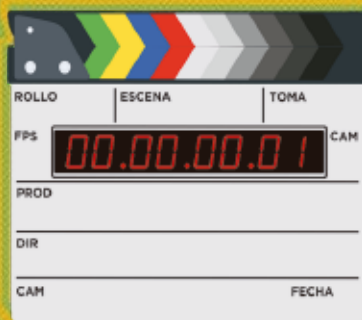


MANUAL PRACTICO

INTRODUCCIÓN **01** AL LENGUAJE AUDIOVISUAL



Jefa de Gobierno de la Ciudad de México
Claudia Sheinbaum Pardo

Secretaria de Cultura de la Ciudad de México
Vannesa Bohórquez López

Director General del Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México, PROCINECDMX Cristián Calónico Lucio

Coordinación de Operación y Proyectos
Elizabeth Rodríguez Lira

Subdirección de Administración y Finanzas
Félix Alberto Vázquez Pérez

Subdirección Jurídico y Normativa
Bárbara Andrea Ruelas Gómez

Manuales Prácticos de Creación Audiovisual Comunitaria
Primera edición, diciembre de 2020

D.R. © Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México (PROCINECDMX), 2020.

© Por la ilustración de portada, Héctor Eduardo Quijas Andrade, 2020
© Por las ilustraciones interiores, Anaid González Sáenz, 2020
© Por el texto, Gabriela Álvarez García, 2020.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares de los derechos de autor. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Publicación gratuita, prohibida su comercialización.

Impreso por Litográfica Pixel, S.A. de C.V.
Emilio Carranza No. 229, Col. San Andrés Tetepilco
Alcaldía Iztapalapa, C.P. 09440
litograficapixel@gmail.com
www.litograficapixel.com.mx

Tiraje de 1000 ejemplares

Impreso y hecho en México

MANUAL PRACTICO

PRO
CINE

CREACIÓN | AUDIOVISUAL | COMUNITARIA

Núm. 1 Introducción al lenguaje audiovisual

Diciembre del 2020

Coordinación:
Cristián Calónico Lucio

Texto:
Gabriela Álvarez García

Corrección de estilo:
Ligia Mabel Oliver Manrique de Lara
Alfredo Salazar Duque

Diseño editorial:
Ana Paulina Esparza Posada
Eduardo Macchetto Jiménez
Blanca Martínez Castillo

Supervisión editorial:
Gerardo Ramírez Ceballos
Elizabeth Rodríguez Lira

Ilustración portada:
Héctor Eduardo Quijas Andrade

Ilustraciones interiores:
Anaid González Sáenz

“Si los primeros teóricos lo llamaron la música de la luz y le asignaron un papel de promotor del sueño, el cine escapa por la vertical, avanza con sus propios pasos, desborda las previsiones, los casilleros, los juicios elementales. El cine ya ha dejado de ser un “arte”, o la supuesta síntesis de todas las artes, para ser él mismo, como lo pedía Jean Vigo, un objeto impuro, una dinámica que se rige por leyes específicas, un lenguaje que ha declarado la independencia de sus visiones y se vuelve enjambre de mitos y crea el origen privilegiado de una cultura autónoma. Por eso el cine se burla de quienes lo abordan con la óptica de las artes del siglo diecinueve y le exigen una poesía no mediatizada. El cine moderno, escritura, más que lenguaje, es un medio de comunicación que...sigue persiguiendo el ideal narrativo, siempre recuperable en cualquier nivel... el cine se alimenta, voraz, flagrante, de todas las ciencias humanas vivas de hoy... El cine, fanático de la vivencia, artificio punzante, postula su propia responsabilidad de la forma. El cine es el lugar en que se inmola la disidencia”.

Ayala Blanco, Jorge, *La aventura del cine mexicano*, México, Ediciones Era, 1968, p. 397.

INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL

PRESENTACIÓN

El Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México (PROCINECDMX), tiene entre sus objetivos desarrollar procesos de educación audiovisual en tres sentidos:

El primero busca formar espectadores críticos y con capacidad analítica ante los productos audiovisuales que cada vez más están presentes en nuestras actividades cotidianas, para lo cual capacitamos a los programadores y organizadores de cineclubes con el fin de que cuenten con los elementos necesarios para introducir la película en aspectos cinematográficos y temáticos en sus proyecciones y al final generar un debate sobre la temática, el tratamiento y distintos aspectos técnicos y narrativos de la película, lo cual amplía la capacidad analítica de los espectadores y al mismo tiempo se conocen los vecinos al escuchar y ser escuchados por los asistentes a la proyección, lo cual genera comunidad.

El segundo, se refiere a la formación y capacitación de personas interesadas en producir sus propios productos audiovisuales, esto lo hacemos por medio de un proyecto, en coordinación con las alcaldías de la Ciudad de México, que hemos denominado Formación de Productores Audiovisuales Comunitarios, que consiste en la impartición de una serie de talleres por parte de especialistas del medio cinematográfico y audiovisual en las siguientes áreas de la producción: lenguaje audiovisual, guion, producción, realización, fotografía, sonido y edición; el proceso concluye con la realización de un producto audiovisual que es presentado en diferentes ventanas para que llegue a un público mayor: en la comunidad que le dio origen, en el circuito de exhibición de PROCINE, y en los canales públicos de televisión que deciden apoyar su difusión.

El tercero consiste en iniciar en los diferentes niveles educativos, desde la básica hasta la media superior, un proceso de alfabetización audiovisual que hemos denominado "Saber Mirar", que tiene a su vez tres partes: que los alumnos aprendan a analizar a distintos niveles los productos audiovisuales, la integración de creaciones audiovisuales en el proceso educativo y aprender los principios básicos del proceso de producción audiovisual.

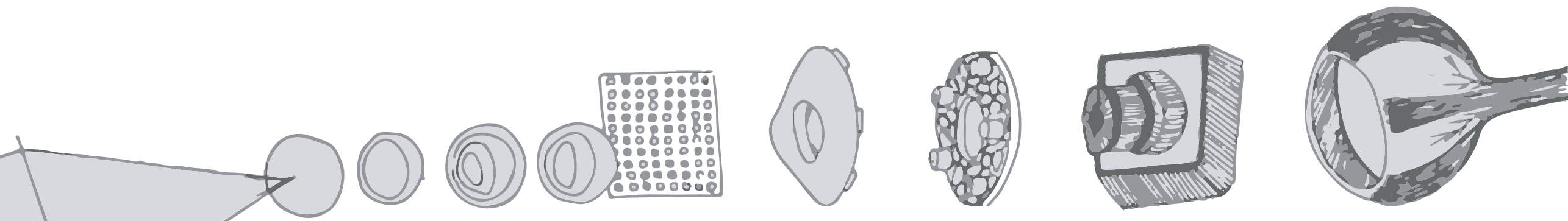
Los siete manuales que forman parte de esta colección, constituyen una herramienta fundamental para el cumplimiento de los objetivos de educación audiovisual que PROCINE tiene contemplados dentro de su proyecto de trabajo.

Consideramos que también pueden apoyar proyectos y talleres de formación audiovisual de otras instituciones o grupos independientes, por lo que los ponemos a su disposición, esperando que contribuyan a generar procesos de formación cinematográfica y audiovisual en los habitantes no solo de la Ciudad de México.

Para terminar, queremos agradecer al Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), y a los productores y realizadores de las películas de las que se incluyen ejemplos de fotogramas que ilustran este número, por habernos otorgado la licencia de uso no exclusivo de los mismos. También nuestro agradecimiento al equipo de producción de PROCINE que durante el confinamiento por COVID-19 se dedicó a la escritura, diseño e ilustración de la colección completa de Manuales Prácticos de Creación Audiovisual Comunitaria, ellos son: Rodrigo Flores, Fabiola Mosqueira, Gabriela Álvarez, Blanca Martínez, Anaid González, Gerardo Ramírez, Elizabeth Rodríguez y Héctor Quijas.

Cristián Calónico Lucio

Ciudad de México, diciembre de 2020.



ÍNDICE

Introducción... 11

La producción audiovisual

La producción audiovisual en la actualidad...14

01

02

¿Qué es el lenguaje audiovisual?

20... Concepto de lenguaje audiovisual
22... Elementos del lenguaje audiovisual
24... Medios y géneros

La imagen en movimiento

El espacio fílmico ...31
Planos ...33
Angulaciones ...36
Movimientos de cámara ...38

03

El sonido

Definición de sonido... 43
Banda sonora... 44
El uso de la banda sonora... 48

04

05

El tiempo narrativo

53... ¿Cuáles son los tiempos narrativos?
54... El tiempo en la trama

Del papel a la pantalla

¿Qué es el guion? ...59
El guion cinematográfico o guion literario ...61
Formato de guión cinematográfico
o literario... 62
Otros formatos de guion...68

06

70... Bibliografía

71... Índice de fotogramas

INTRODUCCIÓN

En la controversia de definir si el lenguaje audiovisual es o no un “lenguaje”, basta recordar que la palabra se define por la Real Academia Española como el conjunto de señales que dan a entender algo. Además tomemos también en cuenta lo que el catedrático español Mariano Cebrián (2000) dice al respecto: “La innovación técnica introduce nuevas dimensiones que abren la significación de los vocablos a otros ámbitos expresivos”. Y define al lenguaje audiovisual como “el conjunto de sistemas sgnicos auditivos visuales y audiovisuales, organizados sucesiva y simultáneamente mediante equipos operativos, para establecer una comunicación entre un emisor y un receptor”.

De tal modo que el lenguaje audiovisual está constituido por un universo de recursos, símbolos, procesos y normas que aunque tienen ciertas formas pre-establecidas que son comunes a todo el que quiere realizar obras audiovisuales, también contiene múltiples y variadas maneras que se irán definiendo dependiendo de las particularidades de cada proyecto.

Dejamos en sus manos este manual que seguramente será de gran utilidad para familiarizarse con el universo audiovisual y conocer el panorama de todo lo que implica crear una obra. ¿Cómo hacer, desde dónde mirar, por dónde empezar?, son algunas de las preguntas a las que este manual intenta dar respuesta a través del acercamiento a conceptos básicos, brindar claridad sobre cómo plasmar en papel lo que se desea grabar/filmar, así como ayudar a que las decisiones al momento de emplazar la cámara sean las mejores.

En el mundo audiovisual hay que asumirse como pequeñas capas de un todo, representadas en cada uno de los capítulos del presente manual: imágenes en movimiento, sonido, tiempos narrativos y guion; y donde cada área como la producción, dirección, fotografía, arte, vestuario, maquillaje, sonido y edición deben trabajar en conjunto para generar que la cohesión de todas estas capas origine una pieza final capaz de estremecer con su fuerza discursiva a cualquier espectador.



**LA PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL 01**



1.

Desde su aparición en 1895, el cine fue considerado una herramienta para el registro de la vida cotidiana; después, una de las formas de entretenimiento más comunes para la sociedad, condición que hasta la fecha mantiene. Nunca perdió su esencia documental, pero se convirtió en un medio de comunicación y de expresión artística, anclado hoy como una de las industrias culturales¹ más relevantes.

Por otro lado, la televisión llegó de manera formal a México en 1950 y revolucionó el concepto de medios de comunicación. A partir de la transmisión y recepción de imágenes, las personas tuvieron la posibilidad de tener en sus hogares contenidos audiovisuales de entretenimiento, noticiosos o de interés público general.

Con el tiempo cine y televisión evolucionaron, y gracias a la aparición de las nuevas tecnologías de información y comunicación los contenidos audiovisuales encontraron otras plataformas para ser vistos por millones de personas. Las producciones cambiaron, se volvieron más accesibles para todos, tanto para la o el espectador como para quien las realiza. Ahora basta con un teléfono celular o una cámara de video y una plataforma con internet para convertirse en director o directora de un video, de cápsulas y hasta de películas de larga duración.

Para llegar a lo que son, cine, televisión y el resto de los medios audiovisuales tuvieron que desarrollar su lenguaje, es decir, una serie de convenciones de escritura y lectura a partir de las imágenes en movimiento y el sonido, para poder relatar una historia, cualquiera que ésta sea.

¹ Según la UNESCO, las industrias culturales son: Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial.

En este Manual describiremos brevemente los elementos fundamentales del lenguaje audiovisual: la imagen en movimiento, el sonido, los tiempos narrativos y la escritura de guion, con el fin de apoyar a todas aquellas personas deseosas de realizar producciones audiovisuales, pero también para comprender los discursos audiovisuales que vemos a diario.

Pero no solo es necesario entender y ser parte del lenguaje audiovisual, es igualmente valioso comprender el proceso de producción. Se trata, ante todo, de un trabajo colectivo que involucra mucha gente, cada una desde sus habilidades, para dar forma y realizar una producción audiovisual.

