



CONSTRUIR LA IMAGEN. ASPECTOS TÉCNICOS Y EXPRESIVOS.
EL LENGUAJE AUDIOVISUAL



FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PREPRODUCCIÓN

:: PRODUCCIÓN

:: POSTPRODUCCIÓN

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PREPRODUCCIÓN

**IDEA-ARGUMENTO-GUIÓN LITERARIO-GUIÓN TÉCNICO-STORYBOARD.
LOCALIZACIONES-VESTUARIO-MAQUILLAJE-ATREZZO (EQUIPO DE PRODUCCIÓN).**

:: PRODUCCIÓN

**PLAN DE RODAJE.
CÁMARAS-ILUMINACIÓN-SONIDO-DECORADOS (EQUIPO TÉCNICO ARTÍSTICO)**

:: POSTPRODUCCIÓN

**MONTAJE-SONORIZACIÓN-GRAFISMO.
EXPORTACIÓN-PUBLICACIÓN-DISTRIBUCIÓN.**

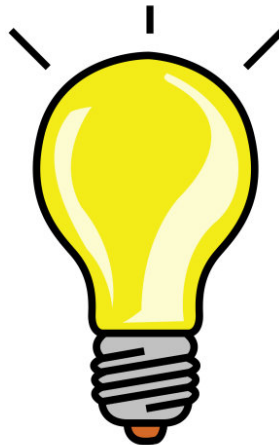
FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

:: PREPRODUCCIÓN

De la IDEA a la grabación. *La necesidad de contar algo.*

Básicamente la preproducción se basa en la creación del **GUIÓN** y la preparación del mismo para su grabación.

:: IDEA Planteamiento claro de la idea. Construcción de una frase sencilla.



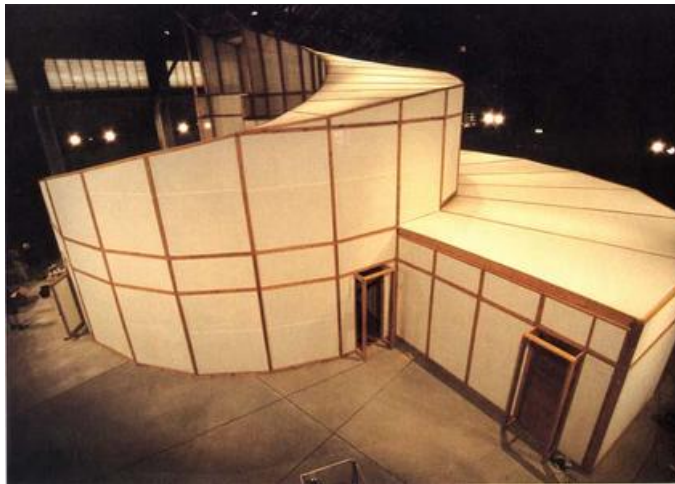
LAS PRIMERAS IDEAS

- Surgen de: la experiencia personal, literatura, sentimientos, visionado de exposiciones, obras, música...
- Podemos partir de una propuesta planteada
- En forma de imagen, texto, música,...
- Anotar todas las ideas (pueden servir para futuros proyectos)

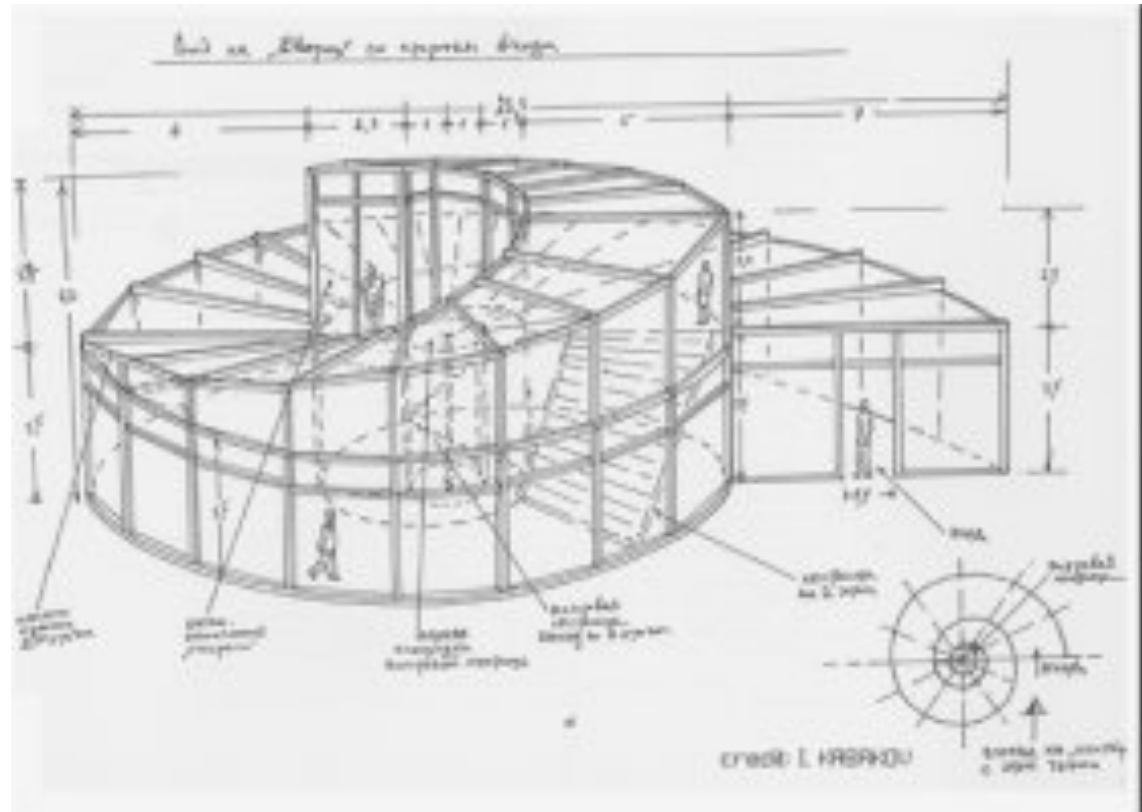
FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

