

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**  
Trabajo Final de Grado

**Lenguaje del formato cuadrado**  
Dirección de fotografía del cortometraje *1017*

Valentina Prieto  
Cuerpo B del PG  
24/07/2015  
Comunicación Audiovisual  
Creación y Expresión  
Medios y estrategias de comunicación

## **Agradecimientos**

Al lector por su tiempo, al equipo técnico por la paciencia y las ganas.

A mi familia, amigos, profesores y a la vida por permitirme observa y crear.

## Índice

Introducción .....	4
<b>Capítulo 1: Estandarización de la mirada .....</b>	<b>13</b>
1.1 Procesos de la imagen del director de fotografía .....	13
1.2 Lenguaje cinematográfico .....	14
1.3 Evolución de formato en las pantallas .....	16
1.4 La imagen cambiante .....	23
<b>Capítulo 2: Búsqueda de la realidad .....</b>	<b>25</b>
2.1 Realidad cinematográfica .....	25
2.2 Universo de la dimensión .....	31
2.3 Superficie de la imagen .....	34
2.4 Entendimiento con la imagen cinematográfica .....	36
<b>Capítulo 3: El espectador ingenuo .....</b>	<b>38</b>
3.1 Proceso cognitivo .....	38
3.2 Psicología receptiva .....	43
3.3 Tipo de espectadores .....	44
3.4 Reencarnación en los nuevos medios .....	46
<b>Capítulo 4: Formato cuadrado .....</b>	<b>48</b>
4. 1 Lenguaje del cine con formato cuadrado .....	51
4.2 Dimensión .....	53
4.2.1 Plano .....	54
4.2.2 Encuadre .....	58
4.3 Perspectiva .....	62
<b>Capítulo 5: Cortometraje 1017 .....</b>	<b>64</b>
5.1 Desglose visual del guión .....	66
5.2 Referencias visuales .....	70
5.3 Evaluación del aparato de filmación .....	74
5.4 Propuesta cinematográfica .....	77
5.5 Variaciones de un cine con formato cuadrado .....	85
Conclusiones .....	88
Listado de Referencias Bibliográficas .....	91
Bibliografía .....	93

## Introducción

En la preproducción de un proyecto audiovisual, es necesario tener en cuenta tres factores, primero qué se quiere contar, segundo a quién se le transmite y tercero cómo se transmite, para la realización de esta última se divide en dos; la estética y la proyección. Ambas vinculadas a la imagen y el sonido. En la práctica cinematográfica, los encargados de la imagen, el director y el director de fotografía, se ponen de acuerdo para concretar el tercer punto; sin embargo, para comenzar a capturar las imágenes, se tienen que determinar previamente, con qué formato, es decir dimensiones, se va a elaborar la producción. La elección de este último, para el director de fotografía, es el punto de partida para plasmar una estética compositiva de cualquier historia visual ya que en ella recae todos los procesos creativos de los distintos rubros artísticos.

Se parte de la inseguridad actual del incremento tecnológico, en las herramientas técnicas del cine, y la banalidad, a veces encontrada en las estéticas audiovisuales donde se escoge el formato rectangular estándar, sin evaluar otras variables de dimensión. El presente Proyecto de Grado trata de responder a las siguientes preguntas; ¿Cuál es la importancia narrativa del formato en el cine? Al cambiar del formato rectangular a cuadrado, ¿se puede crear a través de una producción audiovisual un conjunto de ideas donde el espectador se sienta mimetizado con la historia? La primera pregunta disparadora, corresponde a la búsqueda de un discurso cinematográfico distinto por medio de un límite visual específico. La última, apunta a la búsqueda de un espectador cinematográfico que consuma cualquier tipo de imagen. Asimismo, el Proyecto de Graduación tomará las dimensiones de formato estándar rectangular cinematográfico 35mm y lo enmarcará a un formato cuadrado, donde los cuatro lados tiene una misma longitud y anchura, formalmente un 1:1, exponiendo su aspecto técnico y su lenguaje propio en un análisis teórico con el fin práctico de elaborar una pieza audiovisual vinculada con la categoría Creación y Expresión, donde a través del

estudio y la práctica independiente, se adquieren conocimientos para una estructura de trabajo profesional, que también sirva como información de campo.

Además traza una mirada personal, técnica y estética a través de la experimentación del campo fotográfico. La cual contará con la investigación sobre la imagen, la historia de los formatos, la técnica en representación, análisis del espectador actual y aspectos estéticos del realizador audiovisual. Y se ubicará, a su vez, en la línea temática de Medios y Estrategias de Comunicación para examinar la concepción artística por medio de la realización de una producción audiovisual en formato cuadrado, e incluir información en el campo cinematográfico, sumando un repertorio de procesos creativos, condiciones y estatutos para los profesionales del cine.

El Proyecto de Graduación está vinculado con la Licenciatura en Comunicación Audiovisual, específicamente en las asignaturas, Cámara e iluminación I y II, por la orientación técnica del formato y la realización cinematográfica, también a la asignatura Realización II, por la finalidad del Proyecto de Grado que consta en presentar un producto audiovisual en formato cuadrado con características comerciales y de corta duración.

La relevancia del tema en la disciplina en la cual se inscribe el Proyecto de Graduación, se refiere a un aporte en el campo de la comunicación audiovisual, específicamente del realizador cinematográfico. Brinda información de la historia de los formatos en general, en la narrativa del director de fotografía, utilizando herramientas y tecnologías digitales de la actualidad, añadiendo también la disponibilidad de dispositivos económicos en la producción. Dentro de la misma rama, a lo largo de la historia del cine, las dimensiones del formato ha sido acompañada de la relación de aspecto planteado por Leonardo Da Vinci. El inventor estableció *la sección aurea* como un modelo para composición que encasillaron por muchos años, la imagen cinematográfica de forma rectangular. Aunque no es novedoso el formato cuadrado en la fotografía fija, con la relación de aspecto 1:1 o 6x6cm –en medio formato-. En

el cine comercial no se ha utilizado con frecuencia, ya que ha habido otros parámetros de producción y proyección que históricamente hacen que el formato cuadrado no haya sido viable para la industria. Sin embargo, la repercusión de los medios masivos, como internet y las nuevas redes sociales que forman parte de este mundo del arte, hacen reflexionar y cuestionar a la autora y porqué no, al espectador, a ser más receptivos con la búsqueda del entretenimiento.

La elaboración teórica del lenguaje del formato cuadrado puede ser de interés para cualquier investigador de cine, realizador o director de fotografía, pues en el recorrido del Proyecto de Graduación la autora trazará una manera de experimentar en la disciplina de la comunicación y en la técnica del campo fotográfico audiovisual al exponer una historia. El tema impulsa a abordar la posibilidad de elaborar una producción audiovisual para bocetar, dentro de la teoría, la búsqueda del lenguaje visual con la relación de aspecto 1:1, en el cual se incluirán conceptos que tienen que ver con la imagen cinematográfica de teóricos como Jacques Aumont (2013), Dominique Villain (1997) y Francesco Casetti (1994), Simón Feldman (1996).

A lo largo del Proyecto de Graduación partiendo del rubro del director de fotografía, se aborda, primero, con la problemática de la instauración por la industria cinematográfica estadounidense al estandarizar los formatos de proyección en conjunto con la evolución tecnológica actual. Dentro de la problemática se arriba algunos conceptos básicos que se utilizan en el estudio del tema, vinculados con la imagen y al quehacer del director de fotografía. Segundo, se presenta la razón por la cual se ha tratado de evolucionar, particularmente con los formatos, con respecto a la búsqueda de la realidad, dando pie para evaluar, en la siguiente estancia, la mirada del espectador contemporáneo, el trabajo del cineasta con respecto al espectador, algunas producciones audiovisuales que hoy vinculan el formato en sus producciones y nuevos medios que plantean la imagen 1:1. Por otro lado,

se realizará un recuento de técnicas actuales y decisiones fotográficas aplicadas en la estética visual del formato cuadrado, explicando el lenguaje narrativo en el cine. De esta manera se cumplirá con el objetivo de presentar en una pieza audiovisual que contenga el formato cuadrado como elemento estético, para así, incluir el mismo como referente en futuras propuestas audiovisuales.

La autora transitará por distintos autores, de manera consecutiva, partiendo de los conceptos de imagen visual y de lo que percibe el hombre en su cotidianeidad, la naturaleza humana de observar, de encuadrar o de elegir. El libro también cuenta con los procesos psicológicos gestálticos del cual el cine se apropia, y da un aporte a la construcción del movimiento. Estudia el cine como medio de comunicación y/o como herramienta para justificar las emociones y sentimientos a través de las imágenes. Estos puntos que señala Aumont (2013) extensamente, sirven como una base para el proyecto respecto al formato cuadrado, ya que plantea desde el campo de la enseñanza y el análisis de esta profesión. También, comprende las profundidades que puede aportar una imagen con todas sus características compositivas y emotivas.

La autora enmarca los aportes del Proyecto en la actualidad con el contenido del libro de Simón Feldman que introduce al realizador a justificar la historia audiovisual de manera correcta y sin parámetros estilísticos, pero sí con un lenguaje cinematográfico propio, él explica:

Se cree haber ampliado la capacidad del juicio propio por la mayor cantidad de imágenes e informaciones disponibles, pero no se sabe, o se olvida, que esas informaciones se originan en fuentes que tienen la capacidad de seleccionar aquello que va a ir o que no va a ir al aire, que las técnicas permiten modificar las imágenes introduciendo (...) personajes inexistentes y que todo ello condiciona al espectador (Feldman, 1995, p. 10)

Dicho autor involucra la composición de la imagen en el lenguaje del cine y sus condiciones para que una obra sea única y no parte de la impresión simple de una realidad. Ya que en la actualidad ya no son solo cámaras de cine y video, también entran

en juego otros dispositivos domésticos. Entonces, hay que diferenciar dentro de las tecnología lo que es cinematográfico y lo que no.

Otro autor que se vincula con la temática de este Proyecto de Graduación es Villain (1997), quien desarrolla los conceptos sobre el encuadre en la filmación. Durante el desarrollo del cuarto capítulo se citará la ejecución práctica del director de fotografía en su labor con la imagen, el espacio y el tiempo del encuadre, con el formato cuadrado con respecto a los ya existentes: es decir la historia de estos en el mundo audiovisual.

Con respecto a Bordwell (1995) se utilizarán los conceptos de la composición en el cuadro y el fuera de campo adquiridos por el conocimiento y el estudio como realizador. El libro es práctico porque analiza cómo han funcionado a través de los años los métodos planteados como estándares, y que a partir de esa construcción de conceptos, se puede descomponer el tema del formato cuadrado que se está planteando en el presente Proyecto.

A su vez, se citarán y se revisarán distintas bibliografías en el campo del arte y el cine, que ayudarán a contextualizar el análisis al que se quiere llegar: Jean Mitry (1986), Elena Oliveras (2006), el mismo Jacques Aumont (1997) y diez referentes de Proyectos de Graduación de la Universidad de Palermo como: Mastias (2013) *Cine digital vs Cine Analógico*, quien boceta la historia del formato analógico y su descomposición con el formato digital, con respecto a la practicidad y complejidad en el cine, su manera de edición y expresión en el mundo actual. El Proyecto de Graduación es de utilidad en los aspectos históricos del formato en el mundo actual, sus citas bibliográficas, y su organización de contenido. Simari (2012) *La nueva gran pantalla*, trata de la situación actual de la producción de cine independiente teniendo en cuenta las nuevas tecnologías, los nuevos trabajos que incidieron al implantar las nuevas tecnologías y los nuevos espectadores. Las citas bibliográficas y el cuarto capítulo son relevantes para la adquisición de conocimiento respecto a mirada del espectador: cómo mira, el público en el cine, y la competencia



tecnológica, que puede llegar a influir en el desarrollo efectivo del Proyecto de Grado. Por otro lado, Bermudez Murillo (2012) *La fotografía híbrida*, quien explica en su Proyecto de Grado los conceptos de estética, la imagen híbrida, que puede surgir en algún punto. Además se enlaza en la desconexión con los géneros, al punto de llegar a ser experimental, lo cual es relacionado con la categoría que se inscribe este presente proyecto. También está Méndez (2012) *Fotografía estenopeica*, de la carrera de Fotografía. El texto esta vinculado por la relación del artista y su obra, pasando por la historia, la técnica y la expresión fotográfica. Expuesto en el cuarto capítulo donde explica la relación entre el fotógrafo y realizador de cine. La analogía que se encuentra entre el hacer, experimentar y mirar. Rais Fuentes (2012) con *El cine como arte*, el cual está vinculado a la carrera de comunicación audiovisual y los conceptos de lenguaje, espacio fílmico, la profundidad de campo, la toma, el plano, el montaje, la iluminación, el color, la función de estos últimos, el cine como arte y la industrialización. Conceptos adquiridos en el desarrollo y el entendimiento de este Proyecto de Grado.

Por otro lado está Gautier-Bret Franco (2012) quien se vincula por la carrera de fotografía con *La fotografía polaroid y su poder de creación, técnica y estética*, la misma plantea en su Proyecto de Grado la expresión de la fotografía *polaroid*, cuando era exclusivamente con formato cuadrado, su manera de representación artística y la sección aurea, en la cual se va a hacer hincapié cuando se hable de los procesos creativos del director de fotografía. Este trabajo, en su mayoría está planteado con cierta similitud por la categoría en el cual se inscribe. Por otro lado está Bonavera (2012) con *Luz, móvil, acción*. El cual en su Proyecto plantea la realización de un cortometraje con un teléfono celular. Este proyecto es vinculado con el presente por la categoría y línea temática que se inscribe, la cual es de total referencia.

*35 milímetros de revolución* de Romo Montero (2012), se vincula con el Proyecto de Grado porque plantea un panorama tecnológico que envuelve la actualidad, además poseer bibliografía de interés, en el análisis de los formatos digitales. Por otro lado está el Proyecto de Alonso (2011) *Una nueva mirada fotográfica*, se enlaza no por el contenido particular que ahonda la imagen de pobreza sino más bien está en interés del entorno consumista el cual profundiza el Proyecto, además también son tomados texto que hablan de la realidad en sociedad que también se tomará en cuenta en la ampliación de este proyecto de grado.

Por último referente de Proyecto de Graduación se encuentra *Identificación y espectador en el nuevo cine argentino*, de González (2011). Vinculado directamente con la elaboración del tercer capítulo donde se hablará del espectador como parte fundamental para la elaboración del cortometraje final.

La relación de este trabajo, es aportar en los aspectos de creatividad y de recursos que están pensados para un cine convencional, de manera que se pueda volver a un cine de expresión con una estética en particular. Al colocar distintos formatos, como se plantea en los dos trabajos, se cambian paradigmas tanto del espectador como del realizador. Todos estos Proyectos de Graduación, y autores, se tomarán en cuenta, ya que son útiles tanto en la búsqueda como en la escritura del contenido para el objetivo final, que es elaborar un cortometraje en formato cuadrado.

La autora divide el Proyecto en cinco capítulos, con la finalidad de formular conceptos, posturas, ampliar el contenido y el contexto del formato como ente narrativo y las técnicas creativas del director de fotografía. El primer capítulo, *Estandarización de la mirada*; comenzará exponiendo el formato, la distinción entre el soporte y en encuadre. Después, se abordará la imagen como una unidad de espacio, en la forma y su estructura; la estandarización de la pantalla panorámica. El segundo capítulo, *Realidad y pantalla*; explicará, el concepto de realidad y analogía, importantes para la comprensión de la

institucionalización de los formatos y su evolución técnica. (la naturaleza, la forma, desde los inicios de la imagen). En la última parte del capítulo, se expone el problema de la imagen ante lo panorámico, dando pie al tercer capítulo, llamado *El espectador ingenuo*, que continúa con un abordaje con respecto al espectador, describiéndolo como ingenuo. Se formarán los tipos de espectadores, no solamente cinematográfico, sino del arte en general. También se explicarán vínculos con la autora Elena Oliveras (2006) el entorno en que se vive en la actualidad, la impresión del espectador y la evolución de los nuevos medios, a raíz del análisis la autora tomará de referencia los nuevos formatos de redes sociales como por ejemplo: *Instagram*. El anteúltimo capítulo, explica concretamente el formato cuadrado, partiendo de la función creativa del director de fotografía en su rol como encargado de la imagen y la puesta en escena. Este capítulo vincula autores como Gerard Genette (1998), Jacques Aumont (1997-2013) y Sergei Eisenstein (1986), donde se establece la función de los operadores de cámara y fotógrafos, añadiendo conceptos que se pondrán a prueba con el formato cuadrado en distintos filmes de la actualidad. En los libros citados se toma de referencia, para argumentar el capítulo, las dimensiones espaciales y temporales, pasando por el encuadre; los equipos y el soporte; la narrativa del movimiento, la perspectiva y la composición. Terminando, se explicará porqué la imagen debe estar en función del discurso. El quinto capítulo se elabora una relación de los capítulos anteriores, colocando la propuesta del cortometraje *1017* por la autora (director de fotografía) junto al rol de dirección, para elaborar una estética de un cortometraje en formato 1:1, en donde están presentes el rol del director de arte, montaje y sonido, junto a las referencias visuales y técnicas. Se analizará el nivel de producción fotográfica, en cuanto equipos de grabación, luces, espacios de locación y personajes, descritos en un anteproyecto. Además de colocar las ventajas y desventajas del formato cuadrado. Para concluir se expondrán los procesos de aprendizaje, de técnica y

práctica que aporta la experiencia de realizar el cortometraje con dicho formato no solamente en el ámbito cinematográfico sino también en otros medios audiovisuales.

No obstante, hay que dejar en claro que la implementación del formato cuadrado, está planteado en los límites de la era digital actual y del mercado, esto quiere decir que mediante el paso del tiempo, y como avanza la tecnología, lo expuesto tecnológicamente en el Proyecto de Graduación puede quedar desactualizado, a diferencia de los formatos analógicos –fílmico- más artesanales que todavía existen para la producción y experimentación audiovisual.

## **Capítulo 1: Estandarización de la mirada**

En la actualidad tanto el cine como la televisión y los nuevos medios que circulan por internet, forman parte de un sistema de entretenimiento. Este ha llevado años de teorías, prácticas y errores para determinar un lenguaje audiovisual común, para que no solo los realizadores sepan qué hacer, si no también que los espectadores lo disfruten y lo entiendan. Por otro lado, los medios audiovisuales son la fuente de trabajo de artistas de todos los ámbitos, pues en la producción de cada historia, se unen conceptos y personalidades para llevar a cabo un proyecto. La autora forma parte de la creación estética de las imágenes en movimiento, llamado director de fotografía, esta persona conforma uno de los roles más importantes del set de grabación, pues en su quehacer debe poseer conocimientos sólidos de iluminación, fotometría, ópticas, corrección de color orientados a los nuevos formatos y cámaras digitales, desde las pequeñas *Digital single lens reflex* (DSLR) hasta las cámaras más novedosas de cine digital *High definition* (HD) o alta velocidad, con el fin de colaborar y guiar a través de la imagen, a contar una historia a través de la visión de director y equipo técnico artístico.

### **1.1 Procesos de la imagen del director de fotografía**

Además de la técnica, el Director de fotografía (DF) también debe conocer acerca del lenguaje fotográfico, la narración visual, historia universal, además de mantener capacidad de análisis y conocimiento exhaustivo autodidacta de la cultura visual contemporánea.

El escenario actual donde se desenvuelve el DF está formado por la era digital, que forma parte de un proceso que divide a la herramienta y el uso, así como expresa Feldman:

los más recientes aportes tecnológicos han obviado esa necesidad de tiempo en los procesos creativos (...) a descuidar aún más la elaboración de las imágenes en un sentido personal, a ignorar inclusive el valor de la composición como medio idóneo para el desarrollo de la imaginación creadora” (1995, p.11)

También, está vinculado a las herramientas y el cambio de los aspectos tangibles, la emulsión fílmica a formatos digitales e intangibles de la tecnología. El desarrollo de estos últimos años se ha encargado de promocionar la practicidad, para disminuir el esfuerzo físico humano a la hora de manejar las maquinarias y los procesos químicos del revelado, hasta el punto de dejar todo, al criterio de la tecnología en herramientas y programas de edición. Esto solo hablando del ámbito audiovisual. La evolución constante en parte, ha degenerado el papel del DF, hoy, no es el encargado de la imagen final, pues el cambio de las nuevas herramientas de edición digital, han incluido en la práctica profesional audiovisual, técnicos especializados en el retoque del color y composición digital. Sin embargo, el DF todavía sigue siendo importante. En la medida de lo posible es el encargado del dispositivo de grabación –cámara-, iluminación y de la correcta exposición y composición del encuadre, con respecto a la historia y narrativa del guión del autor-director, quien es el encargado de proporcionar una mirada propia a través del lenguaje audiovisual. Viendo la utilidad de lo técnico, como un instrumento para elaborar correctamente la película en el set y así reflejar un buen resultado en la imagen final.

