



APRENDE

A VER

CINE

PRODUCTION _____

DIRECTOR _____

CAMERA _____

SCENE _____

TAKE _____

Clase 1



欢迎

“ Aquél que no conoce el código,
es ciego al significado y ajeno
a la experiencia. ”

Alfonso Ruiz Soto

EL CÓDIGO DEL CINE



Todo código es un conjunto de símbolos
Tienen varios niveles de lectura

MITOS PARA NO APRENDER A VER CINE:

- 1.- No quiero pensar al ir al cine
- 2.-Ya no me va a gustar ver películas

¿POR QUÉ APRENDERLO?
Por vocación





DIALÉCTICA DEL CINE:



Lo que el autor quiso decir y lo
que cada quién interpreta.

¿QUÉ ES UN SÍMBOLO O SIGNO?



CUALQUIER COSA



- * Son indicadores de algo. Son las partes de un todo.
- * Tienen una dimensión colectiva y una dimensión personal.
- * Generan emociones diferentes en cada uno de nosotros.
- * Los significados personales van cambiando con el tiempo.

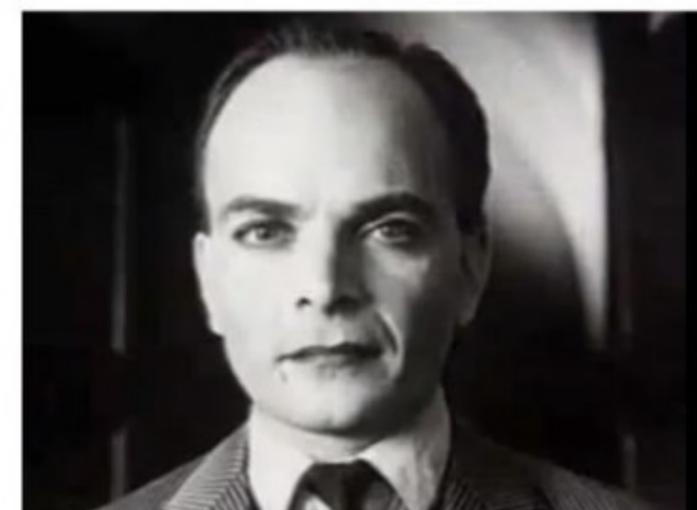
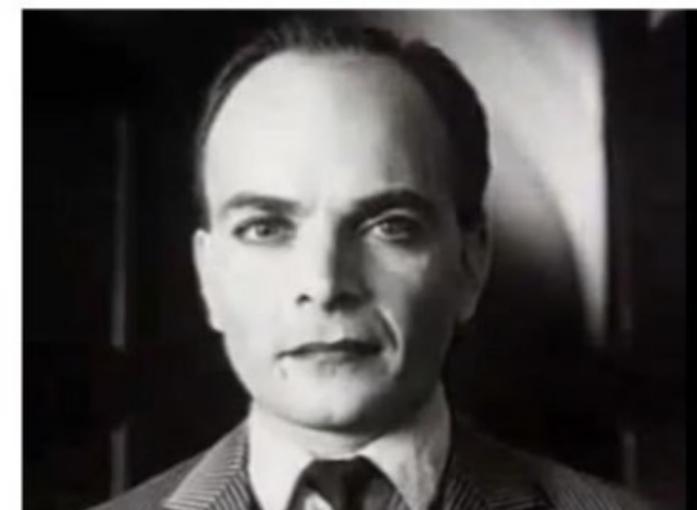
Una Manzana puede ser un signo y formar parte de un código= el árbol. Pero a su vez es un código formado por varios signos (semillas, vástago, piel, corazón)

¿Cómo es tu manzana?

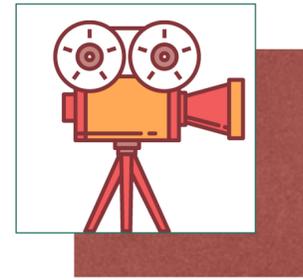
EFEECTO KULESHOV



- 1.- HAMBRE
- 2.- TRISTEZA
- 3.- LUJURIA



La yuxtaposición de símbolos determina sus significados



3 actos

Desde el teatro griego

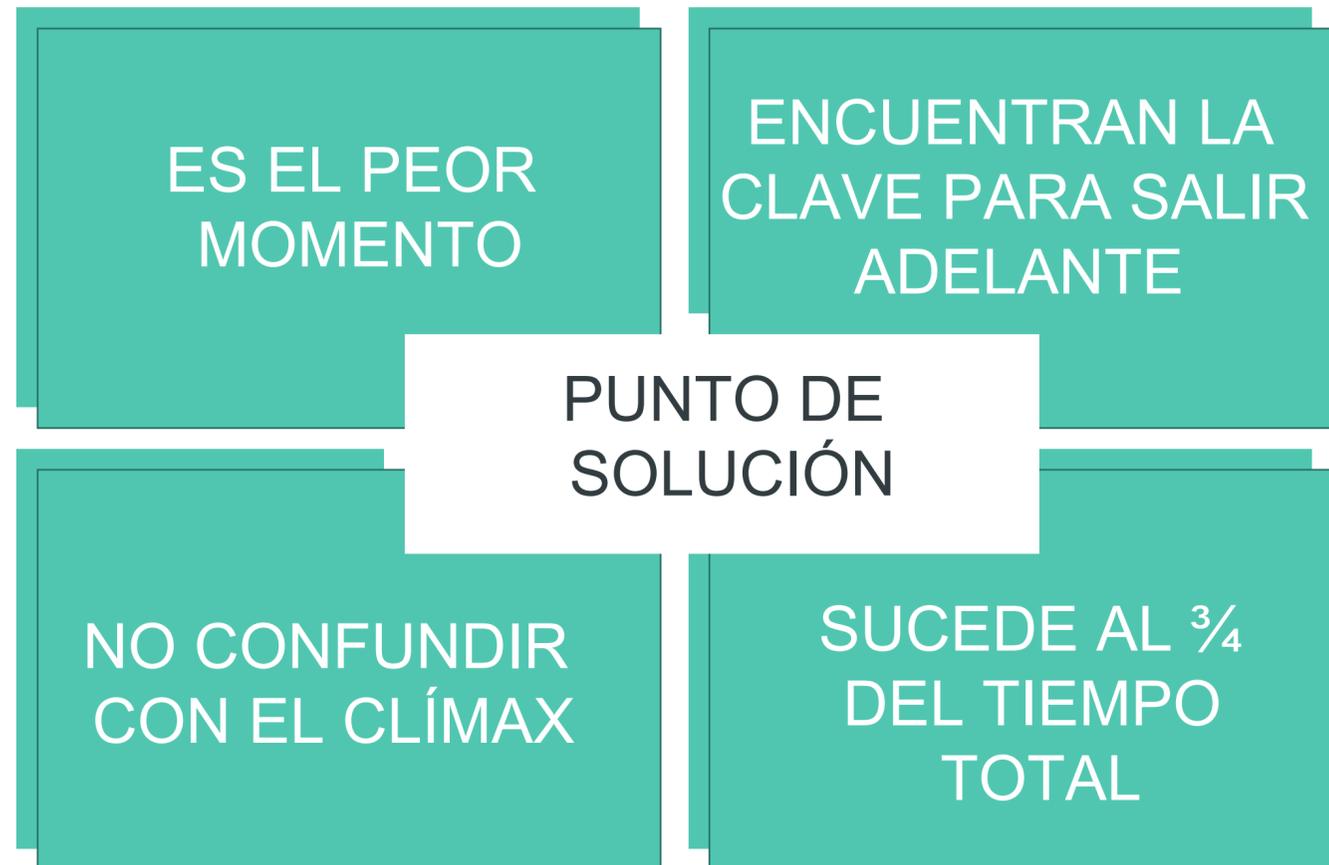
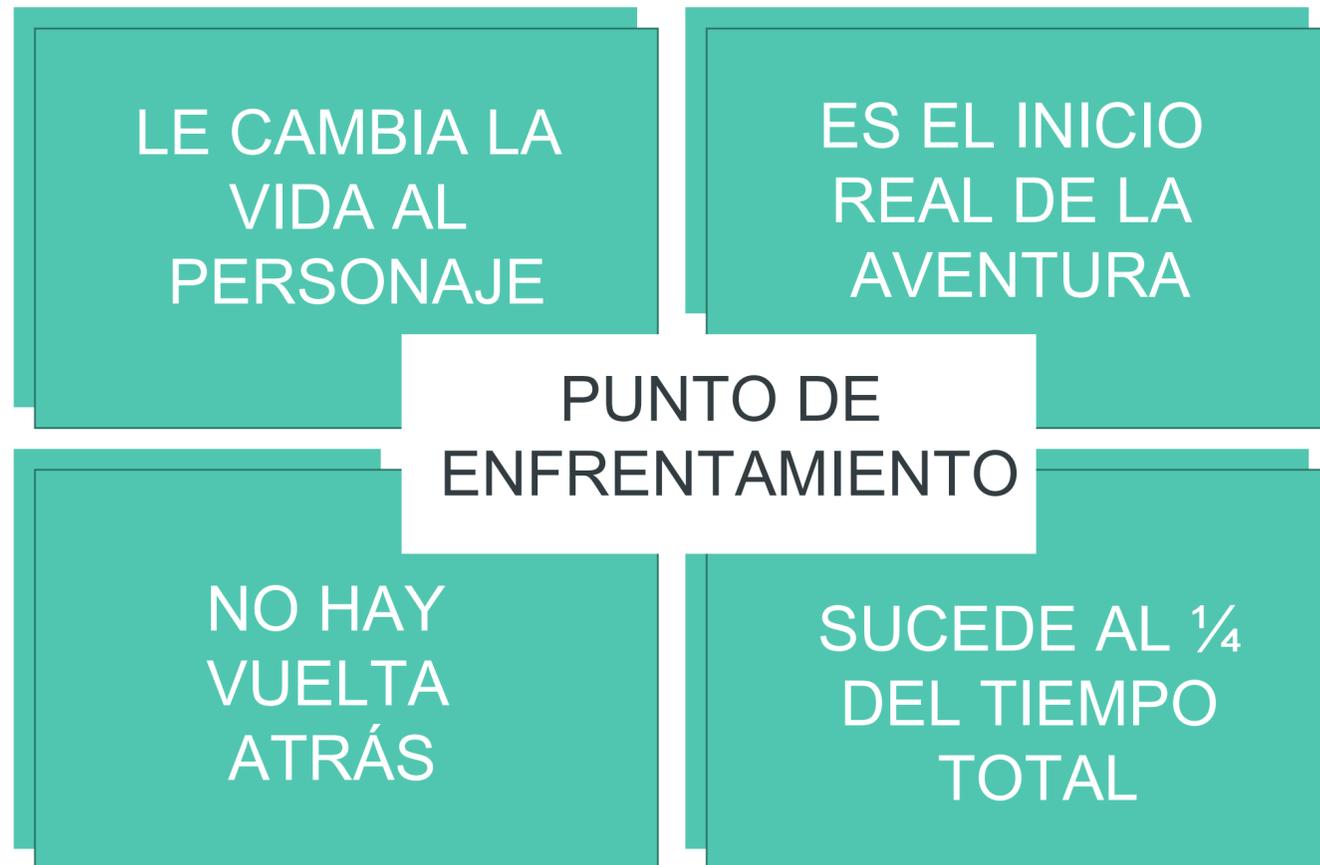


