

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Los Elementos Cinematográficos Esenciales
***Reel* de Dirección de Fotografía Cinematográfica**
Producto o Presentación Artística

Santiago Daniel Proaño Muñoz

Cine y Video

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Cine y Video

Quito, 21 de mayo de 2018

Universidad San Francisco de Quito USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Los Elementos Cinematográficos Esenciales
Reel de Dirección de Fotografía

Santiago Daniel Proaño Muñoz

Calificación:



Nombre del profesor, Título
académico

Armando Salazar, M.A.
Coordinador de Cine y Video

Firma del profesor

Quito, 21 de mayo de 2018

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

Nombres y apellidos:

Santiago Daniel Proaño Muñoz

Código:

00124194

Cédula de Identidad:

1720808441

Lugar y fecha:

Quito, 21 de mayo de 2018

RESUMEN

Este *reel* de fotografía es un trabajo cinematográfico que explora conceptos de luz, color, composición, espacio y movimiento. Estos conceptos son explorados en cuatro diferentes proyectos: dos cortometrajes de ficción, un trailer experimental de un libro de ficción y un proyecto experimental de luz azul artificial en naturaleza.

Es el propósito de este proyecto retratar la relación del humano en el contexto cinematográfico. Analizar mi propio trabajo y aspectos importantes de cada proyecto, al igual que comparar conceptos de cine y ejemplos específicos de obras que han inspirado mi trabajo. La intención de este portafolio cinematográfico es la experimentación y práctica de diferentes técnicas para mejorar mi habilidad de transmitir emociones a través de la cámara.

Palabras clave: Luz, experimental, tiempo, movimiento, técnica, conceptos.

ABSTRACT

This photo reel is a cinematographic project which explores concepts of light, colour, composition, space and movement. These concepts are explored in four different projects: two short fiction films, an experimental trailer based on a fictional book and an experimental project involving a blue artificial light in nature.

The purpose of this project is to portray the relationship of humans within the cinematographic context and to analyse my own work and important aspects of each project. Additionally, it will compare concepts of filmmaking with specific examples of different films that have inspired my work. The intention of this cinematographic portfolio is to experiment and practice different techniques, to improve my skills and to transfer emotions through the use of the camera.

Key words: Light, experimental, time, movement, technique, concepts.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	7
Desarrollo del Tema.....	9
Carpe Noctem (Experimental).....	9
It's About Time (Ficción/ Experimental).....	13
Capital (Ficción).....	18
Segundo Saque (Ficción).....	24
Conclusiones.....	34
Referencias bibliográficas.....	36
Anexo A: dvd <i>Reel</i> Dirección de fotografía	38

INTRODUCCIÓN

La cinematografía es un arte que ha evolucionado indudablemente a través de los años. El enfoque principal de este trabajo es tratar a este arte desde la parte visual cinematográfica. Es importante entender el rol del director de foto en el cine y en nuevos medios visuales. Encontrar una forma de destacar los conceptos básicos de composición, luz, movimiento y color que son relevantes en cualquier producto visual. A lo largo de la historia se ha logrado experimentar con diferentes herramientas y técnicas que han permitido al cine desde su parte visual; llegar al punto en el que se encuentra ahora. Desde el origen del cine se consideran los aspectos de documental y realistas empezando con los hermanos Lumière. Sin embargo es mucho más de mi interés pensar en la influencia de George Méliès con su aporte en el aspecto de la fantasía y lo que ahora se conoce como ficción y también formalismo. A partir del surgimiento de efectos especiales y la evolución en tecnología; la cinematografía ha alcanzado niveles que hace años parecían imposibles.

Para la creación de un buen producto cinematográfico es esencial un buen uso de movimiento y luz, dentro de mi trabajo estos son los factores con los que más cómodo me he sentido en el pasado. Es esencial para lo que quiero crear, transmitir ideas que cuenten una historia de manera eficiente y mejorar en los aspectos que aún no tengo experticia. Es esencial la buena utilización de luz como herramienta para contar y armar un plano, transmitir sensaciones y sentimientos a través del uso creativo y formalista de la luz. El movimiento es un principio que cuenta bastante y permite un amplio espectro de experimentación, en lo personal intento trabajar con una experimentación de movimiento bastante constante. De esta forma es mi intención explorar el espacio dentro de la historia y mantener historias dinámicas que ayuden a la audiencia a estar interesados.

Mi interés personal sobre la cinematografía está más situada en la creación independiente de imágenes, influenciado por creadores independientes que producen proyectos poéticos y completamente personales. Entre ellos admiro principalmente a directores de foto de videos musicales, comerciales y creadores de contenido independiente. En Ecuador la dirección de fotografía ha crecido en los últimos años sin embargo aun no está en el nivel donde es factible convertirlo en una carrera estable, personalmente después de esta graduación es mi intención continuar mis estudios en Inglaterra donde puedo continuar con mi educación creativa. Este proyecto me ha ayudado a desarrollar los conceptos cinematográficos esenciales como composición, al igual que color y su uso creativo y formalista. Todos estos son elementos que deseo incorporar más en un futuro y a través de este proceso de aprendizaje incorporarlo dentro de mi trabajo. Dentro de este proyecto creativo el propósito es explicar los conceptos más importante con el propósito de un mejor entendimiento propio para el desarrollo de este *reel* cinematográfico.

DESARROLLO DEL TEMA

CARPE NOCTEM (EXPERIMENTAL)

Este proyecto surge del deseo de explorar una luz azul artificial en la naturaleza. Consiste en exagerar el concepto de luz de luna, el cual en el cine se exagera con una azul que es muy rara ver en el mundo natural. Se experimenta con suaves movimientos de cámara, los cuales exploran texturas y formas. Desenfoques suaves son esenciales ya que el enfoque en este proyecto se da a través de la relación de la cámara con el objeto, es decir enfocando con el uso de distancia. Una luz azul fuerte rota en torno a las plantas, creando figuras fuertes con las sombras. También se incluye la relación del humano y la manera en la que invadimos y nos apropiamos de la belleza natural de la vida.