Una producción audiovisual está compuesta por varias áreas de trabajo, cada una con responsabilidades y objetivos específicos relacionados con la labor de realización.

En términos generales una producción audiovisual comprende las áreas de:

- **Producción:** Encargados de proveer todas las necesidades del trabajo.
- **Dirección:** Responsable de darle forma y coherencia creativa al relato cinematográfico.
- **Fotografía:** Proponer y llevar a cabo la estética visual de la producción, tanto encuadres como iluminación.
- **Arte:** Vestir y ambientar los espacios en donde se llevarán a cabo las acciones.
- **Vestuario y maquillaje:** Brindar el aspecto de los personajes.
- **Sonido:** Registro del audio de la producción, además de la edición y mezcla del sonido una vez concluida la filmación.
- **Edición:** Dar ritmo, sentido y coherencia al material filmado.

Otras áreas o departamentos que también son fundamentales para la producción audiovisual: transporte, alimentación, seguridad y contabilidad, entre otros. No se trata de una tarea que se realice de forma espontánea, al contrario, requiere planeación así como una serie de estructuras para garantizar las labores de cada área de forma adecuada.

Para entrar a la producción audiovisual se debe contar previamente con un proyecto sólido, desde el guion hasta el presupuesto, y las posibles ventanas de salida una vez terminado el producto. A esta etapa previa a la producción se le conoce como **Desarrollo del proyecto**. Ahora, las tres etapas de la producción son:

Preproducción: Momento de la planeación y organización de la producción; es ahora cuando cobra relevancia el papel de la o el guionista, pues gracias a su obra se tiene un relato que contar. También es fundamental el trabajo de la o el productor, pues consigue los fondos para la producción, integra los equipos de trabajo, de actores y actrices (de ser necesarios) y planea el rodaje y la postproducción con base en el desglose del guion, para definir las necesidades de la producción.

En ocasiones esta etapa se realiza en dos momentos distintos, primero el desarrollo del proyecto y después la preproducción semanas antes de arrancar con el rodaje, con tareas de preparación mucho más específicas como encontrar locaciones, contratar servicios, firmar contratos y definir el plan de rodaje.

Rodaje: Ahora es el momento de poner manos a la obra y filmar o grabar, esto es poner en escena las acciones descritas en el guion. Aquí la mayor parte del equipo de producción (conocido como crew) coincide en las locaciones, cada uno desde su área para ejecutar su trabajo. La duración del rodaje depende de la longitud del guion, las necesidades de la producción y la complicación de las secuencias. En México, en promedio, una película se filma entre 4 y 6 semanas de rodaje, mientras que las series pueden tardar varios meses en su filmación.

Postproducción: Se trata de la parte final de la producción. Ahora todo toma forma, se edita lo filmado y se entrega el primer corte para revisión y ajustes. Se edita el sonido, se mezcla y se graba la música original, si es que se cuenta con ella, y finalmente se corrige el color y se logra la mezcla final.

Una vez que se tiene el producto audiovisual es necesario encontrarle una forma de exhibición. Las pantallas de un festival o las comerciales para una película y para otro tipo de producción buscar su salida en televisión, alguna plataforma digital u otras opciones para que el público pueda ver y conocer el trabajo realizado.

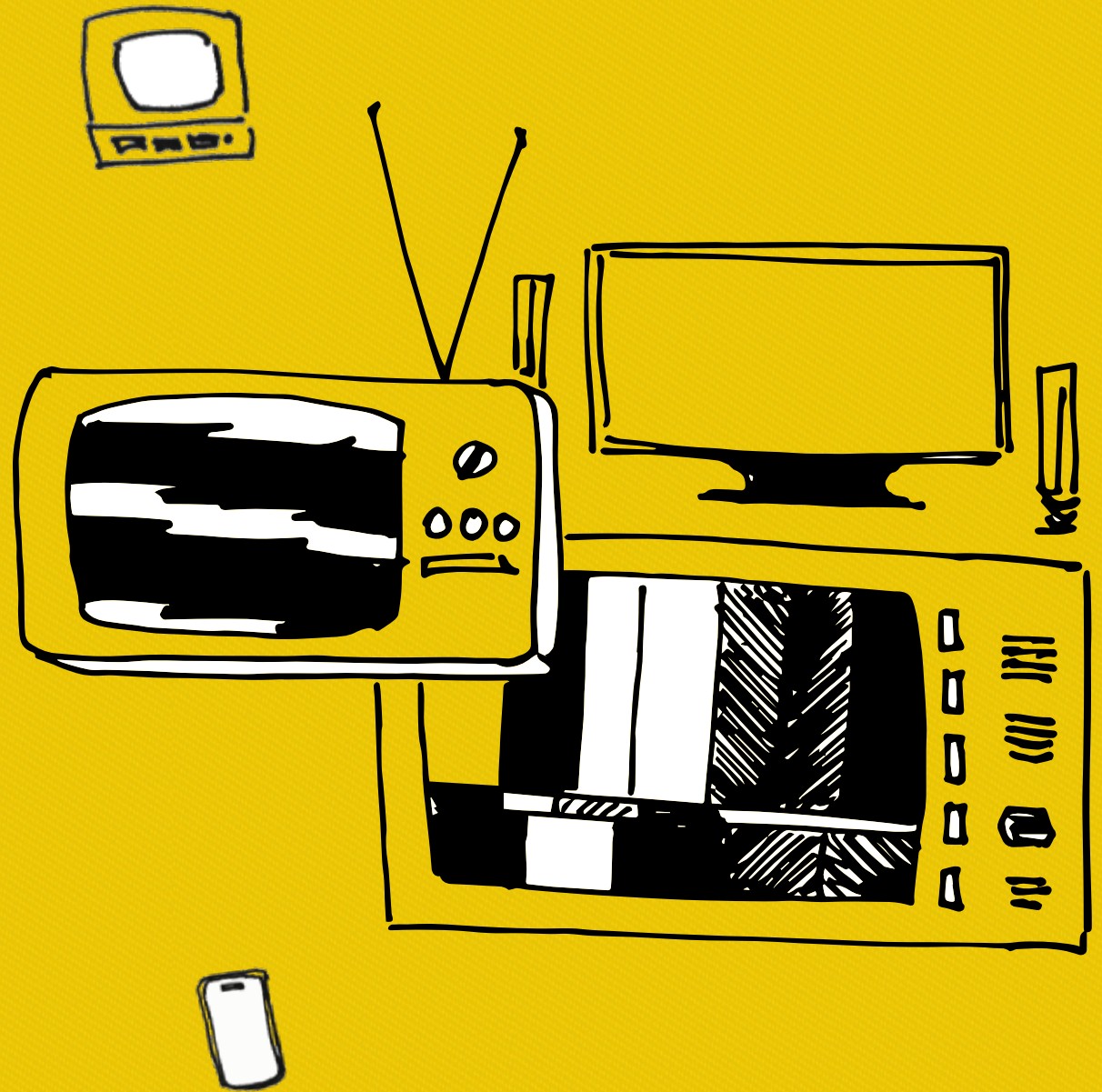
Con estos elementos podemos iniciar la revisión del lenguaje audiovisual que contiene conceptos a los cuales estamos muy acostumbrados. Todos somos espectadoras o espectadores, pero pocas veces nos detenemos a analizar y comprender pero nos daremos cuenta de que son algo más común de lo que pensábamos.



2.



3.



**¿QUÉ ES EL LENGUAJE
AUDIOVISUAL? 02**

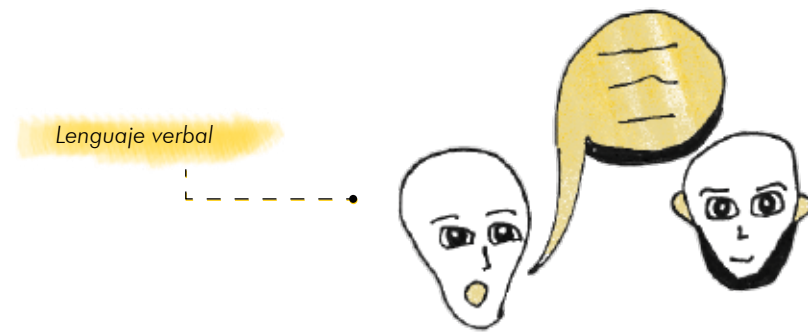
Concepto de lenguaje audiovisual

El lenguaje es un sistema de signos con estructura definida y conocida por quienes lo usan, cuyo objetivo es comunicar un mensaje, pensamiento o sentimiento.

Así, existen varios tipos de lenguaje:

El lenguaje verbal utiliza la palabra y se complementa con el lenguaje escrito, cuyos signos son las letras, signos de puntuación y de acentuación, que en conjunto forman palabras que leemos, escribimos y usamos fonéticamente (sonidos físicos de la voz) para conformar el lenguaje oral.

Los lenguajes escrito y oral ponen en acto el poder de la palabra. Ambos constituyen el lenguaje verbal.



El lenguaje no verbal es la comunicación sin utilizar la palabra, puede ser kinésico (con el cuerpo) o facial (cuando se emplean las expresiones del rostro).

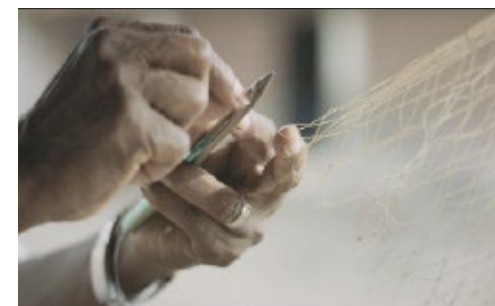


Podemos encontrar otro tipo de lenguajes, por ejemplo, el lenguaje artificial creado con el propósito de fomentar comunicación específica como el lenguaje de programación en informática, el lenguaje literario, que además de comunicar crea historias o el lenguaje audiovisual, que nos ocupa en este manual.

Son lenguaje audiovisual los signos visuales y sonoros que forman parte de una película, video o programa de televisión. Mediante ellos se establece la comunicación de mensajes o ideas a partir de la imagen y el sonido, con ciertos códigos y reglas que se desarrollaron desde la aparición del cinematógrafo, hace más de 120 años y, después, con la llegada de la televisión.



4.



5.

El lenguaje audiovisual ha cambiado con el paso del tiempo. Primero por la constante aparición de nuevas herramientas que trae consigo incorporar nuevas técnicas y segundo por la experiencia o educación audiovisual del público que lo consume. En sus orígenes, el cine no tenía sonidos y los encuadres eran limitados. Ahora vemos tantos productos audiovisuales que los realizadores deben hacer nuevas propuestas para mantenernos interesados en sus productos.

Elementos del lenguaje audiovisual

Como ya dijimos, el lenguaje audiovisual comprende varios elementos que, unidos, forman un mensaje. Si prestamos atención podemos identificar estos elementos en las películas, series o videos que vemos a diario. En este manual exploraremos cada uno de los elementos para identificarlos y saber utilizarlos.

La imagen es el elemento visual de nuestro producto, que representa la realidad. Es la parte del mensaje que recibimos con los ojos y está conformado por puntos, líneas, formas y colores. Las imágenes pueden ser muy reales o apenas garabatos que representen algún objeto extraído de la realidad.



Pero las imágenes que vemos en el cine y la televisión no están fijas, cuentan con una secuencia, es decir, tienen movimiento. Las imágenes en movimiento no son más que imágenes fijas (fotogramas) que al ir una tras otra a gran velocidad nos dan la sensación de estar en movimiento. Actualmente en el cine se utilizan 24 fotogramas por segundo debido a la naturalidad que transmiten, pues se acercan a la manera en que nuestros ojos perciben la realidad.

La imagen en movimiento es el origen de la construcción de un discurso audiovisual. Cuenta con dos dimensiones: el espacio, que se logra a partir de encuadres o tomas, y el tiempo, que es la duración de la historia que se cuenta.

- ↑ **El fotograma** es la unidad mínima de una filmación.
- ↑ **La toma** es la filmación o grabación desde que la cámara comienza a funcionar hasta el corte.
- ↑ **La escena** es la división en planos de una secuencia donde el plano es la unidad mínima con significado. Los planos están delimitados por el espacio de la pantalla y cuentan con una composición específica (acomodo de los objetos que vemos).
- ↑ **La secuencia** es el relato de una acción que ocurre en el mismo lugar y tiempo; comprende una sucesión de escenas que cuentan una historia.

Si comparamos al lenguaje verbal con el lenguaje audiovisual, las palabras son fotogramas, una oración es una escena y un párrafo es una secuencia.