## **1.2 Lenguaje cinematográfico**

Sin el invento de la fotografía, el cine no hubiese existido. Aunque no es solamente haber copiado la impresión lumínica para que nazca el séptimo arte. Sus características como medio, es más complejo porque no solo utiliza la fotografía como excusa de expresión, sino que combina las artes restantes para contar una historia, siendo parte además de las instauraciones de la industria, tal como las artes anteriores. En la medida que el cine tomó poder de hacer imágenes en movimiento, se fueron creando otros medios que se apoderan de su conocimiento innovador y neutralizan lo que se conoce como lenguaje cinematográfico. En la actualidad existen debates, de teóricos incluso, que dicen que ya no

existe un lenguaje cinematográfico, debido a que los otros medios han atribuido su lenguaje inicial y lo han convertido en el lenguaje audiovisual. Esta discusión entre sí existe o no un lenguaje es de gran importancia para el cineasta, pues como realizadores hay que estar conscientes qué en la actualidad se utiliza tanto para la televisión como para los otros medios visuales el mismo lenguaje, de hecho, cada vez más los medios audiovisuales toman iniciativas que parten de la estética cinematográfica dejando una duda acerca de qué es y qué no es lenguaje. Así como plantea los autores:

El carácter esencial de este nuevo lenguaje es su universalidad; permite evitar el obstáculo de diversidad de las lenguas nacionales. Realiza el antiguo sueño de un 'esperanto visual': 'El cine va a todas partes' (...) Esta música de luz no necesita traducción, se comprende por todos y permite encontrar una especie de estado 'natural' del lenguaje, anterior a lo arbitrario de las lenguas. (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1996, p. 160)

Concretamente, el realizador actual forma parte del lenguaje audiovisual, porque no fue partícipe del progreso evolutivo del cine y de los medios a su alrededor, es por ello que se discute acerca del lenguaje. Por si fuera poco, también se confunde con el término *discurso* puesto que la palabra proviene de un conjunto de elementos, entorno a un contexto, así como también el contenido de las imágenes en movimiento del lenguaje muestran unos signos. Es preciso diferenciar estas dos palabras que generan conflicto; el lenguaje cinematográfico es la analogía de una buena literatura, el autor que dé vida a la historia es el que posee la gramática acertada, el buen estilo, la armonía, con las reglas institucionales, inmutables, para la construir una historia de imagen y sonido. (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1996) El lenguaje depende del sistema del autor, en el caso del cine, la unión de roles, las reglas inmutables que pertenecen al mundo de la imágenes, al montaje y del poder comunicar una idea; para eso existe un conjunto de procedimientos estilísticos expresivos más allá de la palabra. En cambio, el discurso sería la estructura en donde se acomoda cada rubro artístico para transmitir un mensaje, vinculado a un contexto, en este caso, la pantalla donde se muestra la historia sin la separación del proceso creativo del lenguaje.

En el discurso se habló de un contexto en donde se expone la obra de imagen y sonido, siendo esta la sala de cine, la televisión, la pantalla de un ordenador o celular. La proyección de este discurso en el entorno social, es lo que compete al DF cuando este ve en su labor con la imagen, distintos medios en donde cambia el modo de receptividad del contenido creado, ya sea porque la implementación de un tamaño de formato relativamente nuevo al campo audiovisual, como lo es el formato cuadrado o porque en la actualidad, el contexto social de entretenimiento pasa a través diversas pantallas.

### **1.3 Evolución del formato en la pantallas**

Para comprender un poco el ambiente histórico de las pantallas en sus formatos cinematográficos, es prudente analizar la perspectiva humana de la realidad ilimitada. El humano es un ser lógico y consciente de los cinco sentidos que percibe en la realidad en que vive. Se habla de una realidad ilimitada porque el conjunto de todos los humanos hacen una realidad absoluta; sin embargo, el propio hombre ha creado, entre tantas cosas, formas de expresión individual a través del estudio y reglas del comportamiento expresivo. Cada persona tiene una percepción propia de la vida, puede haber similitudes y coincidencias con otros, pero nunca es igual. ¿Qué pasa con el cine? Éste es un arte creado también por el humano, no solo de uno, sino de un conjunto de personas que comparten una obra de imagen y sonido. El cine muestra una historia, en un cuadro limitado, para el espectador, que sería la razón por la cual los realizadores comunican su obra, puedan obtener información de otra realidad a la que no pertenecen pero le ven parecido. Es así como expresa Bordwell, “La mente no descansa nunca, está buscando constantemente orden, y la significación, observando el mundo en busca de rupturas del modelo habitual” (1995, p. 41).

Es decir; el artista se expresa con la elección de un contexto, un momento y algo de su realidad infinita, y lo dirige por medio del lenguaje, en este caso, el cine. La limitación está



determinado por el modo de ver las imágenes. Pues la visión se acomoda a las pantallas o la distribución de este medio audiovisual masivo.

Aumont (2013), uno de los autores referente de la imagen, habla de un *marco filmico*. Explica la limitación de la imagen proveniente de las artes pictórica, y el cine es correspondido por la interpretación del color – luz y la composición. El límite expuesto en el formato, que más adelante se definirá, tiene una diferencia crucial para el entendimiento del marco filmico, éste se relaciona con la composición *centrifuga*, que quiere decir, según Aumont (1997) que la imagen conduce a mirar lejos del centro, más allá de los bordes del marco; reclamando ciertamente el *fuera de campo*, de manera que es todo lo que no se percibe o sale de la imagen. En cambio, la imagen pictórica tiene un cuadro centrípeto, que incita a revisar el centro de este, pues no existe un fuera de campo que permita la distracción del espectador en su contexto de exposición.

El marco límite está también ligado con el alcance de la composición, pues “todo lo que está en la imagen tiene valor y se debe estructurar para que la atención del espectador vaya hacia donde el realizador quiere y no hacia donde lo disponga el azar” (Feldman, 1995, p. 55). Es por esto que el formato, relacionado con la forma, trae conflictos a la hora de grabar, pues la técnica cinematográfica, no es como la fotografía, que se expresa en un solo fotograma. Al contrario, es la noción del movimiento en un mínimo de 24 fotogramas por segundo, expuestos en varios planos y con diversas tomas, para expresar en conjunto una idea, lo que trae dificultad.

Feldman, estudioso de cine, habla de la forma del formato como estructura para iniciar la composición de imágenes y sonido. “esta limitación es un aspecto esencial de la creatividad, ya que permite [elegir] qué parte se va a mostrar y qué parte, al no mostrarla, se va a ocultar” (1997, p. 49) El mismo es un elemento básico para el montaje y la noción expresiva, ya que en ella se enfrentan varios conflictos narrativos que hacen elegir ciertas dimensiones. Para

reforzar la idea Eisenstein expone: “El conflicto dentro de una idea abstracta se forma, espacialmente en el conflicto dentro de la toma, y explota con intensidad creciente en el conflicto de montaje entre las tomas separadas” (1986, p. 55). Su teoría marca los conflictos que conforman la dimensión del formato, la escala de planos; referente a la proporción de la figura, el volumen, el espacio y tiempo, la luz, entre otros procesos visuales que enmarcan el discurso cinematográfico.

En concordancia con el cineasta las dimensiones del formato son de gran importancia, pues en la forma de este, se esconde la estética y la expresión de una idea.

En 1826, Nicéphore Niepce, creador de la primera imagen gráfica, inventó el concepto del soporte y este fue adoptado por el cine desde sus inicios hasta ahora. La técnica cinematográfica se constituye por el lenguaje audiovisual y por la aparición mágica del movimiento proporcionada por la propiedad fisiológica del ojo humano, la persistencia retiniana. (Aumont, 2013) A partir de la misma, se trabajó la cámara cinematográfica para que fuera un dispositivo motorizado y automático que imprimiría 24 fotogramas por segundo para reproducir el movimiento.

El lenguaje del cine se edificó a partir de varios años de práctica entre el ensayo y el error para comunicar un discurso. Su base se instauró en el conocimiento del montaje y la construcción del espacio de representación por medio de tamaños de planos, es decir, el campo visual. Cuando se habla, en la actualidad de la técnica cinematográfica, se está trabajando la imagen y el sonido juntos dentro de un cuadro. En relación con lo primero, la imagen, en cierto sentido, es la ventana al discurso, y es por ello que es tan importante para este Proyecto de Grado la limitación del formato y el *encuadre*. Este último hace referencia al control de todo lo que se ve, pues es como el marco de una pintura o el borde del papel de un dibujo guiado por el hombre.

Villain (1997) describe el encuadre como la limitación del cuadro que constituye la ventana del aparato de filmación, al que corresponde el encuadre de la imagen fílmica. Es decir, el límite de la imagen, no solo está compuesto por el encuadre, sino también por la cámara y el operador.

El aparato de filmación contiene un soporte, que es donde se impresiona la luz capturada a través del lente, -sea de material de celuloide o sensor digital-. En ella, después del revelado, ya sea de laboratorio o digital, se ve la imagen delimitada por el encuadre. Tal vez es un tanto confusa la asociación entre el soporte y el encuadre, sin embargo la diferencia está en la elección. El encuadre es la decisión entre el operador y la cámara y el soporte tiene que ver con el material y el tamaño del formato. Según Villain “el formato de la película se caracteriza por la longitud total de la película expresada en milímetros: 8mm, 9,5mm, 16mm, 35mm, 70mm.” (1997, p. 18) Los milímetros, conforman la dimensión del formato, que no es más que el límite técnico del encuadre.

No es casualidad que la visión humana corresponda a la limitación del formato, esta dimensión definida rectangularmente en su altura y anchura fueron impuestas por el ojo humano, que siempre da respuestas positivas al mundo del arte, y a las aptitudes compositivas del rectángulo.

La imagen rectangular fue instaurada en 1932, por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos, al establecer los formatos profesionales, como el 35mm, o mayores a la proporción 1:33, porque ofrecía, en resumidas cuentas, mayor campo de visión que los formatos experimentales cuadrados.

Después de 1890, Edison y su ingeniero Willian Kennedy, fueron deslumbrados por la rentabilidad del formato de 35mm, con las influencias de la Sección Aurea de Da Vinci, del arte griego, al establecer una proporción de altura/ anchura de cuadro de una imagen en movimiento que debía ser de 1,33: 1 o 4:3, por la proporción del espacio y su composición con el ambiente en general (Parkinson, 2012, p. 135).

Lo cierto es que lo grande del cine no solamente es la dimensión de la imagen, sino la expresión en si. No obstante, desde la implementación del formato 35mm, las variaciones han sido contundentes en cuando a la dimensión del formato, pues la proporción 1:33 ha quedado en el olvido, pues con la búsqueda de la realidad, una de la prioridades en este arte industrializado, era sincronizar la imagen con el sonido. Cuando esto se logró, el formato tuvo que recortarse por la inclusión de la banda sonora en el soporte y el espacio delimitado elaboró uno nuevo de 4:3, que se creó por la inclusión del sonido en el soporte de la película. Este fue estandarizado en 1937. A partir de ese momento fue conocido como el *Academy Ratio*. “Esta definición dimensional se ha considerado suficiente durante muchos años y, dado que las proporciones del rectángulo en el que se inscribe la imagen se basan en características estéticas prefijadas” (Villain, 1997, p.19)

A finales de la década de los 20 y comienzo de los 30 salió a la luz un estímulo de competencia para cine, el televisor, quien se introduciría en cada hogar con el ratio de aspecto de 4:3, influenciado por el formato del cine. La industria cinematográfica no pudo con la demanda visual y el acomodo de sus espectadores al quedarse con las pantallas en sus casas. Es entonces cuando Fred Waller innova en el mercado y desarrolló durante algunos años el Cinerama, finalmente pudo producir una película con tan grande proporciones. Esta invención fue el primer formato panorámico que alcanzaba 147 grados de visión horizontal; sin embargo, no era un soporte de tal magnitud, el truco estaba en la sincronización de tres cámaras unidas horizontalmente para dar simular la dimensiones ya que se unían tres formatos de 35mm, sin contar las perforaciones donde se incluía el sonido que a su vez también se tenía que sincronizar. Éste conmocionó tanto a los espectadores y a los otros estudios, que todavía trabajaban con 35mm, que se creó una necesidad de renovarse para no quedar desactualizados. A partir de 1953 *Paramount*, comienza a utilizar un formato panorámico rodado con un 35mm pero esta vez añadiéndole unas bandas negras que

recortaban la parte superior e inferior simulando la panorámica del Cinerama, lo que fue ingenioso pues con esta fórmula los cines no tenían que acomodar sus pantallas para las tres proyecciones del Cinerama. De estas bandas salió la relación de aspecto 1.66.

Por otro lado, la ilusión de las bandas negras no daban resultados con alta resolución, porque se veía mucho grano, por ende se indagó más en la búsqueda de una mejor calidad de imagen. Ahí fue cuando Henri Chrétien consiguió la posibilidad de adquirir una imagen panorámica utilizando lentes anamórfico en un formato de 35mm que comprimían la imagen a lo alto para después ser descomprimida a lo ancho sin perder tanta calidad. En 1953 salió la primera película *La túnica sagrada* dirigida por Henry Koster, con este nuevo método anamórfico llamado Cinemascope y después de ella, se extendió a más rodajes, el cual igualaba al Cinerama sin perder calidad de resolución.

Todos los estudios de Hollywood se pasaron a *Cinemascope* -lentes anamórficos- excepto *Paramount* que creó su propio formato, *Vistavision* que se maneja en un formato de 35mm pero grabado a lo largo, en vez de lo ancho, creando así una relación de aspecto de 1.85.

En Norteamérica como potencia industrial, seguía la competencia de los formatos panorámicos, hasta que Mike Todd diseñó un soporte de película de 70mm, el cual era capaz de capturar una imagen con dimensiones tan ancha como el Cinerama pero con una sola cámara. La película de 70mm da una relación de aspecto de 2.20. (s.d. 2010)

A continuación, Panavision en el mismo año de la película *La túnica sagrada (1953)* fabricaba y proveía cámaras y lentes para los rodajes, la demanda de equipos hicieron que Panavision creciera monetariamente y dejaran a un lado el *Cinemascope*, para adquirir un formato propio llamado Súper Panavision 70, en el cual se usaba películas de 70mm.

La construcción de este formato tan grande traía consigo también grandes gastos y además las otras empresas siguieron ajustando la calidad en la imagen del formato de 35mm quedando como el estándar y el 70mm quedó para grabaciones más puntuales.

Según Villain (1997) los formatos explicados anteriormente que no estén dentro del rango 1,30 y 1,37 son considerados panorámicos, aunque prácticamente todos pueden serlo naturalmente. Lo que también condiciona a los formatos analógicos de 2,55 del Cinemascope y al Vistavision 1,85 y el formato clásico 1,66 a ser llamados de la misma forma. Es decir que el porvenir de los formatos ya sean digitales o analógicos son panorámicos.

Por otro lado se encuentra la competencia, que viene siendo el motor de cambio del cine, la televisión, que también tuvo sus variaciones. Hoy las pantallas tanto del televisor como de las computadoras tienen una relación de aspecto panorámica de formato 16:9 que la realidad es que no existe en el cine, ya que en los 80, los televisores, para que fueran compatibles con los formatos cinematográficos, se llegó a la convención de combinar el alto del formato original 4:3 por el ancho del Cinemascope, de esto nace en 16:9 como formato estándar en pantallas domésticas, en donde los dos extremos más comunes se unen para adaptarse a la mayoría de las imágenes.

La industria cinematográfica es la principal fuente de cambio, ya que la distribución de productos audiovisuales como fuente de lucro, ha implantado una forma rectangular en las pantallas desde el 35mm. Esto, vinculado al concepto de *marco objeto* de Aumont (1997), que esboza a este como un modelo rentable por la industria cinematográfica, por la historia que tiene y por la conveniencia, puesto que se considera algo tangible ya que en él se deposita la imagen como algo comercial. De la misma manera, también da a conocer la existencia de un *marco límite*, más físico, correspondiente al límite visual, es decir, las dimensiones del formato; utilizado para regular sus proporciones y la composición, que involucra la capacidad observacional de cada quien.

La autora concuerda con la teoría de Aumont (1997), el cual expone que “todos saben que es un cuadro, pero también todos saben que un marco, no es necesariamente cuadrado,

porque es variable para la percepción de quién hace la obra”. (Aumont, 1997, p. 11) El marco de la imagen y el formato como objeto, es una variable de la imagen cinematográfica, donde la limitación no tiene que ser necesariamente impuesta, pues todo depende de quién la mire y qué cuenta.

#### **1.4 La imagen cambiante**

El cine en la actualidad se encuentra en un punto de indefinición. Está en una encrucijada entre la tecnología que invade el mundo y el replanteamiento como arte. Cabe acotar que no es necesariamente por las distintas presentaciones de formatos, de hecho influyen varios factores del contexto humano social.

Si una persona imagina algo en particular, las imágenes de la mente no van a ser de una forma definida, de hecho el foco de atención en un sujeto es lo que determina la forma. Lo que quiere decir que el objetivo de una cámara no determina la forma de la imagen, al igual que el sensor. Es el foco de atención lo que da forma a la imagen.

La elaboración sucesiva de tecnologías para hacer cine o video, producen de manera progresiva, tanto, que ridiculiza al realizador socialmente al no poder estar a la par del cambio tecnológico digital, aunque sirva como herramienta no solo física sino también en el impacto audiovisual y al cine en particular.

De modo que, parafraseando a Casetti (1994), sólo los cineastas radicales van a seguir apostando por un formato definido y el material del celuloide del 35mm, mientras que la mayoría de los técnicos y realizadores van a ir añadiendo la nueva tecnología en su entorno productivo cinematográfico. La imagen digital no solo ha sido conflictiva para los radicales; de hecho, el cine carga con alteraciones constantes entre grandes dimensiones (Ver 1.3 Evolución del formato en las pantallas) con el paralelo tecnológico, económico, estético y

social, pues el cambio ha sido tan violento, que aparece la incertidumbre ante el futuro del séptimo arte.

En la misma rama, el realismo que desde un inicio suplantó la fotografía, también puede estar en vías de desaparición pues el espectador ya no es igual por el exceso visual en el que se vive, ahora las dimensiones de las pantallas representan, casi el ángulo de visión humana, cuestión que extenderá en el siguiente capítulo. Sin ánimo de especulaciones el cine está en un ambiente en el que se encuentra amontonado de movimientos audiovisuales, el cual él mismo es propulsor, ya que su modo de proyección tiene la facilidad de manifestar múltiples soportes que permiten la explotación de la imagen. A su vez, como espectáculo tiene el deber de crear un ambiente realista, más que unas simples imágenes en movimiento.

De cualquier manera es evidente el camino que el cinematógrafo ha recorrido hasta el audiovisual contemporáneo. Han surgido grandes rupturas que cambiaron la imagen, por el simple hecho de convivir en una época masiva y tecnológica en donde el mismo espectador tiene el control. También porque existe una gran aproximación a la muerte del soporte de la película y la utilidad que aporta al ámbito sociocultural. El cine se encuentra como un objeto ya moldeable, pues su estructura está sujeta a los medios digitales y a las formas de consumo. Este punto se discutirá de manera constructiva en los próximos capítulos.

De igual modo, al aceptar estos cambios no se sabe si involutivos o de evolución, el séptimo arte puede tener dos opciones: crear nuevas teorías para seguir como un lenguaje independiente, o unirse para seguir encontrando la manera de encajar su imagen con la inclusión de tecnologías en competencia ahora no solo con la televisión sino también con los nuevos medios de entretenimiento, vinculado con las redes sociales y páginas de internet que distribuyen contenido audiovisuales.



## **Capítulo 2: Búsqueda de la realidad**

Teniendo en cuenta el planteamiento anterior, para establecer la inclusión de un formato cuadrado que rompa, por así decir, parámetros visuales de la industria y sus pantallas. Es prudente partir del concepto de realidad. Ya que tiene que ver con el contexto estético de visual y sonoro de una pieza audiovisual y también con la receptividad del espectador en su contexto social, histórico e imaginario. “a la necesidad de manejar con claridad e imaginación los elementos formales figurativos de la composición gráfica”. (Feldman, 1995, p. 28) Como realizadores es inevitable fundar este hecho como camino para pensar una estética por lo que se comienza del concepto de realidad cinematográfica, la misma se divide en dos; material y temática.

### **2.1 Realidades cinematográficas**

El análisis de este componente manifiesta al ser humano con la necesidad de explicar todo lo inexplicable. Se interviene en la vida, colocándola en alguna superficie de acuerdo a una percepción visual que corresponde a una persona. En el cine la información compartida en imagen y sonido de un mundo con infinitos puntos de vistas, también llamado percepción visual, Feldman la explica:

Nuestro juicio y experiencia personal influyen notablemente en nuestra manera de ver las cosas o las imágenes de las cosas. Algunos detalles, a veces importantes, se nos escapan aunque estén allí, frente a nosotros. Y esta percepción parcializada que, además, cambia de persona a persona, obliga a un cuidado extremo cuando se maneja la expresión creativa. (Feldman, 1995, p. 13)

Es decir, que cada campo visual expuesto en una imagen son el producto de un pensamiento individual, por parte del director, y colectiva por la percepción de las otras áreas creativas. Asimismo, el audiovisual contemporáneo tiene este concepto incorporado, el realizador, director de la obra, como creador debe en conjunto con los rubros exteriorizar su punto de vista de la realidad, en pocas palabras, una definición particular de la

representación, que se encarna en un estilo. Por otro lado, si se habla del formato, el realismo no es solo las características de la dimensión, que simbólicamente sería el campo visual humano de 180 grados, existen dos variables que envuelven el ambiente en una producción audiovisual. A su vez se relacionan para determinar qué imagen busca el espectador o cómo se relaciona este con la imagen, la industria y la estética la creada de una historia basada en el *mundo real* sin espacio limitado.