Carpe Noctem significado:

Este es un proyecto personal basado en mi deseo de exploración de luz formalista. Está basado también en una creencia personal filosófica que aplica a mi trabajo como director de fotografía. *Carpe Noctem* es una frase en latín que significa: *Seize the night* (aprovecha la noche). Es usualmente comparada con *Carpe Diem: Seize the day* (aprovecha el día). Nuestra sociedad moderna ha modificado estas tendencias filosóficas y ha intentado hacerlas pasar por simples deseos de vivir sin responsabilidades y permitir que los días pasen sin preocupaciones. Sin embargo la filosofía de *Carpe Noctem* en oposición a su creencia mundana; significa utilizar la noche para un propósito digno. (Ramsey, C 2017). Es decir utilizar el tiempo en el que todos duermen para la

creación de cualquier tipo, en este caso la creación artística cinematográfica. Sin duda hay una apreciación por la noche en el mundo del cine, es un momento en el que el cinematógrafo tiene mayor control de su entorno ya que no hay un sol que produzca luz, se puede controlar el ingreso de luz en la puesta en escena de varias formas libres. Por esta razón decidí grabar en exterior durante la noche, para así tener una libertad creativa de luz.

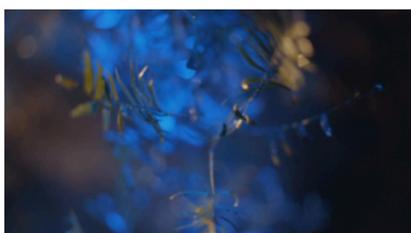
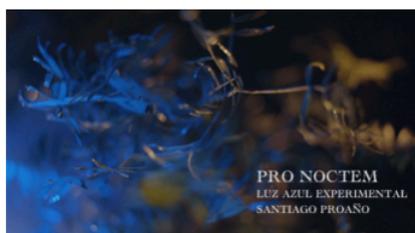
Dirección de Luz:

Carpe Noctem fue inspirado por un proyecto visual llamado “*Sparkles and Wine*” explora de manera muy creativa la forma en la que la dirección de la luz altera por completo la percepción del espectador. Es un proyecto completamente experimental e innovador que para el espectador común es una ilusión muy llamativa. Para el cineasta se crea un deseo de pausar el video para detener la rotación y analizar la manera en la que las diferentes direcciones de luz dan una nueva forma de expresión al personaje. La dirección de la luz no solo crea un tipo de ambiente, pero también deforma el rostro de la persona y nos obliga a asumir una cierta conducta. Una luz completamente cenital crea sombra en los ojos, y tal como en el padrino nos transmite una sensación de maldad, oscuridad y misterio. Mientras que una luz difusa y directa aplanan las expresiones y crea una sensación más pacífica en el espectador. Es importante por ello encontrar la dirección de luz específica para cada plano y buscar qué sensación se quiere comunicar. Una luz más lateral puede dar una estética más agradable y puede causar una sensación dramática de dualidad o ambigüedad interesante. La dirección e intensidad de luz es obviamente un concepto que considero en varios de mis proyectos, sin embargo *Carpe Noctem* es un ejemplo donde quise crear una idea propia para explorar concretamente estas ideas.

**Color:**

La exploración del color azul surge a partir del uso cotidiano que se le da en el cine a la luz de luna. “*Carpe Noctem*” es un proyecto que pretende entender y exagerar el azul como identificación de noche. Dentro de la vida real la luz de luna no genera una luz azul, sin embargo se suele representar la noche con tonos fríos y azules. Acompañado con el uso de dirección de luz para este proyecto se utilizó una potente luz *LED* con filtro azul, para poder exagerar el concepto cinematográfico de luz de luna. El color es un elemento que de manera muy llamativa comunica algo importante a la audiencia y cambia drásticamente la percepción de la imagen. (Bond, L. 2015). Fue

mi deseo de igual manera explorar cómo los humanos invadimos la naturaleza introduciendo colores que naturalmente no están ahí. En diferentes secciones del proyecto existe una mano azul que rompe y destruye plantas. Esta invasión representa la distorsión del hombre en la naturaleza, al igual que la distorsión del color azul que se utiliza para representar a la noche.



Movimiento:

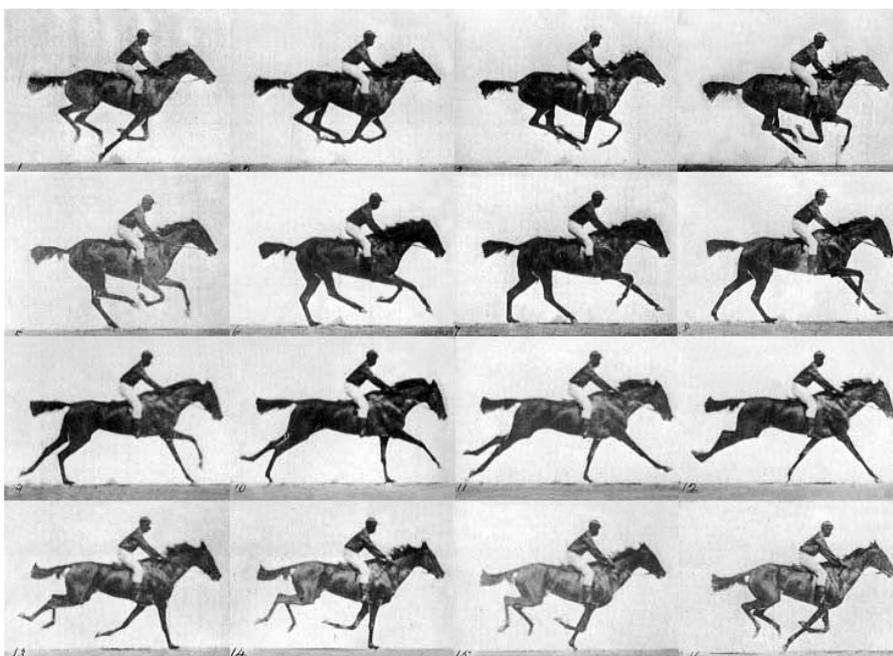
Con todo el movimiento y dinamismo de la cámara fue importante la utilización de un estabilizador. La idea fue crear movimientos fluidos que cumplan la función de explorar texturas y formas. Al ser un proyecto experimental el movimiento tuvo un rol importante como herramienta de exploración. Fue interesante jugar con las figuras de las hojas distorsionadas por la luz azul, mientras la cámara entra y sale de foco debido al movimiento y distancia focal.