Película: El Padrino

PUNTOS DE ANCLAJE o PUNTOS DE GIRO

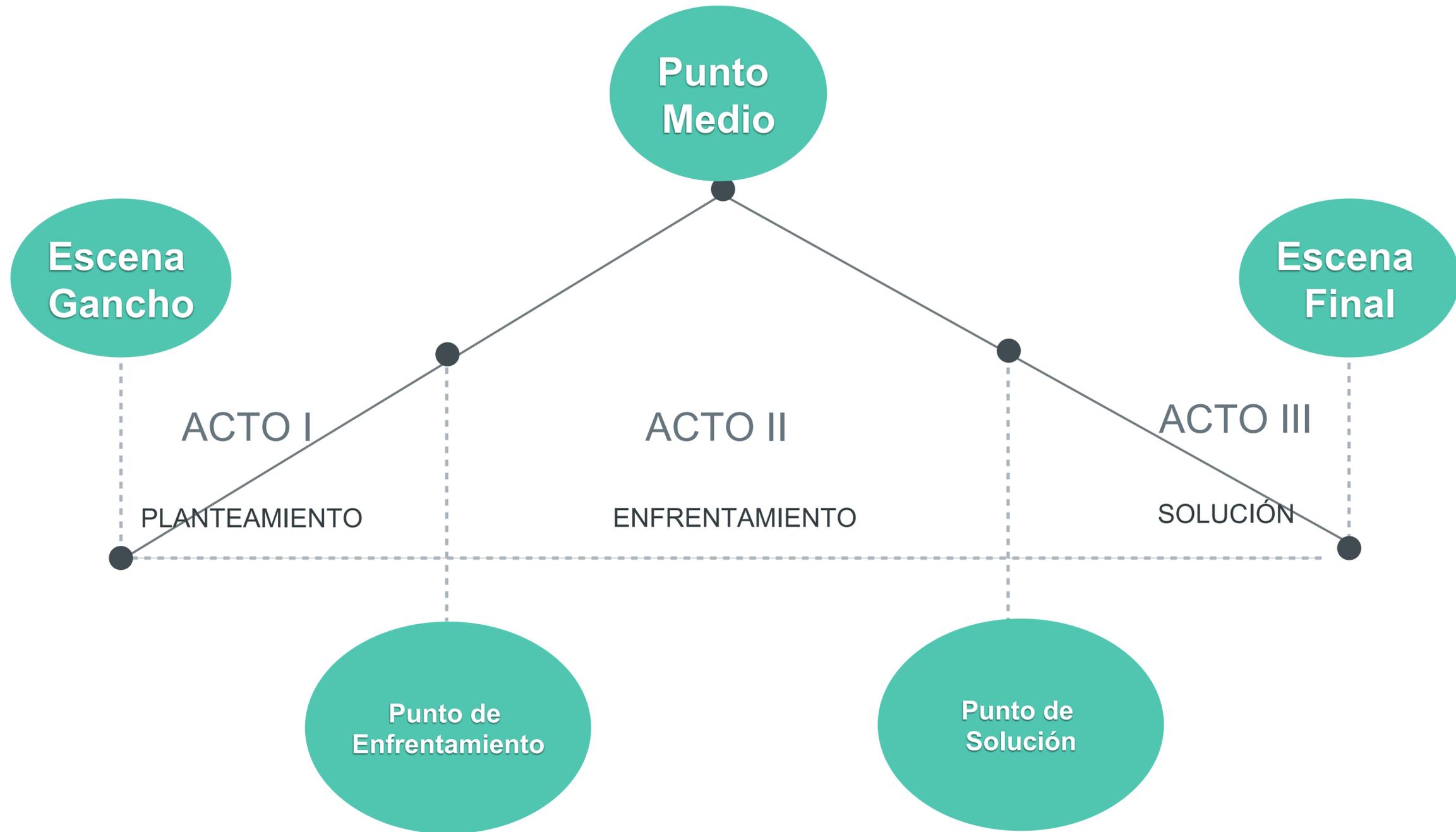


PUNTOS DE GIRO



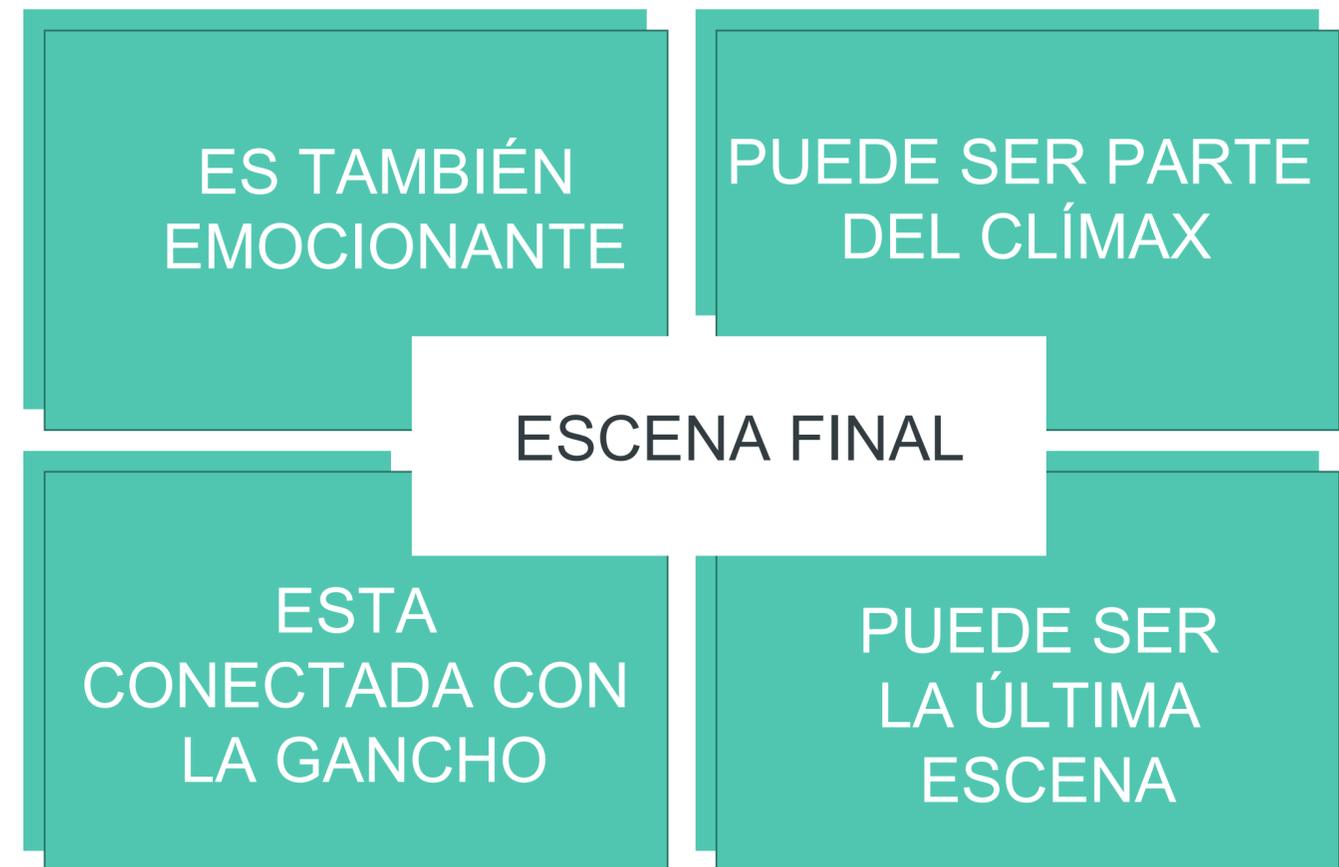
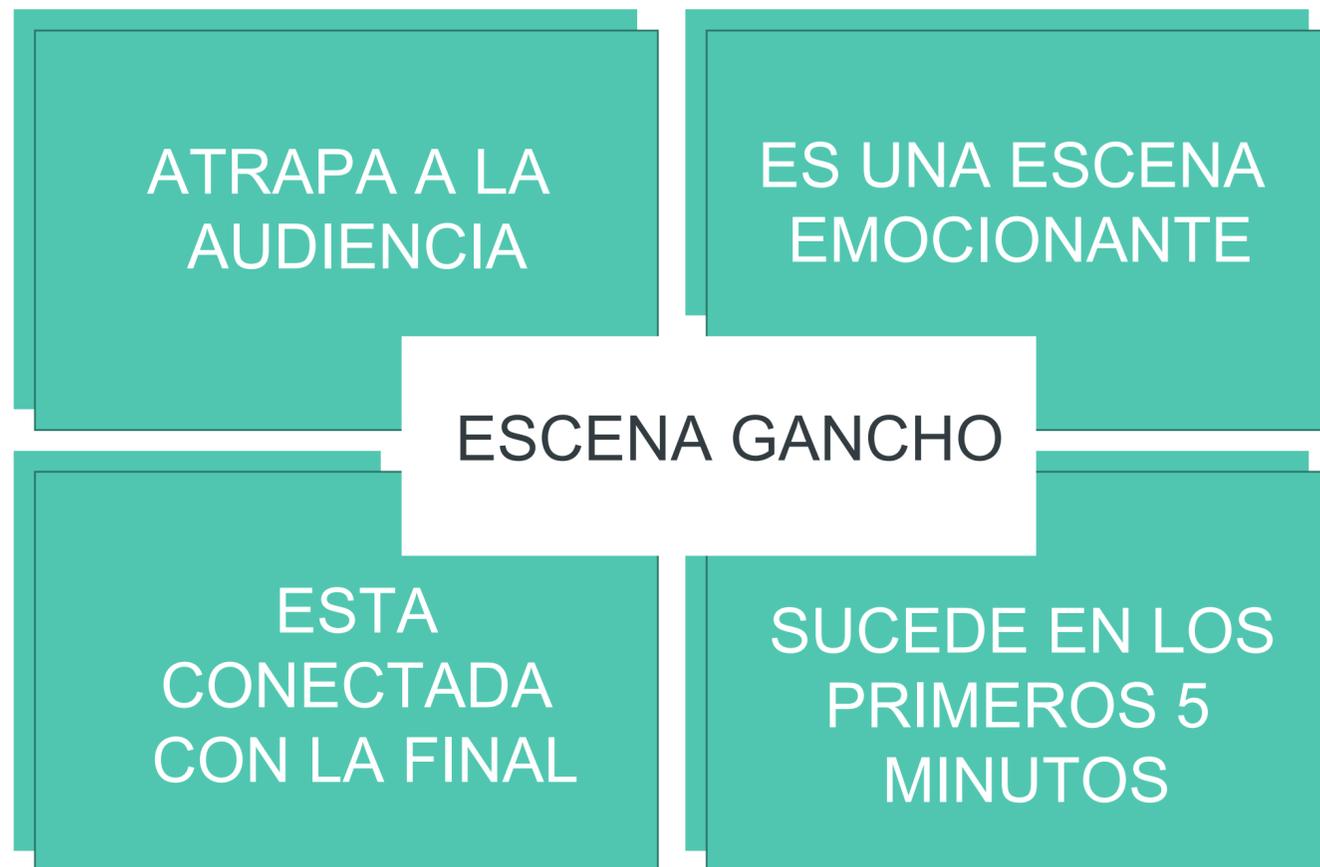
LA ESTRUCTURA DE MONTAÑA