A continuación, para esbozar el concepto de realidad con la finalidad de teorizar acerca del cortometraje final del Proyecto de Grado, la búsqueda de la realidad se divide en dos; Primero, el *Realismo Material*, este presenta en su definición la limitación técnica de la imagen y el sonido como su nombre lo indica, es algo tangible y forma parte del estudio del lenguaje. El cine es por apariencia, resulta ser el más realista de las artes, puesto que las utiliza, trasvasa y recrea, necesita de ellas, las mejora y las difunde, reproduciendo el movimiento (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1996) y restituyendo el ambiente de uno o varios personajes en constante acción, entiéndase el termino, como el movimiento interno del cuadro de los personajes.

Además dentro de la imagen cinematográfica, se toma en cuenta la estética del director, es decir su huella. A su vez los aspectos visual de la producción audiovisual responden en paralelismo físico de la realidad, dándole códigos al realizador a tomar decisiones, para que hacer que el espectador asocie lo que ve como parte de algo ficticio o algo de apariencia real, por ejemplo; El formato y/o el soporte, relacionado al recorrido histórico del formato cinematográfico estándar, rectangular y a su aceptación con el publico. Segundo, el tipo de iluminación, los objetivos –lentes-, el encuadre, el empleo del sonido, el arte y su derivados, el tipo de montaje y la puesta en escena. (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1996). El realismo material está vinculado directamente con la percepción del espectador que también depende de las convenciones sociales; las reglas que cambian tras las épocas y culturas. El

realizador cinematográfico cuando va a producir una película tiene que tomar en cuenta, el aparato de filmación, para manejar la *escala planos* que son “esa parte de la realidad tomada por la cámara” (Feldman, 1997, p, 49) además de la cantidad de fotogramas, que están enfocados por un objetivo continuamente, y adheridas a un soporte, el caso de este Proyecto, digital. El mismo depende del fotógrafo pues este tiene el poder de elegir o encuadrar lo que se quiere ver, además de regular la iluminación, las sombras, el diafragma, la cantidad de luz que entra la cámara y coordinar con los colegas a su cargo. Es decir que “la imagen fotográfica es siempre la concertación de una cierta interpretación”. (Mity, 1998, p. 117) Ciertamente es una mirada subjetiva, está cargado de esteticismo e intencionalidad. El realismo material, es hecho para el espectador.

En el cine mudo, se obtenían imágenes en blanco y negro, quizás una o dos puestas de cámara con poco énfasis en la técnica, esto traía al realizador de poco dinamismo -para la época-, entender la elección del encuadre, donde la perspectiva juega un papel importante, sino también por los objetivos utilizados, el realismo de un buen montaje de planos en movimiento. Con la inclusión del sonido en el soporte, el director de sonido pasó a ser tan importante como el fotógrafo de plató, sincronizando y añadiendo intensidad a la acción, junto con el soporte de la película. Y por último el color, que forma parte evidente de la representación perfecta de la realidad, a pesar de los imperfectos cromáticos entre colores que en su momento tuvieron la emulsiones. El color digital, en la actualidad adquiere con total madurez la perfección, el nivel de detalle, además satisfacer el ojo de los realizadores, lograr un realismo material por la calidad visual y el lenguaje personal del director. En concordancia con Jean Mitry, que expone:

Propio de toda imagen es ser imagen de algo. Para afirmarse de distinta de la imagen mental (...) de la conciencia y de los estados de conciencia, debe producirse, *fijarse* sobre un soporte gracias al cual adquiere un carácter de realidad objetiva. (1998, pp. 118 -119)

Por otra parte está la bidimensionalidad de la imagen fotográfica, en otro sentido trabajar la luz de manera tridimensional, para que se vea lo más real posible, ya que lo que graba la cámara no es tridimensional porque no tiene una segunda perspectiva, es decir no son como ojos. Por ende no es igual que la realidad, que tiene características tridimensionales. Para dar un ejemplo más gráfico, del realismo material se tomará como representación un objeto, una mesa. La misma, cuando es representada a través de una cámara en una imagen, no es otra mesa, es la proyección de un entorno tridimensional que tiene apariencias a lo conocemos como mesa. La imagen audiovisual, está representa las dimensiones, el volumen y la densidad que son vinculadas al mundo real que están ligadas un carácter de realidad, referente a la memoria. Asimismo, está la percepción del movimiento donde el espectador ve como realidad el objeto, cuando nota características similares a su experiencia visual real. Entonces, se forma en la conciencia del espectador como la realidad y para el audiovisual, toma el objeto como elemento representado, consiente y tangible. Porque culturalmente se sabe cual es el comportamiento natural de una mesa.

El séptimo arte, juega con la realidad, lleva al espectador, a un punto donde no hace uso de sus facultades como observador. Cuando se muestra la imagen de la mesa, el espectador solo ve la dimensión que el realizador le esta encuadrando, y para que haya movimiento, el realizador cinematográfico tiene que proponer otro encuadre, -perspectiva- De mismo modo, se sabe que el ser humano puede acercarse y ver con naturalidad una mesa que esta en frente de el, pero en una producción audiovisual, se dirige el movimiento, la mirada por el encuadre, la angulación, escala de planos, la intensidad de la luz, el color, es decir se elige ser realista.

En segundo lugar, está el *Realismo Temático*, que exponer André Bazin en sus tanta teorías. Él habla de la confusión entre un cine de industria y pensado por géneros y conductas por parte de los espectadores que reciben las películas como entretenimiento personal y un cine

realista en la producción estética y contenido narrativo –Guión-. Bazin (1999) propone un sentimiento visual, que involucra cultura, propuesta individual de autor y la liberación de un industria súper producida sin necesidad. A su vez, la manipulación de la imagen, con un desarrollo en la edición, el drama y la iluminación como método expresivo imponen un cambio para liberar el potencial el realismo de una película. Afirma que la introducción del sonido, lejos de destruir el cine como una forma de arte, le aporta realidad y es un elemento esencial.

Invita a echar un vistazo de cerca al mundo, a seguir observando, para que al final se ponga en descubierto para cada persona toda su crueldad y su fealdad (Bazin, 1999) con esto el autor continua dando crédito al realismo natural sin las superficialidades del los mega estudios de grabación y actores profesionales estandarizados.

El contexto y tratamiento del guión visual es el realismo temático, se refiere a la historia del guión. Sin ánimo de apoyar la argumentación a un país con una historia en particular, la adquisición del mismo, al igual que el material, también se rige por su espectador, pues en este caso la realidad de la imagen, se saca a partir de la construcción de un individuo en una cultura con estructuras convencionales. De manera que la imagen en general es la representación de un mundo duplicado, en donde se adquieren modelos que reflejan la propia sociedad. Para ser capturada, el individuo necesita los dispositivos para plasmar dicha imagen real.

Según Aumont, “la imagen solo existe para ser vista por un espectador históricamente definido [es decir, que trate con ciertos dispositivos de imágenes]” (2013, p. 207). La realidad temática tiene sus inicios o analogía desde la evolución artística hasta llegar al Neorrealismo Italiano. Por ejemplo, en el arte pictórico, específicamente el Realismo, - movimiento artístico y literario en el cual se plasmaba la realidad, basándose en la observación de lo cotidiano que transcurría en la época.- la imagen que sugerían de los

artistas realista entre 1840 y 1880, eran situaciones políticas entre la burguesía y los obreros –el pueblo- que inspiraban sentimientos sociales y una nueva manera de sentir el mundo.

Es donde la temática del realismo comenzó a notarse, no por la manera de pintar sino por lo que pintaban, este movimiento representaba al pueblo tal como era, de manera institucionalizada. El pintor Courbet, padre del realismo expresó una vez su interés por los movimientos políticos socialistas, democrático y republicanos, construyendo un pensamiento realista y sincero colocando a todas, como verdad. ¿Qué pasaba en ese entonces?, los pintores, sin caer en nombres, antes del movimiento del Realismo, retrataban a personas de la burguesía, porque en si, eran los únicos que podían pagar un retrato. El arte en ese entonces no se trataba de representar cualquier cosa, mas bien todo lo contrario, la pintura era una forma de poder. Para los realistas parecía importarles poco el valor monetario, ya que su cotidianidad no era la misma que se retrataba, por ende sus pinturas se formaron de qué –realismo material-, mas que del cómo –realismo temático- se retrataba. En vinculación con antigua época con la actualidad, en la que se comprende; socioeconómicamente que todos forman parte del mundo real y todos como seres humanos podemos ser representados con imágenes. Por otro lado, nace el neorrealismo italiano, posteriores al fin de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) en el cine representa lo que seria el Realismo pictórico en su propósito de documentar la realidad tal y como se ve. Para Bazin, este neorrealismo se puede definir por rasgos de producción, diseñado para percibir una relación propia con la realidad. El movimiento tiene el mandato a modo de escuela, donde se especifica el uso de espacios reales, actores no profesionales, la utilización de personajes sencillos, con el fin de expresar inquietud y un punto de vista. La idea era alejarse en oposición a un cine de espectáculo, que además no podían costear en Europa por la etapa de post guerra.

El neorrealismo es el acercamiento de la realidad, al cual expresa:

Una representación en la que las convenciones se han vuelto demasiado aparentes para ser aceptables y naturalizadas, y se denuncian como tales. Desde este punto de vista, el

tiempo iba a demostrar de manera muy rápida que el neorrealismo aparecería también como cine (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1996, p. 140)

No solo se entiende realidad nada más por el neorrealismo, todo lo contrario, al igual que el realismo pictórico, son solo los primeros pasos del mundo cinematográfico, por que el concepto de lo que es realista, se encuentra representado en la forma del lenguaje cinematográfico, dentro del mismo, se encuentran la búsqueda conectando los aspectos técnicos como el montaje, fotografía, el arte, la puesta en escena, conectado al contenido narrativo.

Bazin (1999) admite que no existe un cine totalmente real, es decir, sin cortes de montaje, que hagan alusión al engaño. Para que una pieza audiovisual funcione en su totalidad son necesarias la compresión del tiempo y los cambios en la posición de la cámara. Asimismo es imposible hacer una película sin hacer algún tipo de declaración y la imposición de algún tipo de perspectiva sobre el espectador. Una película, es y será siempre una obra de arte. El cineasta, no puede dejar de expresar de alguna manera las opiniones y sentimientos. Es más, puede ser más o menos fácil identificarse, puede impulsar su mensaje de una manera obvia, metafóricamente, o sutil, pero el mensaje sigue siendo siempre comunicar. De hecho, el acto mismo de hacer una película ya está manipulando la realidad mediante la captura en una forma artificial .

Con esto último, se le da pie a la pantalla. El medio entre el artista y las realidades del espectador. Su fisionomía estandarizada, corresponde a una mirada según dimensiones rectangulares del formato en la pantallas de cine, que por ahora, son instaurados por convenciones que potencian al consumidor a mirar de determinada manera.

## **2.2 Universo de la dimensión**

En el cine también se habla de analogías, no por el concepto técnico del soporte, sino por el parecido casi perfecto entre una imagen y su modelo, o referencia de lo observable. De por

si la palabra realidad, está mejor representada en el cine como analogía, en la actualidad la representación del espacio es más compleja pues los avances tecnológicos han puesto a nuestra disposición los efectos especiales digitales, que llevan a terrenos inexplorados, y pueden ser buenos para ciertos productos, e innecesarios para otros, ya que dichas herramientas gráfica a veces subrayan el exceso. El individuo creador sigue siendo el que interviniente de distintas maneras; el encuadre, la elección de los objetivos, el diafragma, los efectos, el tipo de revelado y por que no, el tipo de formato.

Si se plantea ¿Qué es lo que hace al cine, tan especial? lo cierto es que se adentraría en un terreno de subjetividad, sin embargo es posible en éstas instancias representar el cine, como un medio único e independiente de los otros medios expresivos; como la pintura, la escritura, la fotografía, y su mayor competencia la televisión. Esta última con más similitudes en la producción de imagen que las anteriores. Primero, para dar un panorama hay que explicar brevemente cuál es la posición del televisor en el mundo audiovisual. Este aparato fue conocido mundialmente en los cincuenta, con tan solo pocos minutos de emisión, para quienes tenían esta invención en sus hogares. Con el tiempo, el televisor se fue consolidando como un medio de comunicación en masa que transmite imágenes y sonidos sincronizados para la recepción paralela. El medio transmite programas desde educación, noticieros, hasta entretenimiento como *magazine*, películas, concursos, y además cuenta con la modalidad del *vivo*, es decir de forma directa, cosa que no puede hacer el cine. La televisión y el cine pertenecen a la misma rama de realismo material, pues la misma, tomó como punto de partida el lenguaje cinematográfico para comunicar de manera masiva. El montaje, la escala de planos, los sonidos, el color, hasta el formato fueron disimuladamente apuñalando el cine para cambiar el sistema de producción y salir con algo innovador, es acá donde se responde la pregunta inicial.



Lo especial del cine es la evolución de los formatos y como éste es proyectado en las pantallas cinematográficas. Por este recurso ha crecido los últimos años, no solamente en la dimensión de sus pantallas sino también en las tecnologías, como las cámaras que cada vez se ajustan a las necesidades del realizador. El séptimo arte ha enfocado su estudio en crecer visualmente, como ninguna otra, las pantallas cada vez buscan más panorama, incluso se ha incursionado con dimensiones que superan la capacidad visual del ser humano, esto no solamente visual sino también en la parte sonora, pantallas como el IMAX donde prácticamente el espectador es absorbido por el realismo e intensidad de la proyección. La pantalla IMAX es más alta y más ancha que el campo visual humano, es decir, el marco, no existe, lo que brinda al espectador una experiencia visceral donde la imagen y el sonido se unen para aportar una escala de realismo superior y casi semejante a la realidad real. Se explica que el formato de la película no está condicionado por el formato de la imagen porque un sensor de dimensiones determinadas, puede disponer de una superficie útil donde se va enmarcar la proyección. Por ejemplo en un metro de película de 35mm de formato estándar caben 52 imágenes, cuando estas se impresionan en la cámara y esta es ampliada en la pantalla de proyección de una pantalla media, la relación de ampliación es de 150.000 veces su superficie. Lo que indica que si un sensor –digital- es ampliado lo que hay que lograr es la misma resolución con la que se ve en dentro del visor de la cámara. (Villain, 1997)

Por otro lado, el aparato cinematográfico forma parte crucial para la realización. Su desarrollo tecnológico desde la creación del formato súper 8, experimenta con la practicidad y el espectador que consume y le gusta filmar a adentrarse al mundo de la imagen en movimiento. Las cámaras cinematográficas, eran pesadas y con carencias prácticas. Con el avance tecnológico las productoras de dichas máquinas, empezaron a pensar en el operador, la cantidad de horas puestas para la realización audiovisual, entonces, al

simplificar cuestiones técnicas como; el peso, la mecánica, el confort y la consolidación de lo digital, suman a las pantallas, la calidad resolución, ópticas especializadas. Por otro lado la evolución en el sistema binario del traspaso de información, la cantidad de fotogramas por segundo, los formatos dimensionales y avances digitales como HD (*High definition*), donde nunca en la historia humana se había visto tanto detalle.

El cine que incursiona cada vez más en guerras espaciales, en trucos deslumbrantes, en seres movidos por recursos electrónicos. Al actuar como contraste de la pequeña pantalla televisiva, ahora incorporada al rutinario amueblamiento hogareño, ofrece, con sus gigantismos visuales y sonoros, una autentica alternativa de gran espectáculo. (Feldman, 1991, p. 47)

Es por esto que verdaderamente este arte, es la realidad representada. Como seres humanos poseemos la capacidad de observar la posibilidad de identificarnos por la historia o por ciertas proximidades al mundo que los rodea.

Si bien se ha discutido del cine como un espectáculo, la verdadera razón de este Proyecto de Grado es poner a prueba el contexto actual. Hoy se hablan de distintas pantallas portátiles y de gran sentido práctico, no solamente para la distribución de una producción audiovisual sino también para el entretenimiento general del ser humano. Desde celulares de distintos tamaños, computadoras portátiles, tabletas hasta televisores diseñados para ser *home theater* (teatro en casa) reestructuran la visión y plantean la importancia de crear contenido justificado artísticamente.

### **2.3 Superficie de la imagen**

El DF posee dos disyuntivas en su labor con la imagen, la primera es la creatividad dependiente de la dirección y la segunda es la técnica que tiene que ver con la narrativa propia del discurso. Aunque existen teóricos que discuten sobre la labor desvalorizada que tomó la era digital, al despreciar el soporte como formato estandarizado, para comenzar un nuevo formato de sensores digitales con la capacidad reproductiva y práctica, semejante a la

calidad de la emulsión. Los formatos digitales exhiben una complejidad por las distintas características de archivo y tamaños de sensores en las nuevas cámaras, es necesario conocer la diversidad entre lo digital y la producción, en la instancia de elegir las dimensiones del formato que se va a registrar una obra audiovisual. El encargado de dirigir la estética; el director, debe plantearle su visión al DF para que éste a su vez pueda suplir todas las dudas técnicas y narrativas, dado el caso de que el propio director no conozca de tecnicismos cinematográficos, ayudarlo en el proceso. Uno de los parámetros sería cuál es la limitación de la pantalla en la que se va a proyectar como comercializar la película. El DF tiene el deber de conocer su entorno y sus posibilidades artísticas tanto con todo el cambio tecnológico. Por otro lado, concurren variables narrativas del formato, que más adelante se tomará en profundidad y variables tecnológicas que tienen que ver con el sistema de producción de materiales y aparatos cinematográficos.

En la actualidad hay diversidades de cámaras de cine y audiovisual para la experimentación, partiendo de marcas cinematográficas profesionales como Panavision, Red, Arri hasta teléfonos celulares como el *Iphone* y *Black Magic Pocket*, capaces de crear o asemejarse a la imagen cinematográfica -con la evaluación estética adecuada-. Cuestión que el DF toma en cuenta para evaluar el déficit de producción y de creación dependiendo de la calidad visual del dispositivo.

Por otro lado, su labor también es investigar la distribución, es decir que superficie se va a encontrar la imagen, pues en sus manos se encuentra la calidad y análisis de un espectáculo popular. Además, reúne en su producción la inclusión de los espectadores en las salas cinematográficas, caso similar del teatro.

Una diferencia entre las artes, es el *feedback*, es decir la conexión directa con el público que hace que sea una especie de conversación, entre el personaje-actor y los espectadores. Este arte es un espectáculo por el solo hecho de asistir a una sala para una proyección

enorme audiovisual capaz de reproducir o representar la realidad, y esto es crucial para el entendimiento de la imagen cinematográfica pues en las salas se encuentran las pantallas de superficies gigantes como el IMAX o distintas panorámicas de acuerdo a los formatos utilizados. Lo cierto es, independientemente de las dimensiones de las pantallas de proyección que se utilicen para un producción audiovisual en particular, el espectador tiene que percibir que el tamaño de la imagen, está justificada por la historia de la película.

#### **2.4 Entendimiento con la imagen cinematográfica**

El cine, sin duda es de las artes que vincula la creación con la receptividad del público, principalmente porque es una industria, la cual tiene que vender cierta cantidad de boletos para sobrevivir a este mundo visual masivo. Segundo porque el cineasta observa a su espectador para formar realidades que después serán ficcionadas. Es por esto que el entornos expone casi todo visualmente y además tiene que estar sujeto al cambio de la visión del propio espectador. Realidades visuales, es decir materiales, y realidades temáticas como la sexualidad, la política, la economía, las crisis, la pobreza, la riqueza, la vida, la muerte y las cosas que en particular o general la gente padece. Así lo que representa con más firmeza el entorno humano, es por ello que el cineasta está consciente de la identificación del público con la imagen, porque es cuestión de tomar parámetros de la historia humana y convertirla en una película de una cantidad de minutos.

