute la estética con el DF, después de la elaboración de una primera propuesta estética del Director de Fotografía. En esta forma de trabajo, el DF debe visualizar la película exclusivamente a partir del guión, sin referencias de ningún tipo. El Director espera nuestra propuesta para utilizarla como disparador. El resultado más común es la reelaboración de la propuesta estética, después de reuniones donde participan dirección, producción y arte.

Es importante aclarar que de no haber acuerdo posible entre la estética que desea el Director con la que plantea el Director de Fotografía, es este último quien debe adecuarse o abandonar el proyecto.

Normalmente, ésta "introducción" al tratamiento, a la que llamaremos **Parte 1**, ocupa como máximo 4 carillas en el caso de largometrajes, y dos carillas como máximo para cortometrajes.

Entonces, a partir de la lectura del guión, o en el caso de documental, del proyecto de investigación y al menos una scaletta tentativa, el Director de Fotografía propone los principios estéticos que, de ser aceptados, regirán el tratamiento visual de la película. El mismo debe tener en cuenta los siguientes estratos:

- Género (si lo hubiere)
- Tema
- Estructura
- Contextualización

Género

Si está claro a que género (o géneros) pertenece el film que se está discutiendo, quedan incluidas algunas características, mientras que automáticamente se excluyen otras. Así, se decanta la variedad de elementos a considerar en el tratamiento que se está formulando. Si se decide directamente que el film no obedecerá a ninguno de los cánones establecidos de la narración clásica - llamado por algunos autores "narración moderna" - y se debe efectuar un breve y conciso análisis del relato y sus particularidades.

Tema

En este texto, el DF debe identificar claramente la que él crea que es la temática del Film, y

PARTE 1

su aproximación a ella desde el tratamiento de la imagen, además de ensayar una visualización de los elementos narrativos del guión.

Como sabemos, en torno al tema se estructura la película, y sin embargo definirlo representa una dificultad puesto que no siempre es evidente, ni unívoco, no sólo porque una película puede desarrollar varios temas paralelos sino porque para determinar cual es aquel que nos parece el tema dominante, debemos asumir consideraciones subjetivas, que pueden o no coincidir con las del director.

Estructura

En la elaboración del tratamiento, es necesario tener en cuenta la estructura del relato; se entiende como estructura a la forma en la que están dispuestos los elementos constitutivos de la obra, tanto en su relación de dependencia mutua como en la totalidad: Tiempo y Espacio, Escenas y Secuencias, Principio y Final, etc. La estructura del relato puede servirnos como disparador. Es muy usual la utilización de estéticas diferenciadas a partir de variaciones temporales.

Contextualización

Es imprescindible que se elabore una contextualización de la diégesis del relato a fines de incluir certezas que provienen de las mismas, como variables y opciones que inevitablemente influirán en la propuesta.

De hecho, muchas veces la realidad histórica social en la cual esté inmerso el relato, será la regente estética del film; el Director de Fotografía, al fin de cuentas responsable de la imagen, debe velar por que la estética guarde relación con el contexto.

PARTE 2

Sección A - Cualidades de la Imagen.

Esta sección explora los elementos en juego en la construcción de la imagen. El look, el balance entre luz y oscuridad, la profundidad de su espacio en foco, la relación entre figura y fondo, etc.

Por ejemplo, las cualidades ópticas del blanco y negro repleto de grano de **La Batalla de Argelia** (Gillo Pontecorvo - 1965) parecen garantizar la sensación de autenticidad en el espectador. Por otro lado, el brillante **Technicolor** de un musical como **Cantando bajo la lluvia** (Stanley Donen - 1962) sugieren una excitación y glamour superlativos, pertenecientes a un mundo de fantasía.



La Batalla de Argelia



Cantando bajo la lluvia

1 - Color

Además de la sensación de realidad (o absoluta irrealidad) que pueden transmitir los colores, su función en cinematografía es la de crear formas estéticas y establecer carácter o emoción a la narración.

En **Giulietta degli Spiriti** (Federico Fellini - 1965) los colores separan la realidad burguesa de las fantasías de la protagonista, quien se encuentra dividida en un mundo monocromático y otro lleno de rojos y púrpuras.



Giulietta degli Spiriti

En contra de ciertas teorías popularmente sostenidas, los colores no conllevan un único significado, sino varios. Estos dependen de factores culturales, históricos o psicológicas y sus combinaciones son múltiples.

Si comparamos el uso del rojo en la película **Gritos y Susurros** (Ingmar Bergman - 1972) con la película **Ju Dou** (Zhang Yimou - 1990), veremos que mientras que **Bergman** asocia el rojo con el enfermedad y la sangre contaminada, para **Zhang Yimou** la relación se establece con la pasión desatada y la pulsión sexual.

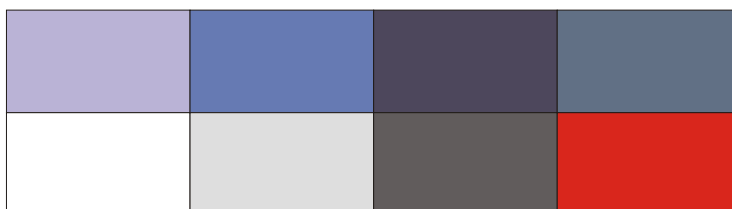


Gritos y Susurros



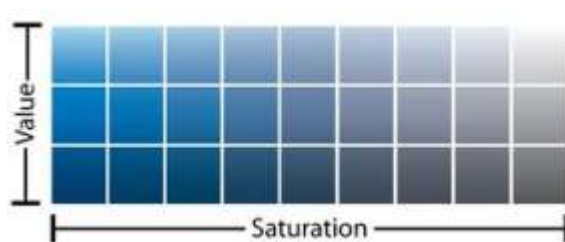
Ju dou

El planteo estético del color debe establecer la paleta de colores que se utilizará en la película, en base a un sistema de un máximo de 8 colores, con la siguiente figura:



La paleta de colores es, generalmente, resultado de un consenso entre el Director de la película, el Director de Fotografía y especialmente el Director de Arte (o Diseñador de Producción). La paleta de dolores establece per sé una cualidad de los colores llamada **HUE**, es decir la dominante de cada color.

Además, se deja en claro el nivel de saturación, es decir la diferencia entre el color y el gris.



2 - Contraste

El contraste se define como la diferencia relativa en intensidad entre un punto de una imagen y sus alrededores.

Un ejemplo simple es el contraste entre un objeto de brillo constante sobre un fondo de un brillo constante. Si ambas superficies tienen el mismo brillo, el contraste será nulo, y el objeto tanto física como perceptiblemente será indistinguible del fondo. Según se incrementa la diferencia en brillo el objeto será perceptiblemente distinguible del fondo una vez alcanzado el umbral de contraste, que se sitúa alrededor del 0,3% de diferencia en brillo.

Si la diferencia entre las áreas iluminadas y las oscuras es alta, se les dice imágenes de alto contraste. Si por el contrario la diferencia es baja, se les dice de bajo contraste.

La gran mayoría de las películas utilizan bajo contraste para obtener una sensación más natural en la imagen. El alto contraste viene usualmente asociado con iluminación de clave baja; esto es: empleo muy acotado de luces de relleno, creando grandes diferencias entre áreas de la imagen iluminadas y no iluminadas así como sombras. De esta manera, la modalidad de alto contraste es utilizada frecuentemente en películas de terror y el llamado policial negro, o film noir.

Un cliché común es utilizar el contraste de luz y oscuridad para subrayar la distinción entre el bien y el mal.

En **Sed de mal** (Orson Welles - 1958) vemos como la heroína puntualizada con luz blanca, es hostigada por el villano, convenientemente oscuro.