IT'S ABOUT TIME (FICCIÓN / EXPERIMENTAL)

La fotografía de “*It's about time*” se concentra en contar una historia muy breve de manera visual. Este proyecto experimenta en cuanto a forma. “*It's about time*” es un trailer para un libro de ciencia ficción donde Dylan es un náufrago en una tierra desierta atrapado por 12 años, lo único que lo acompaña es una vieja locomotora que no recuerda. A lo largo del libro se explora su soledad y el descubrimiento de su locomotora como máquina de tiempo. Este proyecto consiste en un *stop motion* de papel donde se captura de una manera minimalista a Dylan en su soledad escapando y convirtiéndose en uno con su locomotora. Su figura de papel se transforma y su figura se convierte en una proyección de luz. La meta es lograr ver al personaje renacer después de su viaje en el tiempo en forma de proyección de luz.

Forma y concepto:

El proyecto completo consiste en un tráiler que transmita las ideas ficticias del libro. Debido al tamaño del proyecto fue interesante buscar recursos para poder contar la historia. Al pensar en animación decidí incorporarlo con elementos cinematográficos, regresando a los conceptos fundamentales de cuadros por segundo. Este proyecto está conformado por aproximadamente 15 dibujos por segundo. Regresando los conceptos de la percepción del movimiento, Dylan el protagonista está conformado por líneas y su cuerpo viaja de papel a una proyección de luz. Este es un proyecto que tiene elementos de ficción debido su narrativa concreta y elementos experimentales debido a su forma.



“David Hockney una vez se quejó de como la fotografía era solo parcialmente arte, ya que su ángulo del mundo esta restringida a lo que la cámara vea en el momento de la exposición: a diferencia de la pintura, una fotografía no hace espacio al tiempo. La magnífica exposición de Tate Britatin’s sobre Eadweard Muybridge demuestra como una imagen que paraliza el movimiento puede atrapar la fluidez del fenómeno. Él era un gran pensador fotográfico, su mente se fue más allá de la foto fija hacia lo que inevitablemente sería la invención del cine, el cual lo anticipó con la creación del aparato llamado zoopraxiscopio el cual podría animar una secuencia de imágenes para mostrar mulas pateando y ninfas bailar.” (traducción propia de Conrad, P. 2010)

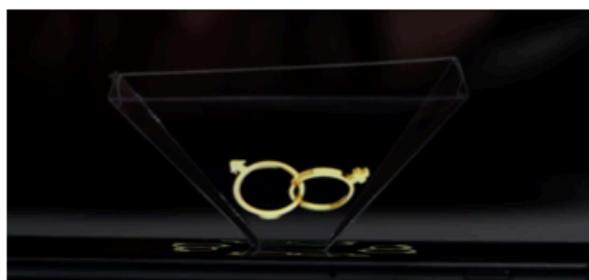
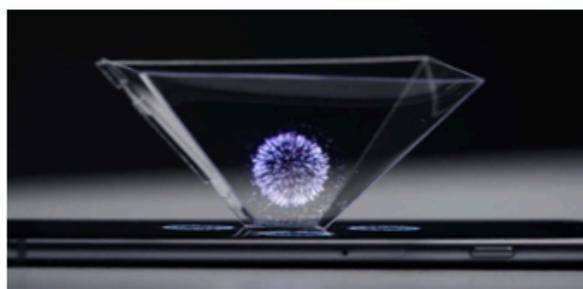
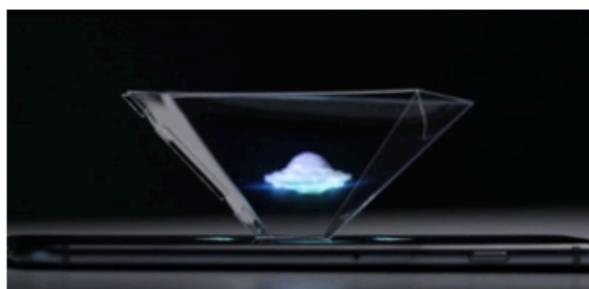
Cita en idioma original:

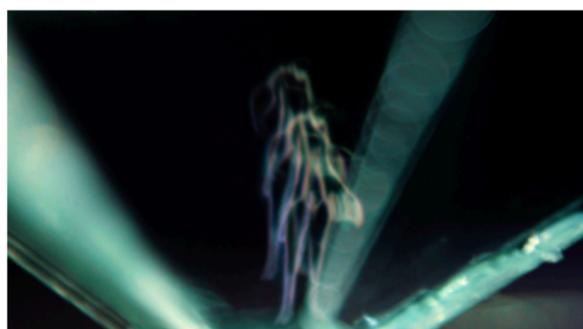
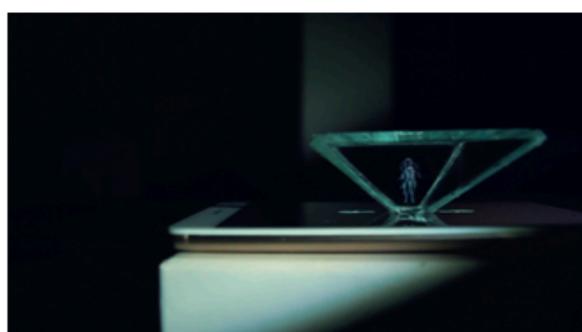
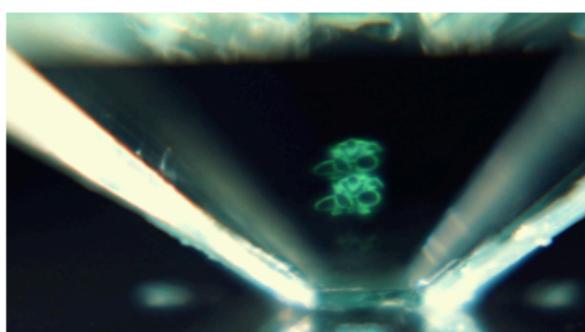
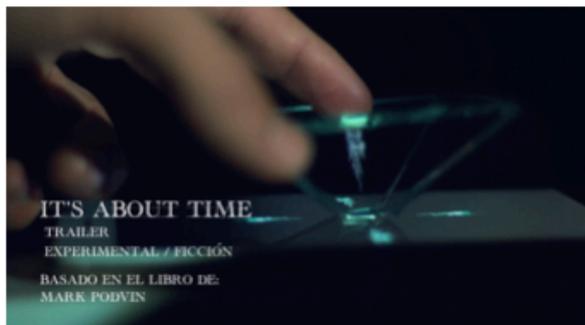
“David Hockney once complained that photography was a paltry art because its angle on the world is restricted to what the camera sees at the moment of exposure: unlike painting, a photograph can make no space for time. Tate Britain's massive and magnificent forthcoming exhibition of Eadweard Muybridge's work will prove Hockney wrong. Combining artistic vision with scientific analysis, Muybridge showed how an image that paralyses motion can catch the fluency of phenomena. He was one of the great photographic thinkers, whose mind reached ahead from still photography towards the inevitable invention of the cinema, which he anticipated by constructing a gadget called a zoopraxiscope that could animate sequences of images to display mules kicking or nymphs dancing.” (Conrad, P. 2010)