Clase 5

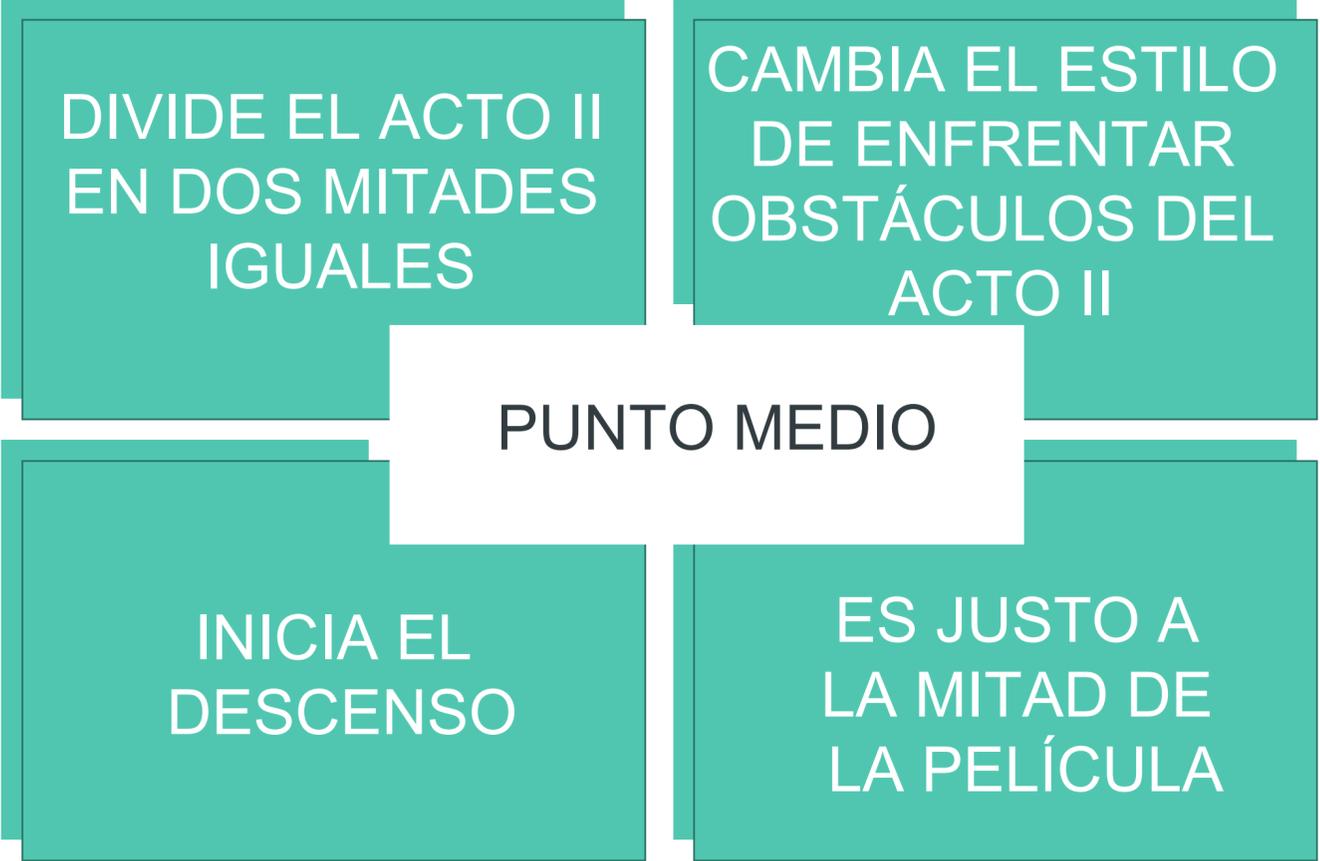


Película: Spiderman en el multiverso

DOS ESCENAS CLAVE



OTRO PUNTO DE GIRO



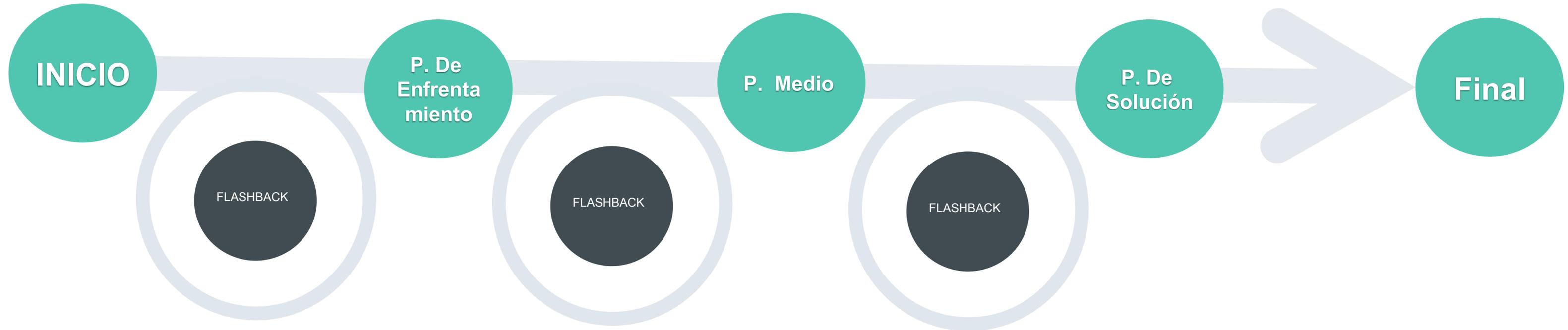
LA ESTRUCTURA DE CÍRCULO

Clase 6



LA ESTRUCTURA DE CÍRCULO

Algunas películas manejan varios flashbacks

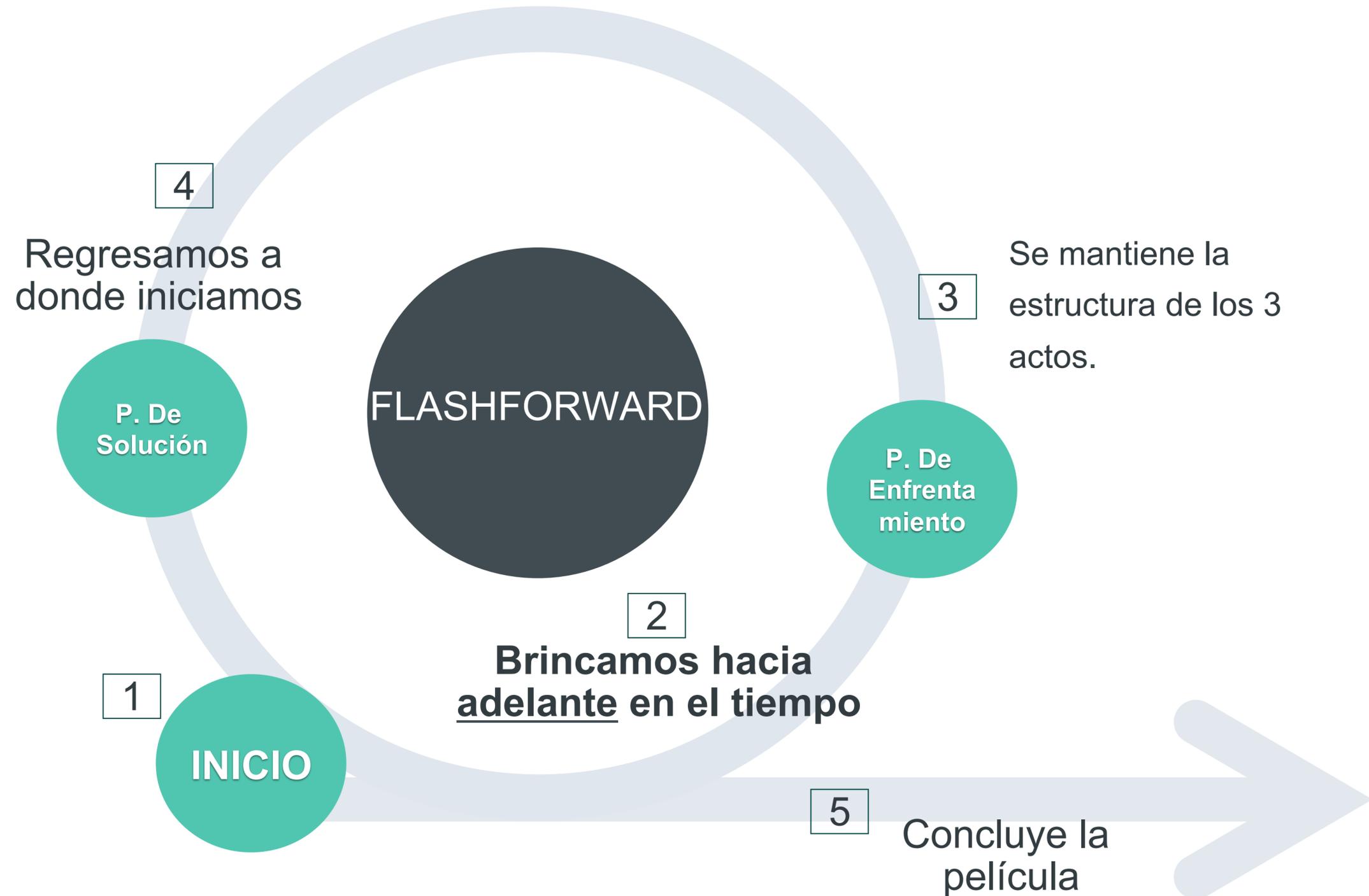


Cada círculo es un flashback (brinco en el tiempo hacia atrás) que regresa al mismo lugar donde inició

Películas:
The Usual Suspects

LA ESTRUCTURA DE CÍRCULO

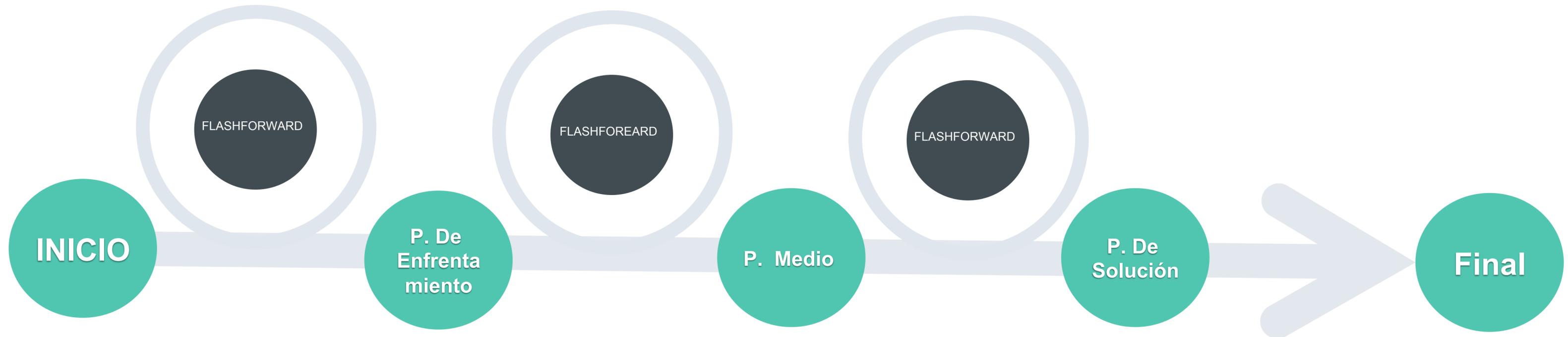
Cuando es un Flashforward el círculo es hacia arriba



Películas:
Corre Lola Corre
La Jette

LA ESTRUCTURA DE CÍRCULO

Algunas películas manejan varios flashforwards



Cada círculo es un flashforward (un brinco hacia adelante) que regresa al mismo lugar donde inició

Películas:
Sherlock Holmes
(2009)

CARÁCTERÍSTICAS:

- * Las 3 historias cumplen con la función de los 3 actos
- * Cada historia a su vez tiene sus 3 actos
- * Siempre se combina con una o más estructuras