3 - Enfoque

Si bien la Profundidad de Campo está intrínsecamente conectada con el enfoque, no se deben confundir los términos. El foco es la nitidez del objeto o sujeto que está siendo registrado en cámara, mientras que la profundidad de campo se refiere a la extensión del espacio representado que está en foco. Podemos encontrar tres formas de enfoque, y las mismas pueden presentarse combinadas o trabajadas en exclusividad en una obra:

- I - Foco Profundo
- II - Foco Superficial
- III - Foco Diferenciado

I- Foco Profundo

En esta técnica los campos en la imagen están ampliamente separados por la profundidad del espacio, pero ambos en foco. La relación es igualitaria entre los diferentes personajes y espacios.

Mientras que esta modalidad puede ser ocasional, algunos autores (ej. **Abbas Kiarostami, Jean Renoir, Orson Welles**) la utilizan consistentemente en películas enteras, e incluso a lo largo de su filmografía por considerar que son las representaciones más verosímiles de la percepción del espacio.

Aquí algunos ejemplos de **Citizen Kane** (Orson Welles - 1941) donde establece la técnica de foco profundo como estética fotográfica esencial del film.



II - Foco Superficial (Baja Profundidad de Campo)

El foco está restringido a un solo plano de profundidad, y la atención está acentuada en el obviamente en este. Es decir, lo opuesto a Foco Profundo.

Este foco "de superficie" es común en los planos cortos, y se utiliza comúnmente para sugerir introspección, dado que los personajes parecen abstraídos del mundo que los rodea.

Aquí, un ejemplo de **Estación Central** (Walter Salles - 1998)



III - Foco Diferenciado

Se utiliza usualmente para redirigir la atención del espectador entre un espacio u personaje y otro espacio u personaje, vinculados en el mismo encuadre, pero ubicados en diferentes planos de profundidad, sin utilizar cortes.

4 - Velocidad de Obturación

Además de la normal de 1/48 de segundo, que da como resultante una filmación a 24 cuadros, se utilizan variadas técnicas que modifican directamente la velocidad de obturación.

- I - Stop Motion
- II - Cámara Lenta
- III - Cámara Rápida
- IV - Time Lapse

Cabe aclarar que estos recursos requieren una velocidad de proyección constante a 24 cuadros.

I - Stop Motion

La técnica de Stop Motion o cuadro a cuadro es utilizada principalmente para generar un movimiento en apariencia natural, en objetos inanimados. El movimiento se genera en el espacio entre una toma y otra.

En este ejemplo de **El hombre de la cámara (Dziga Vertov - 1929)**, el stop motion es utilizado para dar la impresión que las sillas se arman solas.



II - Cámara Lenta

Slow motion o cámara lenta es un efecto visual que permite retrasar artificialmente una acción con el fin de aumentar el impacto visual o emocional. La cámara lenta se obtiene rodando una escena con un número de imágenes por segundo superior a la velocidad de proyección. Al pasar el registro con un número de imágenes por segundo normal, la escena, más larga, da la impresión de desarrollarse lentamente. Es utilizado además para estudiar en profundidad acciones o movimientos que lo ameriten.

En **Los 7 Samurais** (Akira Kurosawa - 1954) la cámara lenta es utilizada para subrayar el contraste emocional entre el chico rescatado y el secuestrador ajusticiado.



III - Cámara Rápida

Técnica consistente en rodar a una velocidad de arrastre (es decir, la velocidad de la película en el interior de la cámara) inferior a los 24 fotogramas por segundo de la cámara cinematográfica. Sin embargo, cuando la película es proyectada a la velocidad habitual, el efecto que produce al espectador es la contemplación de una acción "a cámara rápida".

Usualmente los acelerados se usan para generar algún tipo de efecto cómico, o combinados con la cámara lenta, potenciar la violencia.

En **La Ricotta**, último segmento de **Rogopag** (Pier Paolo Pasolini - 1963) un perro roba la única comida del técnico de la filmación, y este lo persigue a campo traviesa, utilizando el recurso como una resignificación de las comedias de los años 20 y 30 que abusaban del efecto.

IV - Time Lapse

Se llama time-lapse a una secuencia acelerada, donde los acontecimientos suceden a una velocidad mucho más rápida de la normal.

Esta técnica tiene múltiples usos entre los que destacan:

- Mostrar sucesos cuya duración es excesiva para ser visualizada. Un ejemplo de esto es este vídeo en el que se muestra el crecimiento de un árbol a lo largo de cuatro meses en un vídeo de apenas quince segundos.

- En algunas películas o series, se muestra al personaje central de la acción a velocidad normal, mientras el fondo se mueve a velocidades muy superiores. Cuando no se dispone de una videocámara, pero si de una cámara fotográfica.



5 - Utilización de Objetivos

A los fines de efectuar el tratamiento, lo que se debe precisar es la cualidad óptica del objetivo, el efecto que se produce en la toma. Nuevamente, como en el caso del foco, la elección de los objetivos es parte esencial de la estética de imagen. Llegando a casos extremos como el de Robert Bresson y su apego a los lentes normales, o Stanley Kubrick y los angulares.

I: Gran Angular

Esta clase de objetivos, en ocasiones, pueden crear una ilusión óptica llegando a distorsionar el tamaño real y verdadero de los objetos, haciendo ver que estos se encuentran mucho más lejos de lo que están.

En la visualización o toma a través de este objetivo los objetos más cercanos se aprecian exageradamente grandes, mientras que los más distantes parecen trasladados o empujados hacia atrás y más pequeños de como son realmente.

Por otro lado, debido precisamente a este efecto, hay que tener precaución con los objetos que se sitúen en los bordes del encuadre ya que serán los que más afectados se verán por la distorsión provocada por el objetivo.

En cuanto a los movimientos desde o hacia el eje de Cámara, el Gran Angular produce un efecto de aceleración, puesto que la distancia se encuentra desnaturalizada y es más corta de lo que parece.

Así como son utilizados para magnificar las obras arquitectónicas, es justo decir que es el lente utilizado para generar extrañeza.

La alteración de la perspectiva con gran angular lo hace inadecuado para planos cortos sobre rostros; no obstante eso, se utiliza esta opción en comedias.



II - Normal:

El lente normal recibe su nombre debido a que proporciona una perspectiva natural y un ángulo de vista similar a la visión central del ojo.

Su definición marca su uso en cinematografía. El punto de vista de un hombre común será con lente normal. La apariencia de tranquilidad, será con el lente normal.

Muchos consideran que es la manera más honesta de registrar imágenes; el método posible de prescindir de manipulaciones.

III - Teleobjetivo

La primera cualidad de un teleobjetivo es la de acercar los objetos fotografiados. Esto permite al fotógrafo, por un lado, la posibilidad de fotografiar objetos a distancia (tremendamente útil, por ejemplo, para fotografiar fauna salvaje, o lugares de acceso restringido) mientras que, por otro lado, permite encuadrar concentrándose en partes muy concretas, lo cual puede utilizarse como recurso estilístico para dirigir la atención del espectador hacia aspectos o texturas concretas de un objeto a las que normalmente no prestaríamos atención.

A diferencia de los objetivos gran angulares, los teleobjetivos ofrecen una imagen libre de distorsiones.

Una toma filmada con teleobjetivo comprime la aparente profundidad de la imagen. De esta manera, los elementos que están relativamente cerca o lejos de la cámara, aparecen a la misma distancia.

En esta toma de **Payback** (Brian Helgeland, 1999), podemos ver claramente que hay una distancia considerable entre el cuerpo caído y el auto rojo. Pero cuando se utiliza el teleobjetivo para hacer un plano corto de **Mel Gibson**, su cara parece estar pegada contra el auto. Aquí el teleobjetivo fue usado para crear un espacio asfixiante, para sugerir el estado psicológico de un personaje que fue traicionado, baleado y dado por muerto.