:: PREPRODUCCIÓN

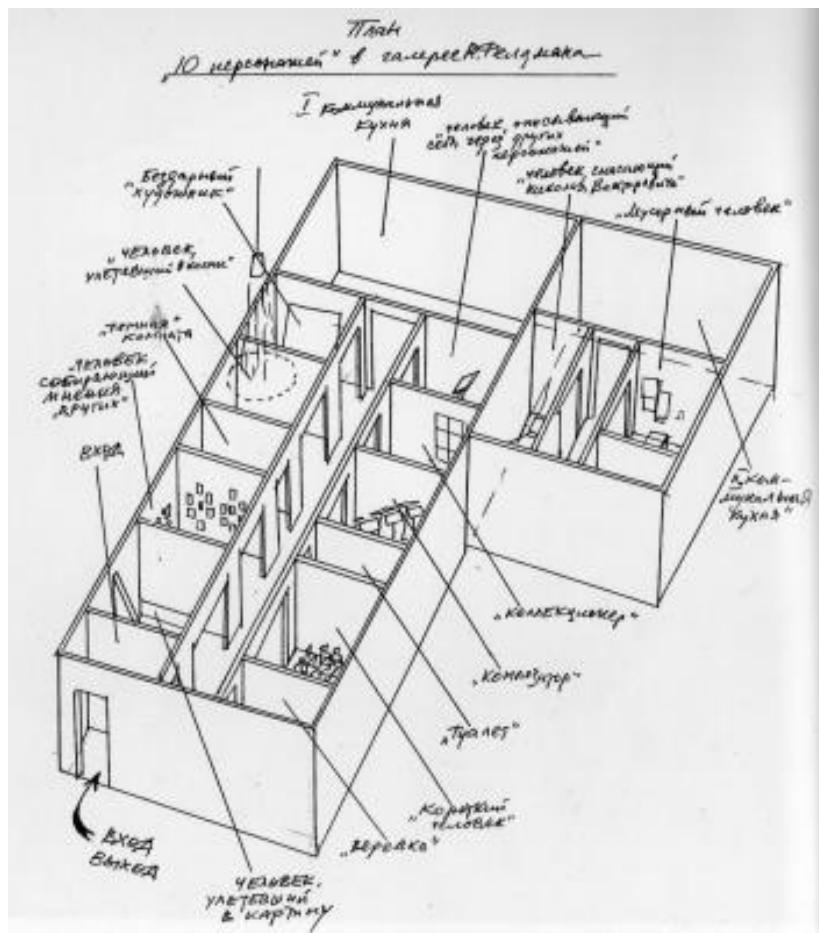
:: BOCETOS



Ilya & Emilia Kabakov

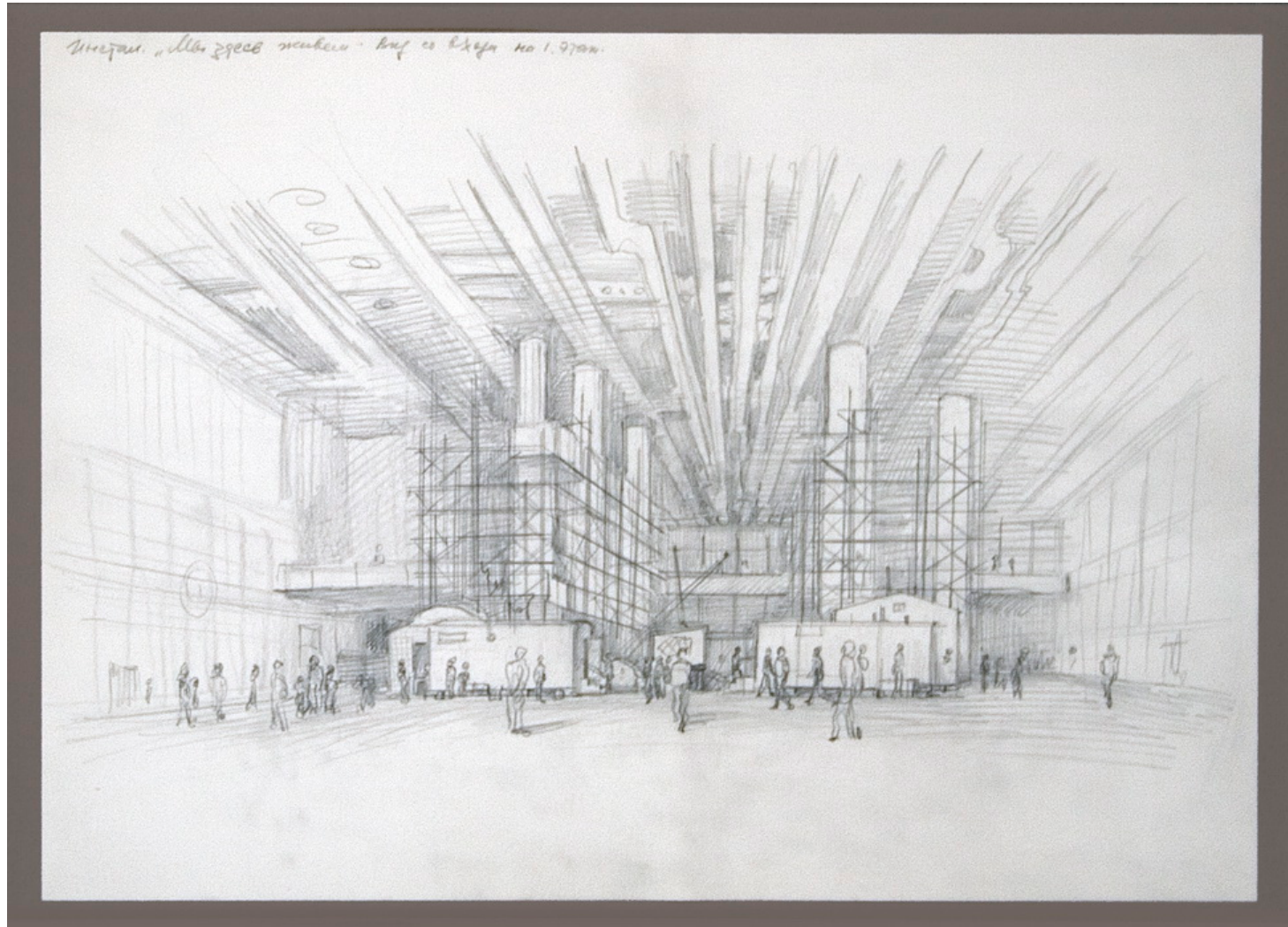


:: BOCETOS

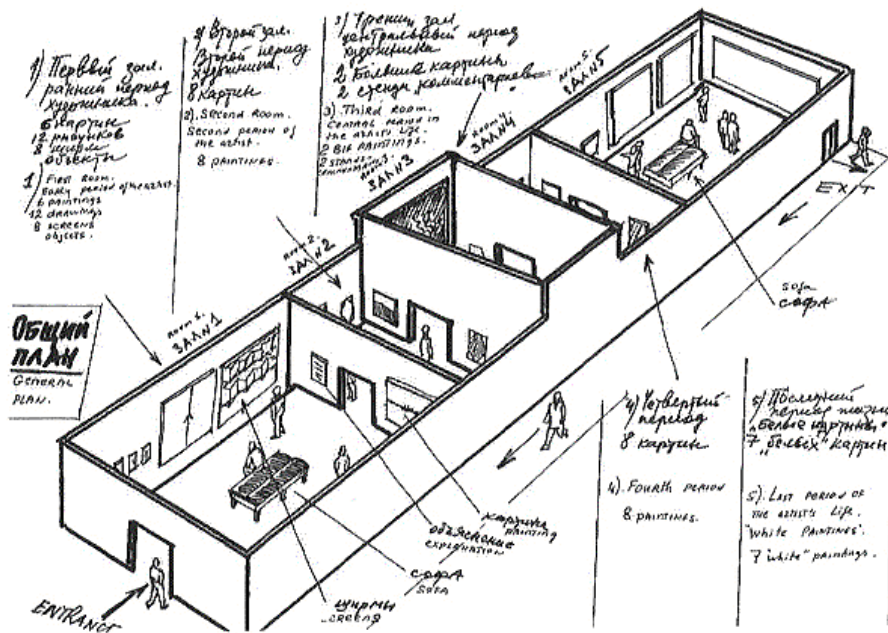


FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

:: BOCETOS

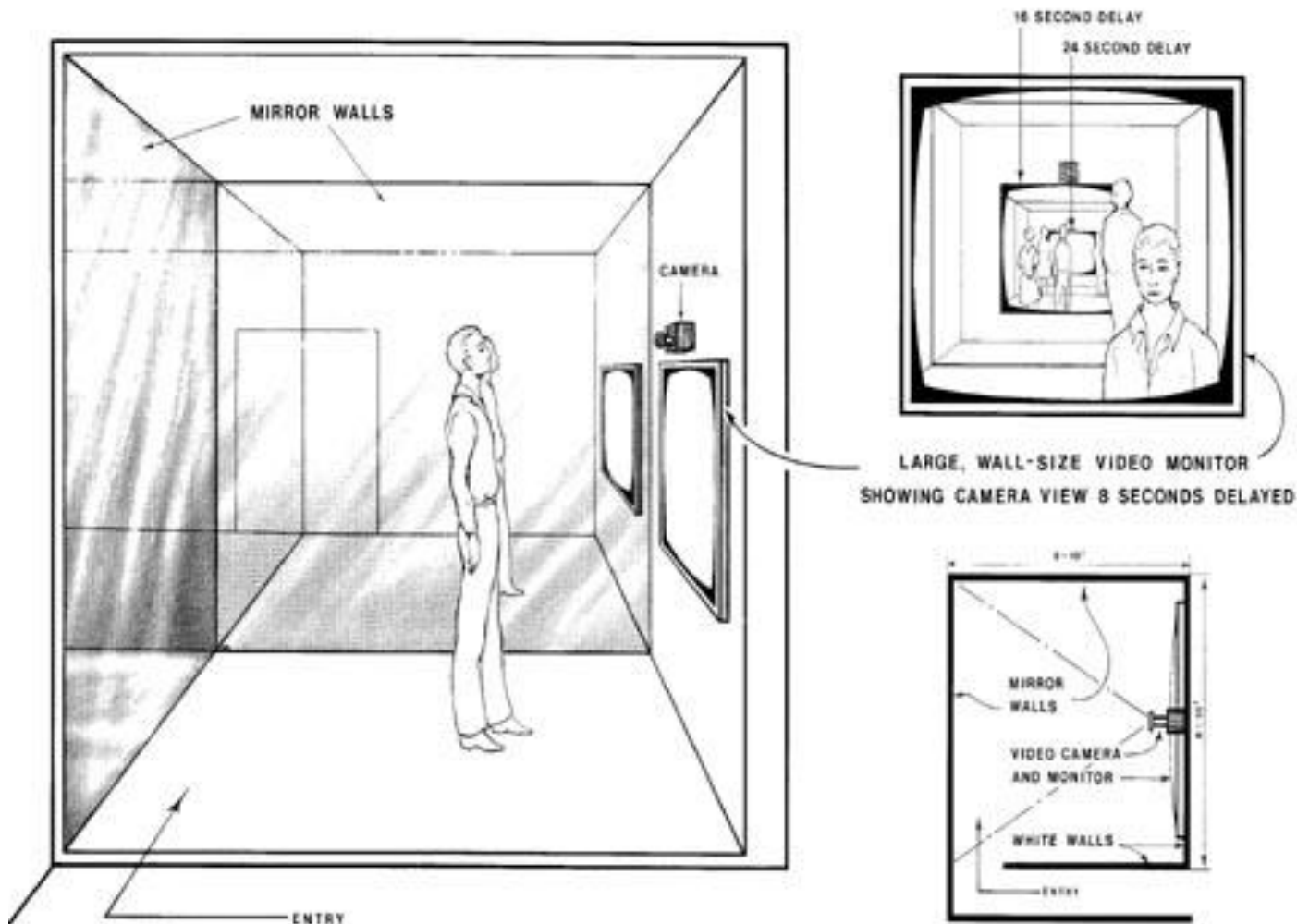


:: BOCETOS



FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

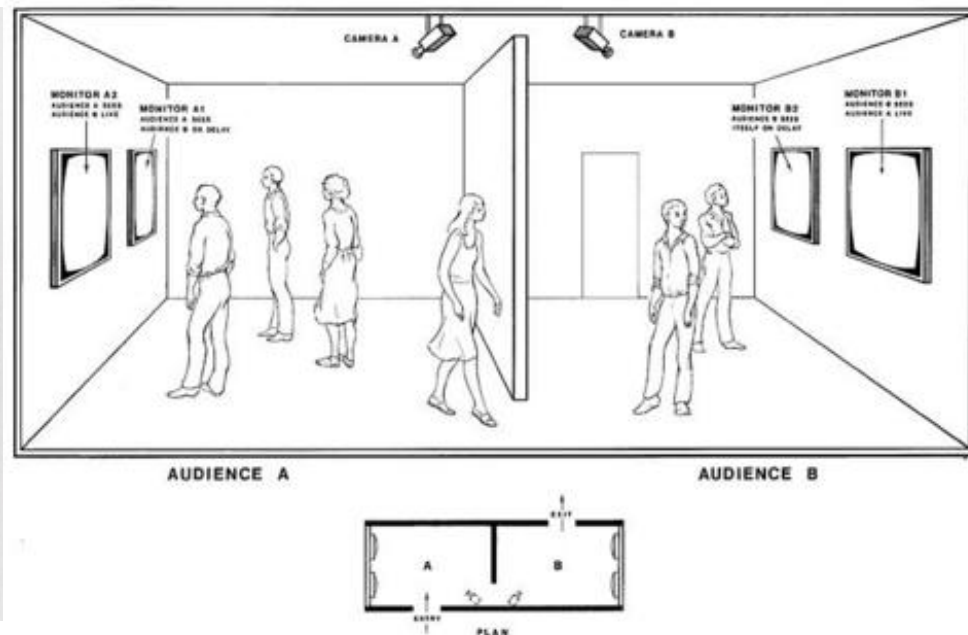
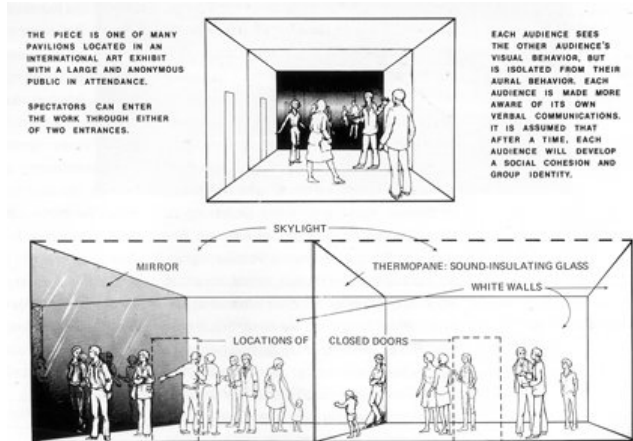
:: BOCETOS



Dan Graham

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

:: BOCETOS



FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

Studio Azzurro

:: BOCETOS



FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PREPRODUCCIÓN

:: DOCUMENTACIÓN TEÓRICA Y VISUAL

La importancia de la Investigación (quién ha trabajado antes en el tema; reforzar la teoría que soporta nuestro trabajo). A través de citas, imágenes, etc.

*** saber citar. Norma ISO (apuntes).**

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PREPRODUCCIÓN

:: ARGUMENTO ¿De qué va el audiovisual?

BREVE SINOPSIS

“En una megalópolis del año 2000, los obreros están condenados a vivir reclusos en un gueto subterráneo, donde se encuentra el corazón industrial de la ciudad. Sin embargo, incitados por un robot, se rebelan contra la clase dominante y amenazan con destruir la ciudad exterior. Freder (Gustav Frölich), el hijo del soberano de Metrópolis, y María, una muchacha de origen humilde, intentarán evitar la destrucción apelando a los sentimientos y al amor.”

Metrópolis, Fritz Lang, 1927.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PREPRODUCCIÓN

:: GUIÓN LITERARIO

Se trata del desarrollo de la historia en el que se describen personajes, situaciones y acciones y en él se distinguirán las tres partes de una historia: *planteamiento, desarrollo y desenlace*.

- NO SIRVE SIEMPRE!

GUIÓN ABIERTO SEGÚN LAS PROPUESTAS

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PREPRODUCCIÓN

:: GUIÓN TÉCNICO Se desglosan los siguientes aspectos:

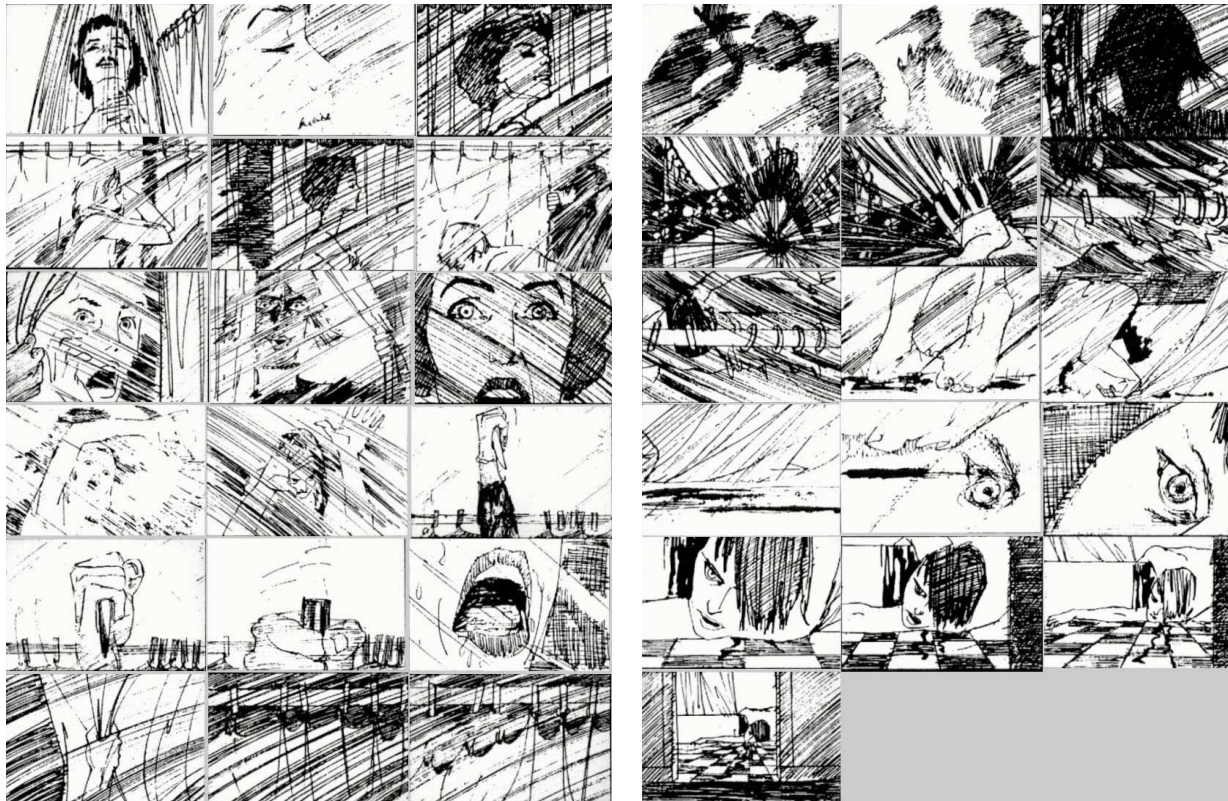
1. *Posiciones de cámara*
2. *Tipos de plano y duración de los mismos.*
3. *Movimientos de plano y cámara.*
4. *Orden de planos: bloques de grabación y rodaje.*
5. *Acciones descritas.*
6. *Diálogos entre personajes.*
7. *Aspectos técnicos.*
8. *Localización.*
9. *Iluminación.*
10. *Sonido.*

Encuadre según la escala	
Panorámico o plano general largo:	PGL
General	PG
Americano	PA
Medio	PM
Primer Plano	PP
Primerísimo primer plano	PPP
Plano detalle	PD

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

:: PREPRODUCCIÓN

:: STORYBOARD Se trata de un guión gráfico que suele acompañar al guión técnico, y en el que se describe la historia mediante dibujos o fotografías a modo de cómic.



Psicosis, Alfred Hitchcock
Story **Saul Bass**

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PREPRODUCCIÓN

:: PLANIFICAR LA GRABACIÓN

- PRESUPUESTO

- PERMISOS DE GRABACIÓN

PRESUPUESTO

- Se puede dividir por: fases de preproducción, producción, posproducción; espacios; o por materiales, recursos humanos, montaje desmontaje.
- 10%-15% de imprevistos
- Honorarios (siempre)
- Ayudas para financiar el proyecto.

PERMISOS DE GRABACIÓN:

- Lugares públicos, reservas de espacios, etc.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PREPRODUCCIÓN

:: MAQUETAS, PLANOS, ETC.

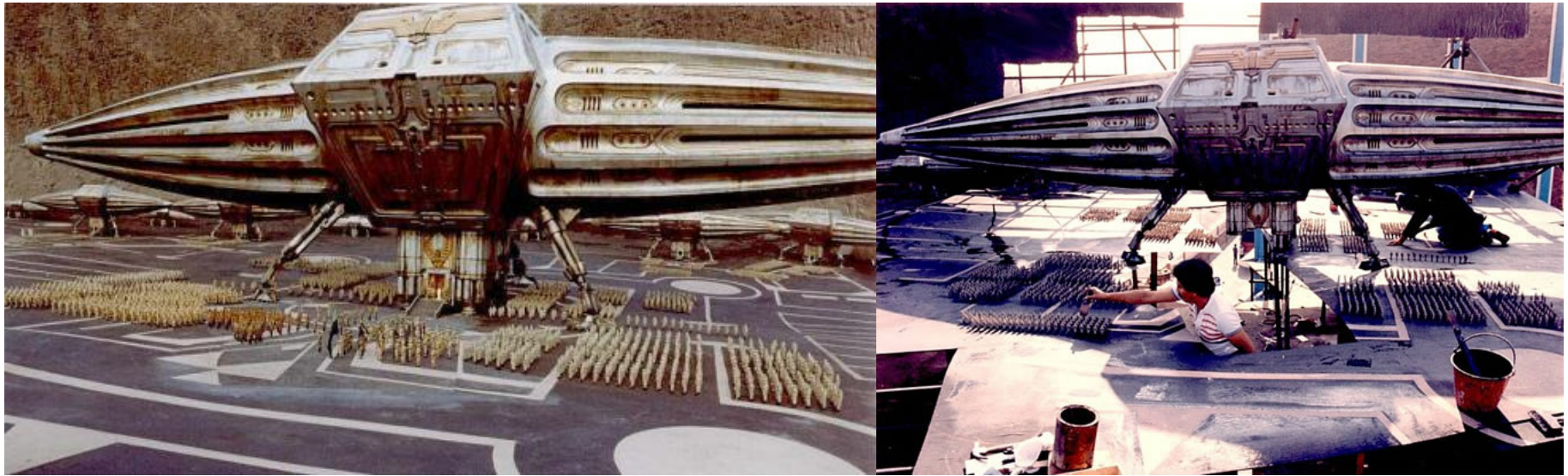


Emilio Ruiz, pintor, decorador, maquetista, experto en efectos especiales y visuales y director artístico español, considerado entre los mejores del mundo en la especialidad de pintura sobre cristal y uno de los grandes genios de la utilización de miniaturas y maquetas.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

:: PREPRODUCCIÓN

:: MAQUETAS, PLANOS, ETC.



Emilio Ruiz, maqueta para *Dune* (1984, David Lynch)

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PREPRODUCCIÓN

:: ESQUEMA VIDEOINSTALACIONES

DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

- **Espacio creado de la instalación** (la conformación de los elementos en el espacio).

- **Tipo de instalación y medios utilizados:**

Imagen: La identificación de los diferentes elementos; la asociación de estos elementos con cuestiones externas a la imagen; la combinación de los elementos que aparecen y cómo se relacionan entre ellos.

- El uso del tiempo y del espacio representados
- Los elementos visuales y compositivos (encuadres, iluminación, color, etc.)
- Los recursos técnicos de producción y postproducción
- Los significados que suscita

Pantallas: si existen varias, cómo se relacionan entre ellas, su composición, etc.

Objetos que forman parte de la obra.

Sonidos (se puede relacionar la música con la imagen, diálogos, etc.).

Dispositivos interactivos: sensores, etc. si intervienen en la obra.

Espectador: si el espectador forma parte de la obra, existe un recorrido marcado, etc.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PRODUCCIÓN

:: GRABACIÓN

:: CÁMARAS.

:: TRÍPODES.

:: ILUMINACIÓN.

:: EL SONIDO DIGITAL.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PRODUCCIÓN

:: GRABACIÓN

:: CÁMARAS (Canon 500D).

Controles de la imagen de vídeo: diafragma. El monitor de forma de onda, vectorscopio. Balance de blancos.

Ópticas. Diferentes objetivos: angular, normal, teleobjetivo, zoom. La distancia focal. La profundidad de campo.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: CÁMARA DE VÍDEO

:: SISTEMA ANALÓGICO. SISTEMA DIGITAL.

:: DIFERENTES CÁMARAS DE VÍDEO: BETACAM, DVCAM, DVPRO, MINIDV Y DSLR (CÁMARA REFLEX DIGITAL. DIGITAL-SLR –SINGLE LENS REFLEX-).

Soportes magnéticos

Analógico:

- U-MATIC
- VHS
- BETACAM

Digital:

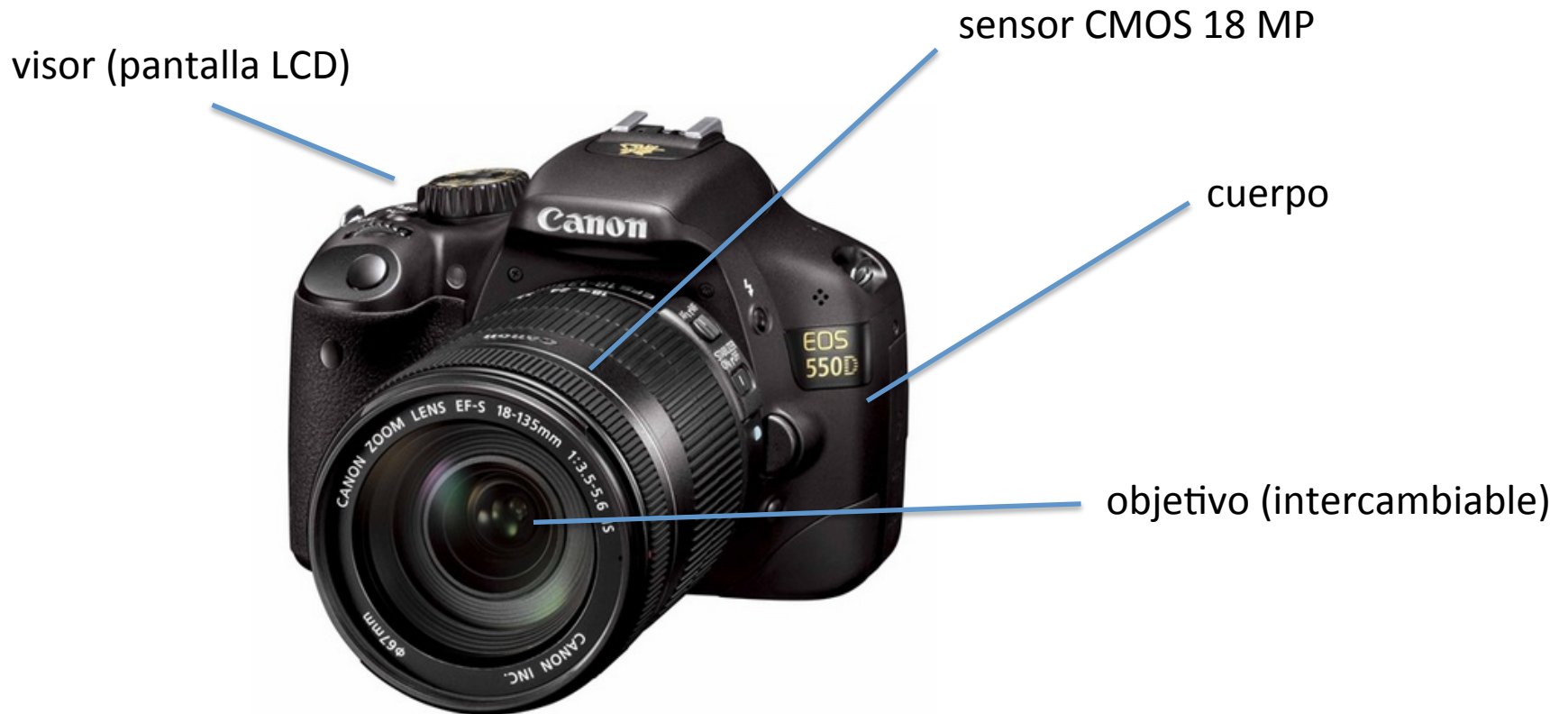
- BETACAM DIGITAL
- DV y miniDV

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

:: PARTES DE LA CÁMARA DE VÍDEO



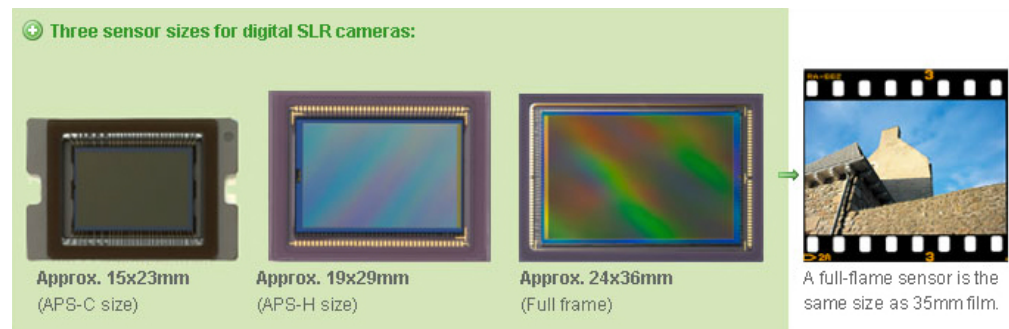
FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

:: CÁMARA DE VÍDEO

Las cámaras digitales SLR tienen sensores más grandes que las cámaras compactas. Si dos cámaras tienen el mismo número de píxeles pero el tamaño del sensor es diferente, resultará de mayor calidad de imagen el que tiene el sensor más grande. Por tanto, la calidad de imagen no depende sólo del número de píxeles.

Con un sensor de gran tamaño, el tamaño de los píxeles individuales también es más grande. La superficie del píxel es mayor, por tanto más sensible a la luz.

Sensor tamaño más grande = mejor calidad de imagen



Existen 3 tamaños comunes:

- Full-frame, que es del mismo tamaño que la película de 35 mm.
- APS-H (recorte de 1,3 x)
- APS-C, el tamaño más pequeño de los tres (recorte de 1,6 x)

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

:: BALANCE DE BLANCOS

El balance de blancos (WB) sirve para hacer que las áreas blancas sean realmente blancas.

- a) AWB. Ajuste automático.
- b) WB +/- . Si con el ajuste automático no se balancea correctamente, se puede seleccionar el balance de blancos correspondiente a la fuente de luz (nublado, luz tungsteno, soleado, noche...).
- c) Ó ajustarlo manualmente en grados Kelvin ó fotografiando un objeto blanco (tarjeta de grises).



FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

:: OBJETIVOS DE CÁMARA

:: Diferentes tipos de objetivos:

ANGULARES-NORMALES-TELEOBJETIVOS-ZOOM

:: La distancia focal. La profundidad de campo.

:: Relación del encuadre de una determinada focal con el tamaño del fotograma.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

:: DIAFRAGMA, VELOCIDAD Y SENSIBILIDAD

Para una exposición óptima, hay que emplear estas tres variables correctamente.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

:: METÁFORA DE LA VENTANA

¿Cuánta luz debemos dejar pasar a través de nuestra lente?

Imagina que te encuentras en un cuarto oscuro con una sola ventana, el tamaño de la ventana va a ser nuestra apertura, cuanto más grande sea la ventana más luz dejará pasar cuando la abramos y viceversa, por otro lado tenemos la posibilidad de decidir cuanto tiempo queremos abrir esa ventana, si lo hacemos muy rápido dejaremos entrar poca luz y la habitación apenas se iluminará unos instantes, si la dejamos abierta más tiempo veremos el cuarto completamente iluminado esto es nuestra velocidad de obturación, por último imaginemos que nosotros nos encontramos sentados en la recámara viendo el exterior a través de la ventana, la sensibilidad de nuestros ojos a la luz (el ISO) va a hacer que logremos ver por completo lo que hay afuera o quizás solo lo más brillante.



FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

:: ISO (SENSIBILIDAD)

Altera la calidad de la imagen

:: VELOCIDAD DE OBTURACIÓN

Congela o da movimiento a los objetos

:: APERTURA DE DIAFRAGMA

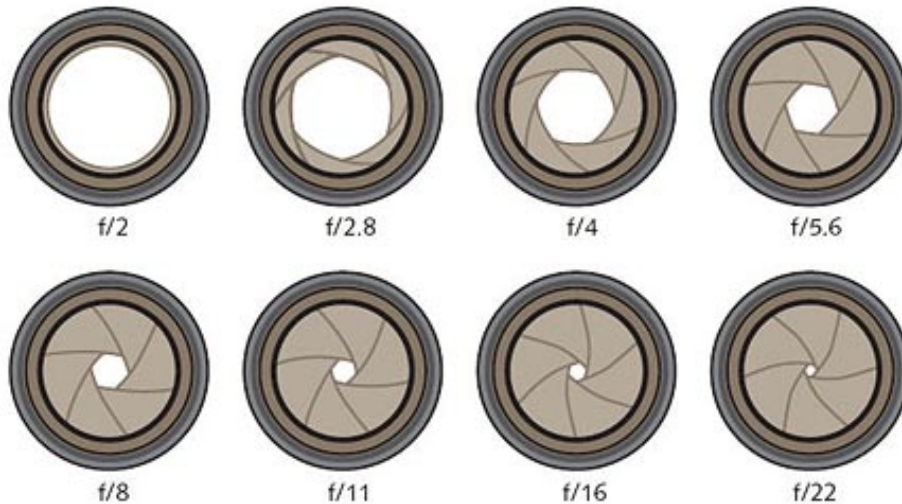
Incide sobre la profundidad de campo y nitidez

Estos tres parámetros de la exposición están relacionados, no puedes modificar uno sin cambiar los otros. Te definen si una fotografía está correctamente expuesta o por el contrario está o bien subexpuesta (oscura) o bien sobreexpuesta (muy clara o quemada).

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL

:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

:: APERTURA DE DIAFRAGMA: Abriendo más o menos definimos la cantidad de luz que llega al sensor o película. Sirve para actuar sobre la profundidad de campo (más zona enfocada por delante y por detrás del punto al que estás enfocando). Al fotografiar un sujeto oscuro tiene que emplear una apertura grande para que entre la mayor cantidad de luz; Sin embargo, si el objeto está muy iluminado se debe emplear una apertura menor.



$$F = \frac{\text{diámetro de la abertura}}{\text{longitud focal del objetivo}}$$

:: El paso de un f-stop a otro supone el doble o la mitad de luz. Un f/8 deja pasar el doble de luz que un f/11, pero la mitad que un f/5'6.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

PROFUNDIDAD DE CAMPO

Cuanto más cerca está la cámara del objeto menor es la profundidad de campo.

Cuanto mayor es la apertura de diafragma menor es la profundidad de campo.



< profundidad de campo

> profundidad de campo

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

:: VELOCIDAD DE OBTURACIÓN

Tiempo durante el cual llega luz al sensor o película. Una velocidad mayor permitirá congelar sujetos en movimiento...directamente relacionado con lo anterior. Por ejemplo, de 1/30 a 1/60 hay un paso (equivalente a un paso de diafragma), pasando por 1/30 el doble de cantidad de luz que por 1/60.

(es la inversa $1/X$ donde X es la velocidad. 1/30 es una treintava parte de segundo. En el visor de algunas cámaras aparece directamente el nº X :

15 30 60 125 250 500 1000

:: ISO (SENSIBILIDAD)

Capacidad de respuesta de la antigua película análogica ante la luz, cuanto mayor es el ISO, más sensible es la película o sensor, pero esto incide en el grano (analógico) y ruido (digital). Existe una escala estándar en la que, por ejemplo, de ISO 200 a ISO 400 es otro paso más, siendo ISO 400 el doble de sensible que ISO 200. (El ISO 100 es el nativo).

ISO 100 200 400 800 1600 3200 etc.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: CÁMARA DE VÍDEO DSLR

Si variamos uno de los parámetros deberemos variar los otros en sentido inverso.

Ejemplo: si el exposímetro de la cámara indica $f/5.6$ y $1/250$ para ISO 100, obtendremos el mismo resultado si cerramos un punto el diafragma y disminuimos un punto la velocidad obteniendo $f/8$ y $1/125$ dejando igual el ISO. Igualmente obtendremos la misma exposición si usamos ISO 200, $f/8$ y $1/250$ o ISO 200, $f/5.6$ y $1/500$.



FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: PRODUCCIÓN

:: TRÍPODES

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: GRABACIÓN

:: EL SONIDO DIGITAL.

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: GRABACIÓN

:: PLAN DE RODAJE

Un plan de rodaje es un documento en el que se recoge todo lo que se va a realizar cada día concreto, sin dejarse ningún detalle al azar.

Sirve para organizar a todas las personas que trabajan y para optimizar los recursos.

:: ACTORES, COLABORADORES

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: POSTPRODUCCIÓN

:: SELECCIÓN DEL MATERIAL

:: MONTAJE

Edición de Vídeo (formatos, etc.). Herramienta: Adobe Premiere CS5.

Lenguaje audiovisual. Tipos de Montaje. Composición. Tipos de planos. El encuadre. El movimiento. El ritmo. Transiciones (corte, fundido, cortinilla, barrido).

:: SONORIZACIÓN. SUBTÍTULOS

Edición del sonido.

:: GRAFISMO. EFECTOS ESPECIALES

FASES DE CREACIÓN DE UN AUDIOVISUAL



:: POSTPRODUCCIÓN

:: EXPORTACIÓN DEL AUDIOVISUAL. COMPRESIÓN Y CODECS. MASTER

:: TRAILER/REEL. MAKING OF

:: PUBLICACIÓN DE LA OBRA. (ISBN, WEB Y REDES SOCIALES)

:: DISTRIBUCIÓN EN FESTIVALES, CONCURSOS, PREMIOS Y GALERÍAS. NUEVAS ESTRATEGIAS DE DISTRIBUCIÓN ONLINE (SERVIDORES DE VÍDEO)

Banco de sonidos

www.freesound.org/

Banco de videos

www.youtube.es

www.archive.org

SERVIDORES DE VIDEO: Dailymotion; Vimeo;
Metacafe; Soapbox (MSN Vídeo); Eyeka;
Stage6 (DiVX); Revver; Veoh; YouAreTV;
Eyespot; One True Media; Dave.tv; Viddler;
Jaycut; Vod: Pod; YahooVideo.