LINEAL

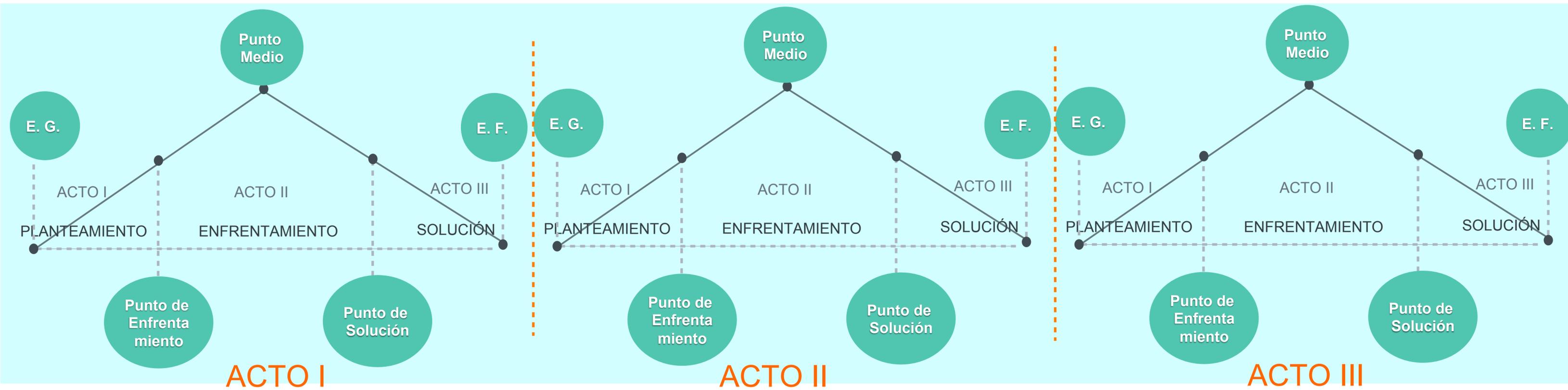


DE MONTAÑA

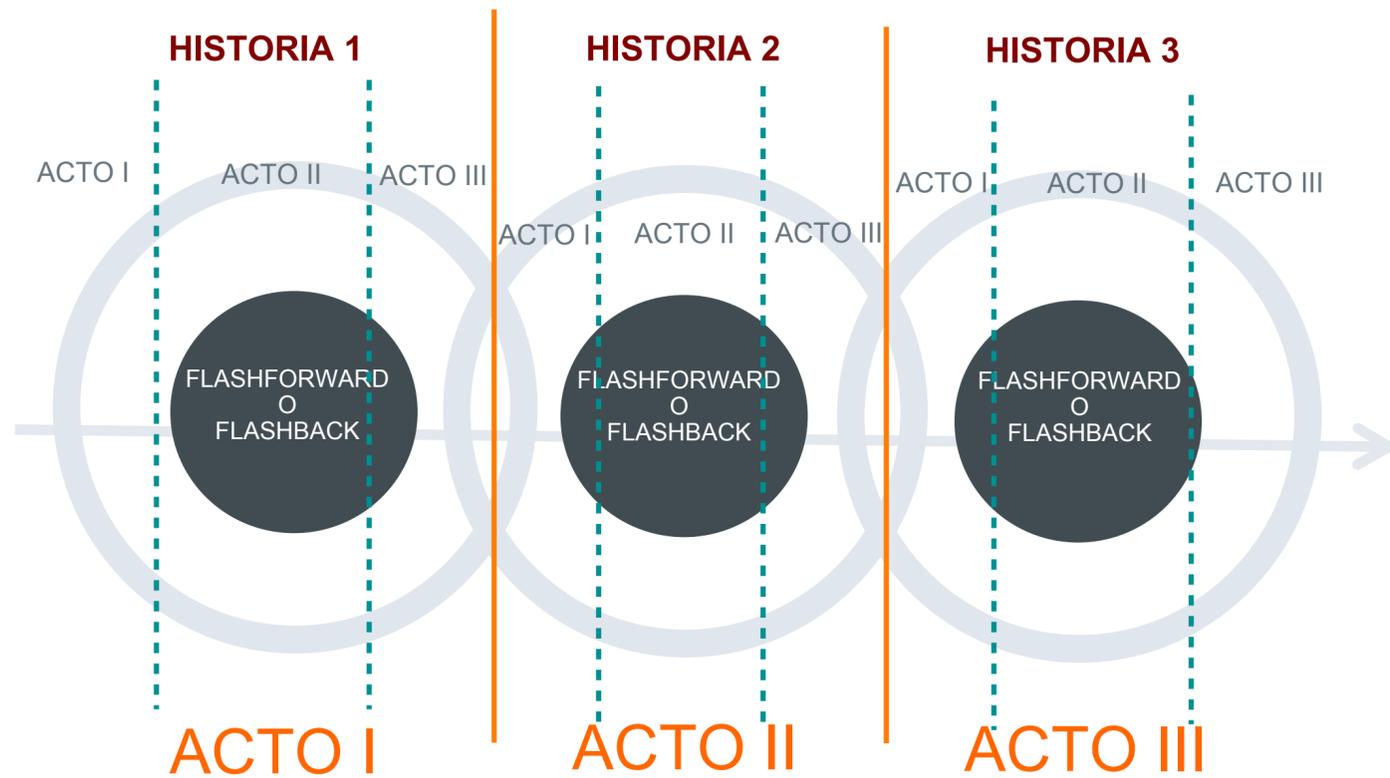
HISTORIA 1

HISTORIA 2

HISTORIA 3

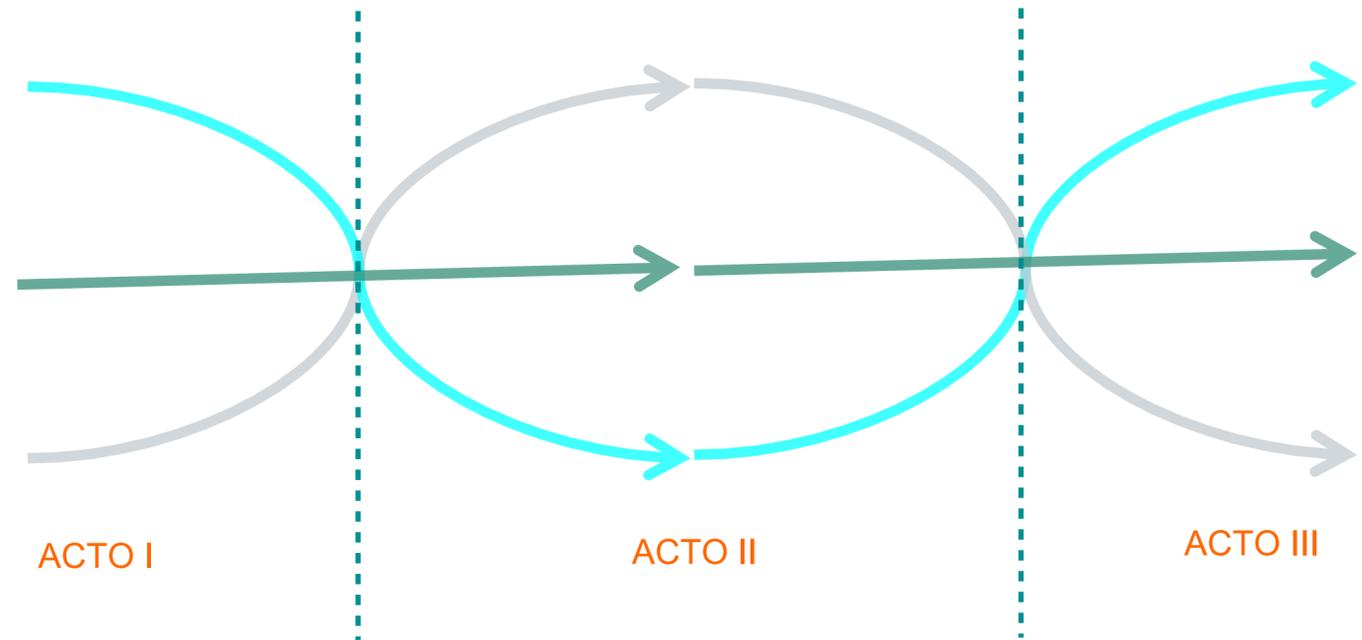


DE CÍRCULO



Películas: Corre Lola Corre

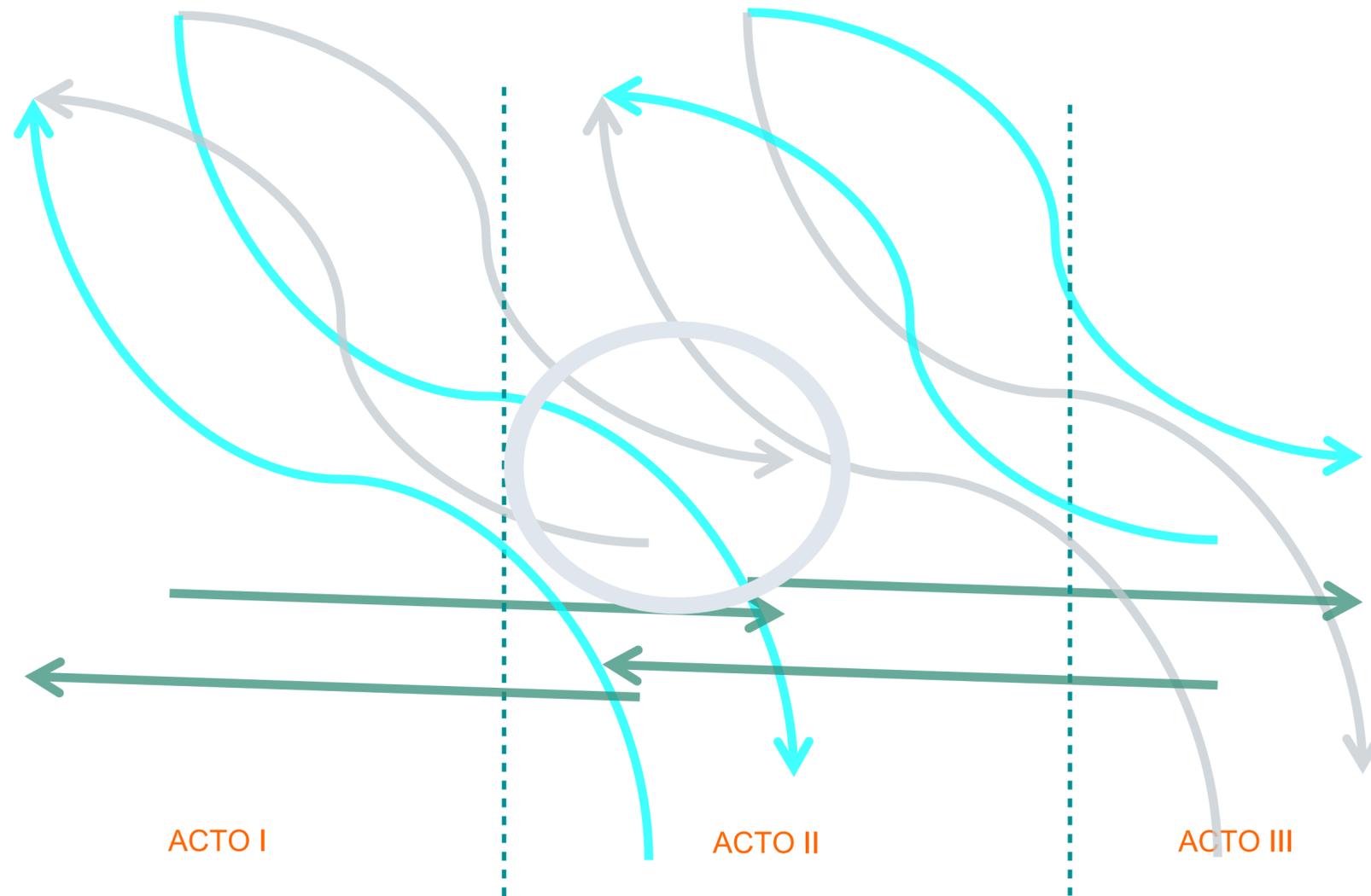
ENTRECruzADA



Películas: Amores Perros

EL ROMPECABEZAS

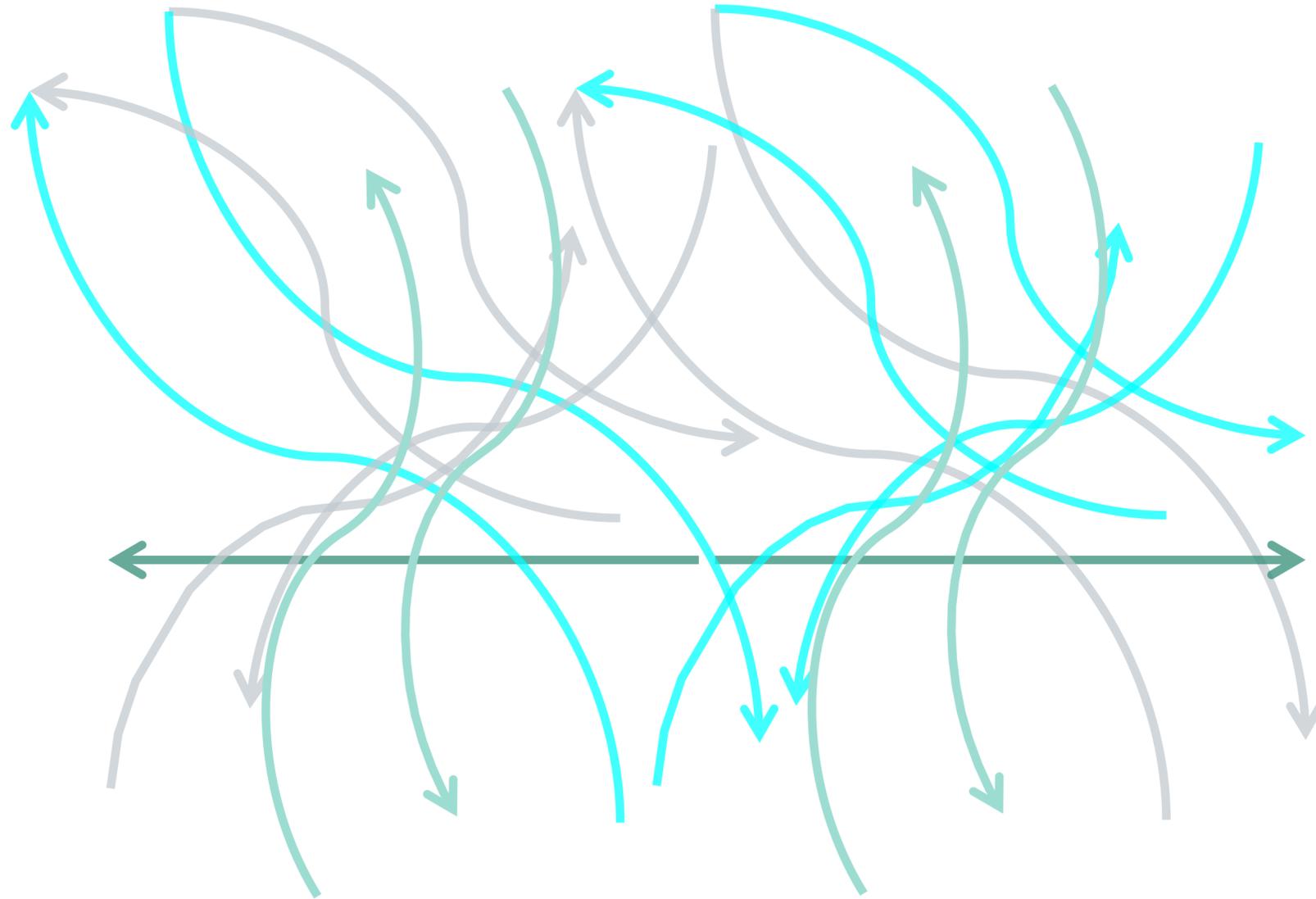
Clase 8



Brinca en el tiempo, cuenta varias historias, entrelaza momentos y escenas, tiene varios personajes y en general está abierta a cualquier variación, pero mantiene los 3 actos.

LA NO ESTRUCTURA O GARABATO

Clase 9



No sigue ninguna regla. Es el cine experimental.

Películas: El Perro Andaluz,
Eraserhead

TRAMA VS TESIS

Clase 10

Trama #1

Los eventos que el personaje PROTAGÓNICO experimenta a lo largo de la película..

Tesis #1

El mensaje, moraleja o aprendizaje del personaje PROTAGÓNICO.

Subtramas y Tesis #2

Referente a los eventos y aprendizajes de los personajes secundarios o antagonicos



Película:
Un Gallo con Muchos Huevos

Trama: es la historia de un gallito de granja, que tiene que defender el rancho donde vive, en una pelea de box en contra del campeón.

Tesis: Perder el miedo, madurar, aprender el valor interno que todos tenemos.

Clase 11



Características

#1 ●

Lo que sucede en pantalla es una metáfora de otra historia.

#2 ●

Pueden tener cualquier estructura.

#3 ●

Tiene muchos significados y para cada quién la experiencia es única.

Clase 12

Tenemos un lenguaje común que todos hemos aprendido al ver cine

Cuando no seguimos esas reglas, no existe la comunicación. Este lenguaje tiene variables por género.

¿CUÁL ES EL LENGUAJE DEL CINE?

1) LAS IMAGENES

2) EL SONIDO

Además existe un yugo en el cine:

Lo que la cámara te quiere mostrar.

En otras palabras, el director decide qué mostrar.

Entonces, todo está decidido, no es aleatorio.

En consecuencia hay un discurso que se propone

Cada director tiene su propio discurso

Su propuesta es estética y significación

Tanto en la imagen como en el sonido

Entonces ese lenguaje tiene una parte común y...