IV - Zoom

El zoom permite al realizador cambiar la distancia focal del lente mientras esta efectuando la toma.

Al parecer nos acercamos o alejamos del sujeto u objeto en cuestión, mientras que la características de la imagen cambian de angular a Tele, o viceversa.

El cambio de la distancia aparente entre la cámara y el personaje es similar a las de un travel o una toma en grúa. No así la perspectiva, puesto que carecemos de desplazamiento sobre el eje Z, lo que ocasiona que se pierda la tridimensionalidad que este otorga. El cambio en la profundidad de campo produce una extrañeza adicional, puesto que o bien los fondos aparecen súbitamente en foco (zoom tele - angular) o bien se desenfocan completamente (zoom angular - tele).

Las tomas hechas con Zoom tuvieron su apogeo a finales de los 60 y durante los años 70. Hoy en día se encuentran en desuso, puesto que su número de afamados detractores han influido en las estéticas de los cineastas.

“El zoom es el enemigo N° 1 del cine”

Jean Luc Godard

El zoom se utiliza comúnmente al iniciar una escena, e incluso al inicio del film, para presentar a un personaje u objeto mediante un acercamiento a el.

En la secuencia inicial de **El Síndrome Stendhal** (Dario Argento - 1996) la cámara hace un zoom desde un plano general medio de un grupo de gente en la entrada de un museo, hasta un plano pecho de la protagonista.



6 - Textura

Antiguamente cuando se hablaba de textura en una película, se hacía referencia casi exclusivamente a los diferentes tipos de granos del material fotosensible. Estos eran propios de las compañías fabricantes y de los modelos, así como de los procesos de laboratorio que se utilizaban para su revelado.

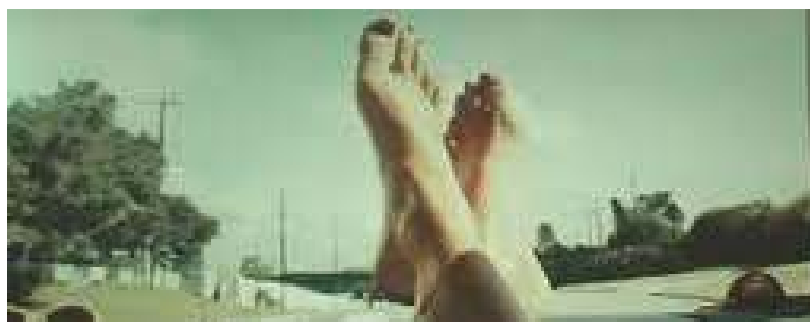
Hoy por hoy, con el Video de alta definición (HD), en sus diferentes formatos se agregan nuevas opciones.

La tecnología de fabricación de material virgen ha avanzado tanto que para generar grano en una película hay que someterla a condiciones extremas. El material virgen es cristalino. Asimismo, el video HD tiene la consabida "dureza" que se le atribuye a los formatos de alta definición digitales.

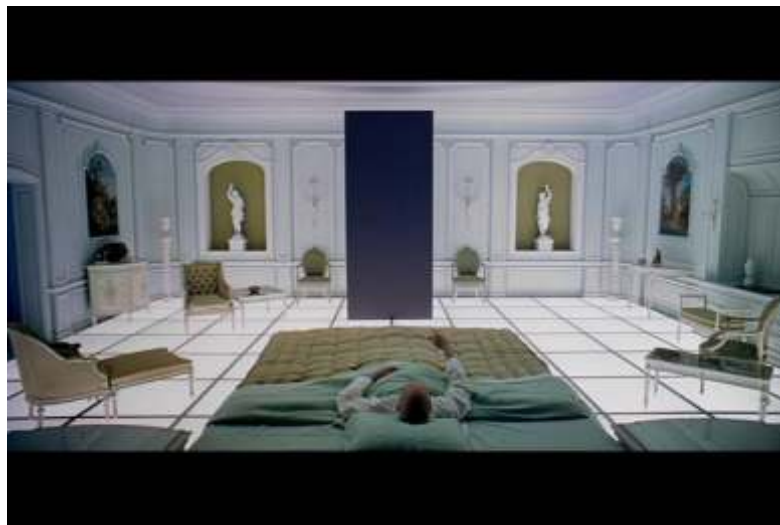
En ambos casos entonces el agregado de textura a la película es un proceso que necesariamente disminuirá su calidad, en pos de obtener ciertas cualidades que colaboren dramáticamente con el relato. Es importante recalcar que si se pretende "texturizar" desde el momento de rodaje, el daño al material es irreversible. Es por esto último que, justamente, todos los procesos se han transferido directamente hasta la postproducción del film.

Las texturas más comunes son los envejecimientos, simulando materiales viejos. Estos conllevan la simulación de rayas, polvo, grano y cambios en el color.

En las películas del proyecto **Grindhouse** (**Planet Terror** - **Death Proof** de Quentin Tarantino y Robert Rodriguez) se efectuaron procesos de envejecimiento para simular la calidad y condiciones de proyección de un autocine en los años 70.



Por el contrario, en 1969, cuando Stanley Kubrick filma **2001 Odisea en el espacio**, el efecto que pretendía obtener era el contrario. La imagen debía ser lo más limpia y cristalina posible. La combinación entre el material virgen con menor grano de la época, sumada a objetivos angulares, diafragmas cerrados y una cantidad enorme de iluminación, produjo algunas de las imágenes más puras, en cuanto a textura se refiere, de la historia del cine.



Sección B - Encuadre

En un aspecto el cine es el arte de la selección. Los bordes de la imagen crean un marco que incluye y excluye aspectos de lo que ocurre frente a cámara. Las cualidades expresivas del encuadre incluye el ángulo de la toma, la altura, la relación de aspecto, la relación cámara sujeto y cámara objeto.

1 - Relación de Aspecto

La elección de la relación de aspecto de la película no encuentra los condicionamientos de antaño.

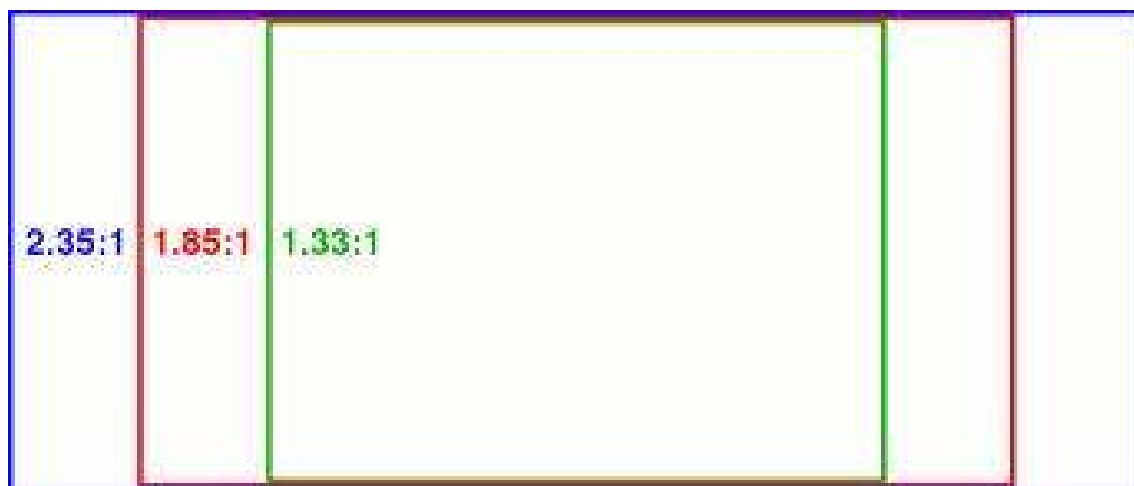
Prácticamente cualquier relación de aspecto está disponible en cualquier formato. La decisión de cual es la más adecuada para el proyecto no solo debe tener en cuenta las características del relato, sino también el modo de distribución.