En la industria audiovisual pasa por encerrar todo la historia del arte, encasillándola en unas convenciones que no necesariamente funcionan para el proyecto audiovisual en el que se quiere llegar. Aumont comenta por medio de Andrei Shdanov el discurso de los años treinta buscaban figuras “más destacadas, más próximas al ideal” (2013, p. 221) pues según para la productividad se tenia que alcanzar a un realismo social. Dentro de una convención, una cierta cantidad de personas se sientan identificadas por la imagen y así mismo la pantalla

cinematográfica tiene que representar fielmente el entorno. “La identificación del espectador con el personaje, le procura un motivo de placer, el de vivir aventuras por cesión de poderes, sin el riesgo de verse realmente implicado.” (Pavis, 2000, p. 231) Esto evidentemente involucra la psicología del humano como regulador de información, de su entorno. La psicología analítica de Sigmund Freud un mecanismo de la psiquis del humano en la cual se divide en tres; el ello, el yo y el superyó. El yo es el consciente funcional del individuo que hace que exista una identidad confrontada entre la ficción tomada de la realidad temática y la realidad vivida es por ello que el individuo adjudicado como público del espectáculo, se siente identificado con la imagen.

### Capítulo 3: El espectador ingenuo

Ahora bien, se habla del espectador, en pocas palabras, como ente regulador de contenido y aceptación común denominadora, según (Carnevale, 1993) Ya que por él, se han distinguido cambios en la receptividad de las imágenes; los efectos, las pantallas, el dinamismo, la practicidad, la composición de las imágenes, las historias de las películas, son parte de una evolución entre el propio realizador, por presentar una imagen verosímil de su autoría y el compromiso del espectador de verla y aprobarla. Es por esto que se incluye inconscientemente como realizador la variable espectador. Además de ser la motivación por la aceptación de Proyecto final de proponer una pieza audiovisual en formato cuadrado, y encontrar entre tantos, un espectador ingenuo e impresionable.

Sin embargo la autora deja en claro; lo siguiente, no trata de clasificarlo como un ser sin sentido, mas bien, está consciente de que:

solicita –exige, más bien- que lo encanten y lo fascinen, desde siempre y para siempre (...) El espectador no tiene moral. Se enamora del bueno, del malo, del noble, de la perversa y el corrupto si son lo suficientemente atractivos. Quiere viajar, quiere cree que, por un rato, puede él también participar y hasta ser protagonista de historias sublimes, irrepetibles. (Carnevale, 1993, p. 16)

En este sentido, como tan solo esbozar en la teoría de tener un *target* de personas que consuman cualquier formato, ya sea cuadrado o rectangular, a no ponerse prejuicios estéticos antes de ver el contenido de la historia audiovisual.

#### 3.1 Proceso cognitivo

El receptor de la información, forma parte de la representación temática, en la búsqueda de la realidad. Su actualidad, es plasmada en el guión, junto con la visión epistémica del director o las producciones audiovisuales vistas anteriormente, también llamado *hipertexto* según Walter Benjamin donde “La producción artística comienza con hechuras que están al servicio del culto. (1989, p. 6) Para empezar, es necesario especificar que los orígenes

parten de la fisionomía humana portadora del órgano de la visión y de la lógica. Unidas conforman la transmisión de datos fielmente de la realidad, de incorporar conocimientos y de establecer un lenguaje, a través de la mirada. El conocimiento del órgano es crucial para la hegemonía de las producciones audiovisuales ya que éstos tienen en su haber, grandes complejidades y variables que irá dependiendo de la persona. El hecho que todos por alguna razón se junten para presenciar un espectáculo como lo es el cine, no es casualidad, todo espectador está dotado de capacidad perceptiva, modeladas por la pertenencia de una región, de una clase social, de una época y una cultura. (Aumont, 1992) Por tal motivo es la preocupación como arte y como industria, poder estudiar parámetros de este fenómeno. En la actualidad, es cautivado por innumerables imágenes, que desmedidamente surgen de la extravagancia publicitaria y las redes sociales y nuevos medios que emancipan la presencia del receptor y público en las salas de cine.

El teórico Jacques Aumont (1992) hace un estudio del espectador en donde forma relaciones generales y establece medidas interculturales que terminan en el entendimiento de este conductor de información.

El libro plantea las siguientes preguntas: ¿Qué aportan las imágenes? ¿Por qué han existido en casi todas las sociedades humanas? ¿Cómo se observan?. La autora contempla en la primera pregunta, la ambigüedad de la respuesta puesto que no hay que ser exclusivamente radical con el contenido, está sujeto a teorías y discusiones. La imagen aporta una perspectiva social e individual, sin embargo, es cierto que el ser humano desde que empezó a construir ciertas representaciones, las imágenes fueron tomadas como ejemplos significativos para sobrevivir, pues en si, representa la realidad individual lo que aporta a la construcción de un entorno mayor que el propio. Aumont se afianza que existe tres modos de imagen; el primero el simbólico, el cual explota ciertas características místicas que van desde la religión hasta ideologías independientes, si se investiga sobre el tema, existen

desde los inicios del cine, innumerables representaciones de dioses y profetas que abarcan el espíritu humano desde lo extra terrestre y lo mágico. Y A su vez son relacionados con la región en la que se convive, como: Zeus, Buda, Cristo, también están las imágenes puramente de símbolos que redactan lo anterior en forma de la cruz de cristiana o la esvástica hindú. En la actualidad, más que religión, invade la simbología política, su principal función es transmitir ciertos valores de ideologías sociales como; la democracia, la libertad, en caso de Venezuela el color rojo, simboliza la posición política conveniente con el chavismo o el socialismo del siglo XXI. El modo simbólico no necesariamente tiene que tener relevancia en todos los sectores, cada persona posee referencias culturales y sociales distintas, sin embargo el contexto de donde se vive, es lo que hace el proceso cognitivo, visible para el espectador. Por otro lado, está el modo epistémico, es decir de experiencias, son imágenes que buscan documentar y hacer cuenta de la existencia humana; cómo se vive y cómo se desarrolla, los ejemplos están en los retratos, y en los géneros del cine documental, el cual da cuenta a la naturaleza del ser humano de trascender. Y el último, el cual compete el arte o cierto tipo del mismo, es el modo estético, que plantea que toda “imagen está destinada a complacer a su espectador y a proporcionarle sensaciones específicas” (Aumont, 1992, p. 85) como muestra el cine expuesto para la pantalla, que está ahí para provocar algo al espectador, pues el hecho de que sea algo “bello” o “feo” produce sensaciones específicas que el espectador espera o no experimentar con la imagen audiovisual.

Con respecto a la segunda pregunta planteada anteriormente, el ser humano está dotado de comunicación en todos los sentidos, su gran descubrimiento han sido sin duda la expresión, con ella, hasta el más sumiso de todos puede ser representado con imagen. Es por esta razón que existe la posibilidad de crear visualmente. Según Aumont (1992) “la imagen tiene como función primera el asegurar, reforzar, reafirmar y precisar nuestra relación con el



mundo visual: desempeña un papel de descubrimiento de lo visual.” (Aumont, 1992, p. 85)

Por ende casi todas las sociedades humanas en relación también con el modo epistémico de la actualidad y la reproductividad masiva tienden a documentar toda existencia humana.

El registro es utilizado desde que se tiene uso de razón. Hoy la esencia de las redes sociales es dejar cuenta de la existencia individual a través de medios y estéticas que marcan tendencia.

Entonces ¿Cómo se observa la imagen?. Siguiendo con el texto, es necesario hacer hincapié de nuevo en la complejidad del espectador, el cual tiene un recorrido de vida. Éste está sujeto a experiencias, lugares, imágenes que de por si son personales. Sin embargo, en la complejidad que lo ahonda están distintas maneras de ver una imagen como; el reconocimiento y la re memorización, la primera, está ligada la imágenes simbólicas y cómo esta representa por medio de conceptos culturalmente aceptados a la humanidad capaces de identificar formas, color y luces. la segunda esta atada a lo personal psicológicamente hablando ya que la percepción de la imagen re memorizada, corresponde también a la escollo de la memoria, la intelectualidad, la codificación de los real en el espacio de la persona y la identificación de la estructura al cual se adapta, sin importar qué contenido tiene la imagen en cuestión, ambas forman parte de un todo de cómo se observa la imagen, pues se figura en lo visible y reflejada en lo sensorial del espectador.

Si se tuviera que exponer el motivo real acerca de cuál es la función del espectador en el ámbito audiovisual, se tendría que citar nuevamente a Gombrich quien argumenta en pocas palabras que los actos psíquicos y perceptivos por los cuales el espectador pasa, al percibir y comprender la imagen, lo que hace es que la misma exista ya que si una imagen no es vista por alguien ¿Cómo se sabrá que existe?. El cine es la representación que “nos cuenta la historia humana superando las formas del mundo exterior a saber, el espacio, el tiempo y la casualidad – Y ajustando los acontecimientos a las formas del mundo interior- a saber, la

atención, la memoria, la imaginación y la emoción-.” (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1996, p. 229) Por otro lado permanece la inocencia del espectador, el mismo por ser perteneciente a esta masividad de imágenes, distingue expectativas mayores a las vistas o adquirida por el conocimiento previo del mundo. Con estas visiones el espectador añade estereotipos que en el futuro se van asimilando o acostumbrando a la mirada, a la vez se coloca hincapié en otros aspectos estilísticos de representación del mundo real.

De cualquier manera, el espectador no solamente en la actualidad sino también en la época pictórica, está sometido al cambio constante de su imaginario y su realidad, entonces se observa por la experiencia humana, la permeabilidad que existe en la aceptación de estándares como la dimensión de los formatos en el cine y además se puede resumir que es un tanto ingenuo al permitir tales controles en el tamaño de sus imágenes, no solamente el espectador sino también el propio cineasta, a pesar de que se sepa que el cine más que un arte, es una industria.

¿Qué pasa con el cine y el espectador? El cine cumple una función aparte de entretener, representar la realidad, pero al representarla visualmente, se coloca en una posición de donde tiene que discernir entre la estética y lo representado. Cuando el cine se coloca en posición de la estética visual, se vincula más al dispositivo que se asemeja a los ojos del ser humano, la cámara, con este aparato el cine puede distorsionar y manipular la óptica en la que la genética del ser humano no puede manipular, para dar un ejemplo; La cámara y las técnicas del montaje pueden lograr que una imagen en movimiento parezca que un personaje en su subjetiva, vea como lo haría una persona con miopía. ¿Qué sucede con el humano? Es evidente que se posee la visión, y que ésta es relativa a la imagen cinematográfica, pero la realidad es que el ojo, acomodaría inconscientemente en la imagen de la realidad. Es por esto que el filme siempre está a disposición de cómo mira el ojo humano, dentro de esto está la identificación mencionada anteriormente.

### 3.2 Psicología receptiva

La identificación del espectador con un película, particularmente hablando de la psicología individual, comienza con los estudios del psicoanálisis de Sigmund Freud, anteriormente mencionado. El humano cuando nace pasa por distintas fases en donde se identifica o se va construyendo tras la proyección. Lo que plantea el psicoanalista, toda identificación comienza cuando dentro de nuestro mundo podemos identificar nuestro yo, como un objeto. Inicialmente los humanos vemos formas, luces cuando nacemos pero hay una fase en la vida, un promedio de 18 meses donde se presenta el fenómeno del espejo, éste dicta que el individuo puede reconocer a través de un espejo como objeto y como sujeto yo, de su entorno. Es decir que a partir de ese momento comienza a ser espectador.

Primera analogía: entre el espejo y la pantalla, en los dos casos tenemos una superficie cuadrada, limitada, circunscrita. Esta propiedad del espejo (y de la pantalla) es la que permite de modo fundamental aislar un objeto del mundo y, al mismo tiempo, constituirlo en objeto total. (Aumont, J. Bergala, A. Marie, M. Vernet, M. 1996. pg 249)

Aunque es la primera analogía, el poder reconocerse dentro del cuadro de un espejo. También existe una gran diferencia entre la pantalla y el espejo, la pantalla cinematográfica presenta una imagen en donde no todo espectador está, pues no es su reflejo, el solo ve está pantalla y la asimila como el reflejo de otro. Por otro lado, un concepto más materializado, donde el psicoanalista plantea que espectador entre sus fases de crecimiento experimenta el complejo de Edipo, no relacionado a la sexualidad sino a la posesión de un objeto o a los términos; Querer y tener, el espectador se cuestiona algún deseo que reconozca alguna situación cuando observa determinada película.

Dentro de todo el espectador como fuente de inspiración para el cine, es necesario especificar lo que principalmente capta el espectador para identificarse a sabiendas que existe una proyección entre un individuo y otro. En si el cine ha logrado no solo por sus grandes pantallas y esteticismos colocarse dentro de una postura artística, también la figura del *Star system* da pie al público a tomar características particulares de cada personaje, y

por supuesto en cada genero. Fácilmente, el espectador se convierte ante un obra audiovisual en “un mirón, un *voyeur* que se asoma y se mete (y comprende) en historias ajenas (...) Alguien que es más temerario que él, o más seductor o más cruel. (Carnevale, 1993, p. 16) Entretenimiento audiovisual apunta al individual y colectivo, no solo en cine, también en la otras pantallas. Esto hace que el espectador se identifique con ciertas características de personajes y entorno. Los personajes casi siempre dictan la categoría en la que se inscribe la película. Esto quiere decir, que el espectador relaciona al actante no solamente por sus características fisionómicas sino también por su presencia actoral, lo que dicta grandes rasgos a la hora de concretar la narrativa de una película. Por su parte, el director tiene que estar al tanto de la inclusión del proceso de acciones y emociones de los protagonistas, ya que no sólo se trata de la imagen general, también es conectar de manera real un sentimiento con el público.

### **3.3 Tipo de espectadores**

Partiendo de la imposibilidad de determinar categorías y tipologías de todos los espectadores, ya sea por la variación en el campo de la reproductividad técnica de Benjamin Walter (1989) donde el internet forma parte del mundo social -mecanismo instalado en la mayoría de los hogares del mundo-. Los archivos de imágenes y sonidos tanto de ahora como de antes están contados entre un sin fin de código binario (0,1).

El mundo de la imágenes en movimiento se ve afectado no solo por el formato en cuestión sino por el acceso a todo tipo de entretenimiento con tan solo un *click* en la comodidad del hogar, es por ello que existen innumerables tipos de espectadores. También corresponde el contexto materialista, en donde se devalúan cualquier soporte del arte por la tecnologías y el material digital, a excepción, claro de algunas reformas en algunos estilos de vida humano. Para no direccionar lo que no compete a este apartado, se resume a Elena Oliveras (2006);

los espectadores del arte en toda su complejidad se dividen entre espectadores pasantes, público de arte y turista cultural y espectador casual. Del mismo modo indagar cuáles son las variables de cada espectador, es necesario para colocar en contexto la dispersión expectora que también involucrada en el recorrido tecnológico del internet. Se establece que existe un público disperso por el simple hecho de que en la actualidad existe un consumismo de 3.000 imágenes por día, es por eso que el espectador de hoy prácticamente, tiene que responder las siguiente preguntas al entrar a un cine ¿Entro o me quedo afuera? Para el que se queda afuera de la ver la obra, el arte en si, son cuestiones de gustos, comodidades o hasta un juego entre la industria y el consumidor, para el espectador que decide entrar a ver la película, capta esta como un arte y por ende va a verla, porque siente que le puede aportar entretenimiento o placer, o dar nuevas ideas en lo teórico, o es la suma de placer e ideas para resolver algún problema. De igual manera, el hecho de consumir cine en esta época es un pasatiempo privilegiado donde gana más la empresa que el concepto del entretenimiento. En la actualidad existen paginas web donde se consiguen amplia variedad de películas para verlas en la pantalla del televisor, si bien no son proyectadas en la pantalla grande, sigue siendo cine, tal vez por términos más complejos de producción y narrativa. Sin embargo en esta época el arte en general es para todos, es decir hay para todos. Es por ello que Oliveras (2006) escribe acerca de cuatros espectadores contemporáneos, un poco más de lado del observador y habitante entre imágenes. El espectador común va a ver obra sin expectativas condicionadas, en este caso una película se encuentra por casualidad, es por eso que depende de la características en el se inscribe, puede ser por ejemplo una película de genero comedia, a la vez que la protagonice un actor o actriz de agrado, por ende decide verla, por otro lado la película tiene que resultar un tanto mimética y ya también le compete a este espectador la popularidad de la obra, es decir que este espectador sepa lo que va a ver. El segundo espectador es el *snob*, las características de lo que busca en una película está

vinculado con lo que escucha entre los otros espectadores que ya vieron dicho espectáculo, por ende es un tanto superficial y variable. Por otro lado está el espectador absolutista, que está más vinculado al arte o al medio artístico pues las razones por la que va a ver una película es porque quiere observar algo específicamente de la obra, puede que ser un cineasta o un actor.

Y por último está el espectador crítico que Oliveras (2006) lo determina con la capacidad de detectar épocas, inclusive la propia y algunos hipertextos, este espectador contempla lo estético más que la representación de una historia. Es evidente que existen más espectadores que todavía no son analizados con total atención, sin embargo lo que trataba de vincular Elena Oliveras (2006) entre el espectador y el arte, es la diversidad con la que ahora se toma el arte.

### **3.4 Reencarnación cuadrada en los nuevos medios**

Por su parte, la tecnología mejora el contexto del arte, revalorizando el paso del tiempo como una estética nueva y con flujo experimental expresivo. El espectador se acostumbra al hecho masivo del internet y reencarna dimensiones de formatos entre las imágenes digitales, para establecer culto, globalización entre las personas y un ambiente social activo. Por el mismo hecho del desarrollo comunicacional, se está poniendo en cuestión estéticas del arte tanto en el cine como en medios audiovisuales. Un claro ejemplo es la comparación entre la imagen perteneciente de China en la década de los 80, con las cámaras de formato medio – cuadrado- lomográficas *Holga*. Empieza desde la posibilidad que todos tuvieran una cámara de bajo costo. El hecho social hace que se trabaje en función de un nuevo soporte fílmico instantáneo, es ahí donde sale al mercado la Polaroid que imprime desde la cámara fotografías en tiempo y forma. De la misma manera en el 2010 acciona internet y su utilidad de producir contenido al sacar una aplicación inicialmente para *Apple* tomando la estética del

Polaroid; color, luz y grano que aportan dichas cámaras, además de colocar, después de varios años con formatos panorámicos y rectangulares, el formato cuadrado (1:1), siendo así una de las redes sociales más utilizadas en la actualidad. *Instagram* es una aplicación que se manejaba con solo la difusión de imágenes en formato totalmente cuadrado, lo que dio a conocer popularmente esta posibilidad, como una estética actual. El lanzamiento y el éxito rotundo de *Instagram* en la redes sociales, hicieron que todos los consumidores tanto artistas como fotógrafos puedan colocar imágenes haciendo actividades cotidianas y demás eventos en dicho formato. A raíz de este éxito el co-fundador de *Instagram* lanzó otra aplicación llamada *Vine* con el mismo formato cuadrado (1:1) en donde la reproducción de video con una duración de seis segundos. Es por ello que la autora afinca la reencarnación de los formatos. Hasta el conocido 4:3, se está utilizando para combinarlos entre producciones audiovisuales, con distintos formatos panorámicos, caso de Wes Anderson con *El gran hotel Budapest* (2014), el cual advierte al espectador a ponerse límites, cuando ve el cambio de formato, justificado por la percepción del personaje de la película. (Ver Cuerpo C. Figura 1)

Con la nueva ola del digital se reinventan el planteamiento banal en las dimensiones de las imágenes. Entonces con estos cambios ¿Se podría plantear un futuro para la producción de una imagen cinematográfica con formato cuadrado? Para resolver esta pregunta se necesitan realizar muchos cambios en el cine y en sus aparatos de filmación para que no ocurra un quiebre en las pantallas; sin embargo, se considera la permeabilización del público, con respecto a los cambios, ya que poco a poco se está acostumbrando a ver en distintas dimensiones, con el hecho tal, de que la imagen sea justificada. Es por esto que en el siguiente capítulo se va a desarrollar las posibilidades del formato cuadrado en el audiovisual.

#### **Capítulo 4: Formato cuadrado**

Se habló de un lenguaje audiovisual pero no de un formato con un lenguaje propio, lo cierto es que ninguna herramienta en sí misma puede serlo, pero unido a la complejidad narrativa del cine y la visión del autor en la imagen y el sonido, las dimensiones del formato cuadrado en las pantallas, llegan a formar un conjunto de códigos que al final de la proyección construye un discurso dentro del mismo, que termina redundando en el lenguaje cinematografía.

El DF en su labor por encontrar un sentido en la narrativa de la historia audiovisual, tiene que estar consciente que está en una realidad visual y sonora cambiante y de desarrollo constante, no puede permitirse dejar de lado todas las posibilidades que brindan las tecnologías y los medios digitales que hoy gobiernan la sociedad, de hecho tiene que ser el supervisor de cada instrumento narratológico de la imagen en movimiento. Igualmente estar consciente que para elaborar una película hay que saber más o menos cuántas cámaras profesionales, tanto digitales como fílmicas o de estándares semejantes, están funcionando en el mercado –que son muchas- y que sean capaces de adquirir la estética deseada, a partir de las posibilidades económicas de producción. Una vez que el DF conoce y está abierto al cambio tecnológico en las maquinarias y demás inventos para mover los aparatos de grabación, como realizador profesional, tiene que ser capaz de justificar cada plano, movimiento, encuadre, iluminación que se proyecte en la sala de cine. Porque si él que es el encargado de la imagen y no sabe justificar la estética, por más que llegue a la sala de cine un formato rectangular o cuadrado, no sirve de nada plantear un proyecto audiovisual cuando no se tiene claro el porqué, más allá de los estándares de proyección y comercialización.