Una parte propuesta por cada director.



AL DIRECTOR SE LE CONSIDERA SIEMPRE COMO EL AUTOR

A pesar de que el cine es un arte de colaboración, el director es quien supervisa y decide sobre todas las disciplinas, anclándolas a la tesis que quiere contar con la película.

¿QUÉ TE DICE LA IMAGEN?



El hombre y su creación. Dos piedras inamovibles que simbolizan su oposición igualmente inflexible. La luz del fuego, el arma de la inteligencia que vence al monstruo. El contraste de la vida y la muerte. La desolación del barranco sin salida.



4 HERRAMIENTAS PRINCIPALES DEL DIRECTOR

- 1) ESTILO DE ACTUACIÓN
- 2) ESTILO DE FOTOGRAFÍA
- 3) ESTILO DE DISEÑO DE ARTE
- 4) ESTILO DE EDICIÓN



CADA DIRECTOR TIENE SU ESTILO DE DIRIGIR ACTORES

Algunos actores utilizan la técnica de “el método”, que es transformarse en el personaje.

Hay muchísimas técnicas de actuación y cada director tiene que aprender cómo obtener la mejor actuación de sus actores.

Algunos directores buscan que el actor diga exactamente lo que está en el guión.

Otros gustan de la improvisación y el guión es más como una guía. Sorprenden a sus actores en set de muchas maneras.

Hay directores que gustan de la no expresión emocional.

Otros buscan trabajar con personas reales lo más parecidas a sus personajes.

Muchos directores ensayan por meses.

Pero otros prefieren no hacerlo para no perder espontaneidad.

Algunos directores indican cómo actuar y cómo moverse.

Sin embargo, hay directores que no dan ninguna indicación y dejan al autor hacer su trabajo

LO IMPORTANTE ES QUE LA ACTUACIÓN APOYE LA TESIS

Clase 15

ESTILO DE FOTOGRAFÍA



HERRAMEINTAS:

- 1.- La Iluminación
- 2.- La Cámara
- 3.- El Manejo del Color



LA ILUMINACIÓN

30

NATURALISTA

Se acerca a la realidad

Te evoca paz

Es tranquila

Luz suave, con sol o sin sol.



Asociamos con entender la verdad, alegría, romance, calma, reflexión, arrepentimiento.

CONTRASTADA

No es natural, es surreal

Choque emocional

Enaltece dramatismo

Hay rudeza, emociones nocturnas



Asociamos con crimen, horror, villanos, la sombra, miedos, el lado oscuro.

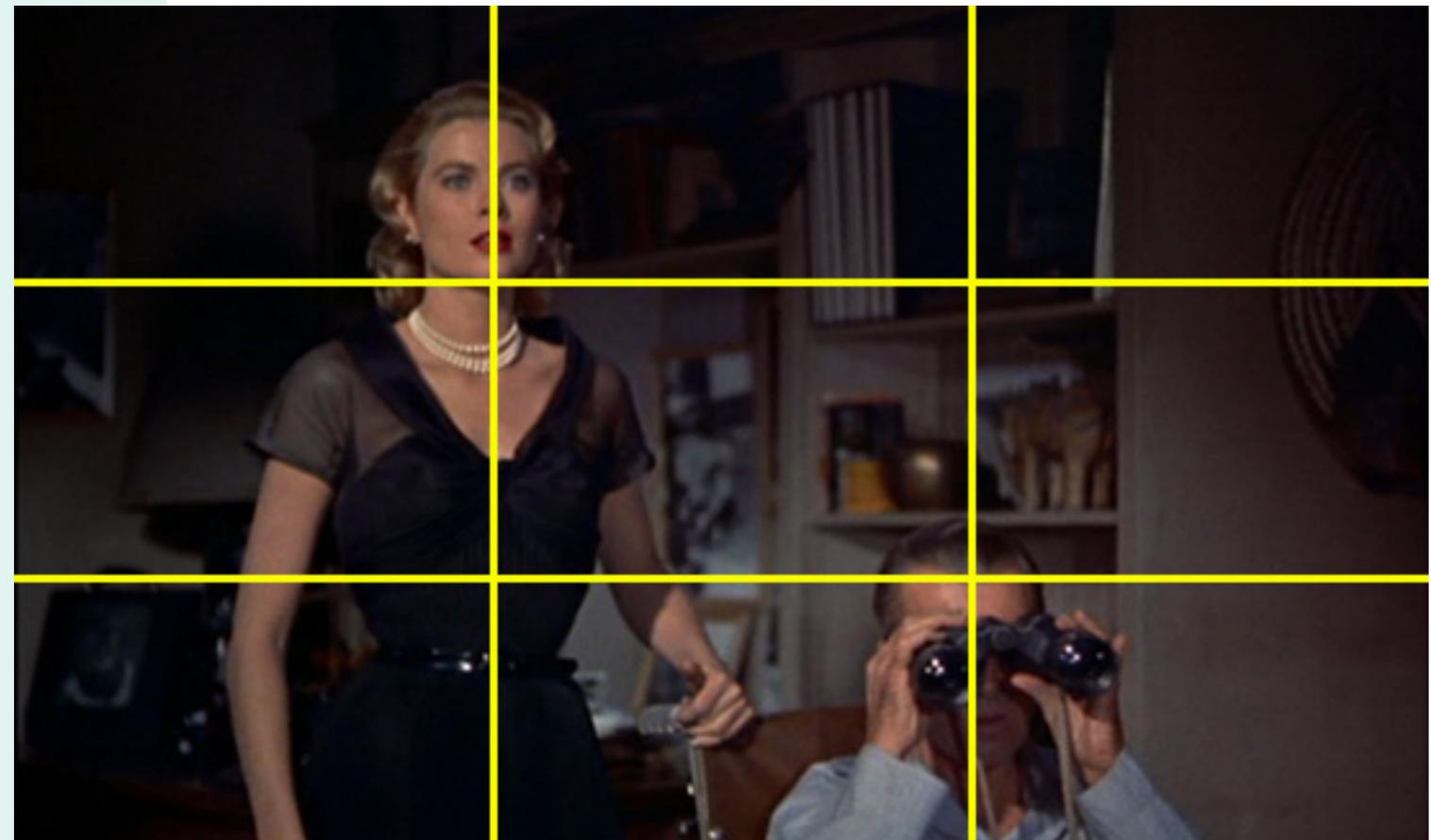
LA CÁMARA



DÓNDE COLOCAS LA CÁMARA Y CÓMO LA MUEVES

LA COMPOSICIÓN

El lenguaje de tercios



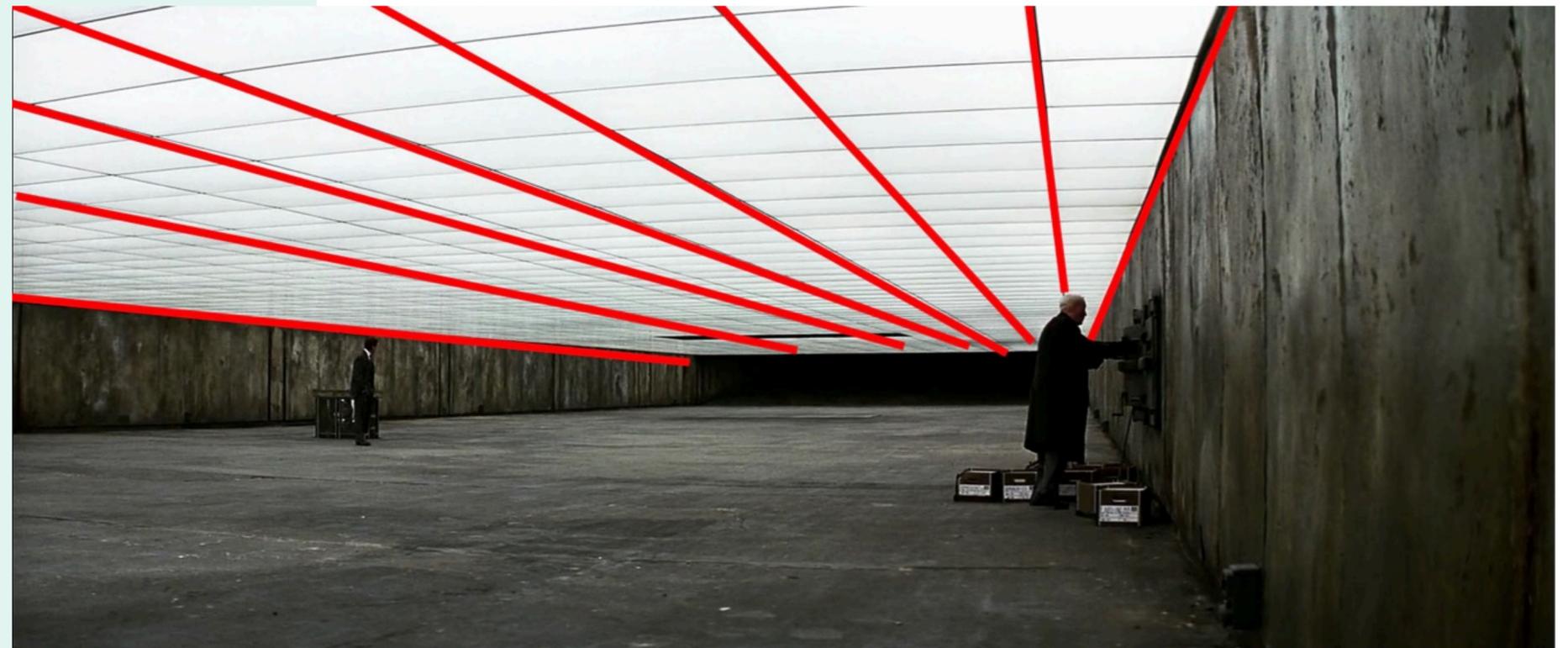
Una imagen estable coloca personajes en las uniones o dentro de los tercios.

LA CÁMARA



DÓNDE COLOCAS LA CÁMARA Y CÓMO LA MUEVES

PUNTOS DE FUGA



Dan dirección, lejanía, perspectiva, composición

LA CÁMARA



DÓNDE COLOCAS LA CÁMARA Y CÓMO LA MUEVES

EL AIRE

Refiere al espacio que se deja donde no hay personajes

Puede dar estabilidad o inestabilidad

Estable



Inestable



LA CÁMARA



DÓNDE COLOCAS LA CÁMARA Y CÓMO LA MUEVES

LA SIMETRÍA

Da obsesión, locura, artificialidad

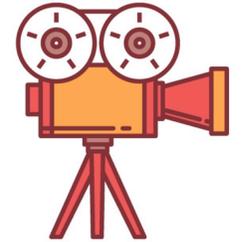


LA ASIMETRÍA

Sensación de normalidad,
realidad



LA CÁMARA



DÓNDE COLOCAS LA CÁMARA Y CÓMO LA MUEVES

FORMAS DE MOVER LA CÁMARA

- En tripie, como teatro filmado.
- Tracking shots siguiendo a los actores.
- En steadicam o al hombro.
 - En dolly, grúa, jib, etc.

HAY ENCUADRES POR GÉNERO

- El terror busca movimientos lentos.
- La comedia y el drama son movimientos más normales.
- La acción mueve mucho la cámara.



LA PALETA DE COLORES



La teoría del color debe igualmente apoyar la tesis, ya sea saturando el color, deslavándolo o utilizando el blanco y negro. Da emociones diferentes. Tenemos asociaciones a los colores, aunque el director puede hacer una propuesta única.



LA PALETA DE COLORES

Cada película tiene su propia paleta de colores

Clase 16

ESTILO DE DISEÑO DE ARTE

Todo lo que está frente a cámara

ELEMENTOS

- 1.- La escenografía
- 2.- El vestuario, maquillaje y peinados
- 3.- La utilería



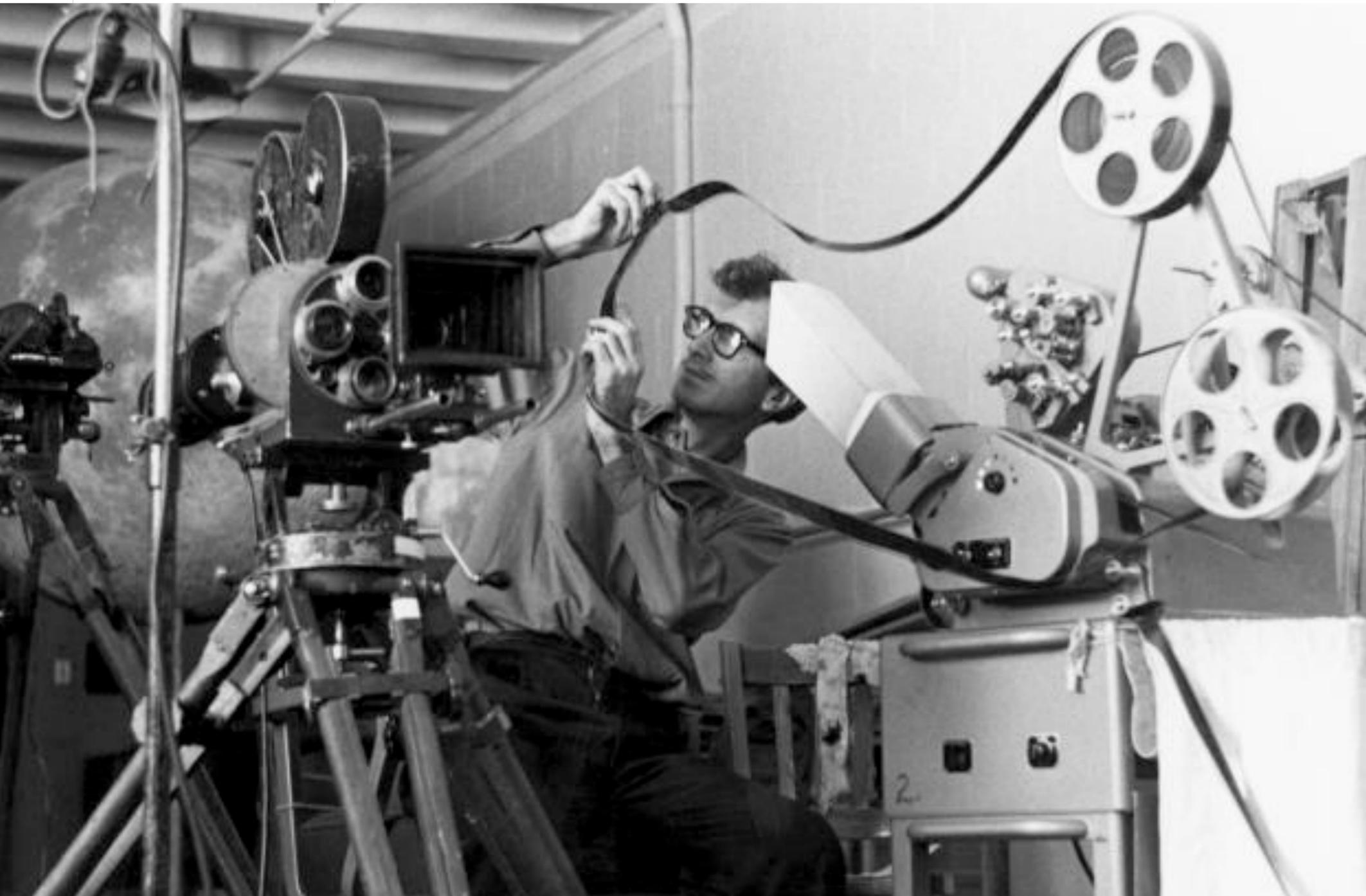
ESTILO DE DISEÑO DE ARTE



La escenografía, el vestuario, la utilería hablan, describen personajes.

Hay que reflejar varias cosas:

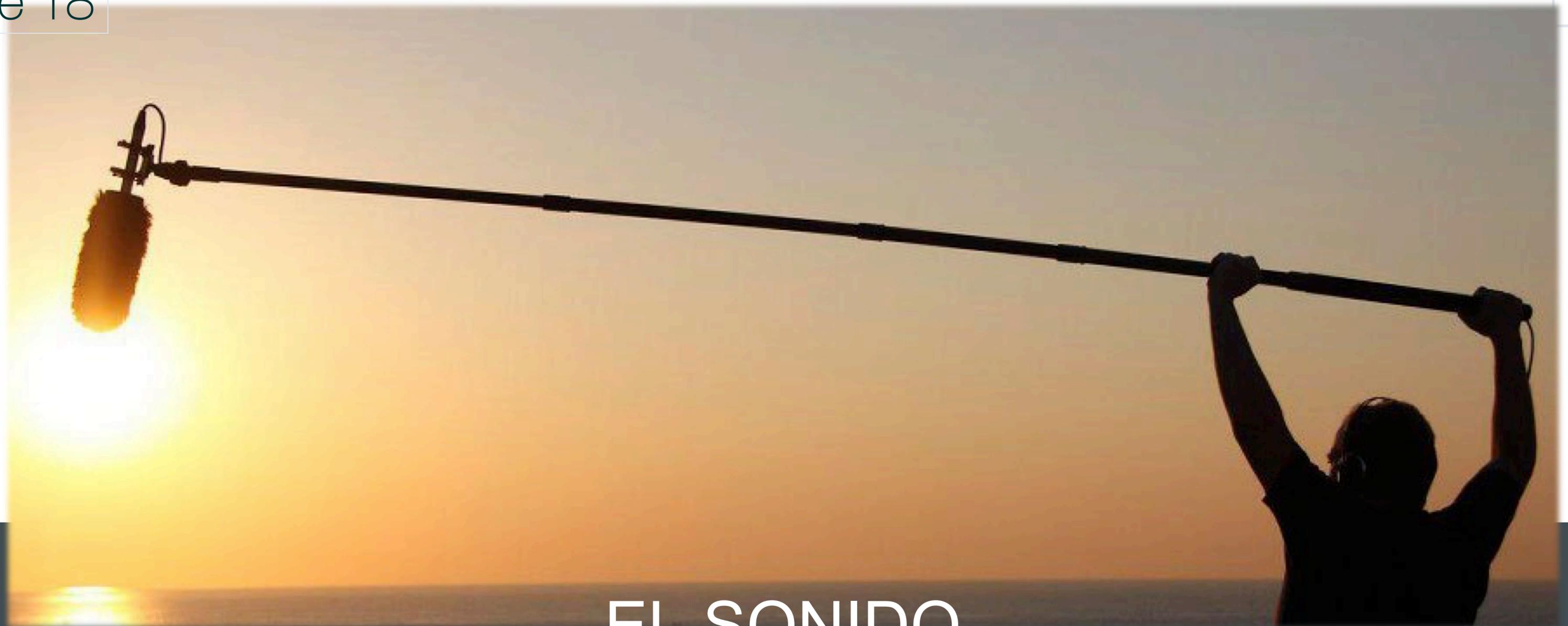
- La psicología de los personajes
- El momento histórico
- El estilo del lugar
- La paleta de colores
- El estilo del director
- Pero sobre todo la tesis.



EDITAR ES REHACER LA PELÍCULA



- Es darle ritmo, duración y el estilo final a la película, buscando reflejar la tesis del director.
- Puede ser Invisible (que no jale la atención) o Estilizada (para crear emociones y efectos)
- La película se hace 3 veces: al escribirla, al filmarla y al editarla.



EL SONIDO

Es un lenguaje en sí y el segundo elemento, después de la imagen, que tiene el director para narrar su tesis

1.- La música

2.- Los efectos de sonido

3.- El silencio

MÚSICA LICENCIADA

La música comprada ya existente



- Se utiliza para música de fondo
- O para una secuencia de montaje.

SCORE

La música compuesta para la película



- Se utiliza para acentuar las emociones
- Para identificar personajes o lugares



NO SUENA NADA



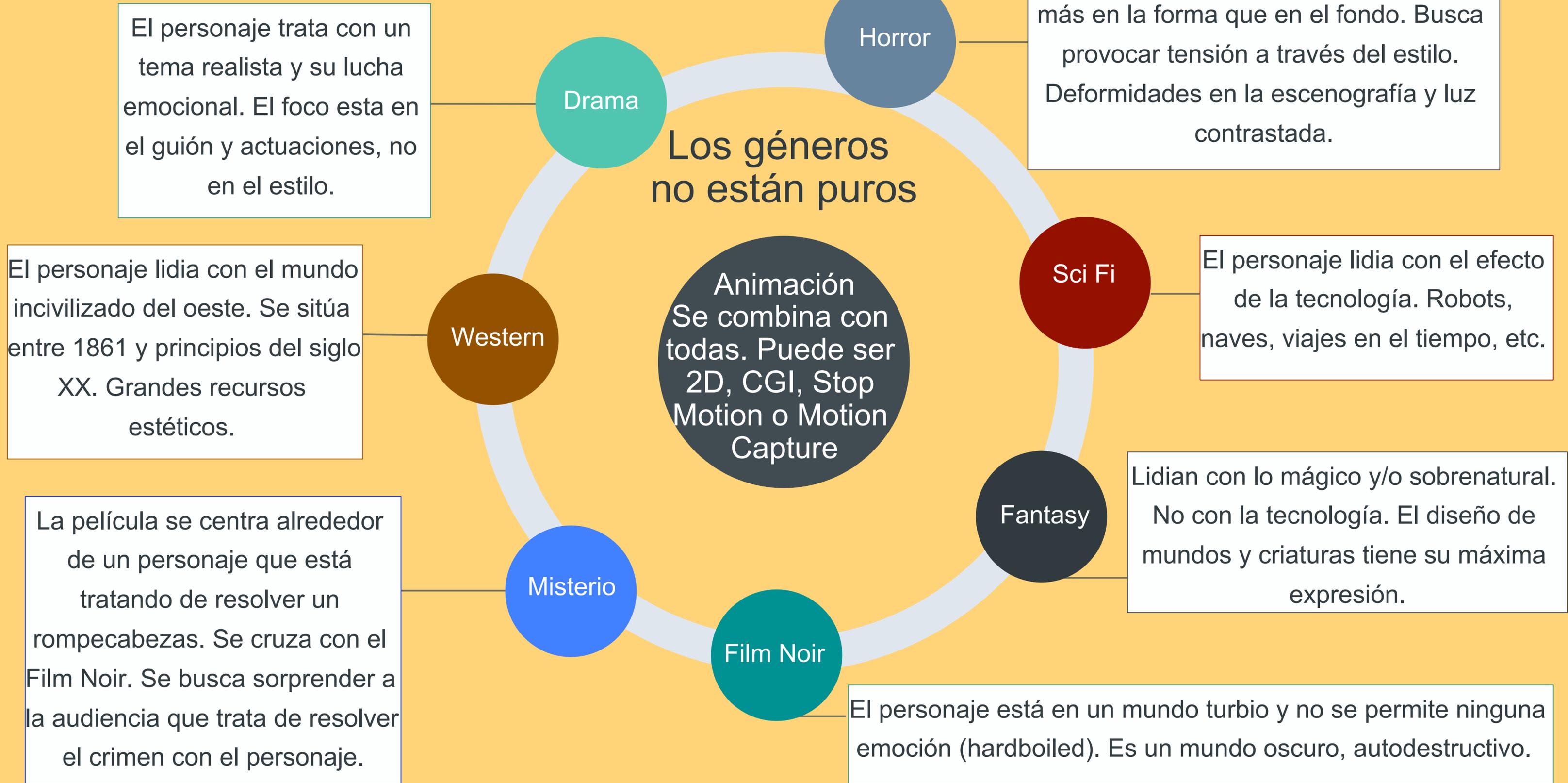
El micrófono trata de captar solo la voz, pero todos aquellos sonidos que genera el personaje, como sus pasos o movimientos de la ropa, así como la atmósfera y los efectos especiales de sonido, SON GENERADOS.



TAMBIÉN NARRA



El correcto uso del silencio puede acentuar el dramatismo de la escena.



GÉNEROS



Los subgéneros no son exactos

Mudas
No hay sonido, quizá solo música y puede ser de cualquier género

Gángster

Subgénero del Misterio o del Film Noir que se concentra en la vida de los maleantes o los policías que los capturaron.

Guerra

Igualmente subgénero del Histórico pero que se concentra en eventos que sucedieron durante una guerra en particular.

Súper Héroes

Variante de la Acción/ Aventura pero que se centra en un personaje con poderes.

Desastre

Subgénero también de la Acción/ Aventura donde el personaje se enfrenta a alguna catástrofe natural o provocada por el hombre

Películas B

Pueden ser de cualquier género o subgénero pero la característica principal es que son de muy bajo presupuesto.

Farsa

Subgénero de la Comedia pero que el mundo y los personajes que presenta son totalmente caricaturizados y son muy irreales.

Político

Subgénero del Histórico o Biográfico que presenta la vida de una figura relacionada con un político o con un momento relacionado con un evento político.



Los clavadistas se concentran para dejar que su cuerpo haga lo que ya sabe hacer.

Igualmente tú, solo goza la película.

REALIZA EL CUESTIONARIO ADJUNTO



- * Tenemos suficientes elementos para entender la dialéctica del cine: lo que el autor quiso decir y qué es lo que yo estoy entendiendo.
- * Conforme vas ampliando el código vas a incorporar más elementos, ahora toca aprender de apreciación cinematográfica para revisar movimientos de cine, autores, épocas y países.
- * Se trata de pasar del mero nivel de la información al nivel de la interiorización del conocimiento. Deja que tu mente haga sin esfuerzo lo que has aprendido.
 - * Vas a gozar más el cine.



APRENDE A VER CINE

GRACIAS