Es increíble entender que el cine ha tenido varias historias de origen pero el invento de Eadweard Muybridge es uno que influenció mi deseo de crear este proyecto en *stop motion*. El zoopraxiscopio era un proyector de imágenes capturadas en secuencia, la diferencia con la tecnología de la primera cámara en el siglo XX es que Muybridge utilizó varias cámaras para capturar al caballo corriendo. La tecnología actual nos permite tener cámaras compactas que pueden hacer secuencias en video sin ninguna dificultad. Nos olvidamos del increíble privilegio que significa tener las herramientas modernas para capturar fragmentos del tiempo. El movimiento en secuencia que surge de crear movimiento cuadro a cuadro fue algo que llamó mi atención, lo cual me llevó a averiguar una forma moderna de expresar esta técnica desde su origen básico.

Técnica:

Pensé en la idea de un zoopraxiscope y su interpretación moderna, con la cual podría incorporar una animación hecha a mano cuadro a cuadro. Descubrí esta pirámide invertida de plástico, la cual al ser combinada con cuatro imágenes idénticas de cada lado de una pantalla, crea una proyección en el medio. Esta no es una tecnología muy avanzada ya que solo es una combinación de reflejos. Sin embargo la idea me atrajo y descubrí que nadie había usado esta técnica como una herramienta para contar una historia. Así que decidí utilizar la proyección de Dylan el personaje principal; viajero del tiempo para caer dentro de la pirámide y convertirse en holograma, para expresar el viaje en el tiempo. Quise mejorar la calidad de la pirámide del plástico, así que construí una versión de vidrio para mejorar la calidad, sin embargo el único problema es el doble reflejo que un vidrio causa. Estoy trabajando para resolver este problema, pero logré capturar la idea que quería y lo combine con una luz azul y una dirección de luz interesante. A partir de esto roté la cámara alrededor de la pirámide para capturar el funcionamiento del holograma. Este proyecto fue un tanto ambicioso; quiero aprender la forma de poder utilizarlo de maneras más eficientes, para contar la historia y transmitir una emoción más allá de lo estético.





CAPITAL (FICCIÓN)

Concepto y movimiento:

La fotografía de “Capital” tiene el propósito de expresar las emociones del personaje especialmente desde el movimiento. Dentro del corto existen tres etapas de movimiento principales: estabilidad, fluidez y caos. Al empezar la historia empezamos con estabilidad, Moisés vive en un mundo aparentemente tranquilo pero opaco junto a su esposa. Al inicio tiene un estado mental estable en comparación a lo que viene; esto se expresa con planos fijos en trípode. Inicialmente los planos capturan su jardín desde una perspectiva de paz y tranquilidad, mientras las hojas muertas que vemos en el piso son un indicio de la muerte que se acerca. La luz es natural y difusa, hay contrastes fuertes para lo cual se va a usar un *negative fill* con una tela negra para lograr sombras interesantes en el espacio y en el personaje.

El momento de fluidez empieza cuando Moisés se encuentra por primera vez con la otavaleña mayor, la cámara gira entre Moisés y la otavaleña para demostrar que algo cambio, hay una fuerza desconocida de muerte que empieza a estar presente en Moisés, a partir de este momento las alucinaciones empiezan y la cámara es libre de moverse en el espacio, siguiendo a Moisés en sus visiones de muerte. Para crear una sensación de desconocido y exotérico la otavaleña va a tener un sutil contorno de luz desde atrás cada vez que aparezca, esto la separa del fondo y sugiere que no pertenece a este mundo. La luz va a ser extremadamente sutil y nada más que un detalle no muy exagerado. Moisés empieza a tener visiones en las cuales se desmaya, dentro de las visiones se uti-

lizan recursos como la cámara lenta y movimientos fuertes que puedan ser utilizados como transiciones en la edición. A partir de este momento los colores empiezan a ser más opacos y oscuros.

Para los momentos de caos, la cámara acompaña a Moisés muy de cerca con movimientos más bruscos con cámara en mano. La manera en la que Moisés se altera se expresa en la cámara, seguido por momentos de cámara fija para contrastar con los momentos en los que Moisés está alterado. En su momento mayor de pánico; las luces de la casa empiezan a fallar, esto se va a lograr con focos en trípodes y extensiones, inicialmente los cambios de luz son sutiles y empiezan a ser más bruscos mientras la situación se intensifica. Para el final volvemos a planos fijos con detalles en el fuego y los detalles de los símbolos que representan a la muerte.