Se puede decir que es ambicioso justificar todo lo que pasa en una película, de hecho el realizador audiovisual sabe, y es probable que en el rodaje ocurran imprevistos que no han



sido planificados, es decir que haya que cambiar una justificación previa, pero si se piensa de esta manera, el cine no sería un lenguaje con códigos específicos, no se estudiaría en universidades ni se hablaría de una industria. Simplemente se grabaría con cualquier elemento y no se consideraría arte, porque sería como la fotografía fija, un medio masivo de reproductividad técnica. Sin ánimo de despreciarla, al contrario.

Es evidente, no todas las películas son iguales, la justificación depende de la idea, el preconcepción, el género, el montaje, la elección del plano, los personajes, el formato (dimensión), entre otras factores que funcionan y aseguran un discurso. De hecho el cine se diferencia de los videos por tener una narrativa ideada, y un equipo detrás, capaz de justificar cada elemento en el cuadro, tanto de imagen como sonido.

La autora de este PG conoce que existen numerosas dimensiones de formatos, con lo cual un proyecto audiovisual puede trabajar. Es más, se está consciente de que existen formatos parecidos al cuadrado 1:1, como el conocido 4:3. Sin embargo, el ejercicio del DF es estar en búsqueda de lo novedoso del mercado y las tendencias que se van adquiriendo de las nuevas plataformas digitales como *Instagram*, *Vine*, que si bien no tienen nada que ver con la industria cinematográfica, proporcionan cultura visual en la incorporación de un formato fotográfico cuadrado, y que además en la actualidad el espectador de cine también utiliza dichas redes sociales. A raíz de esto, terminan siendo formatos de interés público. El DF a partir de estos cambios en la era digital puede justificar el formato cuadrado con lo contemporáneo de las redes sociales o lo antiguo de la fotografía de retrato, aportando un esquema de lenguajes que todavía no se han incorporado a gran escala, es decir, en las pantallas de cine.

La autora analiza el formato 1:1 en relación con los formatos rectangulares, exclusivamente dentro del mundo digital. Para elegir la cámara profesional idónea para lograr la dimensión cuadrada sin perder tanta calidad ya que no existe en el mercado una cámara que grabe

directamente en formato 1:1. Además de las variaciones significativas en la composición del cuadro con respecto al personaje, el espacio y la narrativa que puede aportar psicológicamente la escala de planos, las angulaciones, y movimientos de cámara a través de la percepción visual. Contextualmente analizando la referencia del video clip de la Banda Indochine en su sencillo *College Boy* dirigido por Xavier Dolan y el DF André. Los mismos son partícipes de la reciente película galardonada en Cannes, *Mommy* (2014) estrenada en los centros culturales y cines Argentinos. Ambos son referencia de algunos parámetros de lenguaje visual que interesa para la explicación estética del formato cuadrado.

André Turpin explica en una entrevista (Asociación Francesa Cinema, 2014) antes de estrenar *Mommy* en Cannes un poco el formato cuadrado 1:1. Este comienza explicándolo como referencia del retrato fotográfico y del previo video clip. André explica la estética de la imagen cuadrada, en la cual divide en dos; la película *Mommy* comienza con formato cuadrado 1:1 y a medida de que pasa la historia del film y se proyectan estados emocionales en los personajes, el formato empieza a cambiar a un formato más panorámico 1,85:1 permitiendo ver la totalidad del espacio de representación del personaje. (Ver Cuerpo C, figura 2) A medida que le pasan cosas a los personajes principales, el formato varía de 1:1 a 1,85:1 incomodando la mirada tanto del personaje en conflicto como del espectador. El DF añade que trabajar con formato cuadrado tiene ciertas complejidades; el camarógrafo tiene que estar constantemente re encuadrando a los personajes y el actor no tiene espacio para movimientos. En el caso de *Mommy* se tomó la iniciativa junto con el director de filmar en 35mm, no por calidad sino por las luces y colorimetría que se quería implementar en la estética desde el punto de vista creativo artístico.

Aclara que existe la posibilidad de investigar acerca de formatos digitales con mayor longitud, sin embargo la estética que se quería lograr fue conseguida con los parámetros de la emulsión. (André Turpin, 2014)

#### **4. 1 Lenguaje del cine con formato cuadrado**

El cine en cierto sentido conjuga las artes, en su narrativa temática. Visto desde las referencias del DF abarca las obras literarias, pictóricas y fotográficas, porque conlleva una fusión entre los elementos gráficos de la realidad y el movimiento, sin embargo en lo que respecta el formato de la proyección de las pantallas ha establecido una estética rectangular estandarizada por lo tanto es un problema a la hora de encarar una producción con dichas delimitaciones donde la tecnología y dispositivos de grabación no han indagado. Por otro lado, el cambio espectral del público ha logrado que el Proyecto de Grado se enmarque en la justificación técnica, que le conviene tanto a la película, el arte expresivo, como también al espectador para entender los sentimientos que el director quiere lograr. Entonces ¿Qué cambia si se proyecta una película en formato cuadrado? En sí, una de las diferencias, con respecto a las experiencias de filmes anteriores, tiene que ver con el nivel de tensión en la pantalla y en la parte técnica, la composición del espacio del personaje y su entorno. Se producen un sentimiento y otra clase de identificación con el espectador. Al estar estandarizada tantos años la pantalla con medidas rectangulares en las salas de cine, el formato cuadrado produce un salto, es fuera de lo común por más de que se sepa que sí existe un formato cuadrado en la historia fotográfica y en el entorno comunicacional. En segunda estancia, reemplaza la mirada del realizador, éste por su parte se habitúa al espacio límite del formato, no solo en la producción, también mentalmente; los movimientos de la cámara y los personajes en las limitaciones compositivas del espacio, son limitados y llevados constantemente al centro del cuadro. El lenguaje del cine es alterado por el formato 1:1 no solo por la dimensión, sino por la sensación individual. Mientras una película tenga semejanza con la realidad material y temática, la mirada del espectador asociará su propio sentido y se identificará de alguna manera positiva o negativa, por lo tanto será más creíble (Ver capítulo 3). En caso que una producción que solamente sea proyectada en una sala de

cine, donde la pantalla forma parte de un espectáculo, el espectador solo estará vinculado a esa experiencia. ¿Qué ocurre si la producción audiovisual cuadrada puede amoldarse a cualquier pantalla? ¿Qué tipo de espectador se está tratando de crear? La primera pregunta se irá respondiendo a medida que se exponga el formato 1:1. El lenguaje son signos que se adoptan con el tiempo, el ensayo y el aprendizaje. Es por esto que no se habla del formato como un lenguaje, por ahora. El hecho de que no se tengan pantallas en estas proporciones, tampoco, facilitan a encontrarlo. El formato cuadrado como inicio del lenguaje en el Proyecto de Grado, da pie a que no solo una imagen sea partícipe de una propuesta audiovisual, sino colocar en teoría algo moldeable, siempre y cuando se tenga qué comunicar. Con respecto a la segunda pregunta, el contexto en donde se vea la pieza de imagen y sonido, traerá consigo distintos sentimientos y por supuesto entretenimiento. Al poner el formato cuadrado en función a una receptividad y un posible sentimiento, se irán creando miradas visuales conscientes, evidentemente no se notará en el momento del consumo. Es un proceso de costumbre.

Ahora bien, significativamente todas las decisiones son sujetas a cambio a partir de la imagen cuadrada, lo que conlleva plantear una estética, se tiene que considerar en la técnica. Es el caso de las cámaras cinematográficas que todavía no se ha inventado una para sacar una proporción directamente 1:1. La autora para elaborar el Proyecto final lleva la experimentación y la creatividad apropiada desde los inicios del formato, se analizará en el quinto capítulo las posibilidades técnicas de cierta cámara, con calidad cinematográfica semejante, haciendo el molde con barras negras colocadas digitalmente para delimitar el cuadro, tal cual como se hizo en *Mommy* (2014). De esta manera se podrá ver el cambio en la imagen.

## 4.2 Dimensión

Cuando se habla de dimensión, se está refiriendo a lo alto y ancho del cuadro, en este caso la proporción es 1:1, que quiere decir que no ofrece las dos variantes del rectángulo; horizontal y vertical. El tamaño y calidad del mismo lo dará el sensor de la cámara. La imagen cinematográfica es simulada por el dispositivo digitalmente para proyectar una realidad limitada por el formato, dándole sentido visual. Sin embargo, la propuesta del cine a diferencia de la fotografía en dicho formato, es el movimiento, la cual advierte al espectador la sensación de tridimensionalidad. Tiene dos dimensiones; espacial y temporal. La espacial en términos generales está dada por el tipo de formato, la escala de planos, la duración en el montaje, los movimientos de cámara, el color, el contraste, las luces y las sombras, en cambio la dimensión temporal está ligado al momento irrepetible o las épocas de la cultura representadas en una estética. Hasta ahora nada nuevo en lo que lleva el lenguaje del cine y el formato cuadrado. No obstante en este apartado se extenderá un poco más estos conceptos para ir desglosando el lenguaje cinematográfico en términos de dimensión del cuadro y su composición centrífuga.

La dimensión espacial, dentro de la de imagen cuadrada, concibe la impresión de la realidad y el lenguaje del cine que hacen que se entienda una historia en particular, para hacer un paneo en el concepto de espacio es importante aclarar que lo que se proyecta en el cine son fotogramas sucesivos colocados por medio de un proyector. Estas imágenes son bidimensionales, pero la ilusión del movimiento, el paso de 24fps y el ritmo que aporta el montaje en la escala de planos, en su duración, dan el espacio en la imagen cinematográfica.

La tridimensionalidad es dada por la experiencia del movimiento, porque lo que se ve es similar a la realidad habitual, lo que plasma la impresión de la realidad y la ilusión de profundidad, haciendo que el espectador se olvide que existe un límite del cuadro y

reconstruye la dimensión representa el espacio en lo audiovisual, si bien como ya se dijo, lo que ocurre es por medio del estándar rectangular. Al toparse con una imagen cuadrada, las dimensiones normalmente reconstruidas en un espacio a lo ancho, son limitadas y percibidas de manera más acotada brindando secciones diferentes. El cuadrado tiene dentro de su espacio, la posibilidad de componer un objeto dentro de su simetría. Por ejemplo David Consuegra (1992) en su libro grafico *En busca del cuadrado* plantea a esté en su dimensión, fracciona a esté para componer imagen y texto. Aunque también puede ser añadido en la imagen audiovisual, para componer. (Ver Cuerpo C, Figura 3)

Por otra parte, está la dimensión temporal en una producción audiovisual. El tiempo es igual a un tiempo pasado, después de grabado, tal cual como en la fotografía, es irreplicable. El humano vive en el tiempo y con el tiempo, y las imágenes son capturadas según causas variables o mágicas del imaginario humano. Con respecto al formato, es decir la repercusión de la forma no influye, sin embargo a la hora de encarar un guión, con personajes, con espacio, con temporalidades, es importante saber dominar para el DF el momento adecuado para capturar dicho momento de la historia no solamente para controlar las relaciones técnicas del tiempo como el ambiente, y la luz, también para poder empalmar en el montaje la continuidad según los recursos del dispositivo y la ahora edición digital. Además de poder discernir entre las actitudes del guión literario, en cuanto a momentos del día y ambientes lumínicos que aporten a la historia.

#### **4.2.1 El plano**

Tomando en cuenta que el cine esta ligado a cada imagen en movimiento, es preciso explicar el plano, por ser el primer elemento del lenguaje cinematográfico.

El plano es un conjunto de condiciones individuales donde está implícito, el formato, la duración y el ritmo, dependiente o no de otro conjunto de planos.

El plano es la representación visual de una idea simple, y se coloca en el nivel del efecto que produce sobre el espectador, inducido a percibir una única idea durante el tiempo de su paso por la pantalla (...) no se puede estudiar aisladamente, dado que su papel en el mecanismo del pensamiento depende de modo esencial del lugar que ocupe en medio de otros planos. (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1996, p. 169)

Es la unidad más importante del lenguaje audiovisual y la unidad mínima cuando se aplican términos de tamaño, movimiento y duración.

Para entender los tamaños de plano es necesario aclarar que la proporción del plano es dependiendo del contenido del objeto o persona frente a la cámara, es decir si es un plano general, significa que se ve puede ver todo el cuerpo del personaje, si es un plano americano, quiere decir que la figura o el personajes se ve hasta las rodillas, si es un plano medio se hace un recorte del personaje hasta el torso y cuando se dice un primer plano se esta refiriendo a la captura de una porción de la cabeza desde el pecho hasta el tope de la cabeza, por ultimo está el plano detalle, que tiene que ver con el recorte de algo en específico sin mostrar toda su magnitud. A pesar que ya se conozca la escala de planos es importante hacer un recorrido para que no se presten confusiones a la hora de explicar el formato cuadrado con la escala de planos aplicada en el guión técnico y también aclarar que existen además otras clasificaciones en donde encajan conceptos de largos o cortos, por ejemplo plano americano corto.

El realizador cinematográfico debe recordar que la mala utilización de un plano puede provocar desastres en el producto final y en la búsqueda del entretenimiento del espectador, porque comprender la escala de planos no es una tarea fácil, pues cada uno de éstos tiene un sentido dramático y que en conjunto funcionan o no. Es por ello que el cine es justificable.

El plano general es culturalmente visto como una imagen que conjuga personajes (Plano conjunto), la acción y también es descriptivo, porque permite ver y ubicar al espectador en una locación, referencia de la imagen cuadrada de *Mommy* (Ver Cuerpo C, figura 4).

El plano americano, es un plano entero hasta las rodillas que todavía permite ver casi toda actividad de los personaje, en caso del formato cuadrado este es solo un plano conjuntos mas corto, pues también depende de la ubicación de la cámara, cabe acotar que el plano americano fue instaurado por el genere estadounidense *western* este plano permitía ver en un formato panorámico la planicie del desierto en conjunto con el personaje que era captado hasta las rodillas porque el fondo del desierto era en un estudio y la única manera de que no se notara era cortando los pies del personaje desde la cámara. El plano americano en formato cuadrado no permite ver la amplitud del espacio como el plano original; por el contrario, los personajes prácticamente no tienen horizonte porque están en el medio del cuadro, como figura en la (Ver Cuerpo C, figura 5) de la misma película.

El horizonte de lo que serían los desiertos en el género *western* es modificado porque al cambiar la dimensión de lo ancho del cuadro a la misma proporción 1:1, el horizonte para que no se vea totalmente en el medio se tiene que colocar más arriba que la líneas que trazan los puntos fuertes, proceso que se explicará más adelante en la composición. Ya que dinamismo de este formato es jugar, por así decir, con el centro del cuadro y no caer en el mismo plano todo el tiempo, pues se puede parecer al plano medio.

El plano medio en el formato 1:1 narra con claridad la expresión del personaje, se deposita en este plano cantidad de información, de cultura fotográfica que es prácticamente imposible de evitar, el plano medio por excelencia es el referente del formato cuadrado, se puede notar en la fotografías de Richard Avedon (Ver Cuerpo C, figura 6) y Roger Ballen (Ver Cuerpo C, figura 7) por nombrar algunos, ya que captura la mirada, las manos, y el espacio en una imagen condensada, donde cada elemento forma parte de otro. Lo complejo de trabajar con este formato es la composición, pues casi siempre se formará simétricamente desde el centro hacia fuera, (Ver Cuerpo, figura 8) por las dimensiones del cuadro pero se puede neutralizar con las angulaciones de cámara. Los planos más cerrados como el primer plano y



también representa un parte importante en el lenguaje, mostrando un primer plano o un detalles se concentra toda la acción en el personaje y en sus facciones para enfatizar el drama, sin embargo en formato cuadrado como es más acotado el espacio tiende a ser más interesante el recorte porque se lograr acentuar una acción porque se está dirigiendo la mirada a un espacio con perfectas proporciones.

En lo que cabe al lenguaje cinematográfico, se ha ido asignando otros planos a través de los años, que tienen que ver con la búsqueda interpretativa del realizador; planos conjuntos, es decir una imagen donde aparecen varias personas (Ver cuerpo C, figura 9), contra plano o plano referencia, estos planos se utilizan generalmente cuando se tiene un conversación y como la palabra lo indica, desde la espalda de un personaje se toma de referencia una posición de la cabeza en desenfoque, y el foco recae en otra persona o viceversa. (Cuerpo C, figura 10) De igual manera, la elección de los planos viene de un devenir de decisiones para el dramatismo de la historia, además de la estética fotográfica y de arte que juega un papel importante para lo que se quiere expresar.

El plano en términos de movimiento en el cine es lo que diferencia históricamente el formato cuadrado del retrato al cine, los movimientos de cámara son importantes para la proporción pues como aclaró André Turpin (2014) es complicado seguir a un personaje en movimiento con tan poco espacio, entre los movimientos de cámara más conocidos están la panorámica que brinda una mirada estática porque la cámara gira sobre su eje sin desplazarse físicamente. Se utiliza normalmente para seguir a un personaje como si se estuviera se estuviera haciendo el movimiento de la cabeza de manera horizontal, porque vertical se llama *tilt up* o *tilt down*. Por otro lado esta el travelling donde la cámara si se desplaza físicamente, existen varios tipos de travelling curvos rectos, semi curvos, sin embargo para usarse lo que se tiene que saber es la intención del mismo, es decir si se quiere hacer énfasis en algo, se hace un travelling in, si se quiere alejar de un personaje o un objeto, se

realiza un travelling out, si se quiere simplemente seguir a un personaje de manera fluida se realiza un travelling largo. Los travelling son movimientos fluidos y suaves que se utilizan comúnmente para acentuar o no una acción de manera elegante, dependiendo del encuadre. De igual manera, la maquinaria en las producciones a veces son incontables pues cada producción tiene por individual su complejidad en el movimiento. Existen zoom, grúa, grúas con vehículo, y puede haber hasta un combinado dependiendo de las producción, cada una tiene un efecto en particular obviamente, pero no es necesario para explicar el formato cuadrado.

Como ya se expresó los planos comprenden tres términos, el último de este, es la duración que va implícita en el plano y lo que se quiere expresar dramáticamente, por ejemplo está el plano secuencia, en este tipo se mantiene la cámara grabando durante un largo tiempo o durante una acción, sin importar el tamaño o el movimiento, el fin de este plano es brindar una gran carga emotiva al espectador sin cortes de otros tamaño de planos. El DF como encargado de la imagen debe conocer por lo menos el tamaño y la duración de plano presente en el discurso, puesto que los movimientos de cámara a pesar de que son importantes son por así decir el extra de una película. Teniendo en cuenta el dramatismo del tamaño de plano, con los ejes y la acción del personaje con respecto a la duración del mismo, la historia puede ser muy bien contada o no.

#### **4.2.2 El encuadre**

El cine está sujeto por una superficie, la elección del formato, la proyección de los elementos gráficos simples y los abstractos. En el espacio se enlaza el aparato cinematográfico que aporta una estética, por ejemplo en el filmico el grano y en lo digital el pixel y un tamaño particular. El encuadre comprende hasta lo más mínimo de la imagen y la convierte en algo tangible. Por que lo importante para el entendimiento del espacio es conocer los distintos

elementos que juegan en una película, las formas, las luces, la profundidad, es decir la ilusión de la tridimensionalidad y los movimientos en el plano. El espacio cinematográfico tiene dos disyuntivas que van de la mano a la elección del formato, principalmente el tamaño de este, en un ambiente físico y uno proyectado. No es lo mismo presentar una imagen en un televisor a ver la misma imagen en una sala de cine, de hecho hay una gran diferencia.

El fresco de Miguel Ángel ocupa un muro entero en la capilla Sixtina; el cuadro de Leonardo mide alrededor de un metro; y un daguerrotipo menos de diez centímetros (en cuanto al fotograma, en la película mide dos centímetros; proyectado, su altura puede llegar a varios metros)” (Aumont, 1992, p. 148)

Esto quiere decir que el tamaño del sensor y la calidad con la que se graba importa, tanto como la proyección pues al colocar una imagen de formato 1:1, se está hablando de distintas medidas y encuadres, que a comparación de los formatos rectangulares (1,33:1, 2k y 4k) tiende a apuntar a solo un centro de interés.

La composición del encuadre, forma parte de la técnica del fotógrafo y el director para mostrar las imágenes, de manera creativa y clara, añadiendo así un significado o un sentimiento. El encuadre es la limitación o elección de un elemento frente a la cámara, utilizando convenciones estéticas de composición de imagen para brindan en cada plano un aporte narrativo.