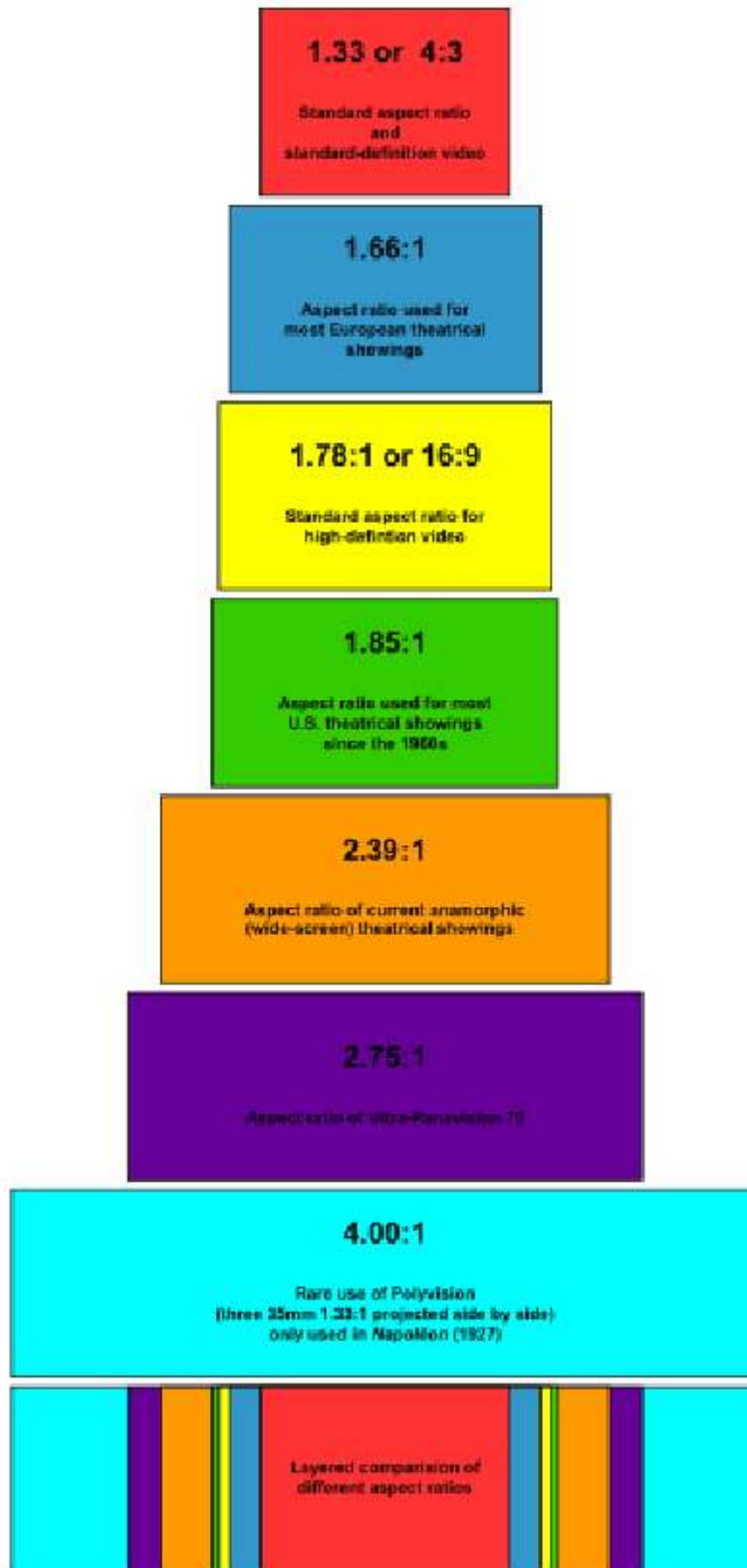
No se encuentran demasiados motivos para insistir con el $4/3$ (1:1.33) hoy día, formato en desuso en todos los soportes, y en extinción en la TV, mientras que un material en $16/9$ (1/1.77) sea probablemente la relación de aspecto más común, siendo la nativa de cámaras modernas y TV digital, aparte de los sistemas de distribución de videos online.

Los formatos panorámicos han sobrevivido a la revolución digital, a pesar que los lentes scope (panorámicos) han entrado en desuso. Hoy, como ayer, son los elegidos para los relatos históricos, épicos, de acción, de aventuras; para aquellos que ocurren en sets elaborados o en grandes paisajes.

La composición en panorámico usualmente necesita un esfuerzo extra de los departamentos de arte, y por ende de producción, en los sets.

No parece adecuado, aunque se ha hecho, un relato intimista y de planos cortos en una relación de aspecto de 1: 2.35.



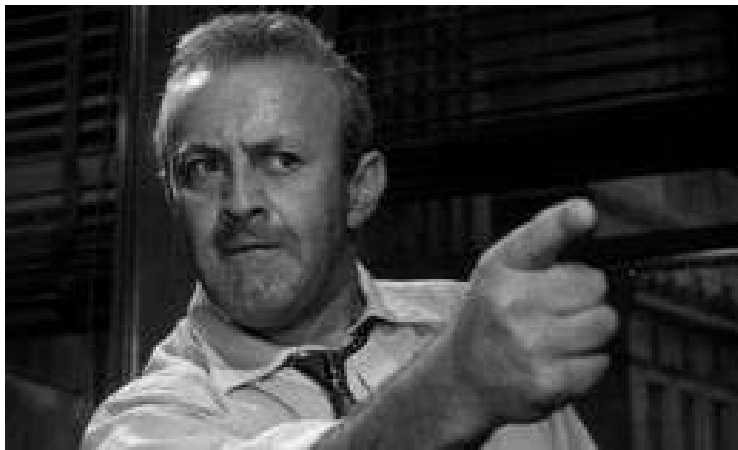


2 - Ángulo

El ángulo de filmación puede ser usado para indicar la relación entre el personaje y el punto de vista de la cámara; de esta manera, y en combinación con la altura, se puede sugerir con el mismo la sensación de poder o vulnerabilidad.

Es usual que esta relación se mantenga con un mismo personaje todo el relato, o al menos hasta que ocurra un punto de giro en la historia.

En el ejemplo **12 hombres en pugna** (Sidney Lumet - 1957.)



3 - Altura

La altura de cámara es usualmente utilizada para reflejar simpatía o identificación con los personajes que ocupen ciertos niveles en la imagen, o para generar composiciones más placenteras.

Obviamente, su utilización más frecuente es cuando la diferencia de altura entre los personajes es más grande.

En el film **El color del Paraíso** (Majid Majidi -1999) el director utiliza diferentes alturas de cámara para enfatizar la diferencia entre Mohammad y su padre.



En la primera imagen, la cámara se concentra en Mohammad, el niño ciego protagonista de la película, cuando reconoce la mano de su padre luego de esperarlo por horas. Desde el punto de vista del encuadre, el padre está casi ausente de la escena, sola la parte con la que Mohammad establece contacto es visible. Nuestra empatía con el niño es total.

En la segunda imagen, la altura de cámara está ajustada al tamaño del padre, empujando a Mohammad, quien se encuentra indefenso en un mundo que lo desborda.

El primer frame está ubicado en la Escuela para Ciegos, mientras que el segundo es en un mercado en Teherán. A través de alturas de cámara diferentes, el director deja claro donde encaja Mohammad, y donde no.