Composición:

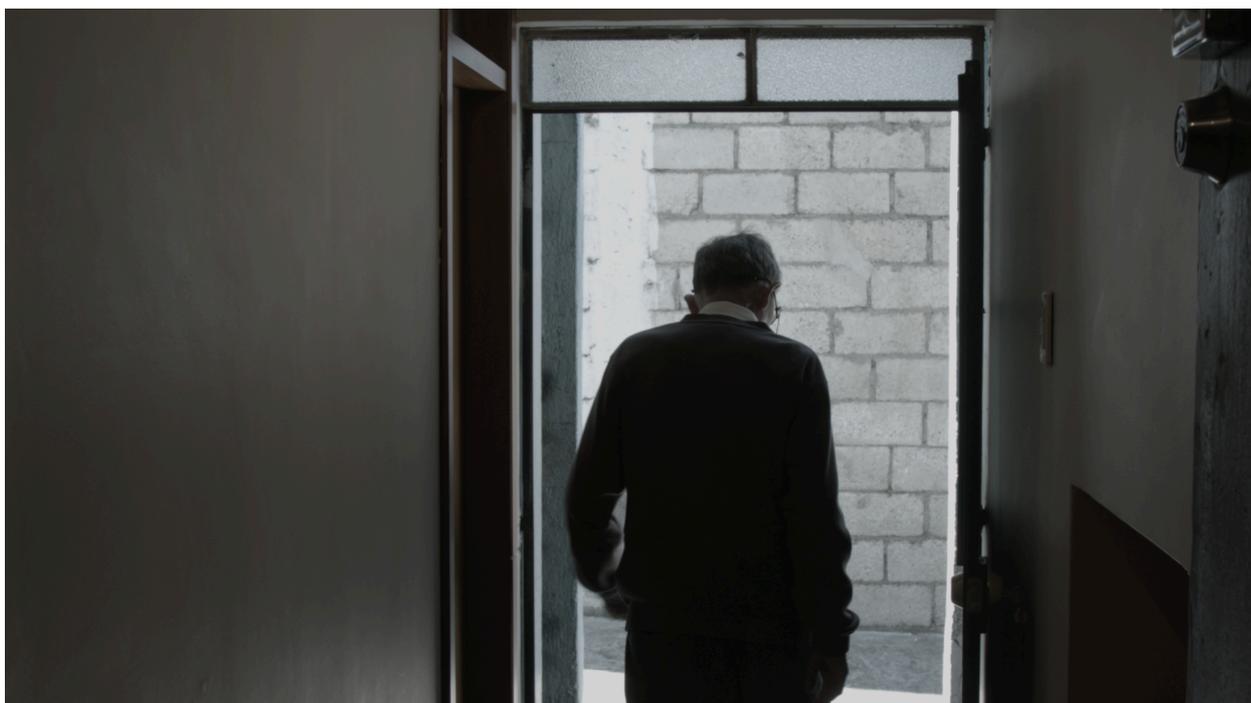
Lewis Bond habla de la importancia de la composición para expresar la relación entre personajes, para ello se utiliza la película “Fargo” como ejemplificación; dirigida por los hermanos Coen y fotografiada por Roger Deakins (2017). Estos conceptos fueron importantes para relacionar a Moisés con su esposa, al igual que con la amenaza de la otavaleña. En una parte de Fargo Jerry es visto a través de unas persianas que hacen alusión a una prisión, ya que se siente suprimido y con falta de libertad. En Capital “existe” una restricción similar para la otavaleña, el encuadre determina que está detrás de unas barras en un mundo que no pertenece. La otavaleña tiene prohibido cruzar las rejas pero su presencia está ahí para alterar la estabilidad emocional de Moises.



Moisés es un personaje que se siente presionado por la gente que le rodea; principalmente por su esposa. Moisés es mayor y está muriendo, sin embargo busca algo valioso que hacer, su esposa restringe todas sus acciones debido a su mala salud. El encuadre de Moisés es usualmente interrumpido en sus momentos de soledad. En uno de estos casos es presionado con la presencia de su nuera que quiere su herencia. De manera similar en Fargo esta la presencia insistente que invade el

espacio personal del protagonista. De igual manera en tanto Fargo como en Capital cuando un personaje empieza a tener más poder, se lo muestra en cuerpo completo. En este caso ambos personajes están enmarcados bajo una puerta en contraluz. Esta figura les da una relevancia como personajes más independientes que tienen una mayor dominancia sobre el espacio sin otros que interrumpan su momento.





SEGUNDO SAQUE (FICCIÓN)

Concepto y técnica:

Ana la protagonista del cortometraje está pasando por momentos inestables en su vida. La intensidad de tener un bebé desde joven, la abrumadora sensación de criar a un bebé por su cuenta la convierte en un personaje inestable. A través de todo el cortometraje vemos su descontrol con una cámara que la sigue en su desesperación. Previo al bebé el cortometraje inicia con ella como una tenista profesional con bastante control, utilizando poca profundidad de campo y cámara lenta en planos medios. Toda esta fluidez se detiene apenas aparece el bebé. Los momentos en su casa con el bebé cuentan con movimientos en planos secuencia y cerrados. La cámara la acompaña de un lado a otro cuando intenta calmar al bebé. Mientras el volver a entrenar tenis tiene más cortes y un ritmo más acelerado.



Tenis y cámara lenta:

Era importante capturar la importancia del tenis para Ana, para esto se utilizó una cámara lenta de 240 cuadros por segundo lo cual disminuye el movimiento a un 20%, es decir 5 veces más lento que la realidad. Esto crea una sensación profunda de concentración en la mente de Ana, demostrando su pasión por el deporte y lo esencial que el tenis es en su vida. El recurso de cámara lenta fue pensado para dar inicio al corto y también finalizarlo. Al empezar la historia Ana esta en control y esta apasionada por su deporte.

“Cada vez que un cineasta utiliza cámara lenta, se está escogiendo atraer la atención a los detalles pequeños. Esos detalles logran un significado. De igual manera, cuando la cámara lenta es utilizada para enfocarse en la emoción de un personaje hacia una persona, lugar o evento, el momento adquiere mucho más significado.” (Traducción propia de Risk, M. 2016).