La parte fundamental para realizar un buen encuadre es saber el campo de visión, se refiere también a la escala de planos. El campo de visión muestra la proximidad del objeto frente a la cámara y las figuras que salen del campo o que no. (Ver Cuerpo C, figura 11) En el encuadre lo más importante es la composición, éste es dictada por las sección aurea ( $\Phi$ ) de Leonardo DaVinci, la teoría es una proporción entre medidas que plantea la división armónica de un rectángulo, se explica; el segmento menor es al segmento mayor y juntas a la totalidad de todo el rectángulo. (Ver Cuerpo C, figura 12) el objetivo es encuadrar una imagen de manera proporcional y armónica. Estos principios fueron aplicados en el cine de distintas maneras, una de ellas es la ley de horizonte donde las líneas que marcan el

horizonte, la imagen dividida por cuatro puntos fuertes dictados por el número áureo = 1,618, son la limitación para capturar un imagen dinámica e intensa. Mientras más se coloque la imagen con el horizonte en el medio menos dinámica y armoniosa será la imagen. Esto también se puede aplicar al formato 1:1, aunque el proceso es un poco distinto, los puntos fuertes en la imagen cuadrada dividen el cuadro en partes iguales, es decir no existe una proporción más grande que otra, por tal motivo el centro es el mayor interés. Un ejemplo caro es comienzo de *College boy* que al contrario de la imagen rectangular que produce es un distanciamiento al encuadrar o colocar el horizonte en el centro. Continuando con el horizonte del formato cuadrado, los puntos fuertes que dividen la imagen son de la misma proporción, por ende todo está colocado en el centro, lo que se va a ser para que sea mas dinámico composición, se establece el horizonte por encima o por debajo de la línea que dividen la imagen, de manera que se vea el dinamismo a pesar del equilibrio, que es lo ideal para el formato 1:1 al menos que no sea el propósito.

Otro término que abarca la composición tiene que ver con el aire. Todos estamos rodeados de espacio, abiertos y cerrados, en la composición en formato rectangular se debe dejar un espacio sobre la cabeza o aire superior para que el personaje no aparezca en el borde de la pantalla, también ha que proporcionar un equilibrio en el aire, ya que también es considerado incorrecto dejar un gran espacio en la parte superior por estar pendiente porque puede quedar desequilibrado. Al menos que esa sea la intención. También está el aire lateral y/o la dirección de la mirada, esta encuadre compositivo es relacionado por espacio que recorre el personaje y para donde mira, si el personaje mira hacia la izquierda debe haber un poco más de aire en esa misma dirección, si el persona camina a la derecha el aire será puesto en la dirección a donde va a caminar. En la imagen rectangular la falta de estos aires dan una imagen desequilibrada pues con el conjunto de los planos no se sabe para donde va o para donde mira. Por su parte el formato cuadrado se aleja de eso, como no existe un ancho más

largo que el ancho, el personaje si puede ubicarse en el medio del cuadro, pero para simular la experiencia del aire, el personaje tiene que mirar hacia un costado. La autora toma el ejemplo de *College boy* en la escena de la cena, donde están varios personajes; en la misma, las personas están en el centro, pero primero se muestra un plano general descriptivo, así ya se sabe donde están ubicados los personajes, lo que aporta información a la hora de colocar el personaje en el medio del cuadro (Ver Cuerpo C, figura 13) En la misma, figura sin importar el aire superior o lateral se ubica en el medio y lo que dicta el raccord –la continuidad cinematográfica- y hace que una armonía un lenguaje visual distinto. El formato cuadrado obliga al portador de la cámara a componer en el centro más que en los costados, en caso de querer añadir aire, es probable que se dicte con el eje mirada más que con la aplicación de una aire, aunque si se puede, solo que este aire es mínimamente corrido o muy cercano al borde de uno de los cuadros (Ver Cuerpo C, figura 14). Es decir la imagen cuadrada te da posibilidad de que como no es un formato habitual para cine, la composición necesariamente tampoco es tradicional.

En la composición está vinculado el espacio y las distribución de los elementos.

Según David Consuegra la forma del cuadrado posee compositivamente “24 ubicaciones de una imagen” (1992, p. 88) si se divide la imagen en nueve pedazos, se podría experimentar en el encuadre de los objetos en el plano. Utilizando las reglas gráficas de ubicación, proporción, tamaño y lectura. (Ver Cuerpo C. Figura 3) adaptado a la imagen audiovisual, la ubicación tiene que ver con el sitio que ocupa determinado personaje en el plano. La proporción corresponde a la relación entre el largo y el ancho donde se sitúa el personaje-objeto en el encuadre y la posición de donde se mueve en el horizonte expuesto, en caso de que haya. En el tamaños se hace referencia a la escala de planos del personaje-objeto y por último la lectura, que tiene que ver con el dinamismo impartido en la imagen, en “la incidencia de determinado ordenamiento en la mente del lector” (Consuegra, 1992, p. 88)

Específicamente en cine, los elementos que se observan en el cuadro deben estar totalmente justificados. Cada uno de ellos forma parte de la construcción de un mundo ficcionado, en la intención de esa distribución está el mensaje de la historia.

Lo que hace el formato cuadrado es brindar un equilibrio y simetrías a la imagen. También hay que hablar de los centros de atención del encuadre, el formato 1:1 está vinculado, el punto del centro es el punto focal de atención, los puntos focales son además, la intersección trazada desde un vértice a la perpendicular opuesta del rectángulo. Lo que dicta un eje en perspectiva es decir una diagonal. Como se dijo anteriormente es importante que el director de fotografía trabaje también juntos con la directora de arte para arma una línea estética, es decir un contexto escenográfico. Pues con dicho formato sería prudente oponer la realidad con elementos ficcionado, ya que como es una imagen con tan poco uso cinematográfico, sería interesante adjudicarle la ficción de un mundo o la visión de una personaje, pues este es el lugar donde se desarrolla la acción representada en la imagen. Además es un recurso utilizado en toda ficción, tanto publicitaria como cinematográfica.

### **4.3 Perspectiva**

La idea del concepto de perspectiva es no dejar de lado la ilusión de la tridimensionalidad que brinda el cine con el movimiento, entre sus variables existe la perspectiva lineal que consiste en que las líneas paralelas que van de más cerca a más lejos, convergen en un punto de fuga, lo que crea una ilusión de profundidad. Con la perspectiva de los objetivos, un personaje puede parecer más cerca o más lejos. También esta perspectiva aérea que perfecciona la perspectiva lineal, ya que representa la atmósfera que envuelve a los objetos, porque disuelve las líneas convergentes, elimina los límites de forma y color, lo que da una impresión muy real de la distancia. Por otro lado esta la perspectiva paralela que se llama así por que consta de un solo punto de fuga que además tiene que estar justo al frente del que

la ve o ligeramente desviado, es decir como la forma de un cubo. Por último está la perspectiva oblicua, llamada así porque tiene dos puntos de fuga desde las diagonales de objetos, los cuales se encuentran sobre la línea del horizonte, este es semejante a nuestro punto de vista.

Ahora bien, se explicó la organización del formato cuadrado en la imagen cinematográfica, en el siguiente capítulo se establecerá a partir del guión del cortometraje *1017*, una propuesta de fotografía armada desde la labor de la autora, uniendo la teoría impartida durante los capítulos anteriores, con respecto a la digitalización actual audiovisual, el realismo, el espectador y el análisis del lenguaje del formato cuadrado.

## Capítulo 5: Cortometraje 1017

En los capítulos precedentes se realizó un panorama del formato cuadrado 1:1 dentro del lenguaje audiovisual, en donde la autora coloca contenido que abarcan un contexto social tecnológico, dentro de los que vincula al espectador como órgano receptor y al realizador en su deber de capturar la mejor imagen. Por su parte el presente Proyecto de Graduación proporciona hasta esta instancia una argumentación teórica, de esta manera, se ejemplifica lo práctico con lenguaje del formato cuadrado en la estética fotográfica del cortometraje 1017. Es prudente reconocer que dentro de las posibilidades de producción y las nuevas tecnología, el cortometraje es grabado en un formato rectangular, pensando compositivamente en una imagen cuadrada 1:1, puesto que no existe en el mercado ninguna cámara profesional de cine que grabe en dichas proporciones, después será transformado desde la realización al formato correcto, para así evaluar los conocimientos empleados y la propuesta individual estética para este producto audiovisual.

Para comenzar el recorrido técnico artístico desde el campo de la Dirección de Fotografía, se parte del guión literario. Pieza indispensable para el entendimiento general de equipo para con el director de la obra. Javier Gomez explica el mismo, como:

un producto “en construcción”. Esta característica es esencial para entender los procesos por los que pasa y su desarrollo final. Se trata de un texto nacido para morir, abocado a su utilización como herramienta, efímero; su cambio nunca se detiene, nunca podemos hablar de un “guión final”, salvo aquel que se construye a partir del film terminado, leyendo y anotando cada una de sus partes y evoluciones. Desde esta perspectiva, podría pensarse que se trata de un material inútil e inservible, pero nada más lejos de la realidad, puesto que sin él difícilmente puede llevarse a cabo una producción audiovisual. (2009, p. 13)

Esto quiere decir, que es una herramienta moldeable, su estructura tiene detalles en las acciones de los personajes, datos del arte y ambiente lumínico, información sonora y en algunos casos, montaje, colocada en forma de guía narrativa, sujeta a cambio tanto en la producción como en el rodaje. El guión para un DF es la instancia de evaluación, en este punto se interpreta el ambiente en términos de luz de lo que se imagina el director o el



guionista. En este caso son los mismos. “La luz es algo imponderable, al menos de que uno la vea materializarse” (Aronovich, 2005, p. 83) A saber, no es frecuente dar con un guión que describa una secuencia con total detalle, y aunque lo hubiera aquel clima expuesto, no es más que lo que el DF se imagina. Es por esto que para lograr una unidad lo mejor es que junto con el/la directora(a), se busque un *Look* final en su totalidad.

La estética de formato cuadrado para el cortometraje *1017* escrito y dirigido por Marisol Méndez, nace del contenido de la historia que trata de un relato surrealista donde el personaje principal, Sysa, transcurre varios espacios, metafóricamente, momentos que hacen referencia a su vida, hasta la parte donde visualmente se ve la razón por la cual transita en los escenarios, con el fin de revelar su estado de fallecimiento. El formato cuadrado resulta apropiado para la creación de *1017* porque en su lenguaje como herramienta estética da referencia a espacios abstractos, es decir ligan la realidad con la representación, lo que lleva a plantear un mundo acotado y pequeño dentro de la cabeza del espectador y el personaje principal. Por su parte, la autora del Proyecto de Grado como Directora de Fotografía del cortometraje hace un análisis en esta instancia de lectura del guión, primero superficialmente junto con la dirección para exponer el porqué se ajusta el formato cuadrado a esta producción, con el fin de justificar la elección.

En primer lugar la relación de aspecto 1:1 se adapta a las plataformas de consumo masivo, es decir las pantallas comerciales de formato de dimensión 16:9, presentes en la televisión, computadoras, tabletas y móviles del mercado. Correspondiente a medios de distribución. Partiendo de esto nace la inquietud en la relación entre el formato 1:1 y la experiencia que aporta el mismo al espectador común, ya que la elección está vinculado al poder alcanzar visualmente un estado de estrés por el recorte proporcional 1:1 de la imagen y la historia del cortometraje *1017*, que además es la muestra experimental de un espacio ficticio creado y justificado por los personajes y por una realidad temática, contemporánea.

## 5.1 Desglose visual del guión

En la primera escena de *1017* interviene Sysa, una mujer joven que empieza con la exigencia de algo, al personaje del hombre del sombrero. El inicio de la narración es situado en una recepción, en penumbras, con presencia de contrastes y pequeños puntos de luz que revelan paulatinamente en la historia de la escena, ella irrumpe la concentración del hombre sombrero quien escribe constantemente en la oscuridad, sorpresivamente junto con una fuerte entrada de luz directa hacia el personaje del escritorio, de acuerdo con la descripción del guión (Ver Cuerpo C, Guión literario). En su afán de que el hombre del sombrero le dé una llave, visualmente se debe ver el paso del tiempo en las sombras y la paciencia estática del personaje de Sysa quien no se mueve hasta conseguir la llave, que forma parte de la transición a la segunda escena. Después que esto se presenta un hilo conductor, literalmente es un ovillo que simboliza la continuidad de la vida. En una primera lectura, el guión aporta cierta información relevante de un *look* general, datos específicos acerca del encuadre y movimiento de cámara, además de un clima por escena.

El *look* tiene que ver con la narración o estética de poder buscar un tipo de imagen que imite o parezca de textura cinematográfica en relación a las características fotográficas de profundidad de campo, contrastes, color, formas, texturas o algún detalle en particular que logre cerrar la idea visual del cortometraje “siempre y cuando estén dadas las condiciones necesarias para ello”. (Aronovich, 2005, p. 86)

En el desglose de una pieza audiovisual, es importante subrayar y acotar toda información dudosa que brinde o no, explícitamente el guión literario; número de escenas, locaciones, exteriores e interiores, día, noche, tarde, clima, elipsis temporales, movimientos de cámara, acercamiento a un objeto, entre otra variables. Para que no exista lagunas antes de empezar a plantear el guión técnico o esbozar el *Storyboard*. Que sería, la guía fundamental del DF en una estructura narrativa visual para la preproducción del corto.

Para continuar con el análisis de la interpretación fotográfica audiovisual, se parte del libro *Exponer una historia* de Ricardo Aronovich el cual expone una guía para interpretar desde el rubro del DF un guión literario, formulando las siguientes preguntas:

1) ¿En qué época y dónde transcurre la historia? ¿En qué estación del año? 2) ¿Cómo son los personajes, su estatus social; dónde viven, en qué barrio? 3) ¿Cuál es el género del film? 4) ¿Cuáles son los momentos y horas del día en que sucede la acción? 5) ¿Es plausible que con respecto a la historia del film se quiera aparentar cierto estilo fotográfico o alguna escuela pictórica, o tomarla como referencia? 6) ¿Qué emulsión [marca de películas] me conviene utilizar en esta historia en función del contraste y del rendimiento de los colores? 7) ¿Usaremos o no filtros sobre la cámara, de acuerdo a la textura que se le quiera dar a la imagen? (2005, p. 84)

La respuesta a todas esas interrogantes son el motor para entendimiento con el director su estética en particular, en la construcción de una propuesta fotográfica.

En relación con la Dirección se tomaron en cuenta varias cosas antes de la decisión visual, se leyó varias veces el guión a saber todos los detalles y se fueron respondiendo cada pregunta, correspondiente al look del cortometraje. 1017 es un espacio onírico, atemporal, sigue ciertos patrones de color (Ver Cuerpo C, Referencias Visuales) en las vestimentas del personaje principal sin caer en épocas históricas. Tiene un clima frío, expuesto, en el tono de la piel, en la mezcla con la luz del día nublado y las luces cálidas. (Ver 5.3 Referencias Visuales) En la primera escena se plantea la oscuridad como ambiente inicial, cada luz puesta ilumina una acción y tiene que adentrarse de manera progresiva, es decir. El hombre del sombrero está iluminado con solamente una fuente de luz, apenas se le ve el gran sombrero, una vez que entra Sysa a la habitación, un halo de luz referente de una puerta penetra en la habitación y en el personaje del sombrero, casi a modo de sobreexposición. Para que esto se logre visualmente, es necesario crear contraste y sombras en todo el ambiente. Al transcurrir la escena de las escaleras y el pasillo, se presenta en escala digital tonos medios donde se muestran detalles dentro del espacio, específicamente del fondo, además de mantener la mezcla de temperatura cálidas y frías. Su división corresponde a fondo luz fría y personajes luz cálida. Una vez que ya se ve la transición hacia la cuarta escena, el bosque,

se ve un espacio donde prevalece la luz de ambiente. En el bosque se quiere lograr un momento naturalista, tanto el fondo como el personaje mantienen la misma iluminación natural fría de un día nublado ya que después, dentro de la escena, se plantea una actitud en los movimientos de cámara que no completa del todo lo realista o natural. El cortometraje presenta transiciones entre las formas y las luces que desempeñan un papel importante en la historia. Cada escena tiene una estética en particular, desde la luz y la cámara. Un claro ejemplo, es la última escena, donde el color de la luz se vuelve blanco y negro, se cambian los movimientos de cámara a planos fijos para formar una composición específica del formato cuadrado referente a los retratos, así se acentúa y se justifica el uso del mismo. Resulta necesario conocer también cómo son los personaje que envuelven la historia, en este caso Sysa viene del mundo real. Desde el arte donde interviene el vestuario y la paleta de colores entre otras cosas, ella es sacada de contexto y es puesta en la escena uno, dos, tres y cuatro, como si estuviese en pijamas, por la el color y la fluidez de la prenda (Ver cuerpo C, Cortometraje 1017 - video), es joven e inocente, parece de un estatus social medio-alto, inteligente, sin embargo no tiene una nacionalidad específica en la historia. Lo que se sabe por la escena del bosque es que tiene o tuvo una vida de aventuras, intimidades y logros. El hecho de que colocar a Sysa dentro de una vestimenta específica durante las escenas, permite a la cámara y al *look* generar empatía o no a la hora de mover la cámara dentro del espacio, más bien, se busca mostrar al personaje a través del dispositivo, formando interacción o distanciamiento. No es igual con el hombre del sombrero, aunque forma parte de la historia, la propuesta fotográfica no gira entorno a su personaje, si no de descubrir junto con el espectador cada vez más el espacio expuesto.

Si bien es conveniente saber el tipo de luz que se va a utilizar, cómo es el personaje, cuál y cómo es el espacio, para el DF es sustancial partir con referencias, ya sea de escuelas pictórica, estilo fotográfico, producciones audiovisuales, en el caso del cortometraje 1017, se

parte de la composición de las fotografía de Instagram (Ver Cuerpo C, Referencia visuales) del video clip College Boy, de la composición del retrato de exponentes como Richard Avedon. En cuanto a luces y mirada se toma referencia de Lars Von trier, Terrence Malick, quienes son grandes referentes para la directora en cuanto a movimientos de cámara. Por otro lado, se encuentra la propuesta del blanco y negro que se propone para percibir la ausencia de colores, colocando distintas gamas de grises en la cual reside no solamente el estilo plástico de la obra sino también su unidad temática del formato retrato y su movimiento general.

Así como expresa Ricardo Aronovich:

Nos hace falta una pantalla en la que el juego de colores se funda orgánicamente con la imagen, con el tema, con la idea, con la intriga, con la acción y también con la música del film[...] el color interviene como un nuevo signo esencial del lenguaje cinematográfico. (2005, p. 74)

Colocar una mezcla de color y gamas de blancos y negros acentúan la estética surrealista del cortometraje, aunado con el arte, el montaje y el diseño sonoro que realmente pretende invadir un poco más al espectador quien no se espera tantos cambios juntos, desde la elección del formato hasta el cambio completo del color al blanco y negro.

Para completar la unión de las herramientas narrativas presentadas, en consecuencia se tiene que aclarar la elección del digital y el formato cuadrado. La primera corresponde a dos problemáticas, el digital tiene que ver a ajustarse a un presupuesto y un contexto actual acotado, con niveles producción rápidos, eficientes y que dentro de la producción no exista tanto margen de error, por lo tanto se decidió –Producción, Dirección- trabajar en un contexto contemporáneo y económico. Ya que el fílmico a pesar de crear un look profesional e inigualable, de color, piel, textura y calidad, no se ajusta a la rapidez de la producción que se necesita, entonces se termina decidiendo trabajar con digital. De esta manera, también se decide trabajar con dispositivos rápidos y adaptables como las DSLR (*Digital Single Lens*

*Réflex*) que muestran la practicidad del dispositivo a pequeña escala, en la calidad del sensor *full frame*, los lentes de cine adaptables y nuevos software para el rendimiento de la cámara en modo de video. La segunda razón por la cual se quiso utilizar este tipo de cámara fotográfica, es por la experimentación y el rendimiento que puede llegar a tener las cámaras *DSLR* con el formato cuadrado y su distribución en las pantallas comerciales y móviles. Las mismas son maquinas que pueden llegar a rendir como una cámara de cine si se tiene los equipos completos tanto en el rodaje como el postproducción. Tomando en cuenta que no son dispositivos profesionales para cine exclusivamente, graban video de manera comprimida y su *rango dinámico*, en pocas palabras, mantienen la exposición directa de la toma, lo que trae como consecuencia que la imagen tenga que ser expuesta de la mejor manera, con el contraste exacto y las luces del color que supuestamente son para que en la colorimetría no pierda tanta calidad. De igual manera, esto se explicará más adelante haciendo una evaluación del dispositivo elegido para 1017. Por consiguiente, se dispone de dos medios básicos para contar la historia y crear el *Look*; el formato –digital cuadrado y las ópticas, que son la pupila del ojo del trabajo del Director de fotografía. Después de su elección, se puede indagar un poco más en las luces, los filtros, las características lumínicas.

## **5.2 Referencias visuales**

Al explicar una propuesta a la directora del cortometraje Marisol Méndez, en cuanto a luces y técnica estética que pueda apórtale como realizador un contexto a la historia, viendo que esta formado por 5 escenas de las cuales la segunda y tercera forma una sola, es decir cuatro espacios, cinco acciones para contar la historia del cortometraje 1017.

La autora del Proyecto como DF, encuentra necesario la inclusión de referencias visuales para que fluya la comunicación entre los rubros, evidentemente desde la parte fotográfica, cámara e iluminación. Se aclara la constante búsqueda visual de Proyecto por parte del

diseño de arte para que la estética del corto sea una unidad. A saber, la imagen principalmente las fotográficas, de cine y video, son la raíz de otras manifestaciones visuales, de valor artístico que deben tomarse en cuenta a modo de información para elaborar el por venir de una nueva pieza audiovisual. Es evidente, que la pretensión de algo nuevo en la actualidad, es algo completamente efímero, sin embargo al guiarnos como realizadores por referentes pictóricos, arquitectónicos, cineastas, compositores, fotógrafos que han dejado huella en la imagen, uno como espectador entrenado, empieza a agudizar y proponer desde estas raíces. Resulta apropiado que todos los rubros tengan esta consciencia pues para que todo salga bien, tanto el(la) director(a) como los que lo acompañan tienen que ser personas claras y con ojo crítico.

Principalmente se toma como referente el nombrado film *Mommy* (2014) en la relación del formato cuadrado, la composición al centro y la narración del mismo como un sentimiento, el cual justifica la obra, de Xavier Dolán. Más que eso, se busco bibliografía del DF André Turpin, en relación al soporte. Lo que determinó, la elección del *full frame* de la Canon 5D Mark iii, en contra posición al 35mm del film de la película utilizada en *Mommy* (2014).

Aclarado este punto, el cortometraje 1017 tiene como parámetro según la dirección tener cuatro etapas de iluminación, que parte desde la primera escena una estética más pictóricas de claros y oscuros, el personaje del sombrero en el centro del cuadro y apenas iluminado por una fuente de luz. (Ver Cuerpo C, Cortometraje 1017 - video) La propuesta es basada hipotéticamente en el pintor Rembrandt, donde la luz es participe por medio de pinceladas que revelan y dramatizan (Ver Cuerpo C, Referencias Visuales). Una vez que transcurre la escena se va destapando cada parte de la situación y las características de sus personajes. –Sya y el hombre sombrero- El primer plano es crucial para que el espectador se involucre tanto con la historia como con el formato cuadrado, sin embargo la autora del Proyecto final toma en cuenta que se expone el formato junto con dos barras negras a los

lados, lo que puede llegar a ser confuso a medida que va avanzado el cortometraje, ya que se unen las barras negras de la pantalla rectangular y el cuadrado oscuro de la historia en primera estancia.

El formato resulta envolvente, curioso, perturbador a los ojos ingenuos de los espectadores, esperando ver más del espacio y de la acción. No solo Rembrandt es el pionero de esta primera escena, un ejemplo de contraste también fue inspirado por el director de fotografía Gordon Willis en su labor con *El padrino* (1972) la película de Francis Ford Coppola, la luz en penumbra es planteada para el personaje del Padrino. Así como en la primera escena de *1017*, donde cada fuente de luz pertenece a un personaje, también influye el factor tiempo, que si bien no dura en el plano, dentro del montaje se ve una progresión de luz en el espacio, a modo de *timelapse*. Es un plano que conforma una elipsis del paso de tiempo acelerado.

Para el final de la primera escena ya se percibe más detalle, en cuanto a información del plano con la iluminación, no es hasta la segunda y tercera escena que se empieza a ver un poco más de continuidad entre las temperaturas de color de la luz, entre el fondo y el personaje de Sysa. En la iluminación se toma como referente al fotógrafo William Eggleston quien aporta a la imagen la mezcla de temperatura color en las luces, sus fotografías en fílmico ejemplifican el color de la luz en las pieles y en el espacio. (Ver *Cuerpo C, Propuesta estética lumínica*) y por un lado nutre a la autora a proyectar esta referencia como sensación onírica en la puesta en escena, siguiendo con la paleta de color de la dirección de arte.

Ahora bien, en el bosque se aleja de los contrastes, se busca una sensación de luz natural pareja, de día, para generar un cambio brusco entre el claro oscuro, de las escenas anteriores. Siguiendo los parámetros de color y luz natural de Eggleston en sus fotografías, también es tomado en cuenta el pintor Johannes Vermeer (Ver *Cuerpo C, Propuesta estética lumínica*), quien es el padre del naturalismo y dentro del cine un exponente de la luz



(Aronovich, 2005). Unido a ellos, la importancia de los movimientos de cámara, que si bien no fueron explicados en las escenas uno, dos y tres como elemento importante en la composición del cuadro. En el bosque la directora Marisol Méndez, describe a cámara desde el guión, donde aporta especificaciones acerca de este momento, dando pie para seguir referencias de Lars Von Trier en su posición con el camarógrafo y el personaje en la puesta en escena, como un espectador omnipresente con la capacidad de acercarse y alejarse con el zoom de la cámara. Esto crea la apariencia que el personaje de Sysa se encuentra observada.

Por su parte la directora también agrega la pretensión de un movimiento fluido –a interpretación- debajo de la mirada del personaje, en consideración como lo abarca Terrence Malick (Ver Cuerpo C, Propuesta estética lumínica). Si bien es una idea desde el guión, hasta la hora de las pruebas, la autora del Proyecto de Grado en su labor como DF, trata de proponer cierta salida estética sin caer en imitaciones.

Por último, la quinta escena corresponde al limbo, vemos un espacio totalmente blanco, con cámara fija. La intención es que el formato 1:1 se haga más evidente, al haber relación directa el retrato, los formatos medios en fotografía y la aplicación de *Instagram* como muestra de su reciente connotación. Esta última escena muestra referencia de fotógrafos con la misma estética blanco y negro, como Richard Avedon o Platon Antoniou, quien además, psicológicamente usaba el fondo blanco para separar la figura de su contexto social para involucrarlo en la psiquis del espectador, como método de presentación. El formato cuadrado (Ver Cuerpo C, Referencias visuales, figura 6) en esta escena expone a Sysa entre su subconsciente y la supuesta realidad de las escenas anteriores, cuando se hace evidente la composición entre los fondos.

Dichos autores; fotógrafos, cineastas, directores de fotografía, son la base visual de la propuesta cinematográfica para el cortometraje 1017 (Ver 5.4 Propuesta cinematográfica)

desde el color, la puesta de luz dentro del cuadro, la composición y los movimientos de cámara. Sin embargo las referencias visuales, solo son eso, a menos de que un dispositivo las logre capturar.

### **5.3 Evaluación del aparato de filmación**

En lo que compete el espacio de la imagen del cortometraje, el DF debe analizar las cámaras dentro del mercado audiovisual antes de especificar lo que se va a ver en la imagen. Además de escoger un dispositivo que aguanten el recorte mediante las barras negras a los costados -sin perder calidad-, o por lo menos que no se note. Para la elección de la cámara, se tomó en cuenta el presupuesto y la preservación de la calidad visual. Además los medios de difusión para que el cortometraje se vea de la mejor manera dentro de todas las pantallas del mercado.

En ésta instancia la cámara digital ideal para la propuesta del formato cuadrado, tiene que encajar dentro del concepto HD (*high definition*) es decir en una *calidad resolución* igual o mayor de 1920x1080 para ser transmitidas en las pantallas de la actualidad. Consigo, un sensor suficientemente ancho y largo para el recorte vertical de la imagen, próximo o igual a 35mm también llamado *full frame* (Ver *Cuerpo C. Figura 16*). La importancia de que la cámara elegida posea un sensor de 36x24mm (35mm) ofrece a la imagen nitidez, sensibilidad con el color y la posibilidad del recorte en formato 1:1.

Dentro de la gama tonal de los colores planteado por la dirección de arte (Ver *Cuerpo C, Propuesta de arte*) la cámara debe contar con un rango dinámico (*Dynamic Range*) mayor de 9 *stops*. ¿Qué quiere decir esto? En la visión humana tiene de 20 a más *stops*, -escala de grises- percepción del color de blanco a negro. Las cámaras digitales en su defecto pueden lograr alcanzar el ojo humano con 14 *stops*, lo que significa, en términos coloquiales, mejor nivel de detalle dentro de los estándares de cine, la cantidad de señales que capta, distingue

o representar de la realidad. Una cámara que esté dentro del rango dinámico de 9 a 14 *stops* tiene la posibilidad de aumentar o disminuir contraste en luz y color. (Ver cuerpo C. Prueba de cámara) Además tolerar la reproducción en la pantalla de cine y cualquier medio visual, manteniendo siempre calidad cinematográfica. Por su parte el diseño técnico de la cámara en cuestión, expone la sensibilidad ISO como impresionable en la grabación del video llegando a rangos entre 100 y 1000 ISO con apenas *ruido*. Específicamente, el plano de la escalera.

A saber, en captura de una imagen en película, se acomodan los haluros de plata cuando impresiona la luz en la emulsión, estos vendría a ser el *grano*. Cada película tiene una sensibilidad, ya sea de 100 a 800 ASA, que marcan el punto donde la sensibilidad ya no es nítida. Si se exponer una imagen con una película de 400 ASA y se captura con 800 ASA, cuando se revele la imagen, seguramente se notará la presencia del grano, que no es más que los haluros de plata intentando forzar la imagen a que salga.

La sensibilidad ISO de la Canon 5D Mark iii, es conveniente para el cortometraje porque dentro de las pruebas donde se fuerza la imagen a 1000 ISO, no es tan perceptible el ruido o los pixeles forzados del digital. Con lo que en situaciones donde no puedan colocar luces, se logra trabajar sin tantas dudas y de manera optima para la estética de la historia. (Aronovich, 2005)

Por otro lado, el diseño físico de la cámara debe tener un sistema de montura para colocar lentes *Prime* fijos, similares de aspecto cinematográfico, de mayor calidad óptica.

Resulta evidente e incluso abrumador la cantidad de cámaras digitales con las características anteriormente mencionadas, de hecho es probable que en este momento esté saliendo la cámara ideal para grabar el cortometraje en cuestión.

Sin embargo, para comenzar con el análisis, entre los modelos más económicos y profesionales están las cámaras Réflex de único objetivo, también llamadas SLR (*Single lens*

*réflex*) son aparatos que ofrecen, mayor fidelidad de encuadre pues la imagen del visor no muestra diferencia con la capturada por el objetivo. En el mercado la marca Canon sacó la EOS 5D Mark iii es una de las últimas cámaras digitales fotográficas de EOS, *full frame*, refiriéndose a las proporciones del 35mm (36 x 24mm), la cámara por su composición es también llamada DSLR, *Digital Single Lens Reflex*. Provee suficiente calidad de imagen por su gran sensor *full frame* y su capacidad de grabar en varias resoluciones como 1920x1080 con 30fps (fotogramas por segundo) a 1080x720 con 60fps, ofreciendo características tanto profesionales en la dimensión como de reproducción en las plataformas de video convencionales como *Youtube*. Otra observación acerca del dispositivo, es la posibilidad de grabar en RAW, solo que para lograr dicha hazaña, la tarjeta de memoria tiene que soportar 15 veces más datos que cuando se graba en *códec h.264*, lo que no es necesario para 1017, sin embargo existe la posibilidad. El RAW es un formato digital de imagen sin compresiones y se necesita una o varias tarjeta de memoria con mayor capacidad y un seteo o *plugin* (inserción digital externa) que proporciones el rango dinámico extenso. La EOS Canon 5D Mark iii es una cámara fotográfica, es decir a pesar de que la marca elaboró el aparato con salida cinematográficas de video, la prioridad es fotográfica, ya que el rango dinámico no es el mismo para el video como para la fotografía fija.

Por una parte, la Canon posee la montura EF (*Electro focus*) en su composición los objetivos tiene un motor que se conecta con la cámara a través de contactos eléctricos y la misma marca Canon hace los objetivos para que también sean utilizados en otras cámaras profesionales. Hasta ahora, la 5D Mark iii tiende a ser idónea para la inserción de objetivos fijos de otras marcas profesionales; Karl Zeiss, Sigma y la gama de objetivos Canon Prime, Serie L. Para la adaptación de otros objetivos a veces serán necesarios de un adaptador para la montura, sin embargo, como la cámara está diseñada para fotógrafos, muestra versatilidad, practicidad y desenvolvimiento.

Esta cámara cubre las necesidades de producción pues hoy, es utilizada para realizar largometrajes, cortometrajes, publicidades, videoclips, videos institucionales, documentales y el cortometraje 1017, por su ergonomía, precio y calidad de imagen, además de poseer un sensor *full frame* ideal para el recorte a imagen con relación de aspecto 1:1.

#### **5.4 Propuesta cinematográfica**

Dentro del PG se ha indagado en la forma, la estética del realizador, la realidad, la presencia de la estandarización en las pantallas. Sin embargo, hasta ahora no se ha contextualizado de manera práctica el formato 1:1 como herramienta para el cortometraje 1017. ¿De donde sale la propuesta? El inicio de todas estas argumentaciones tiene que ver con la experimentación y creación de la autora, en la búsqueda de un cine que cuente más, desde la simple elección de la dimensión del formato, distinto al convencional. Por medio de la historia de las pantallas, los formatos panorámicos, enseñan al espectador y a los realizadores a ver más, sin cuestionarse la posibilidad de reducir ese mundo creado.

En la exploración de un guión literario que visualmente diera la transformación justificada al formato cuadrado, llega 1017, de la mano de la directora y escritora, Marisol Méndez, oriunda de Bolivia. Ella es Licenciada en Comunicación Audiovisual y mantiene conexión laboral con la autora desde hace un par de años. Razón por la cual se decidió emprender el camino de la dirección de fotografía para este cortometraje. Visualmente 1017 podría ser plasmado en un formato panorámico, no obstante después de leer el guión literario varias veces, se determinó compositivamente, en conjunto, la casualidad de lograr con el formato la visión perceptiva del personaje principal. A raíz de esto, se empezó a indagar acerca de las dimensiones en la pantalla. El regreso del 4:3. Hasta que finalmente la autora propuso a la directora, el formato 1:1, como muestra de una perspectiva individual y psicológica.

Una vez comenzado el análisis se tomó en cuenta varias cosas para realizar la producción, primero las locaciones. Para el DF es el inicio del sondeo en la composición en 1:1, como el formato es dos veces limitado que las pantallas 16:9. La importancia de la locación radica en un espacio donde no se pierda información del fondo, ya que al hacerse planos generales y planos detalles, se puede generar discontinuidad.

Después de lo cual, el guión literario toma vida al encontrar locaciones. En este caso, una recepción solitaria, oscura y compositivamente simétrica, unas escaleras en forma de caracol, un pasillo que tenga relación con la paleta de color de las escaleras, porque pertenecen a la misma secuencia. Un bosque y un limbo, perteneciente a un estudio con pared y piso blanco. (Ver Cuerpo C, Locaciones)

Posteriormente de conocer y confirmar los espacio, se empezó a hablar y proponer una paleta de color, de la mano de la directora de arte, Daniela Prieto y la directora. (Ver Cuerpo C. Propuesta de arte). La fotografía se desarrolló y conceptualizó junto a la paleta de color. Una vez planteado esto, la parte técnica creativa empieza con el *guión técnico* de la directora. El mismo es un sistema, construcción y planificación para dividir el relato en tomas de montaje. La autora tomó este método de planificación como parte del desarrollo y propuesta en la producción porque es una manera factible de describir técnicamente la visión de la directora. Sin caer en improvisaciones. 1017 fue pre-producido, producido y editado en un mes, con lo cual, tanto el guión técnico como el Storyboard, son las bajadas directas antes del rodaje. En este, no se realizó un storyborad presentable, pero sí, una planta de cámara para ver la factibilidad de las tomas, en un diagrama aero (Ver Cuerpo C. Planta de cámara). Este método, conocido por el autor Aronovich, permite la clara comunicación entre el equipo técnico para el planeamiento del cada plano del *Storyboard técnico*. La escritura en general es amplia, la directora y la autora del proyecto han trabajado anteriormente en otras producciones. Por lo que ambas, se conocen y entienden visualmente junto con la directora

de arte. Se gestionó estas dos instancias, para posterior a eso, explicarlas a la derivación de su rubro. El en caso de fotografía; el camarógrafo y gaffer, principalmente. En el diseño del *Storyboard* se desarrolló la bajada de composición del formato cuadrado, se dibujó y se vio si funciona o no los planos del guión técnico para el montaje. Al dibujar los planos, se le mostró y comunicó al camarógrafo para que supiera por donde iba el encuadre y los movimientos del personaje en el espacio. El *Storyboard* como una guía visual y eficaz previa al rodaje, fue el camino más claro para resolver temas como: tipo de objetivos, soportes para los movimientos de cámara, cantidad de luces y utilería. En caso de 1017 las primeras tres locaciones; la recepción, la escalera y el pasillo, estaban en el mismo, edificio, por lo tanto la pruebas de cámara en el *Scouting* técnico (ST) se resolvió en un día. (Ver Cuerpo C. Video *Scouting* técnico) Al igual que el bosque y el estudio, sin embargo está última no fue probada con anterioridad con la cámara, por lo que se conservaba una cierta duda por parte de la autora. Ya que por medio de la cámara de video, se percibe el margen de error y el recorte del fondo. Sin embargo todo un qué y al final aunque no se haya hecho un ST apropiado, el formato cuadrado ayudó en su mayoría a encajar

La locación del bosque, en temas de producción traía consigo, ciertos problema de transporte, porque quería grabar en dos días de rodaje, pero si se conseguía un bosque lejos, todo el plan de rodaje, tenía que cambiar. Después de evaluar las posibilidades, se decidió realizar un *ST* en los Bosques de Palermo, donde se adoptó el formato cuadrado en la búsqueda, porque al ser tan acotado el encuadre, era más fácil disminuir el aspecto

Para el Proyecto de final del cortometraje, se utilizaron dos tipos de objetivos; un zoom teleobjetivo para planos detalle del bosque y angulares para los demás. En este último se dividen también en dos, uno fue un Canon EF 24-105mm f/4l IS USM, el cual se plantea la idea de utilizar un filtro Polarizado, en la escena del bosque para que se vea el contraste y se pierda todo tipo de reflejos en las superficies brillosas de las fotografías en el plano. Dicho

lente es el teleobjetivo también. Y el otro es Karl Zeiss Distagon T\* 18mm f/3.5 ZE, (Ver Cuerpo C, Prueba de cámara) que fue adoptado a la montura EF de la cámara para utilizarse para la recepción, la escalera y el pasillo. Con este angular, se quería lograr un campo visual con perspectivas distorsionadas, tanto en planos generales como en planos detalles de las manos, pies y llave. Además, poseía un look propio en la composición del lente que una vez que la luz penetraba en el sensor, las fuentes de luces del encuadre se veía con halos difuminados, lo que fue aceptado como filtro y como parte de la estética.

El zoom en 105mm utilizado, fue la guía para conocer el grosor del ovillo rojo del corto, en otras palabras el diámetro exacto para que se viera en cámara. Aunque solo se utilizó en la escena del bosque como rompimiento del dispositivo-camarógrafo como observador omnipresente.

Para los movimientos de cámara, se expuso en las referencias (Ver 5.2 Guión Técnico) a directores como Terrence Malick y Lars Von Trier. Sin embargo estos grandes cineastas fueron la inspiración de la cuarta escena del bosque, donde la sensación principal es tener fluidez en el movimiento. Además que el personaje de Sysa sienta que está siendo vigilada y que los espectadores, observen determinada situación y se vean involucrados cuando el personaje de Sysa ve directamente a la cámara. Para la autora es crucial poder percibir dentro del cuadro una observación por parte del dispositivo-camarógrafo en la escena. Este movimiento de cámara se consiguió con un *Wondlan Leopard II Steadycam*. Su ergonomía hace que la cámara Canon EOS 5D Mark iii, no presente movimientos temblorosos, normales, porque tiene un contrapeso en el brazo del Steadycam que hace que se estabilice la imagen cuando el camarógrafo sigue al personaje en el espacio. El uso de esta herramienta en la estética también es plasmada en la escena del pasillo, cuando Sysa camina en medio del cuadro y el dispositivo-camarógrafo la sigue con la cámara de frente. El ejemplo está en la comparación entre las pruebas de cámara y el cortometraje ya realizado.



Por su parte, la escena del limbo, ocurre un cambio evidente en la estética anterior. El cambio de color a blanco y negro, la cámara totalmente fija, la composición de los objetos de la última escena, tienen la intención de hacer notar el formato 1:1 como opresor del personaje.

Antes de expresar y justificar un poco más el formato elegido, dentro de la propuesta cinematográfica de 1017, es necesario describir la composición dentro del cuadro, ya que la autora considera importante que se especifique ciertos planos de las escenas en la distribución del encuadre.

A pesar de que se mencionan cinco escenas, por las distintas locaciones, en realidad se cuentan cuatro estéticamente. La primera es la recepción, en esa se empieza con un plano general que presenta el espacio y el personaje que escribe en el escritorio. La forma del formato tiende a situar la mirada en el centro. A medida que transcurre la escena se trató de que los planos conjuntos fuesen disfuncionales, esto quiere decir que no se coloquen ambos personajes centrados. Para que se sientan las ganas de abrir un poco el plano porque los personajes parecen puestos desfasadamente. Por su parte, los planos detalles al ser grabados con el angular Karl Zeiss 18mm, intentan ser invasivos y distorsionados, pues se representa una realidad paralela. Es evidente que el diseño de luz ayuda a la composición. En caso de esta escena comienza con dos fuentes de luz; la principal, lámpara del escritorio –luz cálida- y la del fondo –luz fría-, ventanas cubiertas. Esto quiere decir en términos técnicos, desde la primera escena ya se empieza a notar la decisión de color en la luz. Fondo o exterior dentro de la gama de los fríos y personaje o pieles, en la gama de los cálidos. Constante que se repite hasta la última escena. Entonces, una vez que se abre la entrada de luz que le da en la cara al hombre del sombrero, se presenta Sysa con el brazo extendido esperando la llave, lo cual no se sabe hasta que se la da. En reconocimiento visual del paso del tiempo, en esta instancia de la escena, crucial para que se entienda que

Sysa ha pasado varias horas sin que pase nada. Sin embargo son más arreglos de montaje y sonido para completar esta sensación. No obstante, desde la fotografía se propuso realizar un *timelapse*. Un plano grabado durante varios minutos, dentro de los cuales, se mueve la luz que proyecta la puerta para que en edición se aceleré y se vea rápido. Una vez que el hombre sombrero le da la llave a Sysa en el plano detalle de la mano extendida en el centro del cuadro, ocurre una transición a un plano de las escaleras en cenital. Esta fue hablada con el rubro de arte, para que la llave fuera de la misma forma de las escaleras, con lo que facilita al montajista del corto a seguir con el guión técnico. El planteamiento del plano cenital corresponde a referencias sensoriales de *Vértigo* (1958) de Alfred Hitchcock, que si bien no es tomado estéticamente, obtiene una parte importante de inspiración en las sensaciones psicológicas. La composición de este plano de escaleras se probó con los dos angulares, el 24mm y 18mm, el último daba más profundidad de campo y distorsión en el recorte del cuadro, por lo que fue elegido tanto en esa como en la escena del pasillo. Por su lado la cámara resulta versátil para colocar en cualquier soporte, por su ligereza y el rendimiento de la imagen.

Por esta razón y por términos de producción no se colocaron luces en las escaleras, lo que condicionó a trabajar con dos temperatura de color; fluorescente y tungsteno. La autora estuvo consciente de esto desde el ST por lo tanto en la escena del pasillo, se trabajó con la luz fluorescentes –frías- y se le agregó mientras el personaje Sysa caminaba con el dispositivo-camarógrafo, una luz cálida para seguir con la línea de la propuesta.

Para la transición a la escena del bosque se propusieron dos cosas, la primera, era hacer planos detalle de la puerta y desde la cámara y el montaje crear un desenfoque o encontrar un plano y una puerta en el pasillo donde salga una luz sobreexpuesta blanca y que Sysa se pierda en un fundido. Se plantearon estas dos opciones por tema de locaciones, sin embargo dentro del rodaje estábamos preparados para realizar el segundo método. Para realizarlo se

utilizó el mismo angular de las escaleras. En el encuadre se veía más información del espacio; Sysa caminando, el hilo que atraviesa la puerta y cae a lo largo del pasillo y la luz encandilante de la puerta. Tener un formato sirvió para elaborar la transición y para cerrar la escena con un plano que cuenta.

A continuación está la escena del bosque, que si bien la autora ha expresado ciertas propuesta en cuanto movimiento de cámara y sensaciones, el color de la densidad de la luz esta escena es decisiva para la que sigue. Muchas veces grabar en exterior condiciona al DF a determinar los días y horarios de grabación. Lo cierto es que en este cortometraje, el tiempo de rodaje era la razón de las decisiones. Entonces para la escena del bosque eran necesario dos cosas desde la dirección de fotografía; el clima nublado y el Steadycam, los planos se resolvieron una vez estando en la locación con parámetros de la directora. La composición de los planos en el seguimiento con el Steadycam, tenían que dejar al personaje de Sysa en el centro o sin tanto aire del lado hacia donde camina. El único plano donde se ve mucho aire, es el primer plano de la escena; plano general del bosque, Sysa camina de derecha a izquierda, rompiendo con la continuidad del recorrido de izquierda a derecha. El ultimo plano donde Sysa está agachada en el centro del cuadro y siente la presencia del dispositivo-camarógrafo que la observa desde atrás. Sysa ve a cámara, se levanta golpea el dispositivo que toma el cielo nublado y sobre expuesto como transición para la escena del limbo. Plantear que el camarógrafo coordine con el movimiento de Sysa en el plano es tener una posición con la imagen dentro de la interacción inducida por la dirección.

No seguir con la propuesta de Storyboard es comprometerse a cambiar la historia. La labor de la autora es seguir, a pesar de las variables de no poder hacer el plano. Controlar las transiciones de 1017 y realizarlas correctamente son tareas de mediación técnica entre sus colegas realizadores del campo fotográfico para que el montajista-editor le de sentido. Este

ultimo plano del bosque termina con la cámara en el cielo blanco –sobreexpuesto- y se entrelaza con la entrada a la siguiente escena del limbo. Puesta como metáfora en el guión entre la vida y la muerte. El fondo blanco representa un espacio onírico y vacío. La locación era un estudio, donde existe la posibilidad de tener un fondo y piso blanco, una especie de sin fin. El limbo es la única escena para justificar explícitamente; el espacio en blanco, la puesta de cámara, el color. En conjunto una escena planificada para la elección del formato cuadrado. Es cierto que todo el cortometraje esta en una relación de aspecto 1:1. Sin embargo, conociendo un poco al individuo como espectador, el look entre la elecciones de la cámara, los objetivos, las luces, los espacios, el color de los personajes, la estética de arte. La intensión del contenido de la historia es colocar tanto al espectador como al personaje, dentro de un sueño. El hecho de que la primera escena se presente en la oscuridad –negro- y la ultima escena sea todo luz –blanco-, no es casualidad, de hecho, fue una decisión de la dirección y la autora del PG, hacer un progresión en la luz y una discontinuidad en los movimiento, unido con la elección del formato cuadrado.

La composición en esta escena se basa en los conceptos del retrato, donde el personaje se encuentra en el medio por que es el único interés, en el retrato en formato cuadrado el fondo blanco no es importante, como parte de un contexto, pero si como presentación de un personaje. Pues la intensión de esté momento de la historia es exponer a Sysa como un objeto, no solo por verla en el centro, si no por toda la secuencia.

El personaje de Sysa trata de encontrar un lugar entre la gente, su cabeza apenas se ve, hasta este momento todo parece una secuencia con *racord*, En vista de esto, se le propuso a la dirección que todas las acciones que Sysa realice, sean tomadas como si ella estuviese sola y en el centro del cuadrado del formato, es decir, para justificar aún más con la relación de la estética del retrato. Unido al cambio del blanco y negro.

Una vez que se haya completado el montaje y la edición en la transiciones, la autora procederá a acompañar al colorista a darle el *look* final y así finalizar el producto. Por ahora la creación y experiencia de haber hecho el cortometraje final 1017, hace posible la argumentación del presente PG.

### **5.5 Variaciones de un proyecto en 1:1**

En la experimentación de hacer 1017 en formato cuadrado, surgieron distintos puntos durante las pruebas y el rodaje, que la autora pretende compartir para que en futuras producciones se tomen en cuenta.

En primera estancia, como realizador, se tiene que componer en cuadrado. No solamente el DF, dentro de lo posible todas las cabezas de equipo tienen que pensar de está manera. ¿Porqué? En la captura de la imagen, todos los dispositivos que se utilizan son de proporciones rectangulares estandarizadas, desde el visor de la cámara 16:9 hasta los monitores externos. Lo que implica un problema de visión constante al encuadrar de forma cuadrada. En el cortometraje, todas las locaciones fueron buscadas con la mentalidad fotográfica de la imagen estandarizada, inclusive la directora del mismo. Resulta que la tarea de la autora en los *Scouting* era precisamente recordar este recurso. Ya que se descartaban posibles locaciones por pensar en una imagen ancha.

El formato cuadrado en las pantallas de los monitores utilizados para el corto, fueron recortados colocando cinta de papel, para que tanto el camarógrafo como la dirección pudieran imaginarse y componer de acuerdo al formato.

No obstante, al realizar la pruebas pertinentes con el mismo, se recalcó como positivo tener la posibilidad del re encuadre en la imagen. Esto quiere decir que a pesar de que la relación de aspecto sea acotado para el general de las pantallas, la autora como DF, dispone de un margen de error del cual se puede aprovechar. En caso de que el encuadre desde el monitor

limitado por la cinta, se torne disconforme, existe dentro de la información completa de sensor, un poco más de pantalla para correr y reencuadrar en la edición. Cosa que no fue necesaria para el corto, pero se rescata este recurso dentro de la información.

En segundo lugar, exponer este formato cuadrado con las barras negras a los costados puede ser conveniente o distractora para la historia. Estas dos variables son perceptibles al ojo crítico de la autora. Sin embargo, se está consciente que cada espectador es distinto. Lo positivo de las barras negras que forman el cuadrado en las pantallas, reaccionan como opresor sensorial. El cuadrado se sitúa dentro de las dos líneas a los costados, que enmarcan al ojo del espectador. El corto 1017 cuadrado, sería la razón por la cual, sin la justificación de la estética necesaria el cerebro pide ver un poco más. Este sentimiento del inicio, son estatutos que salen del lenguaje del formato cuadrado que van surgiendo como aporte narrativo. Un ejemplo, de esto es el momento en que el personaje de Steve Després de Mommy (2014) hace participe el formato abriéndolo las barras a formato panorámico, planteando la liberación dentro de su espacio cinematográfico. Por el contrario de 1017, que nunca se abre, este parece ser y es, la imposición sensorial del formato cuadrado cuando se coloca las barras negras a los costados.

Lo que también puede ocurrir es que el espectador observe en formato cuadrado como una imagen vertical, también por las barras negras que delimitan el formato. Para dar una idea, se hace referencia a las leyes gestálticas la aproximación donde los elementos de la imagen tienden a agruparse al encontrarse a menor distancia, ya sea físicas, emocionales, intelectuales o de clase, es una variable dentro del ojo del espectador y realizador. Una forma de resolver esto es colocar unos milímetros más de ancho en la imagen. Pero no es recomendable, porque no todos perciben la imagen de la misma manera.

Por otro lado se plantea la variable pantalla, para descubrir en qué modo afecta en el lenguaje al reproducir el corto 1017, en una pantalla totalmente cuadrada. Ya que hasta

ahora, las barras son parte de la narración. El corto 1017 es el planteo creativo del PG, las variables que son expuestas han sido medianamente analizada por los realizadores y compartidas por la autora, para permitir un dialogo mental, para el lector entre tópico del formato como lenguaje dentro de la historia y la contingencia de la experimentación. Después de lo cual se siga mejorando dichas capacidades narrativas del formato cuadrado.

## Conclusiones

La dirección de fotografía realizada para el cortometraje 1017, en formato cuadrado, forma parte del escenario actual que se enmarca entre el lenguaje cinematográfico del cine y la imagen comercial. Es por esto que en un principio la argumentación se basa en explicar la estandarización de la mirada junto a la evolución de los formatos en la industria del cine.

De igual forma el DF en el entorno laboral, debería reconocer las manifestaciones visuales, para poder descomponer sus derivados y así proponer dentro del contexto de una historia audiovisual.

Además de plantearse el mundo en dos realidades. La razón es porque, como técnico es el encargo la luz y la cámara. En su movimiento, sensibilidades lumínicas y decisiones del formato para una imagen verosímil de la obra. El DF no solamente elabora un estudio técnico viable, sino que también, se involucra con el director, para que la realidad temática surja. Elegir una historia e interpretarla en imágenes junto con el resto del equipo técnico, es entender que existen razones y decisiones en una historia audiovisual. Y eso es lo que se quiere demostrar con la teoría y la práctica.

La sustentación del PG cierra de la mano de Jacques Amount, Simon Feldman, Jean Mitry, Villain, Carnevale, Elena Oliveras, Ricardo Aronovich, entre otros autores y referentes visuales, al plantear una perspectiva entre el lenguaje del cine, los formatos y el rubro fotográfico para darle vida a una historia, que va en la línea de creación y expresión como realizador.

Se concluye dentro del marco de la actualidad, que las pantallas, las redes sociales y las nuevas tecnologías, impulsan la observación y la comprensión del entretenimiento. Plataformas como *Instagram*, *vine*, *Youtube*, entre tantas; son consumidas y aceptadas como formatos. Inclusive la autora reconoce la ignorancia de la historia de los formatos



fotográficos, por parte de los consumidores y propone que la lectura y visualización del cortometraje final del PG, es una medida indirecta para los realizadores a indagar un poco más acerca de las formas, tanto en una fotografía como en una producción audiovisual.

Entender y formar el ojo crítico de cualquier realizador o espectador, es la manera en que se ve este PG. Divagar entre conceptos técnicos no lo es todo para un DF, las técnicas están, pero lo importante como autores es tener un punto de partida.

La intensión no es caer en la parte técnica de la dirección de fotografía. Si bien, forma parte del rubro, es algo que se va adquiriendo con el tiempo, con el trabajo mano a mano con las nuevas tecnologías. El Proyecto de Grado concluye con el cortometraje 1017 para demostrar que la decisión de una estética en particular, no es un capricho técnico, si no una disposición artística para la historia y para la exploración del formato cuadrado como lenguaje.

Resulta importante basarse en una historia, para construirla estéticamente, en conjunto con los rubros de dirección, dirección de arte y montaje. Al realizar una pieza audiovisual en formato cuadrado, hace que se produzca un compromiso con la imagen, ya que no es común audiovisualmente. Perfeccionar la técnica es cuestión de practica y pruebas en otras historias. Un buen director de fotografía, tomando referencia de los mejores; Roger Deakins, Emmanuel Lubezki "El Chivo", Bruno Delbonnel, André Turpin, son exponentes, por que saben contar una historia con la luz, no perfeccionándola, sino dándole su propia historia, además de su estilo personal. La autora no pretende que el cortometraje 1017 sea visto con ojos críticos, al contrario, procura que haya un disfrute de la historia y como es contada en su totalidad y no por su fotografía.

Por otro lado, el PG habla mucho acerca de la influencia de las pantallas para el realizador, entonces, viendo el resultado, ¿Se puede en un futuro la elaboración de una cámara que grabe directamente en 1:1? Es posible, pero no necesario. Primero porque en cine no existe una pantalla y ni la sala de cine con las proporciones idóneas para exponerlo. Se tendría que

hacer una pantalla gigante cuadrada, una sala de cine con los asientos situados con las mismas proporciones de la pantalla y un proyector que se ajuste a este formato. Sería ideal, pero por ahora no es factible para la industria.

Segundo porque lo que se busca en el PG, es la justificación estética, es un recurso para la historia. Si no, no es necesario cambiar todo el ambiente cinematográfico en las salas de cine. Aunque sería bueno poder asistir a este encuentro compositivo, instaurado e interpretado con un lenguaje propio del formato.

En fin, dentro de la historia de los formatos la autora procura la revisión del lector, a que se note la presencia de las pantallas en los hogares, y que perciban que son la razón por la que el espectador no logra ver, que la forma de las pantallas, son una condición de estigmatismo por preservar la industria del cine. De igual manera se reconoce la necesidad de sostener el arte e intenta convencer al lector demostrando con el cortometraje 1017, que los realizadores proponen al servicio de la historia. Por lo tanto, espera que con el conocimiento de este Proyecto de Grado se observen las producciones audiovisuales sin esquemas y con curiosidad.

## Listado de Referencias Bibliográficas

- Aumont, J. (1997). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Aumont, J. Bergala, A. Marie, M. Vernet, M. (2005). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós Comunicación Cine.
- Aumont, J. (2013). *La imagen*, (1era edición). Buenos Aires: Paidós.
- Barbier, B. (4 de junio de 2014). *Conversation with cinematographer André Turpin about "Mommy"*, directed by Xavier Dolan. [posteo en blog]. Disponible en: <http://www.afcinema.com/Conversations-with-cinematographer-Andre-Turpin-about-Mommy-directed-by-Xavier-Dolan.html?lang=fr>
- Bazin, A. (1999). *The Evolution of the Language of Cinema*. Leo Braudy and Marshall Cohen: ed. Film Theory and Criticism.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Bordwell, D. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós Ibérica. S.A
- Casetti, F. (1994). *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.
- Consuegra, D. (1992). *En busca del cuadrado*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Eisenstein, S. (1986). *La forma del cine*. Madrid: Siglo XXI
- Gómez, J. (2009) *El guión audiovisual y el trabajo del guionista. Teoría, técnica y creatividad*. Santader: Shangrila.
- Feldman, S. (1984). *El cine: cara y ceca*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Feldman, S. (1995). *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona: Gedisa. S.A.
- Feldman, S. (1996). *La realización cinematográfica*. Barcelona: Gedisa. S.A.
- Martinez Abadía, J. Serra Flores, J. (2000). *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Mitry, J. (1986). *Estética y psicología del cine*. Madrid: Siglo XXI de España editores, S.A.
- Oliveras, E. (2006). *Estética. La cuestión del arte*. Buenos Aires: Editorial Ariel.
- Parkinson, D. (2012). *100 ideas que cambiaron el cine*. Barcelona.
- Villain, D. (1997). *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.

Arnheim, R. (1985). *El pensamiento visual*. Buenos Aires: Cuarta edición. Editorial Universitaria de Buenos Aires.

Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos; teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.

## Bibliografía

- Allen, R. C. (1995). *Teoría y práctica de la historia del cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Aumont, J. (1997). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Aumont, J. Bergala, A. Marie, M. Vernet, M. (1996). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós Comunicación Cine.
- Aumont, J. (2013). *La imagen*, (1era edición). Buenos Aires: Paidós.
- Barbier, B. (4 de junio de 2014). *Conversation with cinematographer André Turpin about "Mommy", directed by Xavier Dolan*. [posteo en blog]. Disponible en: <http://www.afcinema.com/Conversations-with-cinematographer-Andre-Turpin-about-Mommy-directed-by-Xavier-Dolan.html?lang=fr>
- Bazin, A. (1999). *The Evolution of the Language of Cinema*. Leo Braudy and Marshall Cohen: ed. Film Theory and Criticism.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Bermudez Murillo, M. (2012). *La fotografía híbrida: Intervención del color en la imagen blanco y negro del siglo XXI*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Bonavera, R. (2012). *Luz, móvil, acción: El cortometraje y el celular como nueva forma de grabación*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Bordwell, D. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós Ibérica. S.A
- Carnevale, J. (1993). *Así se mira el cine hoy*. Buenos Aires: Beas Ediciones.
- Casetti, F. (1994). *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.
- Consuegra, D. (1992). *En busca del cuadrado*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Eisenstein, S. (1986). *La forma del cine*. Madrid: Siglo XXI
- Feldman, S. (1984). *El cine: cara y ceca*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Feldman, S. (1996). *La realización cinematográfica*. Barcelona: Gedisa. S.A
- Gautier-Bret Franco, H. (2012). *La fotografía Polaroid y su poder de creación, técnica y estética*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

- Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.
- Gómez, J. (2009) *El guión audiovisual y el trabajo del guionista. Teoría, técnica y creatividad*. Santader: Shangrila.
- Leone, G. (2011). *Leyes de la Gestalt*. [posteo en blog]. Disponible en: <http://www.guillermoleone.com.ar/LEYES%20DE%20LA%20GESTALT.pdf>
- Martinez Abadía, J. Serra Flores, J. (2000). *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Mastia, M. D. (2013). *Cine digital vs Cine analógico. Análisis del formato digital como el nuevo estándar profesional*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Méndez, A. (2012). *Fotografía Estenopeica. La relación entre el artista y la obra*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Mitry, J. (1989). *Estética y psicología del cine, las formas*. Madrid: Siglo XXI de España editores, S.A.
- Mitry, J. (1998). *Estética y psicología del cine, las estructuras*. Madrid: Siglo XXI de España editores, S.A.
- Oliveras, E. (2006). *Estética. La cuestión del arte*. Buenos Aires: Editorial Ariel.
- Parkinson, D. (2012). *100 ideas que cambiaron el cine*. Barcelona.
- Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos; teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Rais Fuentes, B. (2012). *El cine como arte. Análisis del Nuevo Cine Argentino*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Simari, E. (2012). *La nueva gran pantalla: Un alternativa de distribución para el cine independiente*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Romo Montero, C. (2012). *35 milímetros de revolución: Digitalización*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Alonso, C. (2011). *Una nueva mirada fotográfica*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- González, E. (2011). *Identificación y espectador en el nuevo cine argentino*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación.

Villain, D. (1997). *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.

s.d. (2010). *La evolución de los formatos de cine*. [Publicación en Scribd] Disponible en:  
<http://es.scribd.com/doc/29084659/La-Evolucion-de-los-formatos-de-Cine>