Por otra parte, el sonido es aquello que percibimos con nuestros oídos, lo que escuchamos. Son cuatro los elementos que integran al sonido, y a ese conjunto le damos el nombre de banda sonora, que está conformada por:

- ↑ **Los efectos de sonido** comprenden el ruido, efectos sonoros incidentales y ambientales que contribuyen a dar una sensación de realismo.
- ↑ **La voz**, es lo que dicen los personajes y que conocemos como diálogos.
- ↑ **La música**, que en ocasiones es parte de la historia, como una radio prendida o el ambiente de una fiesta; en otras, acompaña a las acciones para resaltar las emociones de la situación que estamos viendo.
- ↑ **El silencio**, porque a veces no escuchar nada dice más que escuchar todo; los silencios ayudan a dar pausas o ritmo a las acciones y muchas veces ayudan a reforzar los sentimientos de la historia.

El sonido puede estar relacionado con lo que estamos viendo y se le conoce como sonido diegético. También hay sonidos que no están relacionados con lo que vemos en pantalla, pero que tienen una intención dramática, es decir, le dan mayor fuerza o resaltan lo que vemos, y lo llamamos sonido no diegético.

El lenguaje audiovisual sirve para contar historias en pantalla, ya sea de cine, de televisión o hasta en nuestros aparatos móviles. Estas historias tienen una duración determinada a la que damos el nombre de tiempo narrativo.

El tiempo de una película o una serie se puede interpretar de dos formas: la primera, por su duración en pantalla, que puede ser de dos horas, en el caso de una película o de más de diez horas en el caso de las series; la segunda, se trata del tiempo que dura la historia dentro de la pantalla y que utiliza algunos recursos como los elipsis para saltar el tiempo o los flashback para retroceder el tiempo de la historia que estamos contando.

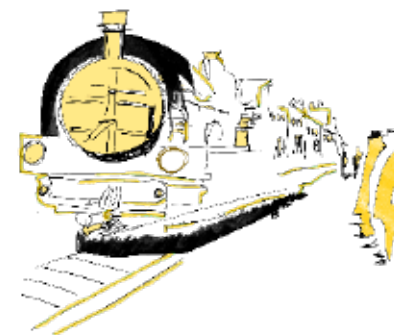
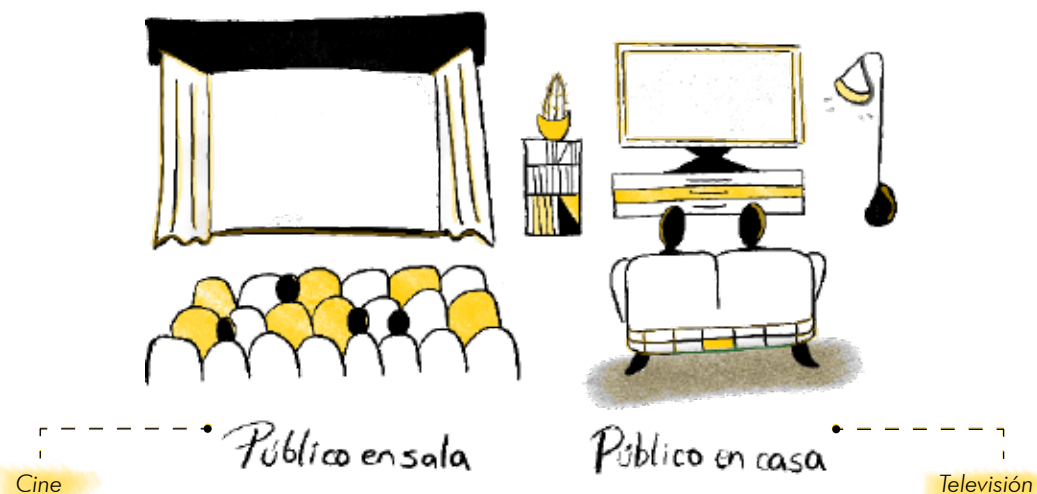
Medios y géneros

Como se ha mencionado, el lenguaje audiovisual es la forma de comunicar mensajes e ideas a partir de códigos establecidos de la imagen en movimiento y el sonido. Este lenguaje apareció con el nacimiento del cinematógrafo, en diciembre de 1895, y se ha ido perfeccionando con los años gracias a la aparición de la televisión. Hoy son los dos grandes medios audiovisuales.

En sus orígenes, el cinematógrafo invención de los hermanos Lumière, era considerado apenas una curiosidad científica que registraba la vida cotidiana en París y otras ciudades francesas. Esa idea cambió rápidamente gracias a la visión de algunos realizadores como Georges Méliès, francés, o D. W. Griffith, estadounidense, quienes se dieron cuenta de que además de retratar la realidad, también se podía contar y representar.

Fue así como el lenguaje audiovisual comenzó a tomar forma gracias al empleo de planos, movimientos de cámara y la perspectiva, además de recurrir a argumentos planeados y escritos con anticipación. A su desarrollo contribuyen también los avances tecnológicos, como la aparición del cine sonoro y el color, que ayudaron a perfeccionar la forma de contar historias.

La televisión, por su parte, es el medio masivo audiovisual más conocido desde su aparición a finales de la década de los veinte y principios de los treinta. El gran aporte de ésta es la cercanía que tiene con la o el espectador. Usando los recursos aprendidos en el cine, la televisión acerca los mensajes al público, el cual se acostumbra cada vez más al lenguaje audiovisual.

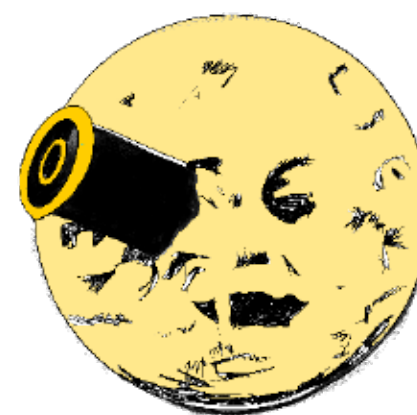


La gran diferencia entre el cine y la televisión es la forma como el público los mira. Mientras en el cine la película se proyecta dentro de una sala oscura y sobre una pantalla de grandes dimensiones, la misma película en la televisión es transmitida y recibida en un aparato receptor. Hoy, es posible ver esa película desde aparatos más pequeños como los celulares y tabletas, gracias a la transmisión de datos.

La llegada de un tren a la estación de La Ciotat, Ilustración del fotograma de Louis Lumière, 1895

Las dos grandes formas de contar historias aparecen a partir del mismo origen del medio audiovisual: documental y ficción.

El documental surgió antes que la ficción. Los hermanos Lumière registraban la realidad tal cual la observaban, con el tiempo el documental perfeccionó sus propias reglas para convertirse en la manera de contar un suceso, es decir, documentar hechos reales bajo la óptica de una o un director o una o un realizador, quien decide qué hechos utilizar y cómo hacerlo, además de los emplazamientos de la cámara y otros recursos que se pueden utilizar para contar una historia, por lo que nunca es totalmente objetivo.



Viaje a la Luna, de Georges Méliès, 1902

Por su parte, la ficción llegó algunos años después gracias al trabajo de Georges Méliès, actor e ilusionista, que cuando conoció el cinematógrafo decidió llevar frente a la cámara cinematográfica los relatos que montaba en el teatro y desde entonces la ficción se convirtió en la manera más común de representación audiovisual. Sus características son: la puesta en escena de una historia, escrita en un guion, dirigida por la o el responsable de las decisiones creativas propuestas por un grupo de profesionales y ellas y ellos, a su vez, encargados de cada uno de los aspectos visuales (fotografía, ambientación, vestuario) y sonoros (sonido, diseño sonoro, composición).

La ficción provocó que las historias que se contaran tanto en cine como televisión y que tuvieran diferentes características, tanto en la forma de contar esa historia como en la trama y los elementos utilizados para construir ese relato, por eso se comenzó a clasificar a las producciones audiovisuales bajo estas características o convenciones y surgieron así los géneros.

En el cine encontramos los géneros audiovisuales naturales o propios del medio, como la comedia, que se puede considerar el género más antiguo y cuya finalidad es hacer reír. El western usa tramas que se desarrollan en territorios amplios, despoblados y sin ley (como el viejo oeste). El musical, donde el canto y el baile son parte de la trama y el acto musical sustituye a los diálogos. La ciencia ficción narra historias en las cuales se usan ciencia y tecnología para modificar la realidad. El cine de terror ejerce efecto emocional en la o el espectador, es decir, genera miedo o angustia. El cine negro, cuya principal característica es que se desarrolla en lugares oscuros, con juego de luces, con personajes integrantes del crimen organizado.

Por otro lado, la televisión ofrece géneros que se caracteriza por sus producciones en vivo: noticiarios, revistas de entretenimiento, programas de concurso, Reality Shows, entre otros. Además, algunos programas de ficción ofrecen narrativa capitulada como las telenovelas, las comedias de situación y las series con personajes o historias específicas como los programas de detectives, médicos o superhéroes.



6.



**LA IMAGEN EN
MOVIMIENTO 03**

El espacio fílmico

Hemos mencionado que el lenguaje audiovisual está compuesto por el sonido y la imagen en movimiento; y ésta cuenta con características que no encontramos en la imagen fija.

No es única. Si consideramos que existen 24 fotogramas por un segundo, quiere decir que existen miles de fotogramas.

Tiene duración y, por lo tanto, no es independiente del tiempo.

Cuenta con movimiento.

Los movimientos dentro del cuadro.

Los movimientos del cuadro en relación al campo, es decir, los movimientos de cámara.



7.



8.

En las producciones audiovisuales encuadrar significa elegir una parte de la realidad y decidir sobre aquello que se verá en el campo: una composición de la imagen. Entonces, la imagen tendrá un límite que definiremos como cuadro o marco. Este límite de la imagen tiene varias funciones:

Distribuir el espacio

Ubicar los elementos que aparecen en el cuadro

Determinar la duración y movimiento del cuadro



Entendemos por campo al espacio que abarca el lente de la cámara. Nosotras y nosotros, como espectadores, percibimos este espacio con nuestra mirada y por ello nos involucramos en la representación que estamos viendo.

El campo es bidimensional, sin embargo, cuando vemos la imagen tenemos una sensación de tridimensionalidad gracias a la profundidad y la perspectiva que se generan por los movimientos dentro del cuadro (movimientos de los personajes, por ejemplo) y el propio movimiento del cuadro (movimientos de cámara).

A ese espacio que va más allá del límite de cuadro se le conoce como fuera de campo, o sea aquello que no forma parte del campo visible, pero sabemos que está ahí y la o el espectador completa la imagen que se rompe en el límite del cuadro.

Juntos, el campo y el fuera de campo forman el espacio fílmico. Cuando se unen varios fragmentos de película se genera un espacio y un ambiente nuevos donde quien los ve, los une y los considera un único elemento.

El espacio fílmico tiene dos tipos: espacio geográfico, que nos ayuda a ubicarnos en el lugar donde están sucediendo las acciones, y el espacio dramático, que generalmente refuerza las acciones y sensaciones de los personajes y las situaciones. Genera angustia, empatía, odio, alegría, es decir, resalta sentimientos e ideas.



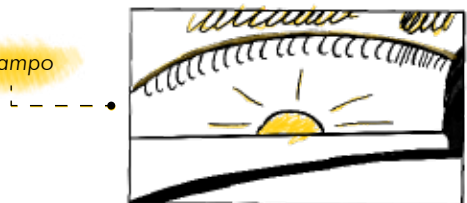
Fuera de campo



En el fuera de campo hay espacios que nos ayudan a completar la imagen:

- Las cuatro proyecciones imaginarias de los límites del cuadro (arriba, abajo, izquierda y derecha).
- Entradas y salidas del campo (movimiento de actrices y actores).
- Relaciones directas de un personaje que se encuentra dentro del campo, con otro que está afuera (sonidos, miradas o dirección visual, efectos ambientales).
- Parte del personaje que está dentro del campo (si vemos al personaje hasta la cintura, sabemos que las piernas se encuentran en el fuera de campo).
- Movimientos de cámara

Campo



Planos



9.

Como mencionamos en el Capítulo anterior, el plano es la unidad mínima con significado, delimitada por el espacio de la pantalla. Cuenta con una composición específica y es el fragmento de un producto audiovisual comprendido entre dos cambios de encuadre. Se pueden identificar los planos por su tamaño: general, primer plano, americano, entre otros; por su duración: plano secuencia (que no tiene cortes); por su movilidad: fijo o incluir algún movimiento de la cámara.

| Planos cercanos

Son aquellos que se utilizan para establecer proximidad e intimidad con los personajes, detalles físicos o sentimientos.

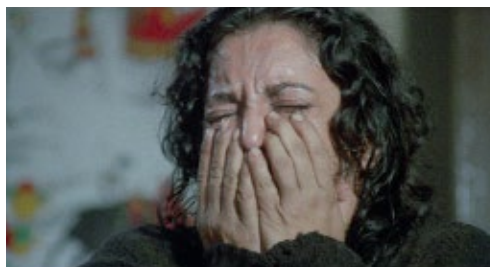


10.