Cita en idioma original:

“Any time a filmmaker uses slow motion, they’re choosing to drive attention to small details. In doing so, those details achieve significance. Similarly, when slow-mo is used to focus on a character’s emotional reaction to a person, place or event, the moment becomes all the more significant.” (Risk, M. 2016)

La cámara lenta como recurso estilístico está cargada de significado y debe ser utilizada con cuidado para no sobre utilizarla. El tenis es un deporte de alta velocidad, donde un simple saque toma menos de 2 segundos. Al grabar en 240 cuadros por segundo, el saque de Ana en este proyecto toma aproximadamente 10 segundos. La increíble actuación de la actriz y su dedicación al tenis en la vida real nos permiten valorar segundos inigualables de completa concentración. Este momento se convierte en algo espiritual y único para el personaje. En esta imagen se puede observar la poca profundidad de campo, influenciado por la película “Borg vs. McEnroe.” Este valor de plano y la respectiva falta de profundidad distancian al protagonista del resto del mundo y hace que la audiencia se concentre en el valioso momento de concentración absoluta.



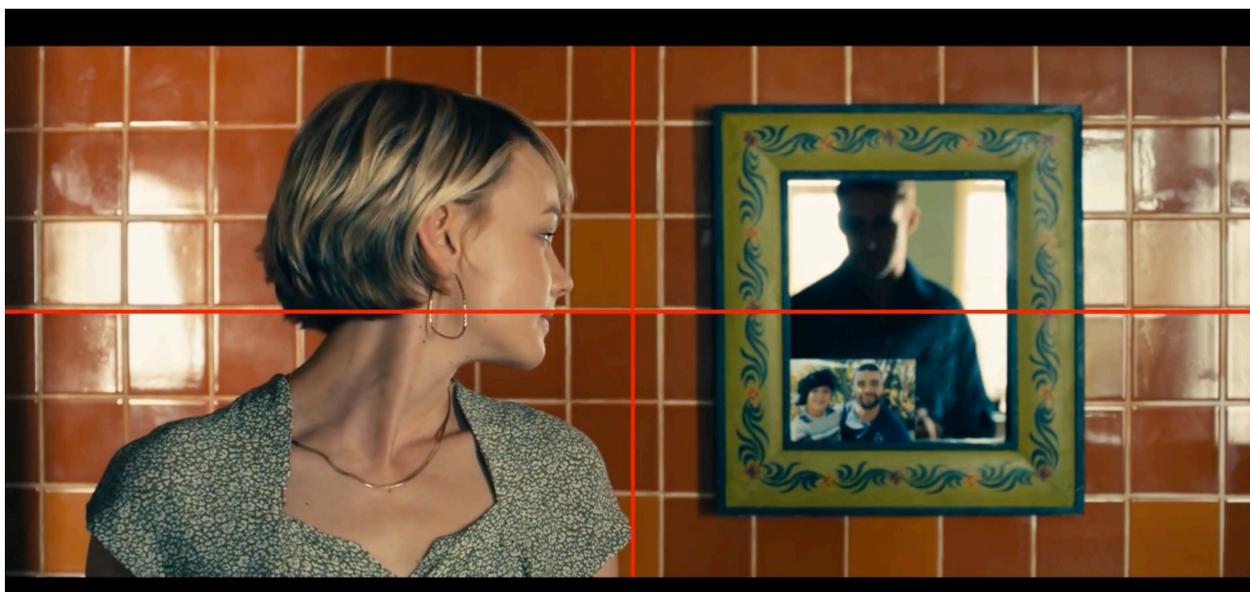
Color y movimiento:

Es importante utilizar el elemento de color para diferenciar su pasión por el tenis de la dificultad que el bebé representa en su vida. El tenis es una color ladrillo intenso, creado por los tonos de la cancha de arcilla. Mientras el bebé utiliza ropa y cobijas de color verde claro, creando una diferencia visual para la manera en la que Ana percibe estos dos lados de su vida. La luz dentro de la casa debe ser o simular una luz de ventana creando naturalidad y una forma de falsa seguridad de hogar. A lo largo de la historia Ana siente una distancia incómoda con su bebé por lo cual en los momentos que lo carga, podría haber primeros planos de Ana que eviten ver al bebé y a ella en el mismo cuadro.

El movimiento de cámara es constante para simular el ritmo rápido que Ana tiene, los únicos momentos de estabilidad en trípode se dan después de desesperación. Por ejemplo en el momento que Ana corre para cuidar a su bebé enfermo, pero al llegar a la casa Lidia ya maneja la situación y todo está estable en el mundo, pero no en la mente de Ana. De igual manera hay otro momento de estabilidad en la secuencia de Ana haciendo yoga, entrenando para su partido y cuidando al bebé. Esto pasa antes del desorden que sucede para llegar al partido, cuando se despierta tarde y sale corriendo con Lidia y el bebé para finalmente mezclar los dos mundos de tenis y bebé.