4 - Escorzo

En la cámara en escorzo, ladeada o "Danesa", uno de los lados de la vertical del encuadre está más abajo que el otro, causando que los objetos u sujetos en el cuadro se encuentren volcados hacia un lado. Estos encuadres generan una sensación de inestabilidad y caos. Este estilo está fuertemente asociado con las escenas de acción y ritmos acelerados.

En los últimos años los encuadres en escorzo se ven emparentados con las tomas realizadas en Steadycam, coincidiendo sus usos.



5 - Toma Subjetiva

La cámara está ubicada aproximadamente donde se encontrarían los ojos del personaje, mostrando lo que estos verían. Estas tomas son conocidas universalmente como **POV** (Point of View). Las tomas subjetivas usualmente van antes o después de una toma del personaje mirando. En películas de terror o thrillers sugieren una presencia amenazante. Los films que utilizan las tomas subjetivas como parte esencial de su estética tienden a ser sumamente dinámicos y poco naturalistas.

Las tomas subjetivas son una de las maneras que tiene el realizador de estimular la empatía de la audiencia con los personajes. De cualquier manera, no es la forma más común ni la más efectiva: los mecanismos de identificación se apoyan más en la construcción del personaje y en el flujo de la narración que en una afiliación óptica.

En las imágenes, el capítulo **You Murderer** de la serie **Tales From the Crypt**, dirigido por **Robert Zemeckis**, completamente realizado desde la subjetiva del protagonista, cuya imagen es la de **Humphrey Bogart**, extraída digitalmente de películas protagonizadas por este.



6-Composición

La composición de cuadro es, por lo general, potestad del director. No obstante, es conveniente acordar desde el tratamiento ciertas convenciones que nos dejaran en claro como asistirlo o proponerle opciones que estén acordes a su manera de ver el relato.

La composición clásica es la más común en la cinematografía y se ha desarrollado durante cientos de años, de la mano con los estilos pictóricos. La composición de un cuadro tiene muy en cuenta la ordenación de los elementos en un todo unitario. El concepto de simetría es uno de los aspectos a valorar. En un primer estadio, los elementos se ordenan en función de un eje -eje de simetría- y los distribuye de manera ordenada a su derecha e izquierda. El mundo románico y gótico tiene muy en cuenta esta organización y repite los elementos de manera idéntica. Sin embargo, el artista renacentista tiende a la compensación del espacio en función de los grupos, que se apartan de la repetición estereotipada del mundo medieval. La razón es una mayor individualidad de los personajes y objetos que adquieren así una personalidad propia.

El Manierismo acostumbra a organizar el espacio de una forma irregular que a primera vista parece desordenada. Su efecto es usualmente exagerado y se utiliza para subrayar el dramatismo. Nosotros la calificaríamos de poco ortodoxa en relación al Renacimiento, aunque en ningún momento es desequilibrada. El eje se desplaza a un lado y los elementos multidireccionales se equilibran unos con otros. Podríamos hablar de asimetría simétrica. En definitiva, se trata de una cuestión de equilibrio compositivo, algo consustancial a la pintura y a todas las artes, aunque sus formulaciones son diversas. Así, si entendemos por asimetría falta de equilibrio, hemos de afirmar su no existencia a nivel pictórico.



The Shining - Stanley Kubrick
Composición simétrica



Lo bueno, lo malo y lo feo - Sergio Leone
Composición Clásica por tercios.

El concepto de simetría va muy ligado a los tipos de composición. La composición cerrada acostumbra a ordenarse en función de un eje central. La podríamos definir como aquella en la que todos los elementos se dirigen hacia el centro teórico del cuadro -composición centrípeta- y, normalmente, incluye la totalidad de los elementos de la representación. Es propia del mundo medieval y renacentista.

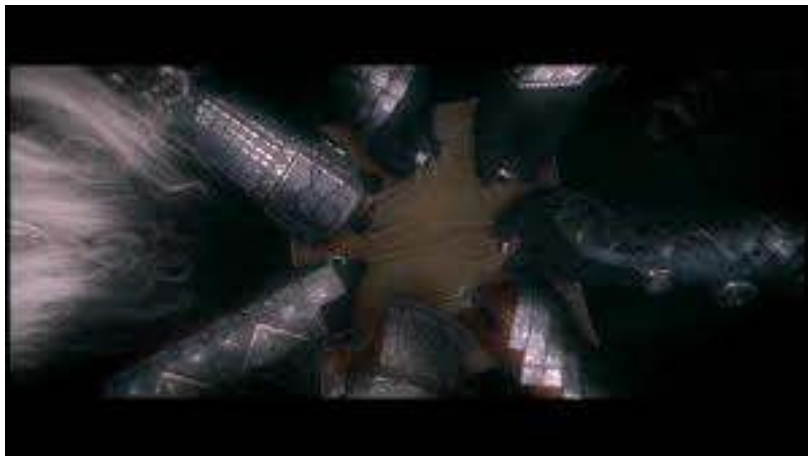


Boiling Point - Takeshi Kitano
Composición Manierista

La composición abierta puede ordenarse alrededor de un eje central o lateral o en función de un punto de fuga exterior. La definiremos como aquella en la que los elementos huyen del centro teórico -composición centrífuga- y, a veces, los excluye, en parte, de la representación. Es propia del momento manierista y barroco. Generalmente, la composición cerrada globaliza todos los elementos, mientras que la abierta los fragmenta. La composición puede ser unitaria y no unitaria. Se entiende por composición unitaria aquella en la que todos los elementos se interaccionan y superponen, siendo necesarios en la estructura global. La composición no unitaria es aquella en la que los elementos se yuxtaponen e individualizan. Esta valoración de lo individual tiene dos razones: una meramente formal y otra conceptual. La primera se explica en razón de los avances compositivos que hace que en un primer estadio sea más fácil la plasmación individual de los personajes y objetos, que no la interacción. La segunda responde a la valoración que el artista hace de lo representado. Así, en la corriente realista el objeto o personaje se convierte en algo esencial que se ha de potenciar. De ahí la individualización. Por el contrario, la composición unitaria consigue un efecto global impactante. Interesa más el todo que las partes, la síntesis que el análisis. Es la típica estructuración barroca. Estos tipos de composición llevan pareja una mayor claridad u oscuridad. Así, lo que se define en términos de individualidad es fácilmente aprehendido por el espectador, mientras que lo global dificulta esta comprensión. Podríamos añadir que, generalmente, la oscuridad compositiva va añadida a cierto horror vacui -composición llena de elementos-, mientras la claridad comporta un menor número de elementos en la composición. A su vez, las composiciones pueden ser superficiales o profundas. Las primeras ordenan los elementos en un primer plano o en planos sucesivos bien diferenciados a través de la perspectiva. Las composiciones profundas superponen los elementos diferenciándolos a través de la luz y el color.

Un aspecto importante en la composición perspectiva es la situación de la línea del horizonte. Tenemos que volver a insistir en la tantas veces aludido significado de las formas.

Es obvio que la diferente distribución de los elementos en función de la línea del horizonte no se hace en virtud de un formulismo meramente plástico, sino que sirve para potenciar el contenido de la obra. Cualquier elemento situado sobre la línea del horizonte adquiere mayor grandeza, se potencia, se mitifica, se impone al espectador. Por el contrario, un objeto situado por debajo de esta línea queda empequeñecido, desmitificado y el espectador se impone. Haciendo mención al lenguaje cinematográfico diríamos que se



El Señor de los Anillos - La comunidad del Anillo
Peter Jackson
Tres ejemplos de Composición
Geométrica y Centrípeta



utiliza el plano en picado - horizonte alto - para empequeñecer y el plano enfatizado - horizonte bajo- para ensalzar. El horizonte medio es sin lugar a dudas el eminentemente mostrativo, el que valora los elementos situados en el mismo plano del espectador.

.La geometría, con sus múltiples recursos, sirve a la composición apartando modelos ideales. Así, los elementos se ordenan en función del círculo, óvalo, triángulo, cuadrado, pentágono, hexágono, rombo, octógono, algunas veces de forma individual y en otras

utilizando varias de estas figuras. A la vez, la situación de los personajes y objetos organizados en líneas rectas -verticales, horizontales o diagonales-, curvas o hipérbolas, dan un sentido distinto a la composición.

En cuanto a las figuras geométricas, la utilización de estructuras regulares consigue situar los elementos de manera ordenada, mientras que las irregulares consiguen una mayor dinamización compositiva. Pero la obra de arte no se vale sólo de una determinada formulación, sino que utiliza diversas maneras que se complementan. Así, un círculo centra la acción pero la existencia de líneas curvas o diagonales dentro de la representación gráfica que encierra, dinamiza el conjunto. Un triángulo de base amplia estabiliza, pero invertido da sensación de inestabilidad. Y así, podríamos seguir ad infinitum.

Entre los esquemas compositivos más utilizados está la llamada sección áurea o proporción divina. Formulada de manera rigurosa por **Luca Pacioli** en su obra **La divina proporción**, era ya conocida de antiguo. Fue definida por **Euclides** como «división de un segmento en su media y extrema razón». Es decir, los dos segmentos son entre ellos lo que el más grande es al todo. Su fórmula será $(a/b)=(a+b)/a$ o $b^2=a(a+b)$. No tiene expresión numérica racional, sino inconmensurable, dada por la raíz cuadrada $(1+5(1/2))/2$, cuyo resultado es **1,618**. Se conoce como «**número de oro**» o **número phi**. Es evidentemente una proporción que demuestra una gran complacencia por la especulación matemática rigurosa, demostrativa del ya aludido ideal científico que informaba a los artistas del último **Tricento** e inicios del **Quattrocento**. A la vez, se pretende la creación de un nuevo orden ideal de claras connotaciones neoplatónicas. Sus formulaciones son diversas y pueden organizarse las composiciones a partir de las diferentes figuras geométricas, lo que confiere gran variedad de soluciones plásticas. Una de las figuras más queridas es el pentágono, símbolo de la quintaesencia platónica, que en volumen se convierte en decaedro, formado por doce pentágonos. Su utilización como base de la proporción áurea se remonta al mundo medieval.



Picado Fino - Esteban Sapir
Ruptura con composición Clásica

Sección C- Movimientos de Cámara

Los movimientos de cámara tienen distintas funciones específicas, desde el punto de vista de la expresión cinematográfica:

- | | |
|----------------------------|--|
| FUNCIÓN DESCRIPTIVA | <ul style="list-style-type: none">- Acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento.- Creación de un movimiento ilusorio en un objeto estático.- Descripción de un espacio o de una acción con un contenido material o dramático único y unívoco. |
| FUNCIÓN DRAMÁTICA | <ul style="list-style-type: none">- Definición de relaciones espaciales entre dos o más elementos de la acción.- Relieve dramático de un personaje o de un objeto.- Expresión subjetiva de la visión de un personaje en movimiento.- Expresión del conflicto interno de un personaje. |

Las tres primeras clases de funciones son puramente **descriptivas**, es decir, que el movimiento no tiene valor en calidad de tal sino sólo en cuanto a lo que permite mostrarle al espectador. Por el contrario, los 4 últimos tienen valor **dramático**, es decir que el movimiento tiene un significado en calidad de tal y tiende a expresar, recalcándolo, un elemento material o psicológico llamado a desempeñar una función decisiva en el desarrollo de la acción.

Junto a estas funciones, descriptiva y dramática, hay una tercera evidenciada en las obras de Jean Luc Godard y Alain Resnais a la que se podría denominar **FUNCIÓN RÍTMICA**. En esta función, la cámara móvil en todo momento crea una especie de dinamización del espacio, que en vez de permanecer en un marco rígido se hace fluido y vívido. Los constantes movimientos de cámara, al modificar permanentemente el punto de vista del espectador sobre la escena completan un papel un tanto análogo al del montaje y acaban por darle al film un ritmo propio que es uno de los elementos fundamentales del estilo.

Por último existen una **FUNCIÓN DE ENCANTAMIENTO**, donde los movimientos parecen entregar una sensación de penetración dentro de otro mundo, más que descriptiva o dramática. Es muy común la utilización de este recurso en recuerdos, mundos oníricos y fantásticos. Estos movimientos refuerzan la idea narrativa y son usualmente de gran belleza fotográfica.

El realizador sabe de antemano a cual de estas tipificaciones corresponde el movimiento que plantea. Luego, decidirá con que medios lo llevará a cabo.

1 - Paneo horizontal

En la pantalla, el paneo horizontal produce un reencuadre constante que escanea el espacio, por supuesto, horizontalmente sin desplazarse. Asimila al movimiento de seguimiento que hacemos con la cabeza. No existe la percepción de acercamiento con el objeto o sujeto.

Un paneo directo e inmediato conecta dos espacios o personajes, y nos da una idea de su proximidad. La velocidad con que un paneo se realiza puede ser explotada por motivos dramáticos diferentes. La construcción de una escena con paneos rápidos puede dar una idea de urgencia o peligro inminente, mientras que los paneos lentos son contemplativos.

2 - Paneo Vertical (Tilt)

El escaneo del espacio en este caso es vertical. Su función y características son similares a las del paneo horizontal.

Usualmente, el paneo vertical implica un cambio en la angulación. Estos paneos implican el descubrimiento gradual del espacio que esta fuera de pantalla al inicio de la secuencia. Esto puede ser explotado para suspenso del espectador, dado que se generan expectativas mientras la cámara fuerza su atención en una dirección precisa, sin saber cuando se va a detener ni que se va a encontrar allí.



Sleepy Hollow - Tim Burton
DF: Emmanuel Lubezki

3 - Cámara en mano

El registro de imágenes cámara en mano nace como una necesidad de los cronistas de los conflictos bélicos. Gran parte del material de archivo de la 2da Guerra Mundial fue capturada por el ejército Americano con esta técnica, posibilitada por el tamaño y la maniobrabilidad de las cámaras.

Luego fue rápidamente tomada por los documentalistas, los cineastas experimentales y finalmente por el movimiento cinema-verité.

Es de destacar que, en la época, muchos cineastas jóvenes se volcaban hacia esta técnica más por cuestiones económicas que puramente estéticas.

Su generalización provocó que se transformara de un recurso de avanzada y resistido por el cine industrial, a una forma común y utilizada por todos.

La técnica cámara en mano provoca una inestabilidad orgánica y una sensación de verosimilitud, inmediatez y espontaneidad. Al mismo otorga más libertad de movimiento y flexibilidad.

Hoy en día, la técnica cámara mano se utiliza en su expresión más acentuada, creando en la audiencia una expresión lejos de la espontaneidad y mucho más cerca de una intervención autoral visceral.



Alfonso Cuarón
en el set de Niños del Hombre



James Cameron
filmando Avatar

4 - Steadycam y otro estabilizadores de cámara

La utilización del steadycam y demás artefactos de estabilización de cámara se inicio en la década del 70. A partir de su uso, se fue desarrollando una estética nueva. La cámara sobre un steady parece flotar en el aire, su movimiento es fluido y liviano.

Las tomas realizadas con steadycam capaces de desplazarse por todo el espacio cinematográfico, generan una sensación de omnisciencia.



Steadycam Glidecam

5 - Traveling

El traveling, en su definición más pura, es un carro se desplace sobre vías soportando la cámara y al operador

A partir de la construcción de cámaras más livianas, los traveling se han efectuado en un sin número de artefactos como bicicletas, sillas de ruedas, skates y otros.

Laterales o de acompañamiento

Al contrario de los paneos horizontales que parecen mirar desde un punto fijo, el traveling lateral se desplace en el espacio acompañando físicamente todo el movimiento. De esta manera se genera una mayor afinidad con el sujeto u objeto que se acompaña.

Muchos autores utilizan consistentemente el traveling de acompañamiento como parte esencial de su estilo.

Travel In / Out

El movimiento de Travel In nos hace ingresar en la escena, combinando el plano abierto con el cerrado. Es una forma de seleccionar la mirada de la audiencia con derivaciones dramáticas distintas que el corte directo de un plano abierto a uno cerrado. Tiene el efecto de focalizar la atención de una manera más contemplativa al mostrar el todo, y atravesarlo, de forma que el realizador está diciendo que de ese universo específico, lo importante es donde el fija la mirada.

Por supuesto, hay infinitos usos de el simple movimiento In/out. Podemos retirarnos mientras el personaje se aleja de la escena, o ingresar cuando uno entra.

El movimiento de Travel Out, es usualmente una forma de cerrar las escenas, e incluso, películas. Nos alejamos del relato, de ese universo o realidad que el realizador creó.



Carro de Travel sobre vías rectas



Carro de Travel sobre vías circulares

6 - Zoom

El cambio óptico de distancia focal. En la **Sección 2 - Objetivos** se ha visto como es el funcionamiento.

Los lentes zoom no son muy populares en el oficio, pero prácticamente todas las cámaras de video lo tienen.

Como con todo, su uso debe estar motivado por una razón específica. Aún motivado, es mejor que esté escondido; y hacer esto es un arte en si mismo. Para hacerlo, el zoom puede estar combinado con otro movimiento de cámara o de personaje, y así pasar relativamente desapercibido. Un zoom sin motivación y sin esconder puede resultar una distracción, y además parecer poco profesional.



7 - Grúa

En cierta forma, los movimientos hechos con grúa potencian la sensación de omnipresencia, por su capacidad de combinar movimientos verticales y horizontales.

Su forma de uso más común es comenzar en una posición alta, de establecimiento, para moverse luego abajo una parte aislada de esa geografía.

Nuevamente, como en el Travel in, este movimiento de Grúa Abajo sirve para iniciar una escena.

Su contrario, Grúa Arriba, al igual que el Travel Out, se utiliza para cerrar una escena o película.

La capacidad de moverse fluidamente en todos los planos de una escena le otorga capacidad auténticamente coreográfica.



Grúa montada en Dolly



Grúa montada en Auto

Sección D - Distancia Cinematográfica

La distancia cinematográfica elegida, es decir el tamaño de plano, está usualmente definida desde el guión técnico, elaborado por el director.

No obstante, con frecuencia, se pueden establecer parámetros estéticos con la asistencia del Director de Fotografía. La injerencia que el DF tenga en ellos depende exclusivamente de la dinámica de trabajo propuesto por el autor del film.

La elección de cada plano está condicionada por la claridad necesaria del relato: debe haber una adecuación entre el tamaño de plano y su **contenido material** (el plano es tanto más amplio o cercano cuantas menos cosas haya por mostrar) y su **contenido dramático** por otro (el plano es más cercano cuanto más dramático es su aporte o cuanto mayor es su significado ideológico)

Como regla general, plagada de excepciones, el tamaño de plano determina su longitud temporal, en tanto y en cuanto está condicionada por la obligación de dejarle al espectador tiempo material para concebir el contenido del plano; de tal manera un plano general suele ser más largo que un primer plano, pero es evidente que un primer plano puede ser largo o muy largo si el realizador quiere expresar una idea precisa: el valor dramático prevalece sobre la simple descripción.

En la mayoría de los planos de casi todas las películas la elección de estos no tiene otra razón que la comodidad en la percepción y la claridad de la narración. Es en los casos más interesantes, cuando el director genera una estética donde el valor de los planos pasa a tener connotaciones que agregan más dimensiones a la mera funcionalidad narrativa o perceptiva.

El plano general, que hace del hombre una silueta minúscula y reintegra a este en el mundo, lo hace víctima de las cosas y lo objetiviza; de allí que haya una tonalidad psicológica bastante pesimista, una atmósfera moral más bien negativa, pero a veces, también, una dominante dramática exultante, lírica y hasta épica.



El jinete pálido - Clint Eastwood - 1985

El primer plano, por su parte, constituye uno de los aportes específicos más prestigiosos del cine, y Jean Epstein supo caracterizarlo así: “Entre el espectáculo y el espectador no hay ninguna baranda. No se conserva la vida: se penetra en ella. Esta penetración permite todas las intimidades”.

Es cierto que en el primer plano del rostro humano se manifiesta mejor el significado de poder psicológico y dramático del film y que este tipo de plano constituye la primera y en el fondo, la más válida tentativa de cine interior. La agudeza y el rigor de la representación realista del mundo que realiza el cine es tal, que en la pantalla puede hacer vivir ante nuestros ojos objetos inanimados”

El primer plano, que hoy nos parece habitual, fue considerado una audacia expresiva y estética en su tiempo. Salvo cuando tiene un valor descriptivo y desempeña un papel de amplificación explicativa, el primer plano corresponde a una invasión del campo de la conciencia, a una tensión mental considerable, y a un modo de pensar obsesivo. Es el resultado natural del travelling hacia adelante, que a menudo no hace más que reforzar y valorar la carga dramática que constituye el primer plano en sí mismo.

En el caso de un plano detalle, la contrapartida al primer plano, cuando no se tiene referencia en tamaño de la figura humana, en general expresa el punto de vista de una persona y materializa el vigor con el cual una idea o sentimiento se impone en su espíritu; así el plano detalle del cuchillo con el cual un hombre intenta apuñalar a otro o el plano detalle del vaso que contiene el veneno que aterroriza a uno de los personajes.

Si se trata de un plano detalle sobre una parte de un rostro, evidentemente puede ser objeto de la mirada de otro personaje de la acción, pero por lo general el punto de vista es el del espectador por medio de la cámara.

El primer plano (y el plano detalle) sugiere pues una importante tensión mental en el personaje. La impresión de malestar o angustia se puede reforzar con un encuadre poco convencional o de ruptura, o mediante el uso de un primerísimo primer plano e incluso un detalle del ojo o alguna parte de la cara, reforzando la idea principal.



Blade Runner - Ridley Scott

Sección E - Iluminación

El Director de Fotografía debe proponer en cuanto a iluminación, las opciones para las siguientes variantes:

- Iluminación Interior Día
- Iluminación Exterior Día
- Iluminación Interior Noche
- Iluminación Exterior Noche

La propuesta, para cada uno de estos escenarios es, de alguna manera, una resultante de muchos de los elementos sopesados anteriormente. Así, una película que se defina de clave baja, con tonos fuertemente azulados, probablemente tendrá una iluminación nocturna donde el claro de luna azul a través de las ventanas sea necesario.

Por el contrario, un pretendido tono realista en la obra, obligará a noches oscuras en cuanto a la luz que ingrese por las ventanas, reduciendo la puesta a las luminarias que se coloquen dentro del set interior, en tonos usualmente cálidos, simulando lámparas de tungsteno, o precisamente con ellas, prescindiendo del artificial claro de luna.



Interiores - Woody Allen 1977



Ojos Bien Cerrados - Stanley Kubrick - 1999

La coherencia estética de la obra, será también su continuidad. Una vez que se ha optado desde el tratamiento por una de las infinitas variantes de iluminación para cada una de las situaciones, ésta debe continuarse en toda la obra.

Es incluso tranquilizador para el equipo fotográfico llevar la propuesta estética a una serie de procedimientos de iluminación para cada una de las situaciones que se puedan presentar; obviamente restará resolver las dificultades que aparezcan, pero el plan de acción ya ha sido trazado; ya tenemos un objetivo para la imagen y el desgloce de su puesta en funcionamiento.

Es en esta sección del tratamiento, dónde se expresarán también las excepciones a los métodos de iluminación clásicos. Existen dos diferenciaciones en estas excepciones:

- 1 - Esquema de iluminación no ortodoxo
- 2 - Equipamiento lumínico alternativo.

1 - Esquema de iluminación no ortodoxo

Un esquema de iluminación no ortodoxo consiste básicamente en variar alguna de las reglas del esquema básico de iluminación, tanto por omisión, modificación de sus posiciones, o variación en los ratios más o menos usuales entre luminarias.

Así, se puede elegir no utilizar el contraluz en cierta escena, o con un personaje en particular para “pegar” el personaje al fondo. O por el contrario variar el ratio entre contraluz - luz principal, para que un personaje tenga siempre un aura más importante que los demás.

2 - Equipamiento lumínico alternativo

Se llama equipamiento lumínico alternativo a toda luminaria que no sea calificada como luz cinematográfica en sus diferentes formatos (Cuarzos - HMI - tubos DULUX etc).

Así, la iluminación con veladores provistos lamparas de tungsteno regulares, velas, tubos regulares luz día o interior, lamparas de bajo consumo, proyectores de distintos tipos y demás, será considerada alternativa.



Barry Lyndon - Stanley Kubrick - 1977

En cambio, no corresponde llamar iluminación alternativa a los efectos de simulación de naturalismo fotográfico. Es decir, si se va a simular la iluminación con velas utilizando cuarzos con gelatinas 85 o similar, no se expresara en el tratamiento como equipamiento lumínico alternativo, por la sencilla razón que no lo es.

La decisión del DF de filmar con estos tipos de iluminación, responde a motivaciones que muchas veces superan el efecto en la imagen, para ingresar en el terreno dramático, productivo e incluso experimental.

Sección F - POST PRODUCCIÓN

Hoy en día, y más que nunca en la historia del cine, el DF debe tener en claro los conceptos básicos de post-producción de imagen. El tratamiento estético provee una herramienta clara para todo el equipo, con la cual es posible visualizar la obra desde la preproducción.

La sección dedicada a la postproducción, antes que nada, se encargará de definir los procesos de imagen que serán efectuados por el equipo de postproducción y aquellos que corresponden a la etapa de producción (o rodaje).

Podemos dividir el proceso de post producción en las siguientes etapas, teniendo en cuenta aquellas en las que se involucra el DF y aquellas en las que no:

1 - Características especiales de rodaje

En esta sección se explicitarán las técnicas especiales que se llevaran a cabo en el rodaje para posibilitar las técnicas de postproducción.

Ej: filmar en un cierto ratio conveniente para el ajuste final de brillo y contraste.

- Utilizar un color dado en la iluminación para que su conversión final resulte en otro.

2- Digitalización de material

Ya sea en fílmico o en vídeo, el DF propondrá la técnica de digitalización adecuada para el proyecto, que variara según el formato de captura. Así, el master en material fílmico sera escaneado o digitalizado mediante un telecine; mientras que el material HD será recodificado, trabajado en 2K o en 4K, etc.

3- Edición

Sin Participación del DF.

4- Creación de material.

Sin Participación del DF. Mediante diversas técnicas CGI se generan elementos que posteriormente se integraran en capas.

5 - Composición de material Mediante diversos programas de ordenador, como After Effects, Apple Shake, Autodesk Inferno, Autodesk Flame o SGO Mistika, se compone (mezcla) el material digitalizado con el material generado por CGI. Si estos elementos necesitan iluminación virtual, el DF asesorará al equipo.

6- Color Timing / Color Grading.

En conjunto con el colorista, el DF empata tomas que difieren si fuera necesario y realiza el look final del film sobre el material digitalizado, toma por toma, con Softs tales como: Adobe After Effects, Boris Colorista, Da Vinci y etc. Es aquí donde se consolida finalmente toda la estética planteada para el trabajo.

7- Finalización

Depende obviamente del destino de la obra. La distinción será:

- Fílmico para estreno comercial en salas.
- Digital HD para estreno comercial en salas.
- TV local HD.
- TV internacional HD.
- Internet HD.

Cada uno de estos pasos requiere ciertos protocolos específicos que pueden o no ocasionar cambios en la imagen final. Es aquí donde se requiere de la pericia del equipo de postproducción para evitar modificaciones en el look de la película, pero requiere de la supervisión del DF.



Piratas del Caribe - La maldición del Perla Negra
Gore Verbinski - 2003

PARTE 3

Conclusión Técnica

La conclusión técnica define la lista de equipamientos en cuanto a su tipificación, dejando la cuantificación para el presupuesto, que no pertenece al Tratamiento Estético Fotográfico.

Cabe aclarar que muchas veces se exige al Director de Fotografía partir de la base del equipamiento preexistente, o, en los casos más extremos, de un presupuesto preexistente, antes que elabore la propuesta estética. Esta forma de trabajo no es la correcta, ni la más ortodoxa, pero sí la más común en producciones independientes.

De esta manera, cuando el equipamiento y el presupuesto preceden a la propuesta, se debe adecuar la misma a las posibilidades reales. En esos casos, la Conclusión Técnica continúa siendo la PARTE 3 del Tratamiento, pero influye definitivamente todos los items del tratamiento; pasa a ser uno de los datos en vez de la resultante.

La conclusión técnica debe definir:

SOPORTE

Fílmico: Tipo de Película / Marca / Sensibilidad

Video: Sistema de Video / Norma / Compresión / Captura (Cassette / Memoria Estado Solido / Disco)

CÁMARA

Marca / Modelo / Accesorios

ASPECT RATIO

Ventanilla en cámara / Catch en Post Producción

LENTE

Marca / Modelo / Distancia Focal

Follow Focus

FRAME RATE

24 / 25 / 30 progresivo o entrelazado / otros pasos para Acelerado o Ralentizado.

ÁNGULO DE OBTURACIÓN

180° o Variaciones

TRIPODES

Alturas / Cabezales

GRIPERIA

Carros de Travel / Dollys / Steadys / Andamios / Gruas

MONITOREO

TFT para cámara / LCD O CRT para DF , VTR, Director y etc.

ILUMINACIÓN

Cuarzos / HMI / Tubos / Led

Potencias

Espejos / Rebotes

Luminarias Especiales

GENERADORES

Potencia / Movilidad

LABORATORIO

Dosificado / Procesos Especiales

POST PRODUCCIÓN

Características Técnicas / Escaneo / Compresión / DGI / Intermedio de Color

PARTE 4

Referencias

Usualmente el Director y el Director de Fotografía utilizan referencias pictóricas, fotográficas y cinematográficas como idea fuerza para el tratamiento estético.

Estas referencias pueden reducirse a una sola obra de un autor, o ampliarse a movimientos artísticos enteros, e incluso atravesarlos - sacando elementos de cada uno - para generar uno nuevo.

Las referencias deben ser expuestas en el Tratamiento y si bien no se precisa una ficha completa, debe llevar al menos el nombre de la obra, el autor y el año. De ser necesario, se puede ampliar a otras características, tales como movimiento al que la obra pertenece, técnica empleada y nombre del grupo de obras o periodo del autor si lo tuviese.

Las referencias fílmicas se ejemplifican con un fotograma característico de la obra, acompañado por lo citado, o solo una mención y un DVD con la escena o la obra entera.



La vocazione di San Matteo
Michelangelo Merisi da Caravaggio
1599
Olio sobre lienzo
Nuevo Naturalismo - Tenebrismo -
Chiaroscuro