Plano detalle o Big Close up:

Ubica una parte de la cara u otra parte del cuerpo.

Close Up o Acercamiento:
Encuadra el rostro, sobre todo cerca de ojos y boca, que son la parte más expresiva de la cara.



11.



12.

Primer Plano:
Corta a la altura de los hombros y permite ver solo el rostro completo, dando una sensación de intimidad.



13.

Plano medio o Medium Shot:
Permite apreciar con mayor claridad la expresión, aunque conservando cierta distancia.



14.

Plano Americano o American Shot:
Corta a la actriz o actor por la rodilla, arriba o debajo de ella.

| Planos de ubicación

Su uso es para contextualizar al personaje en el espacio y tiempo en el que se está desarrollando la acción. En ocasiones no aparece el personaje y sólo es plano de ubicación geográfica.



15.

Plano completo o Full Shot:
Encuadra al personaje completo.



16.

Plano General o Long Shot:
Presenta al actor o actriz de cuerpo entero para ubicarlo en el espacio. En ocasiones no es necesario el actor o actriz y solo presenta la ubicación.

| Planos desafiantes

Estos planos rompen con las reglas de ejes y son comunes en escenas de acción, donde la intención es dar dinamismo, pero también para causar efectos contradictorios en el espectador o expresar un estado alterado del personaje.



17.

Plano holandés o aberrante o Dutch Shot:

La cámara se inclina 45 grados para dar otra perspectiva al encuadre.



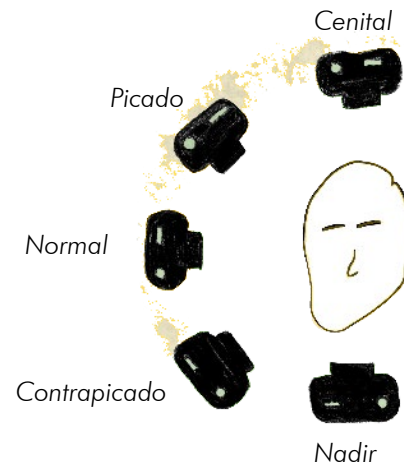
18.

Plano subjetivo o PDV o POV Shot:

La cámara es ubicada desde el punto de vista del personaje o desde el punto de vista de la o el espectador, para tener la perspectiva de uno u otro.

Angulaciones

La angulación es el lugar donde se emplaza la cámara con respecto al personaje para denotar diferentes puntos de vista y así crear en la o el espectador alguna reacción, efecto visual o cierta intención de la o el director a partir de lo que se está contando; lo común es ubicar la cámara de modo frontal, es decir, sin ninguna angulación. A partir de ahí se decide el ángulo que se utilizará y su función.



19.

Picado:

El tiro de la cámara se ubica entre los 45 y 90 grados del sujeto hacia el suelo; se utiliza para describir un espacio; también expresa la inferioridad del personaje, minimiza o humilla su circunstancia.



20.

Contrapicado:

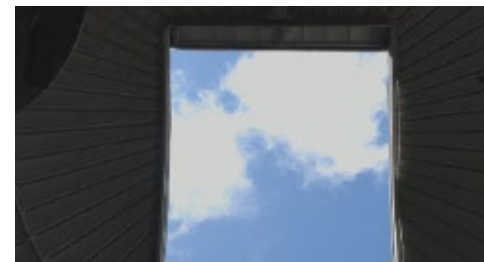
La cámara se ubica entre 45 y 90 grados del suelo hacia el sujeto; es un recurso para denotar grandeza o superioridad del personaje cuando la circunstancia es de mayor importancia o poder.



21.

Cenital:

La cámara está a 90 grados sobre el sujeto y el tiro es hacia abajo; esta angulación sirve para mostrar un objeto, personaje o situación en su totalidad.



22.

Nadir:

La cámara está a 90 grados sobre el suelo, con el tiro hacia arriba; este ángulo es complejo, generalmente estático y de uso habitualmente estético.

Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara son dos:

- Aquellos que se realizan sobre su propio eje.
- Aquellos que involucran que la cámara cambie de lugar.

Además, los procesos ópticos (el lente) dan la sensación de movimiento de la cámara conocido como *zoom*.



Panning o Paneo: La cámara gira sobre su propio eje horizontal y muestra una panorámica del escenario; el soporte permanece fijo.

Tilt: Es el movimiento hacia arriba (*Up*) o abajo (*Down*) sobre el propio eje de la cámara, dando una vista en diferentes ángulos.



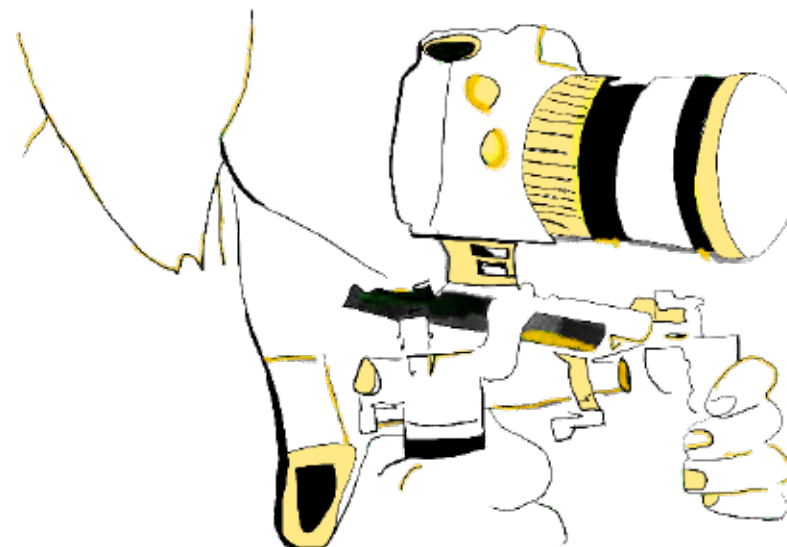
Travelling: Implica que la cámara se desplace horizontalmente sobre una plataforma, un vehículo, o vías, entre otros recursos.

Dolly: El movimiento implica un acercamiento (*Dolly In*) o alejamiento (*Dolly Out*) de la cámara frente al personaje o acción.



Cámara al hombro:

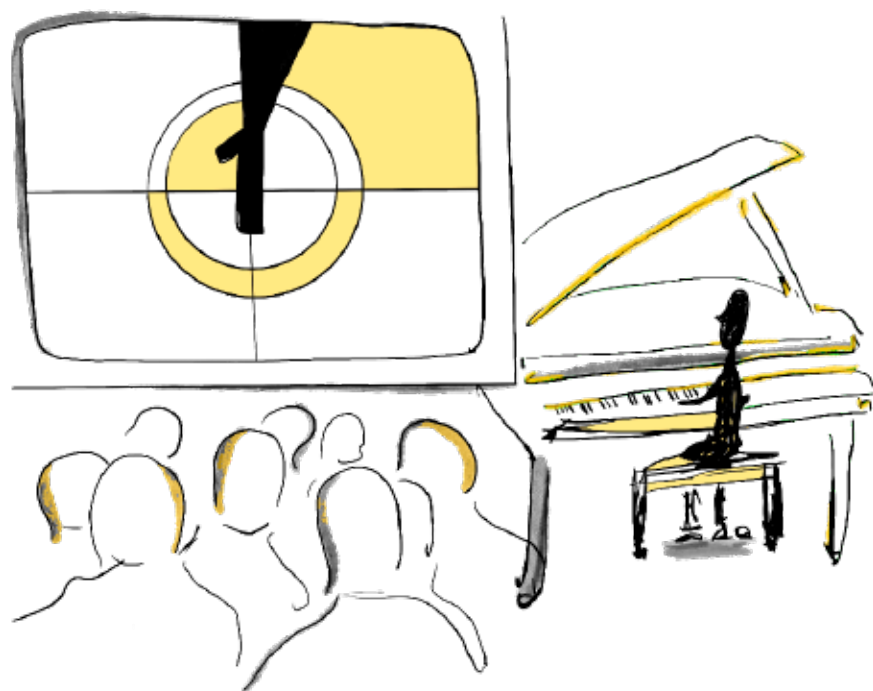
Se utiliza para seguir todos los movimientos del personaje. Para lograrlo es necesario que el camarógrafo lleve la cámara sobre esa parte del cuerpo, pero en ocasiones se recurre a aparatos que ayudan a sostenerla, como el *steadycam*.





EL SONIDO **04**

En sus orígenes el cine fue silente, pero nunca mudo o estuvo en silencio; desde la primera función, en diciembre de 1895, un piano acompañó a las imágenes que se proyectaron, así eran las funciones de cine. A un lado del proyector se ubicaba un músico en un piano u otro instrumento, para seguir a las imágenes que se veían y, aunque se podía considerar música de fondo, esas notas tenían el propósito de dar intención y énfasis a ciertas secuencias. Si se trataba de un instante cómico, los compases musicales eran alegres, pero si lo que se mostraba era un momento dramático, la música se tornaba melancólica.



Esta situación cambió a partir de 1927, cuando se estrenó *El cantante de jazz* (*The Jazz Singer*), de la compañía productora Warner Bros. Pictures, dirigida por Alan Crosland y considerada la primera película comercial con sonido sincronizado. Aquel acontecimiento revolucionó a la industria cinematográfica y, por tanto, cambió el proceso de producción y realización. Aparecieron nuevos puestos dentro del esquema de producción: sonidista y la o el músico, por ejemplo, pero además se debieron modernizar las herramientas de filmación y proyección.

Así, el sonido se volvió fundamental para el lenguaje audiovisual. Hoy las imágenes y el audio son igualmente valiosos para una película. Los sonidos acompañan, enfatizan y guían la narración.

Definición de sonido

Según el Diccionario de la Real Academia Española, el sonido es la sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire; en otras palabras, son las vibraciones generadas por algún cuerpo, que viajan a través del aire u otros elementos elásticos, y que son percibidas por el ser humano gracias al oído; la música, por ejemplo, es el conjunto organizado y rítmico de ciertos sonidos.



Podemos percibir el sonido gracias a cuatro grandes características:

Tono: También conocido como altura. Los sonidos se clasifican a partir de sus frecuencias: agudos (frecuencias altas), medios (frecuencias medias) y graves (frecuencias bajas); es fácil identificarlos, y gracias a los tonos existen las notas musicales.

Duración: Es el tiempo que permanecen las vibraciones que genera el sonido.

Intensidad: Es la potencia acústica, la cantidad de energía con que viaja el sonido, es decir, el volumen que se mide en decibelios (dB).

Timbre: Es la cualidad de los sonidos para distinguirlos uno de otros. Es posible que un sonido tenga la misma intensidad y tono que otro, pero la fuente es distinta.

Banda sonora

La aparición del sonido en el cine dio paso a varias posibilidades narrativas y expresivas que las y los directores y autores y autoras no tardaron en aplicar en sus películas; la autenticidad de las imágenes aumentó gracias a que se podían apreciar los sonidos reales de los objetos o situaciones que se veían en pantalla como una puerta que se azota, la explosión de una bomba, un suspiro, todo eso que se puede escuchar provee veracidad y cercanía con la o el espectador.

Por otro lado, los sonidos dotan al relato audiovisual de mayor carga emocional y metafórica. Es posible, por ejemplo, contraponer la imagen con un sonido que nada tiene que ver con lo que estamos viendo y así generar una reacción o alargar el tiempo dramático gracias a un puente sonoro.

Se conoce como banda sonora a todos los elementos auditivos de una producción audiovisual.

De acuerdo con Michel Chion,² la banda sonora de una producción audiovisual está integrada por:

- Los sonidos
- La voz (o palabra)
- La música
- Los silencios

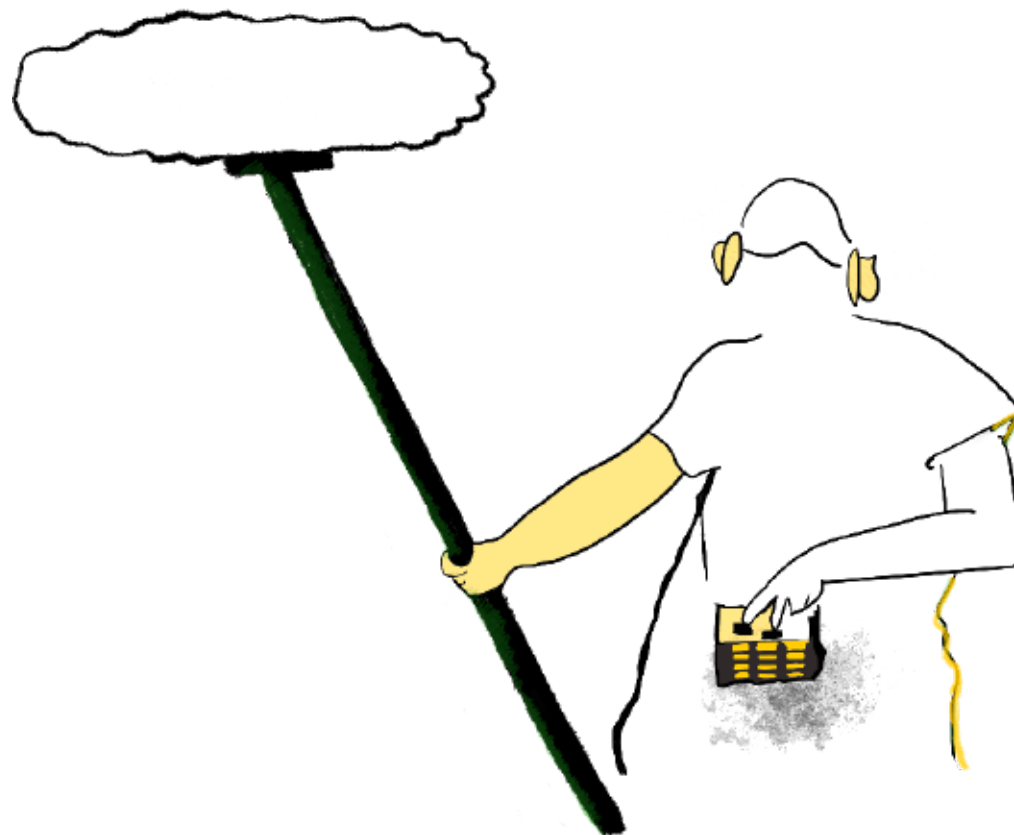


| Los sonidos

La inclusión de la música y los silencios en la banda sonora acentúan las situaciones dramáticas, pues el uso correcto de estos dos elementos produce sensaciones que enriquecen al lenguaje audiovisual. A continuación revisamos brevemente cada elemento de la banda sonora.

También conocidos como ruidos, los sonidos son los elementos que se escuchan en cualquier situación y que ayudan a dar realismo a la imagen audiovisual. Dado que existen sonidos o ruidos en todas partes, es común su presencia dentro del relato cinematográfico, sin embargo, su uso requiere una selección: cuáles sonidos se pueden o deben escuchar para fines narrativos y expresivos de la narración y cuáles sonidos es mejor omitir.

² Michel Chion es compositor de música concreta, realizador y docente. Ha publicado más de treinta estudios y ensayos, varios de los cuales están ligados a su trabajo científico e histórico sobre el cine, la música y el sonido, que sigue siendo el centro de sus investigaciones.



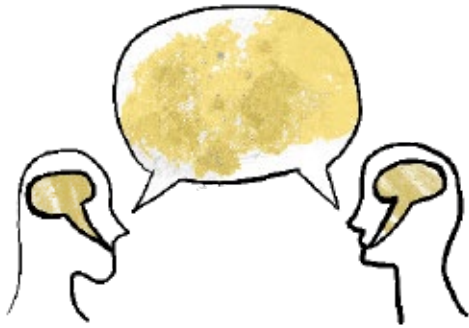
Para ello se utiliza el recurso de grabar sonidos o efectos sonoros. En un principio se grababan todos los sonidos durante el rodaje o filmación y se seleccionaban aquellos que se utilizarían, pero con el paso del tiempo este método de grabación cambió y ahora la mayoría de los sonidos se graban fuera del set, en un ambiente controlado y con un propósito definido; a estas grabaciones las conocemos como *foley* y es una tarea muy valiosa dentro de la postproducción de audio.

El valor de los sonidos dentro de una película, un programa de televisión o una serie dependerá de la o el responsable creativo de la producción, generalmente la o el realizador; su grado emotivo o su efecto de realismo apoyarán al discurso audiovisual.

Hay quienes dicen que los sonidos mejor usados son aquellos que no se notan o no resaltan, sin embargo, esta es una afirmación subjetiva, pues cada directora o director tiene una concepción distinta del uso de los sonidos, así como cada producción tiene necesidades específicas. Así, no es lo mismo escuchar los ruidos de una película de terror que los sonidos de una comedia.

| La voz

La voz o la palabra es el elemento más sobresaliente en la banda sonora, simplemente porque en ella recaen los diálogos, que son la más frecuente vía de comunicación de los personajes dentro de la escena.



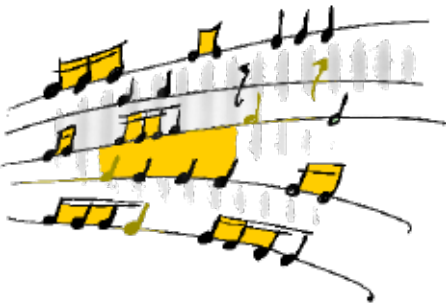
Michel Chion, en su obra *La audiovisión*, afirma que el cine es vocentrista. Esto quiere decir que las películas centran el sonido en los diálogos y favorecen a la voz sobre el resto de aquello que escuchamos en una pista sonora. Dicha afirmación no es negativa ni positiva, simplemente refuerza el hecho de que, como espectadores, estamos muy acostumbrados a la voz de los personajes y, en ocasiones, la ausencia de ese elemento provoca un rechazo a la historia que vemos.

Lo más significativo en el uso de la voz y de los diálogos es que estén bien fundamentados dentro de la narración. No es necesario que los personajes hablen si la situación se puede describir con acciones o reacciones y viceversa, en ocasiones es mejor un diálogo que enfatice una emoción que dejar abierta la posibilidad de la interpretación de la o el espectador.

Si se utiliza de manera correcta, la voz en *off* se puede convertir en un gran elemento dramático o explicativo. Esa voz puede ser la de uno de los personajes hablando consigo o recordando alguna conversación, o un narrador o narradora o hasta un personaje que sólo aparece de esta manera, cuya característica es estar fuera del campo visual.

| La música

La música es, después de la voz, el elemento que más resalta dentro del relato audiovisual. Este recurso puede servir de muchas maneras:



Sustitución de los sonidos reales: Es posible que, en vez del sonido natural de algún objeto, se opte por notas musicales con el propósito de enfatizar la situación.

Refuerzo: La música es de por sí un elemento dramático que genera sensaciones en quien la escucha y, por ello, se utiliza para resaltar algún sentimiento o emoción dentro de la trama.

Acompañamiento: La música que se escucha al fondo o que cantan los personajes es parte de la escena y por lo tanto tiene importancia para la misma. En una producción audiovisual se ocupan dos tipos de música: la música pregrabada o existente y la composición original. En la primera, se trata de música grabada con anterioridad y retomada en el guion o por la decisión creativa de la o el director para acompañar la historia; esta música se usa porque tiene un valor emotivo para la historia. Por ser una composición fuera de la producción es necesario contar con los permisos y licencias correspondientes para usarla.

La composición original, también llamada score, es la partitura que se encarga exclusivamente para su aparición dentro de la producción audiovisual. Aquí aparece la figura de la o el compositor, a quien se le entrega el guion para que proponga la música pertinente para reforzar, enfatizar y acompañar a la historia.

Un recurso muy útil para la música es lo que conocemos como leitmotiv, que se refiere a ciertas notas o melodías que se repiten y desarrollan en distintos momentos de una pieza. En el discurso audiovisual el leitmotiv acompaña musicalmente, con el mismo fragmento, momentos, acciones o personajes recurrentes en la historia. Pensemos en un personaje malvado, cada vez que aparezca a cuadro se escuchará una música en particular o cuando los protagonistas enamorados se encuentran aparecerá una cierta melodía.

| Los silencios

De forma natural, con la aparición del sonido, también surgió el silencio como un recurso narrativo o creativo. Aunque no lo parezca, el silencio es fundamental dentro de la banda sonora, pues gracias a él se pueden dar descansos o pausas entre los diálogos, los sonidos y hasta la música. Esto significa que los silencios crean pausas, proveen de ritmo a los diálogos y, por supuesto, apoyan el contexto dramático de una secuencia.

El uso de la banda sonora

La banda sonora tiene múltiples usos, en su mayoría relacionados con acompañar, reforzar y brindar tensión dramática a lo que estamos viendo, gracias a su ubicación y magnitud espacial dentro del relato cinematográfico, a lo que conocemos como dimensión del sonido. Para identificarlo es necesario considerar sus posibilidades en relación con la imagen:

1) **Ritmo.** Si las imágenes y el sonido están coordinados significa que hay una paridad y por lo tanto el montaje está acorde con lo que oímos y vemos. Si las imágenes y el sonido no concuerdan, existe una disparidad, eso también es válido siempre y cuando lo amerite el relato o la necesidad creativa.

2) **Fidelidad.** Es la unión de imagen y sonido y su semejanza con la realidad. Podemos hablar de los paradigmas del sonido diciendo que el sonido no existe en la vida real, pero gracias a las producciones audiovisuales los aceptamos como reales. Ejemplo de un paradigma sonoro es el sonido de un disparo de pistola laser.

3) **Dimensión.** Los sonidos cuentan con una ubicación espacial dentro del relato audiovisual y se pueden identificar de la siguiente manera:

Sonido diegético: Es aquel que pertenece a la realidad de la narración.

Sonido no diegético o extra diegético: Es aquel sonido que no forma parte de la realidad de la narración, pero sí lo es para quien la ve, como la voz en off que anteriormente mencionamos.

Perspectiva del sonido: Aquí entran la espacialidad y la dirección del sonido. Puede estar en planos o fuera del campo, es decir, no vemos la fuente del sonido a cuadro y sin embargo sabemos que está presente.

- Primer plano – Sonido principal.
- Ambiente – Sonidos que se encuentran alrededor de la escena.
- Fondo – Está por debajo del ambiente, como acompañamiento.

4) **Tiempo.** Está relacionado con el momento cuando se escucha el sonido; puede ser sincrónico, es decir, concordante con lo que vemos o pueden ser puentes sonoros para ir hacia delante o hacia atrás en la historia o para enfatizar un salto en el tiempo.

REC
◀◀
●
▶
||



EL TIEMPO NARRATIVO 05

Un relato es el conjunto de hechos o acontecimientos ordenados de forma secuencial y tienen inicio y conclusión, y es la o el autor del relato quien decide elegir las acciones en forma de imágenes en movimiento y el orden en que son mostradas. Podrían ser otras imágenes en un orden diferente y, por tanto, se convertiría en otro relato, pero es la o el espectador quien percibe esas imágenes y las interpreta.

Entonces, un relato se distingue de la realidad por tener un principio y un fin. Ahora bien, aunque la película o la serie concluyan con lo que conocemos como final abierto –que se caracteriza por alterar el orden cronológico de la narración–, siempre contará con un final.

Decir que un relato cuenta con un principio y un final significa que es una secuencia temporal; las historias de ficción son un trayecto entre el estadio inicial y el estadio final de lo que se está contando, y por ello encontramos:

- Imagen en movimiento, relacionada con el espacio.
- Duración, es decir, el tiempo.
- Transformación, el cambio gracias a la relación espacio – tiempo.

El tiempo en el lenguaje audiovisual es doble. Por un lado, encontramos el tiempo que dura el producto, ya sea una película, una serie o una cápsula; tiene una duración específica (el tiempo que tardamos en verla, pueden ser 2 horas, 55 minutos o tres minutos, dependiendo de la intención de la producción y del propio relato). Además, la duración del relato es el tiempo de duración del relato: si se trata de una historia que cuenta los acontecimientos de una guerra, entonces, su duración será de unos años, pero si se trata de algo que sucedió a lo largo de un solo día, la duración del relato será de unas horas.

¿Cuáles son los tiempos narrativos?

En cualquier producción audiovisual podemos identificar dos tipos de aspectos temporales en la relación tiempo y espacio: los aspectos temporales cuantitativos y los aspectos temporales cualitativos.

| Aspectos temporales cuantitativos

Nos referimos a los aspectos temporales cuantitativos cuando el tiempo, de cierta forma, se puede medir, por lo tanto, está relacionado con la progresión de la trama, de la forma como contamos la historia, es decir, planteamiento, desarrollo y conclusión de una historia. La temporalidad se puede encontrar de dos maneras:

1.- Linealidad, que está relacionada con la cronología del relato audiovisual, donde los hechos son relatados de forma continua. Existe un presente conectado con el pasado que tendrá acontecimientos que se verán afectados en el futuro. A este tipo de narración argumental se le conoce como Causa-Efecto. Ocurren ciertos hechos que provocan ciertos resultados.

Estas narraciones son las más comunes en la producción audiovisual, por ejemplo, las historias donde dos personajes se conocen, se enamoran y tienen que pasar por varios obstáculos para poder estar juntos. O los argumentos donde unos ladrones roban un banco y deben intentar, a toda costa, salir ilesos del lugar con el botín.

En ocasiones, los creadores del relato audiovisual juegan con la linealidad del tiempo cronológico, y por ello su tiempo será discontinuo. Primero se plantea el resultado y poco a poco la historia va revelando los hechos. Esta narración argumental se conoce como Efecto-Causa y es muy común en historias de suspenso o terror, cuyo planteamiento es el efecto de alguna situación, como un crimen, pero poco a poco iremos conociendo los motivos que lo provocaron.

En una tercera modalidad, llamada anacronía, no existen los límites temporales. El paso del tiempo es relevante para el argumento por los saltos que da, va del pasado al futuro o al presente sin ninguna restricción. Es muy común encontrar anacronías en historias de personajes con problemas de memoria o en viajes en el tiempo, por obvias razones.

2.- Simultaneidad, que está relacionada con los acontecimientos que le ocurren a los personajes al mismo tiempo. A esto lo conocemos como acciones paralelas y consiste en presentar lo que sucede en dos o más escenas de la misma acción. Es igual al mientras tanto que decimos cuando platicamos una anécdota. Las acciones paralelas pueden funcionar de dos maneras: como un complemento de la escena o como contraposición para generar tensión dramática.

Pensemos en una escena donde, por un lado, tenemos un personaje que debe desconectar una bomba y por el otro un personaje en otro espacio, ayudándole vía telefónica; esa es claramente una acción paralela. Tenemos dos personajes, en el mismo tiempo narrativo, en diferentes lugares, relacionados por una acción.

| Aspectos temporales cualitativos

Lo cualitativo está relacionado con las características o la calidad de las cosas. En este caso, los aspectos temporales cualitativos tienen la cualidad de adaptar el tiempo a partir de las necesidades del relato. Por un lado, la adecuación se refiere a la representación temporal real de la historia, es decir, la relación del espacio y tiempo se desarrolla sin ninguna modificación, no existen saltos, todo transcurre como sería en la realidad.

En cambio, cuando el tiempo se extiende o se hace más largo, lo conocemos como distensión. Es un recurso muy utilizado para enfatizar la tensión en una escena, resaltar el dramatismo de lo que estamos viendo y, sobre todo, durante el clímax de la historia.

Regresemos al ejemplo de la bomba: alguno de los planos nos muestran el reloj con el tiempo que resta para que la bomba explote, supongamos 10 segundos. Mientras vamos de un lugar a otro, gracias a las acciones paralelas, y vemos las reacciones de los personajes, esos segundos seguramente serán más de los 10 segundos que tiene el personaje para desconectar la bomba. Aquí el tiempo se hace más largo para generar tensión en la acción.

El tiempo en la trama

Como hemos visto, el tiempo es fundamental en el relato audiovisual. Gracias a él se puede saltar hacia atrás o hacia adelante dentro de la historia y así enriquecer la trama, darle elementos necesarios para comprender los acontecimientos o generar tensión dramática que ayuda a involucrar a la o el espectador con lo que está viendo. Otros recursos que forman parte del lenguaje audiovisual y que son las convenciones más recurrentes dentro del tiempo narrativo son utilizados por los realizadores con un propósito, y las y los espectadores, gracias a su experiencia visual, los comprenden e integran al relato.

Para dar saltos hacia delante tenemos la elipsis. Si el salto dentro del relato es de apenas unos momentos, es moderada. Pensemos en una secuencia donde el personaje se prepara para salir a trabajar, en vez de ver cada uno de sus movimientos, desde que despierta hasta que sale de su casa, podemos verlo despertar, corte a... sale de la regadera, corte a... termina de desayunar. Gracias a la elipsis nos ahorramos tiempo que la o el espectador no necesita ver en pantalla. Los saltos hacia delante pueden ser pequeños, pero también encontramos saltos que pueden ser de meses, años o hasta siglos.

La elipsis es uno de los recursos fundamentales para el relato cinematográfico, pues no sólo ayuda a ahorrar tiempo entre las escenas o secuencias, sino que da la posibilidad de alargar o detener el tiempo, dependiendo de las necesidades de la historia o de los deseos creativos de la o el director.

Así como damos saltos hacia delante, también practicamos los saltos hacia atrás conocidos como *flashback*. Si es necesario conocer algún momento relevante para la historia, algún recuerdo o simplemente porque así está pensada la estructura dramática del relato, se apela a este recurso. Al igual que la elipsis, el *flashback* puede ir a unos pocos momentos previos al tiempo presente o saltar un tiempo indefinido al pasado para contar un hecho necesario para la trama.

Gracias a las elipsis y los *flashback*, el relato cinematográfico se enriquece y puede optar por un sinfín de estructuras dramáticas, jugar con el tiempo para contar una historia, ir del pasado al futuro de forma aleatoria para darle tensión al relato o simplemente narrar aquello que concibió la o el autor.

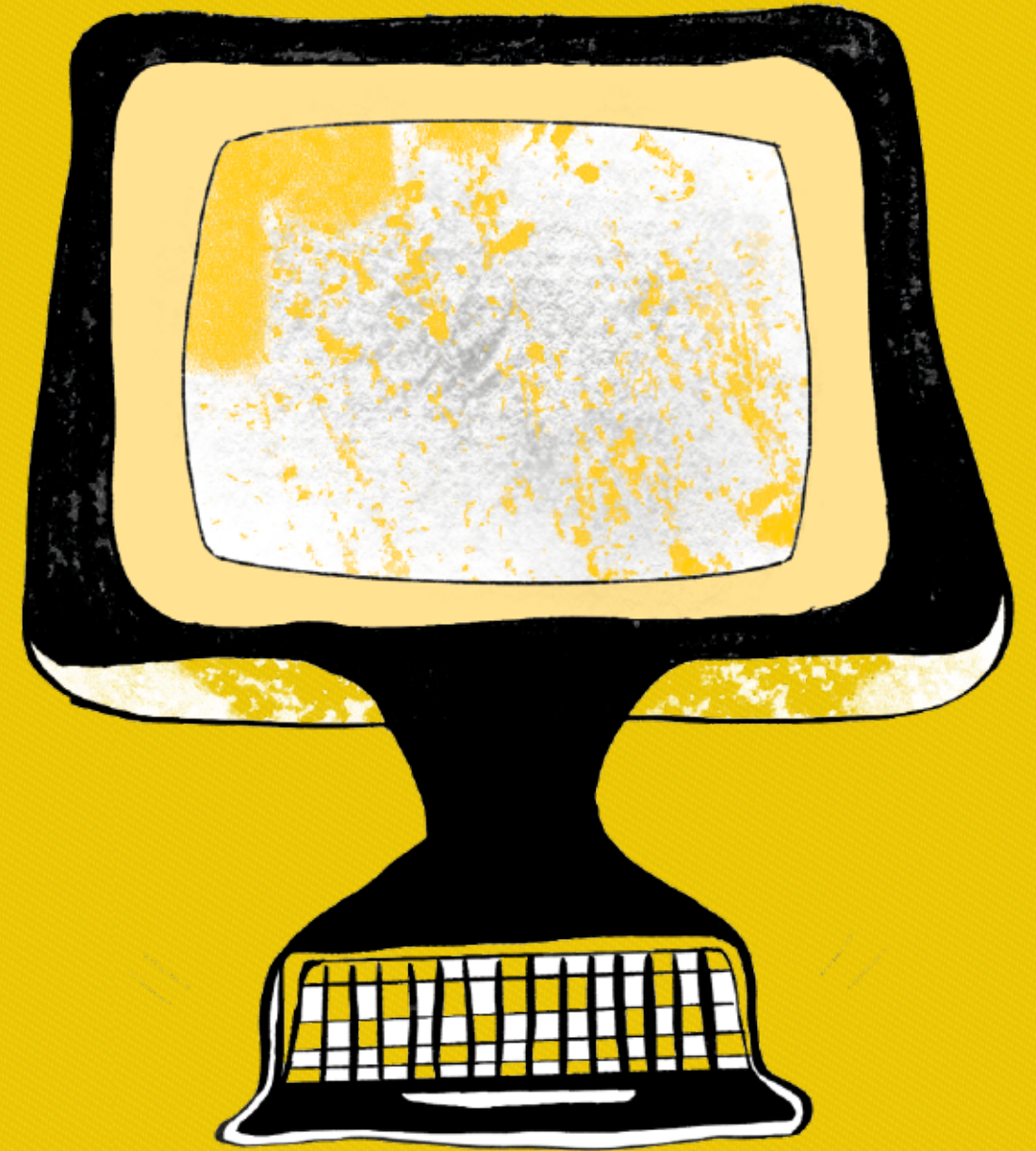
Veamos ahora las estructuras dramáticas más usadas en el relato audiovisual:

- ↑ **Estructura cronológica o lineal**, es la más usada y está constituida por tres actos: inicio, desarrollo y desenlace.
- ↓ **Estructura de la repetición**, donde se cuenta la misma historia, desde diferentes puntos de vista.
- ↓ **Estructura de destino (del pez o circular)**, donde el principio de la historia también es el final.
- ↓ **Estructura paralela**, que narra diferentes historias al mismo tiempo.
- ↓ **Estructura episódica**, que divide los acontecimientos en episodios o capítulos y cuenta con un elemento que une todos estos fragmentos.

El relato audiovisual, a diferencia de otros relatos, tiene la posibilidad de ser moldeable para propósitos de la trama. Se puede alargar o acortar, dependiendo de la necesidad comunicativa o expresiva de quien cuenta la historia. Se puede detener o puede ir a gran velocidad, y se puede contar el mismo tiempo desde diferentes puntos de vista, entonces, el tiempo es la base de cualquier historia audiovisual.



23.



**DEL PAPEL
A LA PANTALLA 06**

“El cine de ficción se fundamenta en la recreación de la realidad y desarrolla su propio discurso con base en planteamientos dramáticos; esto hace necesario el conocimiento de la estructura dramática para la creación de historias y argumentos, y para el desarrollo de personajes y caracteres, lo cual facilita la adaptación de obras escritas originalmente para teatro (costumbre común en las cinematografías europeas y en particular la anglosajona, por la riqueza de su literatura dramática). Además del teatro, son fuentes tradicionales del cine de ficción el cuento, el ensayo y la novela. Si en estos géneros literarios las historias se plasman a través de la narración escrita y en el teatro los diálogos llevan el hilo narrativo, en el cine el discurso se integra con los elementos audiovisuales del lenguaje cinematográfico”.

Marco Julio Linares

El guion es la herramienta más necesaria de la producción audiovisual, pues sin él no tenemos relato para contar, además, es el documento presente en todos los procesos de producción, desde la preproducción, hasta la postproducción y por supuesto durante el rodaje. Es la base para el trabajo de todos los departamentos de la producción. Sin el guion no podemos saber el número de días que durará nuestro rodaje, el tipo de vestuario y maquillaje que requieren los personajes, las locaciones y diseño para cada una de las escenas, así como las características internas y externas de los protagonistas.

Los diversos tipos y formatos de guion dependen del medio y de requerimientos de la producción; cada uno observa ciertas características que lo identifican, pero sobre todo que nos indicarán cuándo utilizarlos.

¿Qué es el guion?

El guion es el documento principal para la producción audiovisual. Es la guía de trabajo para realizar cualquier película, programa de televisión, cápsula o video; además, es un texto que nunca terminaremos de trabajar, porque es un documento cambiante, donde podemos introducir correcciones, cambios, anotaciones, durante todos los procesos de producción.

Se puede decir que el guion es un mapa preciso de todo lo que se verá y escuchará dentro de la producción audiovisual. Es, además, un esquema detallado en forma escrita de los elementos de una narración: diálogos, textos, sonidos, silencios, gráficos, duración, así como la forma y el momento exacto de entradas y salidas de elementos o personajes.

El guion es una guía imprescindible, por lo que debe ser claro, no sólo en su redacción y narración, también en su formato e indicaciones, pues es el documento que todos los involucrados utilizarán para preparar la producción.

Veamos algunas características primordiales del guion:

- ↑ Debe incluir toda la información necesaria para la realización.
- ↓ Su presentación, es decir, su escritura y redacción deben ser claras y fáciles de leer.
- ↓ Todo lo que se incluye, tanto imagen como sonido, se debe indicar en su orden de presentación.

| Redacción y vocabulario de un guion

La redacción y el vocabulario utilizados en la elaboración de un guion son la parte medular, pues de éste depende la claridad y comprensión de todos los integrantes de la producción que tienen acceso y trabajan con él.

La descripción debe incluir todas las características a destacar de lugares, personajes, acciones, objetos y demás elementos presentes en el relato. Es necesario detallar las descripciones utilizando adjetivos sin caer en el abuso de ellos.

En cuanto a la narración, dependerá del estilo narrativo de la o el autor. Podrá contar con elementos característicos de escritura, sin embargo, podemos encontrar dos tipos de narraciones que pueden funcionar en la redacción de un guion:

- ↑ Cronológica, donde la estructura está relacionada con el tiempo: principio, desarrollo y desenlace.

- ↑ Emotiva o climática, donde los hechos se describirán con base en las emociones.

Es pertinente considerar que para el proceso creativo y de redacción se deben identificar y seleccionar los acontecimientos relevantes para darles un orden adecuado dentro de la redacción.

Se debe procurar el buen uso de las palabras y el sentido correcto de las mismas; de no hacerlo, se puede perder el sentido o la intención del guion. Al respecto, el vocabulario debe cumplir las siguientes características:

- ↑ Elección de palabras adecuadas, considerando el público al que nos dirigimos.
- ↑ Debe ser coherente, es decir, girar en torno a un tema y jerarquizar la información.
- ↑ Utilizar conectores para ligar o unir las frases de forma adecuada.
- ↑ Usar correctamente las reglas gramaticales en los signos de puntuación, exclamación e interrogación, para dar ritmo y propósito a la narración.
- ↑ Organización del texto.

| Secuencias, escenas y diálogo

Como ya lo hemos mencionado en capítulos anteriores, las escenas son la fragmentación en acciones, planos y ángulos de la secuencia, que a su vez conforma una unidad de espacio y tiempo con respecto al relato que se está contando, es decir, suceden en el mismo momento y lugar.

Las escenas y las secuencias son la base de la escritura del guion, porque a partir de la redacción y descripción de escenas y secuencias se conforma el relato cinematográfico. Cada escena se escribirá en orden de aparición dentro de la secuencia que forma parte de la historia.

Las escenas y secuencias cuentan con cuatro elementos que deberán incluirse:

- ↑ Acciones: Lo que sucede para que la historia avance.
- ↑ Espacio: El lugar en el que se desarrolla la acción, la historia.
- ↑ Tiempo: El momento en el que suceden esas acciones.
- ↑ Personajes: Quiénes realizan las acciones en el lugar y momento de la escena. En ocasiones no es necesario incluir personajes si la escena no lo requiere y las conocemos como escenas secundarias o de transición y ubicación.

Otro recurso indispensable para redactar el guion son los diálogos. El diálogo es la forma como nuestros personajes se comunican y, por tanto, interactúan con nosotros, como lectores del guion y posteriormente como público.

Cabe considerar que el diálogo representa a los personajes, quienes deberán demostrar las características, personalidad y expresiones de quien los dice, además, debe ser directo y usar expresiones que ayuden al desarrollo y avance de la historia, de lo contrario se vuelve inverosímil y pierde credibilidad.

Entonces, los diálogos deben ser redactados de forma natural buscando que el personaje se escuche a partir de su situación, circunstancia y estado de ánimo.

| El guion cinematográfico o guion literario

El guion cinematográfico es aquel texto que describe la historia que se habrá de relatar en una película, se conoce también como guion literario porque su formato se basa en la narración de diálogos y acciones sin ningún tipo de precisión técnica.

Las historias que se cuentan en el cine o series de televisión son diversas, con géneros y características distintas y la fuente de inspiración de esas historias se puede encontrar en muchos lugares como en la imaginación de la o el autor, una nota periodística, una canción, una novela, la vida de algún personaje interesante o una obra de teatro. Cualquier situación es adecuada para crear un argumento digno de llegar a la pantalla, por eso los guiones pueden ser originales o adaptados. Para escribirlos es necesario considerar los pasos que se deben seguir y, por supuesto, utilizar las herramientas y las características para su correcta redacción.

El guion original resulta de la imaginación de los creadores o guionistas, parte desde cero en la creación del argumento y, por ello, el desarrollo de la trama, situaciones, personajes y escenarios, son absolutamente originales.

Por otro lado, el guion adaptado basa su argumento en una historia o información desarrollada previamente y puede o no modificarla para ajustarse a las características del medio. Vemos varios grados en este tipo de guion:

- ↑ Adaptado, que es el trabajo más fiel a la obra original.
- ↑ Basado, que conserva la historia principal pero ajusta algunos personajes o ambientes.
- ↑ Inspirado, que como su nombre lo indica se inspira en los hechos, pero no es el relato original.

| Formato del guion cinematográfico o literario

El guion debe de ser claro y sencillo en su redacción y descripciones, esto es, fácil de leer; por eso, el formato de guion observa ciertas características a seguir para ubicar los distintos elementos que integran su redacción y elaboración.

Los guiones cinematográficos se escriben por un solo lado de la hoja tamaño carta, las hojas se enumeran en la parte superior derecha.

Debe iniciar con una portada que cuente con el título del guion y el nombre de la o el autor, en algunas ocasiones se indica el número de tratamiento o versión, así como el contacto del responsable.

Todas las escenas se enumeran consecutivamente a lo largo del guion.

El encabezado de las secuencias se escribe con mayúsculas e incluye:

Ubicación: Interior o exterior (Int., Ext. o Int./Ext.)
Lugar donde se lleva a cabo la secuencia
Momento del día (amanecer, día, atardecer, noche)

La descripción de la secuencia se encuentra después del encabezado, dicha descripción debe incluir: acciones, personajes y atmósferas. Se escribe con mayúsculas el nombre de los personajes y los sonidos que no pertenecen a los diálogos y que se precisa indicar.

Los diálogos se acotan en una columna, encabezada por el nombre del personaje escrito con mayúsculas, las indicaciones de intención o inflexión del diálogo se escriben en paréntesis, debajo del nombre del personaje.

Encabezado

L - - - - .

4 EXT. JARDINES DEL PALACIO - DÍA

Descripción

L - - - - .

CINDY en una sesión fotográfica, luce una sonrisa perfecta sobrepuesta dibujada en un cartón, posa en diferentes formas junto a su pareja: el perchero vestido de gala, humanizado.

Diálogos

L - - - - .

8 INT. PASILLO CASA PLANTA ALTA - TARDE

La CÁMARA recorre fotografías de ROMINA con sus padres colgadas en el pasillo. SAÚL cruza la escena. ARIADNA sentada en el último escalón de la escalera con la SRA. SORIA.

ARIADNA
¿Hace cuánto que TERE la cuidaba?

MADRE ROMINA
(devastada)
Cuatro años.

ARIADNA
La misma edad que su hija.

MAMÁ
La cuidó desde que nació, parecía que estaba encariñada con ella, mi hija la quería mucho, era su pareja de juegos.

ALEX portando unos guantes las interrumpe con una fotografía en una iPad donde aparecen Tere y Romina abrazadas. Se la muestra a la mamá.

ALEX
¿Esto es de su hija?

La escaleta

La escaleta es una modalidad del guion que se practica principalmente en producciones donde el control no es total, como documentales o programas de televisión en vivo. La escaleta permite mantener un orden y manejar los tiempos de las escenas o bloques en el caso de la televisión; en ella encontramos las indicaciones elementales para desarrollar la historia, argumento o contenido, pero no en detalle.

- Su objetivo es proporcionar la información suficiente para la realización.
- Ayuda a prever las variantes o los cambios, es decir, se puede modificar.
- Debe incluir el tiempo o duración de cada elemento de la producción, así como el tiempo total o acumulado.

En caso de utilizar la escaleta para producciones de gran magnitud o televisivas, como noticiarios, programas de variedades y concursos, hemos de considerar las siguientes indicaciones:

- Anexo de guiones, cápsulas, segmentos, es decir, elementos que conforman al programa, debe incluir todo, en orden de aparición.
- Se puede dividir en bloques o segmentos.

No existe un formato o estructura única de escaleta, pues la forma de presentar la información debe partir de las necesidades de la producción. En la mayoría de los casos encontramos escaletas en columnas, cada una identificando elementos como escena, descripción, video, audio y tiempo.

Escalaeta

MUZZY CLUB		Programa 31 BOB ENGAÑA A SYLVIA		LECCIÓN 11 - 1ª PARTE		AIRE	
No.	Fuente	Evento	Modificación última: 18/08/2020	Elenco	Observaciones	Duración	T Total
1	VTR	ENTRADA INSTITUCIONAL				0:00:10	0:00:10
2	FORO	BIANCA Y CRIS DAN BIENVENIDA/PRESENTACIÓN DE EQUIPOS NIÑOS CONCURSANTES / MENCIÓN PLECA muzzyclub.com		MUZZY / BIANCA/ CRIS / 6 NIÑOS	PLECA muzzyclub.com	0:00:40	0:00:50
3	FORO Y VTR	BIANCA Y CRIS CUENTA CUENTO. (ILUSTRAR VTR CUENTO Y EFECTOS AUDIO) LECCIÓN 11 - STORY (# 22922) EDITAR PARA ILUSTRAR LA HISTORIA (DEL 0:25 AL 6:30)				0:01:30	0:02:20
4	VTR FORO	PIE A TEASER VOZ OFF OBJETIVOS/ PLECA TEASER: - ILUSTRAR . OBJETIVOS What's it like? More descriptions. Open the door. Giving instructions. Vocabulary - Outdoors		VOZ OFF	OBJETIVOS What's it like? More descriptions. Open the door. Giving instructions. Vocabulary - Outdoors	0:00:30	0:02:50
5	FORO	CONDUCTORES PRESENTAN A PERSONAJES / SELECCIÓN DE REPRESENTANTES / RULETA / PREGUNTA / BOTONERA / PIE A VIDEO		BIANCA/ CRIS / 6 NIÑOS / REINA / REY		0:00:50	0:03:40

6	VTR	LECCIÓN 11 – VIDEO – SCENE - Scene 63. What's it like? More descriptions. (#20277) (DURA 45")				0:00:45	0:04:25
7	FORO	BIANCA Y CRIS / MENCIÓN PLECA muzzyclub.com LECCIÓN 11 - WATCH AND PLAY - GO RIGHT - GAME B			PLECA muzzyclub.com LECCIÓN 11 - WATCH AND PLAY - GO RIGHT - GAME B	0:00:40	0:05:05
8	FORO	1º JUEGO LECCIÓN 11 - WATCH AND PLAY - GO RIGHT - GAME B (13088) ESCUCHA LA BURBUJA DE AUDIO Y ARRÁSTRALA HACIA LA IMAGEN CORRECTA 8 IMÁGENES EN 1 MINUTO ***SOLO HAY 8 IMÁGENES, SE TIENE QUE JUGAR 4 IMÁGENES POR EQUIPO, CADA UNO EN 30 SEGUNDOS***				0:01:30	0:06:35
9	FORO	CONTEO DE PUNTOS / MANDAN A CORTE				0:00:30	0:07:05
10	VTR	CORTINILLA SALIDA A CORTE VIDEO- VOCABULARY - OUTDOORS (23134) (EDITAR DEL 0:12 AL 0:27) 15 SEG TREE	LECCIÓN 11	REY (OFF)		0:00:20	0:07:25
						0:07:25	

BLOQUE 2		Elenco	Observaciones	Duración	T Total	AIRE	
11	VTR	CORTINILLA DE ENTRADA CORTE RESPUESTA VIDEO- VOCABULARY - OUTDOORS (23134) (EDITAR DEL 0:39 AL 0:59) 20 SEG SKY / SUN / CLOUD			0:00:15	0:00:15	
12	FORO	PIE DE REGRESO CORVAX Y MUZZY ESTÁN EN E SET / RESUMEN DE PUNTOS/SELECCIÓN DE REPRESENTANTES / RULETA / PREGUNTA / BOTONERA / PIE A VIDEO		CORVAX / MUZZY	RULETA	0:01:00	0:01:15
13	VTR	LECCIÓN 11 - VIDEO VOCABULARY - OUTDOORS (#23134) EDITAR LA PRIMERA PARTE A 01:00, DURA 02:34				0:01:00	0:02:15
14	FORO	BIANCA Y CRIS / MENCIÓN MUZZY PLECA muzzyclub.com LECCIÓN 11 - WORDS AND GAMES – OUTDOORS- GAME B / JUEGO PIE A JUEGO			PLECA muzzyclub.com LECCIÓN 11 - WORDS AND GAMES – OUTDOORS- GAME B	0:00:30	0:02:45
15	FORO VTR	2º JUEGO LECCIÓN 11 - WORDS AND GAMES – OUTDOORS- GAME B (# 14544) ESCUCHA PRIMERO Y SELECCIONA SI O NO CORRESPONDE A LA IMAGEN 6 IMÁGENES Y AUDIOS EN 30M SEGUNDOS ***OJO AL TERMINAR EL PRIMERO REINICIAR LA FLECHA DE VOLVER PARA OTRA TANDA DE 6 IMÁGENES***				0:01:30	0:04:15
16	FORO	SE SUMAN PUNTOS Y MENCIONAN GANADORES/ SELECCIÓN DE REPRESENTANTES / PIE A VIDEO				0:01:10	0:05:25
17	VTR	CORTINILLA DE SALIDA A CORTE LECCIÓN 11 VOCABULARY - OUTDOORS (23134) ILUSTRAR CON IMÁGENES DEL 1:47 AL 2:03. LAKE / BEACH		CORVAX (OFF)		0:00:20	0:05:45

0:05:45

CORTE COMERCIAL 2

BLOQUE 3		Elenco	Observaciones	Duración	T Total	AIRE	
18	VTR	CORTINILLA DE ENTRADA CORT LECCIÓN 11 VOCABULARY - OUTDOORS (23134) ILUSTRAR CON IMÁGENES DEL 2:04 AL 2:10 / DEL 1:05 AL 1:10. SEA / RAIN		CORVAX (OFF)		0:00:20	0:00:20
19	FORO	PIE DE REGRESO / PERSONAJES / CONDUCTORES RECUERDAN PUNTUACIÓN / SELECCIÓN DE REPRESENTANTES / RULETA / MUESTRAN BOTONES / PIE A VIDEO		SYLVIA / BOB	RULETA	0:00:40	0:01:00
20	VTR	LECCIÓN 11 - VIDEO VOCABULARY - OUTDOORS (#23134) EDITAR LA SEGUNDA PARTE A 01:00				0:01:00	0:02:00
21	FORO	CONDUCTORES / COMO PARTICIPAR EN CASA MENCIÓN PLECA muzzyclub.com / LECCIÓN 11 – TYPING – OUTDOORS - GAME A / EXPLICAN DINÁMICA ESCUCHAN, APRIETAN BOTÓN Y CONTESTAN / PIE A JUEGO			PLECA muzzyclub.com / LECCIÓN 9 – LECCIÓN 11 – TYPING – OUTDOORS - GAME A	0:00:40	0:02:40
22	VTR FORO	3º JUEGO LECCIÓN 11 – TYPING – OUTDOORS - GAME A (#50372) ESCUCHA, MIRA Y COMPLETA LA PALABRA QUE CORRESPONDE 6 AUDIOS EN 50 SEGUNDOS				0:01:40	0:04:20
23	FORO	CONTEO FINAL DE PUNTOS APLAUSOS EQUIPO GANADOR ENTREGA DE BOTONES Y MENCIÓN PLECA muzzyclub.com PIE A RESUMEN			ENTREGA DE BOTONES / FANFARRIAS / PLECA muzzyclub.com	0:00:40	0:05:00
24	FORO	RESUMEN DE LO VISTO What's it like? More descriptions. Open the door. Giving instructions. Outdoors		SYLVIA / BOB		0:00:40	0:05:40
25	FORO	DESPEDIDA				0:00:40	0:06:20
26	VTR	CRÉDITOS Y SALIDA				0:00:10	0:06:30

TOTAL 0:19:40

| El storyboard

El *storyboard* también es conocido como guion gráfico; es una secuencia de imágenes que nos guía para visualizar y ayudar a la organización de los planos, así como la estructura de una película, un video, una animación o un programa.

Se trata de una serie de viñetas ordenadas a partir de la descripción de un texto previo. Generalmente el guion técnico apoya la organización visual de las secuencias, pero en el *storyboard* se pone en papel cómo se verán los encuadres y angulaciones previos a la realización.

Por ser una guía gráfica, debemos ver las imágenes del *storyboard* tal cual está planeado el encuadre, incluyendo la composición, además el *storyboard* cuenta con acompañamiento textual de los diálogos y la descripción de las acciones, así como con indicaciones visuales de los movimientos de cámara y transiciones.

Son características principales del formato *storyboard*:

Como todos los guiones, se utiliza sólo un lado de la hoja.

Puede ser horizontal o vertical, dependiendo de las necesidades y características de la producción.

Todo lo que estará a cuadro se distribuye dentro de la viñeta.

La estilización de las viñetas dependerá de las necesidades de producción: pueden ser complejas o esquemáticas.

Número de escenas con encabezado, enumerados en orden de aparición.

Descripción de la acción.

Descripción del audio: sonidos y diálogos.

Marcar las transiciones de un plano a otro: corte directo, movimientos de cámara y disolución de imagen, que se indican de la siguiente manera:

TRAVELING Y PANEO

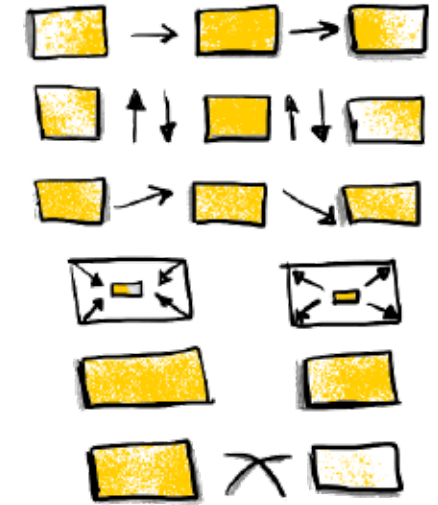
TILT UP / TILT DOWN

DOLLY IN / DOLLY OUT

ZOOM

CORTE

DISOLVENCIA



Storyboard

-----●

PROJECT _____

PAGE ____ / ____

SCENE#	SHOT#	SHOT#	SHOT#	SHOT#	SHOT#	SHOT#	SHOT#

| Otros formatos de guion

Hemos revisado los tipos de guiones utilizados con más regularidad en cine y en algunas producciones televisivas, como las series, sin embargo, podemos encontrar otros formatos de guion, utilizados en algunas producciones televisivas, videoclips, cápsulas o videos institucionales, a estos textos se les conoce como guion técnico, cuyo contenido no es diferente al que encontramos en el guion literario, pero sí encontramos diferencias en su formato:

- ↑ En columnas, pues facilita los aspectos técnicos de realización.
 - 2 Columnas: Video y Audio
 - 4 Columnas: Secuencia, Escena, Plano, Video y Audio.
- ↓ Los diálogos se ubican en la columna de Audio.
- ↓ Las indicaciones técnicas se escriben con mayúsculas.

Guion técnico

VIDEO	AUDIO
ABRE A :	FADE IN
IMÁGENES DE PLATILLOS O ALIMENTOS QUE SE ABREN, SE DESTAPAN O SE DESENVUELVEN, POR EJEMPLO UN TAMAL EN HOJA DE PLÁTANO, UNA GRANADA QUE SE ABRE, UN EMPAPELADO DE MARISCOS, UN AGUACATE AL QUE SE LE PARTE UN GAJO.	Loc. SABORES QUE GUARDAN SECRETOS....
IMAGEN DE UNA JARRA DE CHOCOLATE HUMEANTE QUE SE SIRVE EN JARRO	Loc. (continúa) AROMAS QUE DESPIDEN LA ESENCIA DE UNA TIERRA...
IMÁGENES VISTOSAS DE ALGUNOS PLATILLOS TÍPICOS MEXICANOS COMO UN CABRITO, UNA CAZUELA DE POZOLE, UNA TLAYUDA, UNA CHAROLA CON BARBACOA SERVIDA A LA MESA EN UN RESTAURANT TIPO "EL ARROYO" DONDE DE FONDO SE ESCUCHA EL ZAPATEAR EN UN ENTARIMADO CON MUJERES ONDEANDO SUS FALDAS.	Loc. (continúa) PLATILLOS QUE VISTEN LA IDENTIDAD DE UN MÉXICO LLENO DE VIDA Y DE TRADICIÓN. LA ÚLTIMA PIEZA QUE SE TOCA EN EL

<p>CORTE A: RECORRIDO POR MERCADOS QUE MUESTREN LA VARIEDAD DE ESPECIES Y DE COLORES DE FRUTAS, IMÁGENES DE LOS COSTALES CON LOS DIFERENTES TIPOS DE CHILES, DE TODA LA VARIEDAD DE ALIMENTOS CRUDOS Y PREPARADOS DE UN MERCADO, TERMINADOS EL RECORRIDO CON ENCUADRES CERRADOS A LAS DIFERENTES CLASES DE GRANOS DE MAIZ QUE EN TRANSICIÓN SE VAN LAS MANOS DE UNA MUJER QUE AMASA Y PONE SOBRE UN COMAL UNA TORTILLA. ABRIMOS EL ENCUADRE PARA SITUARNOS EN UNA COCINA TÍPICA MEXICANA QUE DA PIE A LA ENTRADA DEL LOCUTOR.</p> <p>CORTE A</p> <p>RECORRIDO QUE INICIA POR LAS COCINAS TRADICIONALES MOSTRANDO FOGONES, OLLAS DE BARRO, PERO QUE TAMBIÉN RECORRE OTRO TIPO DE COCINAS COMO LAS DE RESTAURANTES MEXICANOS GOURMET, LAS DE PEQUEÑOS PASAJES DE RESTAURANTES EN COYOACÁN O CANTINAS DEL CENTRO HISTÓRICO.</p>	<p>RESTAURANTE MARCA EL CROSS FADE PARA QUE ENTRA LA MÚSICA MEXICANA QUE SE VA A PRIMER PLANO.</p> <p>MÚSICA SE VA A SEGUNDO PLANO HASTA DESAPARECER.</p> <p>Loc. (continúa)</p> <p>PORQUE ASÍ ES MÉXICO, UN LUGAR QUE SE TRAZA DESDE SUS COCINAS...DESDE SUS FOGONES... DESDE SUS PARRILLAS.</p>
--	---

Este es el primer manual de siete que conforman esta serie que apoyará los talleres de producción que PROCINE realizará en las diferentes alcaldías de la Ciudad de México para la *Formación de Promotores Audiovisuales Comunitarios*.

Se mencionan de manera general temas que serán tratados con mayor profundidad en otros manuales, pero nos parece fundamental contar con uno que introduzca a quien se inicia en el mundo de la producción audiovisual, en los temas más relevantes que él o ella desean y deben conocer.

Esperamos haber cumplido con el objetivo que nos propusimos.

BIBLIOGRAFÍA

Ayala Blanco, Jorge. *La aventura del cine mexicano*. Ediciones Era, México, 1968, p. 397.

Chion, Michel. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós, Barcelona, 1993.

Fernández Díez, Federico y José Abadía Martínez. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós, España, 1999.

Larson Guerra, Samuel. *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México, 2010.

Linares, Marco Julio. *El guion. Elementos, formatos y estructuras*. Pearson Prentice Hall, México, 2002, p. 59.



24.

ÍNDICE DE FOTOGRAMAS

- 1.- *Quebranto*, Roberto Fiesco, 2009.
- 2.- *La Negrada*, Jorge Pérez Solano, 2018.
- 3.- *La Negrada*, Jorge Pérez Solano, 2018.
- 4.- *De la calle*, Gerardo Tort, 2000.
- 5.- *La Negrada*, Jorge Pérez Solano, 2018.
- 6.- *Bajo la metralla*, Felipe Cazals, 1984.
- 7.- *La Negrada*, Jorge Pérez Solano, 2018.
- 8.- *La tirisia*, Jorge Pérez Solano, 2014.
- 9.- *De la calle*, Gerardo Tort, 2000.
- 10.- *La negrada*, Jorge Pérez Solano, 2018.
- 11.- *Fe, esperanza y caridad*, Alberto Bojórquez, Luis Alcoriza, Jorge Fons. 1972.
- 12.- *Bajo la metralla*, Felipe Cazals, 1982.
- 13.- *Vidas errantes*, Juan Antonio de la Riva, 1983.
- 14.- *Vidas errantes*, Juan Antonio de la Riva, 1983.
- 15.- *Lola*, María Novaro, 1989.
- 16.- *Azul intangible*, Eréndira Valle Padilla, 2011.
- 17.- *Cilantro y perejil*, Rafael Montero, 1995-1996.
- 18.- *El viajero subterráneo*, Chantal Rodríguez, 2016.
- 19.- *El viajero subterráneo*, Chantal Rodríguez, 2016.
- 20.- *De la calle*, Gerardo Tort, 2000.
- 21.- *Noctámbulos*, Arturo Baltazar, 2019.
- 22.- *Alien*, Laura Miranda, 2017.
- 23.- *El cielo dividido*, Julián Hernández, 2006.
- 24.- *Quebranto*, Roberto Fiesco, 2009.



GOBIERNO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO

SECRETARÍA
DE CULTURA

PRO
CINE



CIUDAD INNOVADORA Y DE
DERECHOS / **NUESTRA CASA**