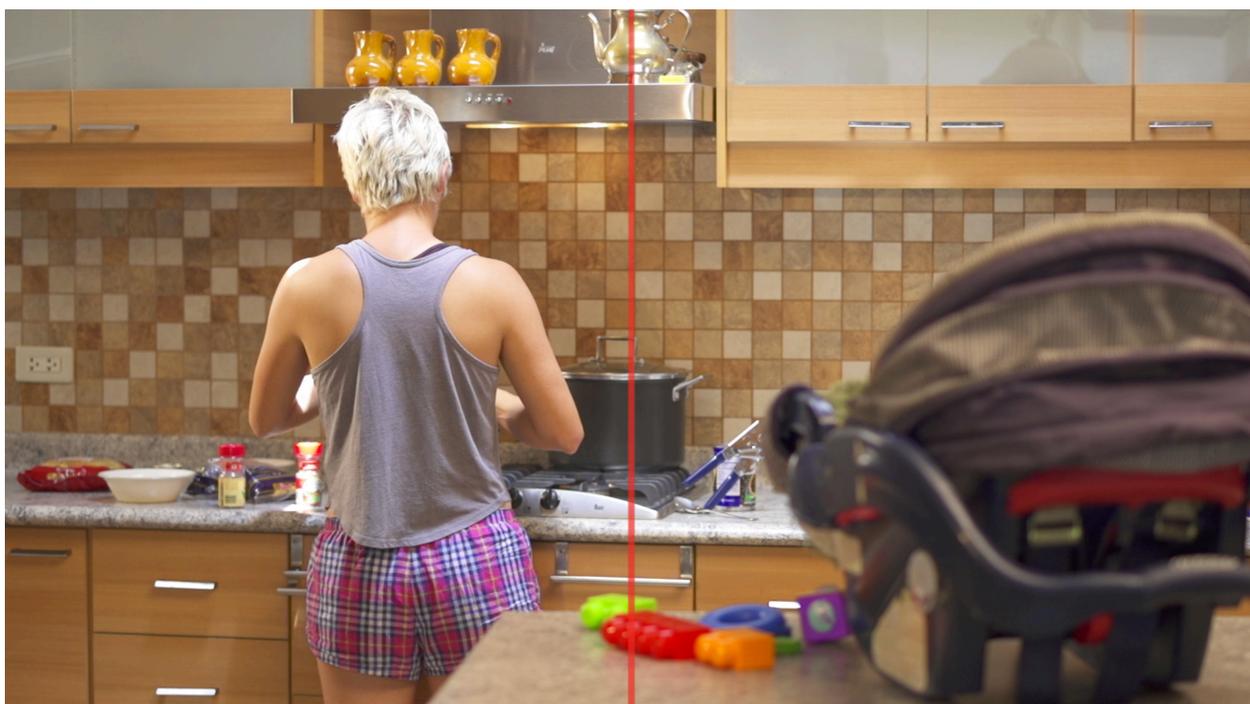
Composición:

Tony Zhou analiza el sistema de cuadrantes en el cine, este consiste en de manera similar a la regla de tercios, dividir la pantalla en partes iguales, sin embargo esta vez en 4 partes (2015). El propósito de entender la composición del plano de esta forma es identificar la importancia que cada sección tiene. En el siguiente ejemplo se analiza a la película “*Drive*” dirigida por Nicolas Winding Refn y fotografiada por Newton Thomas Sigel.



En este plano hay una notoria composición planeada donde cada cuadrante cuenta una historia distinta. En la esquina superior derecha, esta nuestro protagonista acercándose a su interés romántico. En la sección inferior derecha esta una foto de ella con su novio, y en la superior izquierda ella viendo a sus dos intereses románticos. Hay una reflexión y una profundidad donde la imagen cuenta la historia por si sola sin necesidad de diálogos que expliquen la situación. En “Segundo Saque” hay un uso similar inspirado en “*Drive*” donde Ana la protagonista está en su sección izquierda de cuadro preparando su comida siendo independiente, mientras en el lado derecho está el bebé dependiendo de su madre. Al juntar las dos porciones de la composición existe un desbalance

entre la independencia de Ana y la dependencia del bebé, lo cual crea conflicto y le da un valor interesante al plano donde la imagen expresa algo por si sola.



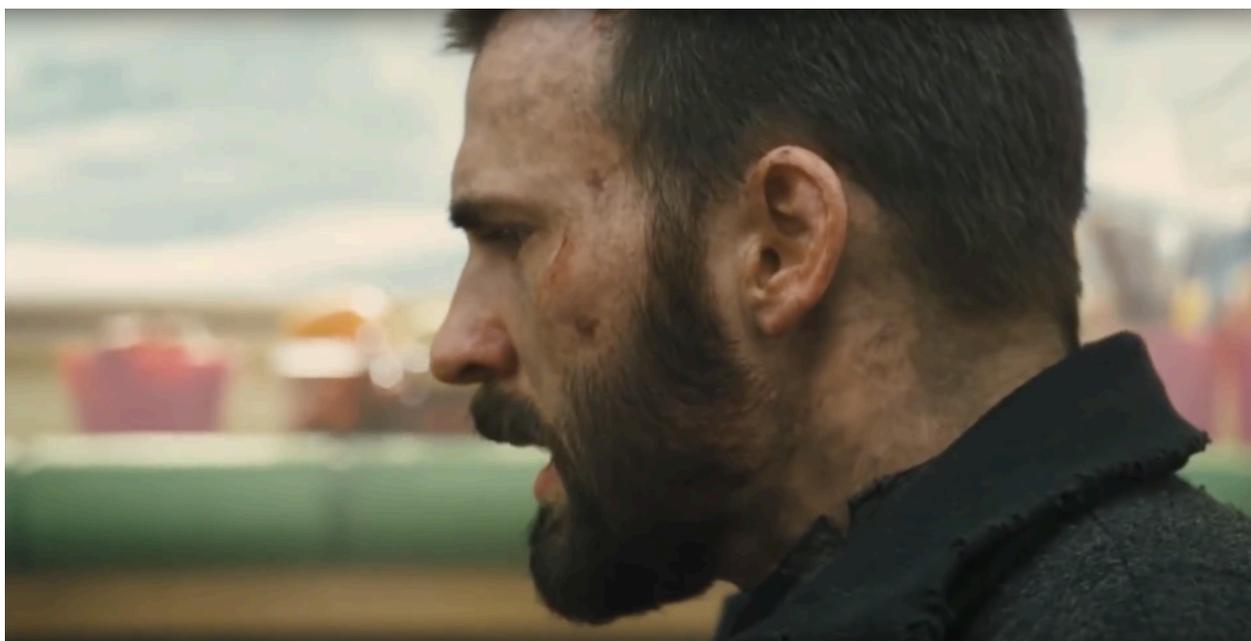


Tony Zhou habla de la función que las líneas divisoras de la imagen cumplen, es decir la forma en la que trasmite algo importante al espectador. Los cuadrantes dividen la imagen y en este caso de la imagen presentada arriba, existe una división horizontal. Hay elementos importantes que se están dando en la parte superior (2015). En el ejemplo de “*Drive*” hay una conversación completa entre los adultos en el plano. Mientras en el plano inferior está la presencia del niño y la interacción y gestos de las manos de los adultos. Esto crea una doble historia simultánea dentro de un solo plano el cual es llevado por la composición.

Finalmente dentro de “Segundo Saque” fue importante explorar la dirección en la que el personaje se encuentra en relación a la cámara. Existe un concepto increíble en la película “*Snowpiercer*” dirigida por Bong Joon-ho y fotografiada por Hong Gyeong-Pyo. La historia se da por completo en un tren. Curtis el protagonista vive en la parte trasera del tren. El tren es el mundo, ya que el resto de la humanidad se extinguió y para salvar a lo que queda de la humanidad tiene que llegar a la parte delantera del tren. Hay una guerra dentro del tren y la cámara siempre fotografía desde el mismo lado, varios de los planos son laterales y existe una representación visual de pasado

y futuro. Cada vez que Curtis ve a la izquierda esta pensando en el pasado y lo que tiene que dejar atrás para salvar al mundo. Al ver a la derecha está decidido por continuar hacia el futuro y hacer lo que tiene que hacer (Tony Zhou, 2016). Para “Segundo Saque” quise incorporar la idea de izquierda y derecha, En la escena inicial derecha significa éxito y confianza, e izquierda es fracaso e incertidumbre. Por lo cual Ana al estar jugando tenis se dirige lateralmente hacia la derecha de cuadro. Por otro lado el momento que va a vomitar debido a su embarazo tiene la cabeza baja y hacia la izquierda de cuadro.





CONCLUSIONES

Este *reel* fotográfico representa un primer paso en mi carrera como creador visual. Me ayudó a descubrir una pasión por conceptos que no siempre se toman en cuenta a profundidad al planear un proyecto. Quise arriesgarme a crear proyectos que sean propios y experimentar con la forma creativa. Siento que logré tener una idea de como innovar con una nueva técnica, sin embargo estoy consciente de la dificultad de dominar una nueva técnica en el primer intento. Es esencial seguir practicando las ideas para renovarlas y mejorarlas constantemente. En cuanto a mi experiencia con proyectos de ficción de otras personas fue interesante hablar con directores que tienen una visión creativa bastante específica. Fue interesante lograr llegar a acuerdos creativos y colaborar para crear formas de aportar a la historia. De igual manera algo importante que aprendí es entender que hay muchos conceptos que van más allá de lo básico. Por ejemplo la regla de tercios es un concepto esencial, al igual que el triangulo de ubicación de las luces. Sin embargo estas ideas pueden ser combinados con conceptos simples y básicas. Hay elementos que son no necesariamente más complejos, pero requieren un pensamiento extra o investigación. Elementos tales como especifiqué en la investigación, como el sistema de cuadrantes que apliqué en “Segundo Saque”, al igual el concepto de izquierda y derecha de cuadro. Por otro lado la composición en cuanto la relación de personajes con su espacio, fue aplicado en “Capital” en base a los conceptos discutidos previamente. De igual manera la dirección de luz y la alteración de color fueron de suma importancia en tanto “*Carpe Noctem*” como en “*It’s about time*”. Todos estos conceptos son elementos simples pero que requieren una investigación mayor, y son importantes considerar para agregar mayor valor a las historias visuales que se desean contar.

Mi deseo como cinematógrafo es aprender de las diferentes industrias visuales que existen no solo la industria del cine en largometrajes. En Ecuador el cine es un arte que está en crecimiento de calidad, es difícil encontrar a una audiencia amplia que ayude a la industria local a desarrollarse sin embargo es importante seguir innovando. Personalmente a partir de mi graduación continuaré mis estudios como creador en Inglaterra, es increíble poder adquirir conocimiento de países artísticamente más desarrollados para poder crecer como artista. A lo largo de este trabajo descubrí una pasión por la forma, siento que la prioridad no siempre es contar la historia como muchas cineastas consideran. La historia es increíblemente importante pero algo a lo que le doy más valor es la capacidad de hacer sentir algo a la audiencia. Causar una emoción fuerte que el espectador considere en su vida. Para mí esto tiene más valor y es más memorable que una historia. Este argumento es discutible pero desde mi punto de vista las sensaciones que las imágenes pueden causar en alguien, es algo único de esta increíble arte que es la cinematografía.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bond, L. [Channel Criswell]. (2015, Julio 29). *Colour In Storytelling* [Archivo de video]. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0>
- Bond, L. [Channel Criswell]. (2017, Noviembre 2). *Fargo - Framing Relationships* [Archivo de video]. Extraído de https://www.youtube.com/watch?v=h-vVdxt_xtQ
- Coen, Joel & Ethan Coen. (Producers and Directors) (1996). *Fargo* [Motion Picture]. USA & UK: Gramercy Pictures.
- Conrad, P. (2010, Agosto 29) Eadweard Muybridge: pioneer photographer. Extraído de: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2010/aug/29/eadweard-muybridge-tate-review>
- Guzman, N. [Nacho Guzman]. (2013, Junio 10). *Sparkles and Wine* [Archivo de video]. Extraído de <https://vimeo.com/63602119>
- Hilsenteger, L. [Unbox Therapy]. (2016, Julio 22). *Amazing 3D Hologram Using Any Smartphone!* [Archivo de video]. Extraído de https://www.youtube.com/watch?v=hM_M4XEzjxw
- Joon-ho, B. (Director). (2013). *Snowpiercer*[Motion picture]. USA, South Korea: Moho Film
- Ramsey, C. [Chris Ramsey]. (2017, Mayo 19). *TATTOOS & MAGIC - A Journal in my Skin*[Archivo de video]. Extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=MRuqGaBFDco>
- Risk, M. (2016). How to Use Slow-Motion to Create Iconic Moments. Extraído de: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-slow-motion-in-film-to-create-iconic-moments/>
- Winding, Refn, N. (Director). (2011). *Drive* [Motion picture]. USA: Bold Films.
- Zhou, T. [Every Frame a Painting]. (2015, Enero 30). *Drive (2011) -The Quadrant system* [Archivo de video]. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=wsI8UES59TM>

Zhou, T. [Every Frame a Painting]. (2014, Octubre 28). Snowpiercer - Left or Right [Archivo de video]. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=X05TDsoSg2Y>

Metz Pedersen, J (Director). (2017). Borg vs McEnroe [Motion picture]. Canada: SF Studio.

ANEXO A: DVD *REEL* DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA