

TINTA

**DIBUJO Y COMPOSICIÓN
PARA NARRADORES VISUALES**

MARCOS MATEU-MESTRE





TINTA

*DIBUJO Y COMPOSICIÓN
PARA NARRADORES VISUALES*

MARCOS MATEU-MESTRE



espaciodesign

designstudio



PRESS

Maquetación: *Pepero* Martínez y Lidia Ceñarís Cejas
Responsable Editorial: Eugenio Tuya Feijóo

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeran, plagiaran, distribuyeran o comunicaran públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Copyright © 2010 by Design Studio Press

All rights reserved.

All text and artwork in this book copyright © 2010 Marcos Mateu-Mestre. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any means electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise without the prior written permission from the publisher, Design Studio Press.

Spanish edition is published by arrangement with Design Studio Press.

Edición española:

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S.A.), 2020

Calle de Juan Ignacio Luca de Tena, 15, 28027 Madrid



PAPEL DE FIBRA
CERTIFICADO

Depósito legal: M-6873-2020

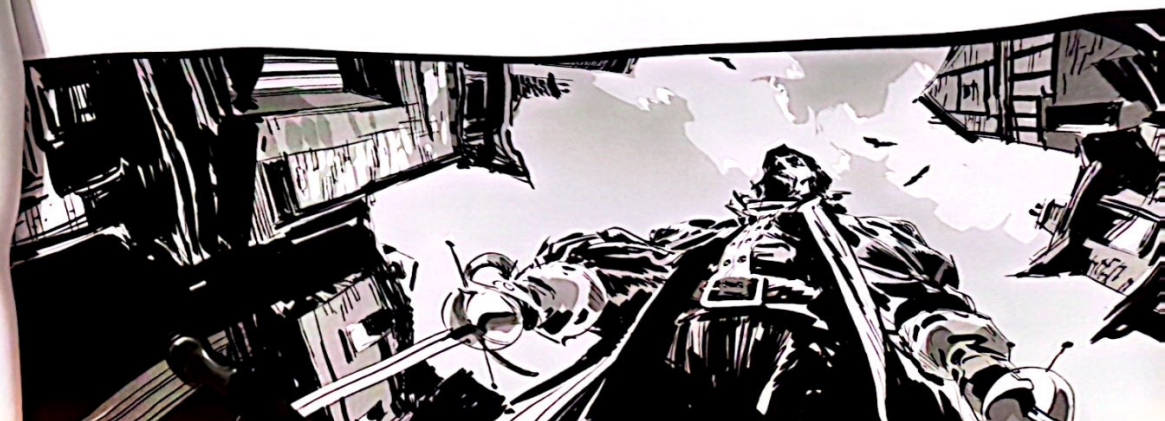
ISBN: 978-84-415-4275-4

Impreso en España

Para Alfie y Arianna.

Gracias a mi familia: Joan, Margalida y Carme. Un agradecimiento especial a Jeffrey Katzenberg, Bill Damaschke, Paul Lasaine, Shannon Tindle, Adolfo Martínez, Marcelo Vignali y Armand Serrano.

También agradezco a todos los que apoyaron la realización de este libro y a todos los colegas generosos que crean arte y belleza para el disfrute de todos y de quienes obtengo inspiración diaria.



Prefacio

Introducción

- 1 Reflexiones generales sobre el arte narrativo**
- Piensa, siente. ¿De qué trata toda la historia, la secuencia específica, la toma?
 - ¿Cómo traemos al público a nuestro mundo?
 - El tono general de la historia / Consistencia
 - No decirle cosas al público, sino hacérselas sentir

- 2 Dibujar y componer una imagen fija (conceptos básicos)**
- Atmósfera
 - Iluminación
 - Dibujar en claroscuro (o la línea que de todos modos nunca existió)
 - Estudiar la realidad tal como aparece frente a nosotros
 - Trabajar en la superficie plana / una lista de comprobación básica
 - Breves palabras sobre las lentes

- 3 Componer tomas con un propósito**
- Introducción
 - El mensaje visual dentro de una composición fija (análisis de ejemplos)
 - El restaurante (un caso general)
 - Estableciendo planos
 - Animando la escena
 - Mirando hacia abajo, sintiéndose triste
 - Se imponen los contrapicados
 - Usando el espacio negativo
 - Orden versus caos
 - Complejo versus simple
 - Grande versus pequeño
 - Angular versus curvado
 - El efecto «árbol versus bosque» (una cuestión de números)
 - Grande, mediano, pequeño
 - El paisaje como personaje
 - Ocultar y revelar (una cuestión de emociones)
 - Ritmos raros, tomas raras
 - PDV (punto de vista)
 - Diurno / nocturno
 - Manteniendo el punto focal
 - Progresión de la escala
 - Conocimiento versus desconocimiento (intercalación)
 - Más allá de los puntos de interés estándar (iconos)
 - Tomas de acción
 - Trabajar con el movimiento
 - Movimiento de la cámara dentro del set / motivación de la cámara

9		
11		
13		
14		
14		
15		
15		
17		
18		
19		
20		
21		
24		
28		
33		
34		
36		
36		
38		
39		
40		
41		
42		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
60		
73	4 Componer para la continuidad	
75	Cómo una cosa afecta a la otra: pensar en la continuidad	
75	¿Por qué construir un climax?	
76	Acelerando (1): tren plano desde el lateral	
78	Acelerando (2): tren en perspectiva	
80	Usando los mismos elementos podemos transmitir mensajes muy diferentes	
80	Los vaqueros (1): Mantener la cámara en el mismo lugar	
83	Los vaqueros (2): Cambiar la posición de la cámara con un propósito	
84	Usando los mismos elementos podemos transmitir mensajes muy diferentes (transiciones)	
84	Los motoristas (1): «Casa misteriosa»	
87	Los motoristas (2): «Mafiosos en el ático»	
89	La línea	
90	Permanecer en el mismo lado de «la línea»	
93	5 La novela gráfica	
94	Introducción	
95	Los personajes	
96	La silueta general / la cabeza	
100	La silueta general / el cuerpo	
102	Dinámica de la expresión / el rostro	
104	Dinámica de la expresión / el cuerpo	
107	El panel y la página	
108	El panel	
111	La página	
116	Globos y onomatopeyas	
119	Reflexiones finales	
126	Índice alfabético	



PREFACIO

A menudo he afirmado que la animación es la forma más pura de creatividad. Cada paso de una producción, desde los guiones gráficos hasta la música y el corte final, nace de la imaginación de un artista y da cuenta de sus talentos.

Por supuesto, todos tenemos que comenzar en alguna parte. Creo que los cineastas deben comprender primero la compleja gramática visual del medio, antes de poder explorar sus estilos personales y canalizar esa creatividad. Tienes que conocer las reglas antes de poder romperlas.

Con *Dibujo y composición para narradores visuales*, Marcos Mateu destila su carrera de más de veinte años en animación de largometrajes, en un manual claro y práctico sobre el lenguaje de las imágenes. Marcos tiene un ojo especial para la composición, la iluminación y la continuidad que crea un sentido tangible de humor y drama en todos sus trabajos.

Al leer este libro, estás entrando en un «Curso de maestría» de la narración visual, y creo que no podrías pedir un mejor maestro.

Así que comienza a aprender, comienza a dibujar e inicia tu propio camino hacia la creatividad. Estoy ansioso por ver qué se te ocurre...



Jeffrey Katzenberg
CEO de DreamWorks Animation





PREFACIO

A menudo he afirmado que la animación es la forma más pura de creatividad. Cada paso de una producción, desde los guiones gráficos hasta la música y el corte final, nace de la imaginación de un artista y da cuenta de sus talentos.

Por supuesto, todos tenemos que comenzar en alguna parte. Creo que los cineastas deben comprender primero la compleja gramática visual del medio, antes de poder explorar sus estilos personales y canalizar esa creatividad. Tienes que conocer las reglas antes de poder romperlas.

Con *Dibujo y composición para narradores visuales*, Marcos Mateu destila su carrera de más de veinte años en animación de largometrajes, en un manual claro y práctico sobre el lenguaje de las imágenes. Marcos tiene un ojo especial para la composición, la iluminación y la continuidad que crea un sentido tangible de humor y drama en todos sus trabajos.

Al leer este libro, estás entrando en un «Curso de maestría» de la narración visual; y creo que no podrías pedir un mejor maestro.

Así que comienza a aprender, comienza a dibujar e inicia tu propio camino hacia la creatividad. Estoy ansioso por ver qué se te ocurre...

Jeffrey Katzenberg
CEO de DreamWorks Animation



INTRODUCCIÓN



Precisando

Lo primero que un lector ve de un libro es su portada, que resume de un vistazo de qué trata el libro; la declaración más amplia y general.

Luego, el índice le dice rápidamente al lector el tema que el autor desarrollará en el libro.

Y finalmente, las explicaciones, los detalles, los matices y las sutilezas le darán al lector una comprensión completa de cuál es el mensaje del escritor.

Como artistas, es importante saber qué queremos y necesitamos decir, y cómo priorizar y ordenar los elementos que usaremos, porque estos nos ayudarán a transmitir nuestro mensaje. Estos factores expresan nuestro enfoque para dibujar en general y para contar historias.

Entonces, primero debemos tener claro el nivel general de intensidad que debe transmitir la imagen, según su propósito dentro de la historia como un todo. ¿Qué tipo y nivel de emoción está impulsando el momento? ¿Felicidad extrema? ¿Tristeza tenue? ¿Se trata de acción «sensacional»?

Luego está el detalle narrativo, el cual explica de qué se trata la acción específica, la razón y la anécdota dentro del estado de ánimo. ¿Nos sentimos tristes porque extrañamos a alguien? ¿O porque extraviarnos un boleto de lotería premiado?

Finalmente, la ejecución artística y el estilo son los elementos unificadores de la historia. Siguiendo estos pasos, nuestro objetivo es transmitir mensajes claros con nuestra obra de arte: cuadro por cuadro, y también en la historia en su conjunto.

MARCOS MATEU

CAPÍTULO 1

REFLEXIONES GENERALES
SOBRE EL ARTE NARRATIVO

PIENSA, SIENDE. ¿DE QUÉ TRATA TODA LA HISTORIA, LA SECUENCIA ESPECÍFICA, LA TOMA?

No olvidemos que cuando hablamos de narración visual, la imagen es el vehículo y no el fin en sí mismo. No podemos permitir que el público se quede atascado en un cuadro en particular solo porque el dibujo o la escena se ven muy bien, sin un propósito dentro de la historia.

Obviamente, nuestro objetivo es producir arte de la mejor calidad, pero debemos priorizar lo siguiente:

- ¿Qué estamos tratando de decir en nuestra narración, como un todo?
- ¿En qué estado de ánimo queremos que esté nuestro público a lo largo de la historia, y en cualquier momento dado dentro de una secuencia o toma específica?
- ¿Cuál es la función de ese momento dentro de la historia?

- ¿Cómo vamos a llevar a nuestro público allí?
- ¿Qué parte está contribuyendo en nuestro dibujo a la declaración general?
- ¿Qué podemos dejar de lado sin cambiar lo que estamos tratando de decir?

Básicamente, cuando estamos dibujando para un guion gráfico o una novela gráfica, realizamos ante todo un ejercicio de narración de cuentos, en vez de crear piezas de arte para un espectáculo. Si el dibujo no tiene un propósito dentro de la imagen más grande, solo sacará al público de la narración, haciéndolo consciente del hecho de que simplemente está poniendo sus ojos en un papel con pinceles en lugar de vivir una experiencia, como debería ser la de seguir una historia y a sus personajes.

¿CÓMO TRAEMOS AL PÚBLICO A NUESTRO MUNDO?

Traducción de la «realidad» a «nuestra realidad»: Captura un estado de ánimo y entrégalo a tu público

La realidad que nos rodea siempre está desencadenando estados de ánimo y sentimientos en nuestro cerebro y generando una respuesta emocional más o menos poderosa en nosotros, ya sea un paisaje hermoso y evocador o uno amenazante; la expresión en la cara de un extraño; alguien gracioso, o con una actitud agresiva, grosera o intrigante en la calle; un edificio interesante o la forma en que la luz del sol cae sobre un grupo de árboles en un parque. Siempre hay una vibración o expresión que emana de nuestro entorno, positiva o negativa, relajante o amenazante, que afecta de una forma u otra nuestro estado de ánimo.

Como artistas, debemos ser especialmente perceptivos de esta energía circundante, porque nuestro trabajo es traducirla en algo físico, más tangible, como un dibujo o la narración de una historia, capaz de transmitir esa energía y entregarla exitosamente a un público.

En este libro hablaremos sobre la «gramática artística» y las técnicas que ayudarán en este proceso de traducción o transmisión, pero, además de la técnica, siempre necesitaremos nuestra percepción individual, instinto, pasión y comprensión intuitiva de las cosas para que este «trabajo de traducción» no sea completamente mecánico, predecible y formulista. La técnica es una cosa; el sentimiento y estado de ánimo, cuya expresión es nuestro objetivo, es otra. Lo primero nos ayudará a sacar lo último, pero nunca ocupará su lugar.

Si vamos a contar una historia, necesitamos creer en ella y en sus personajes. Si vamos a conmover a un público, primero debemos conmovernos nosotros mismos. Simplemente, no podremos dar algo que no tenemos.

EL TONO GENERAL DE LA HISTORIA / CONSISTENCIA

Cuando decidimos tomar lápiz y papel es esencial la coherencia en nuestra visión, desde el primer hasta el último cuadro. Esto es muy importante cuando intentamos crear ficción, una fantasía con formas, luz y ritmo. Nuestro mundo y nuestros personajes están hechos de papel, pero tenemos que hacer que el público los experimente como reales.

Hacer cada elemento coherente con el resto (incluidos los altibajos emocionales) como parte de la cadena sólida del mundo que estamos creando, dará credibilidad a nuestro trabajo. Por eso, nuestra elección de las primeras tomas establecerá nuestro sentido de drama, comedia o acción, para toda

la narración (ver también la página 38), y el tono y el estilo visual con el que nos comprometemos. Hacer algo «fuera de lugar» sacaría al público de la realidad que estamos tratando de construir, y la magia se habría ido.

Una vez que visualizamos en nuestras mentes un tono general para la narración (cómica, ágil, épica, dramática, íntima, etc.) y cómo llegar a su climax (páginas 59 y 75), podemos comenzar a desarrollar imágenes que sirvan siempre a los conceptos previamente establecidos.

NO DECIRLE COSAS AL PÚBLICO, SINO HACÉSELAS SENTIR

Una de nuestras herramientas principales al crear un mundo de «realidad paralela» es la atmósfera, que se basa en la iluminación, el ritmo y el color.

A veces todo se reduce a usar la insinuación para impulsar la acción, presagiando cosas en lugar de telegrafiarlas, tanto a nivel artístico como narrativo. Esto permitirá que nuestro público participe más en la aventura. La idea detrás de esto es que, no importa cuánto lo intentemos, nunca representaremos «la realidad tal como es», simplemente porque cada uno tiene su propia versión única de la realidad en su mente.

Una obvia evidencia de ello es poner a un grupo de pintores de igual talento a pintar el mismo paisaje al aire libre. Incluso si todos pintan el mismo árbol o el mismo bote, la verdad es que, al final del día, todos volverán a casa con diferentes interpretaciones del tema y pinturas muy diferentes. Comenzando con el recorte de la escena, la forma en que cada artista enfatiza una cosa frente a otra, incluso la paleta de colores real será diferente; uno favorecerá los tonos cálidos frente a los tonos más fríos del otro, incluso cuando todos estén convencidos de que representaron las cosas «exactamente» como eran, transmitirán a sus públicos un mensaje emocional completamente diferente en cada caso.

Por lo tanto, en la medida de lo posible, es mejor dar al público la oportunidad de crear su propia realidad. Déjalos adueñarse de las imágenes y, por lo tanto, de la historia, hasta cierto punto. Vamos a darles los elementos que necesitan para que puedan sentir subconscientemente la necesidad de llenar los vacíos con lo que solo se les insinúa.

Vamos a tender a usar la simplicidad, las sombras y los silencios en lugar de una avalancha de detalles, para que el público pueda experimentarlos a su manera. Dejémoslos siempre preguntándose acerca de algo, deseando saber un poco más, seguir mirando o leyendo, y démosles respuestas mientras simultáneamente planteamos nuevas preguntas. Realmente es un juego seductor.



CAPÍTULO 2

DIBUJAR Y COMPONER UNA IMAGEN FIJA (CONCEPTOS BÁSICOS)

DIBUJAR Y COMPONER UNA IMAGEN FIJA

ATMÓSFERA

Un sentido de la realidad

Queremos trasladar al papel la emoción del paisaje —el rostro— la pieza de arquitectura que tenemos delante de nosotros. Y es muy tentador tratar de hacerlo únicamente copiando o transfiriendo cada forma y detalle de ella con nuestros pinceles, como una fotografía, suponiendo que tal transferencia literal es la mejor manera de acercarse lo más posible a la sensación y el sentido de la atmósfera que nuestros ojos y mente obtienen de la realidad.

Pero al final del día la montaña y el árbol se quedan en el campo. *Todo lo que podemos transferir al papel es solo una ilusión*, uno de los elementos que tenemos delante de nosotros. Entonces, ¿qué es más fiel a la realidad, la imagen literal de algo o su espíritu?

Personalmente, me inclino por el espíritu.

Si intentamos dibujar el retrato de alguien a partir de una imagen y utilizar, por ejemplo, la técnica del «patrón de cuadrícula», vamos, seguramente, a terminar con una transferencia perfecta de cada detalle en el papel, pero *entonces* no estamos dando ninguna opción (ver página 24). *En este caso, todas las características terminan pareciendo igualmente importantes*. ¿Es así realmente como percibimos a esa persona? ¿Es realmente como él o ella es?

Claro, algunas líneas o áreas deben ser más representativas o importantes dentro de sus características y, por lo tanto, deben resaltar más.

¿Qué tal si nos sentamos frente a nuestro modelo, entrecerramos los ojos, vemos lo que sobresale, y hacemos la primera lectura rápida de la cara y la expresión? Si hacemos esto, el resultado sería una *representación* más precisa de esa persona.

Así que una representación «fotográfica» no es necesariamente la respuesta. *La expresión* sí lo es. La energía transmitida sí lo es. El estado de ánimo sí lo es. Estas son las cosas que, en última instancia, transmitirán la verdadera personalidad del personaje al público.

Lo mismo ocurrirá con cualquier otro tipo de tema.

ILUMINACIÓN

¿Es lo que tenemos delante y lo que percibimos, en realidad, lo mismo?

El mismo trozo de realidad que intentamos retratar cambiará completamente bajo diferentes condiciones ambientales. La forma en que vemos lo que está frente a nosotros es aún más importante que el objeto mismo. El mismo objeto puede decirnos muchas cosas, contarnos diferentes historias. Nuestra elección del punto de vista, la iluminación, etc., necesitan estar íntimamente relacionadas con lo que intentamos decir o expresar en cada momento.

Imaginemos que vamos a rodar dos películas, y nuestro presupuesto es tan limitado que solo podemos tener una ubicación; por ejemplo, una habitación con una mesa, cuatro sillas, y dos ventanas al exterior. La primera película que debemos rodar es un lindo cuento para niños pequeños y, la segunda, el largometraje de terror más inquietante jamás hecho. Y no podemos ni siquiera reposicionar una sola silla para crear un ambiente más apropiado para cada película. ¿El público se va a tragar eso?

Si necesitamos crear dos mundos completamente disímiles, dos diferentes percepciones del mundo, dos *experiencias* absolutamente distintas ¿cómo lo haremos?

La primera respuesta es la iluminación. Cambiando la iluminación cambiamos la realidad que tenemos delante, o, para ser más precisos, cambiamos radicalmente nuestra percepción de ella. Haciendo las cosas más claras u oscuras, mostrando más o menos, haciéndolas más obvias o más ambiguas, obtendremos mundos diferentes.

De vuelta en nuestra «locación fija», si encendemos todas las luces y dejamos todas las ventanas abiertas, entonces veremos todo, cada pequeño detalle. No se dejará mucho a nuestra imaginación y, por lo tanto, nos sentiremos más seguros y relajados. Si cerramos todas las ventanas y apagamos todas las luces, nos sumiremos en la oscuridad y, desde una perspectiva visual, ninguno de los muebles u objetos existirán.

DIBUJAR EN CLAROSCURO (O LA LÍNEA QUE DE TODOS MODOS NUNCA EXISTIÓ)

Las líneas que dibujamos en una ilustración promedio no existen en realidad, son solo un medio para que podamos definir sobre el papel el espacio que ocupan los objetos representados por tales líneas. Pero como la percepción de tales objetos puede cambiar dramáticamente dependiendo principalmente de las elecciones de iluminación, ¿son estas líneas tan importantes después de todo? Obviamente necesitaremos un buen conocimiento del dibujo lineal tradicional antes de entrar en estos conceptos que ahora abordamos. El entrenamiento en esta disciplina nos permitirá colocar cada artículo (objetos, así como masas de luz y oscuridad) donde y como los queremos y necesitamos en nuestra superficie de dibujo.

Pero más allá de eso, como *las líneas de contorno no existen en realidad*, en algunos casos *podrían interponerse en nuestro camino cuando estamos dibujando lo que realmente necesitamos dibujar*. Y para hablar de percepción, yo sugeriría olvidar por un momento todo lo que hemos asumido visualmente en nuestra vida cotidiana, pues ello podría conducirnos sobre todo hacia los clichés.

Obviamente, la vida es más fácil si «identificamos», asumimos y etiquetamos las cosas rápidamente. De hecho, a lo largo de la historia, hemos necesitado vivir según estas reglas para reaccionar con rapidez, también para sobrevivir (a pesar de la evidente posibilidad de cometer grandes errores en el proceso). Pero como ningún dinosaurio nos está persiguiendo en este momento (o eso esperamos), podemos permitirnos el lujo de pensar más tranquilamente sobre lo que está delante de nosotros y cómo lo percibimos en realidad, sin filtrarlo a través de ninguna noción *preconcebida*.

ESTUDIAR LA REALIDAD TAL COMO APARECE FRENTE A NOSOTROS

Para decirlo de otra manera, ¿cómo percibiríamos las cosas que vemos a nuestro alrededor si acabáramos de llegar a la Tierra desde otro planeta completamente diferente y no supiéramos cómo es «una persona», qué es un océano, o qué hace que un árbol sea diferente de otro? ¿Cómo procesaría entonces nuestro cerebro lo que vieran nuestros ojos?

Solo tendríamos que guiarnos por la impresión, sin ser capaces de racionalizar ninguno de los elementos del entorno. Y la impresión que tendríamos dependería, como veremos, no solo de los elementos físicos en sí, sino también de las condiciones del momento.

Por ejemplo, digamos que ahora mismo un hombre está intentando pintar un ramo de margaritas en una maceta. Solo algunas de ellas están iluminadas, el resto está en la oscuridad. Sabe el número exacto de flores que están en la maceta y, en un esfuerzo por representar la realidad «como es», no va a dejar de intentar representar a todas y cada una de las margaritas en su pintura, la maceta en todo su detalle, así como todos los objetos de alrededor. Pero al hacerlo no encontrará la manera de «representar la realidad» como espera, ya que solo una parte de las flores y objetos de la escena «existen visualmente» bajo estas circunstancias específicas de iluminación.

Como vemos, tenemos que mirar lo que está a nuestro alrededor, tratar de entrecerrar los ojos, omitiendo los *detalles visualmente inexistentes*, los no importantes, los innecesarios, y todo lo que no contribuye a la impresión visual de lo que vemos. *Vayamos al grano*.

Vayamos ahora a otro ejemplo simple, una cabeza humana. Todos sabemos cómo se ve, y qué características y sentido de volumen parece tener...



...pero la pregunta es: ¿qué pasa en el momento en que empezamos a cambiar las circunstancias a su alrededor? ¿Cuántas historias diferentes podrá contarnos la misma cabeza?



La variedad es grande, algunos de estos rostros contarán una historia más relajada y directa, mientras que otros podrían remitirnos al reino de las pesadillas o a universos intermedios.

Nuevamente, uno de los principales pasos será decidir cuánto queremos mostrar del sujeto, cuán clara o confusa será la imagen, cuán cercana a una impresión cotidiana promedio de un rostro humano, o cuán lejos de ella decidimos viajar para crear, en este caso, un estado de ánimo inquietante para nuestro público.



Obviamente, necesitamos aplicar todos estos conceptos al trabajo en una superficie: ya sea papel o una pantalla de ordenador. Sea cual sea la que elijamos, los retos de composición y sus soluciones serán las mismas, aunque la velocidad de trabajo aumentará dramáticamente en el momento en que usemos la tecnología digital, gracias a que nos permite corregir y editar más rápido que cualquier otra herramienta.

Debemos componer imágenes que transmitan el mensaje que el momento requiere, de una manera efectiva y fácil de entender. Si la intensidad de la escena tiene que ser baja o alta, para revelar más o menos, para señalar un elemento u otro (decisiones que hemos de tomar en la planificación previa), hay una serie de reglas de composición y elementos disponibles para conseguir tales efectos, que examinaremos a partir de este punto.

Cómo vemos las cosas normalmente, y cómo no

Todos tenemos un sentido de lo que nos resulta natural y familiar en términos de *lo que* estamos acostumbrados a ver regularmente, y de cómo estamos acostumbrados a verlo. En el momento en que empezamos a desviarnos de ello, comenzamos a crear imágenes que nos parecen inusuales, lo cual puede significar ligeramente especiales e interesantes, muy especiales y muy interesantes, o simplemente raras y posiblemente desagradables. Tenemos que decidir lo que necesitamos en cada momento.

Por ejemplo, ¿a qué altura queremos ubicar la cámara? ¿La queremos a la altura de los ojos? ¿Arriba, enfocada hacia abajo? ¿Más abajo mirando hacia arriba? ¿Mucho, mucho más abajo, para aumentar el nivel de dramatismo aún más (páginas 40-41)? ¿Qué clase de lente deseamos usar (páginas 8-30)? ¿Queremos una sensación de regularidad en el disparo o forzar la sensación de perspectiva? Y, si es así, ¿queremos forzarlo exagerando la perspectiva o aplanándola?

Visión selectiva

Normalmente, vamos por la vida centrándonos en lo que es relevante para nosotros en cada momento. Si estamos caminando por la calle, básicamente prestamos más atención al tráfico para mantenernos a salvo, o a las tiendas de la calle para asegurarnos de que no nos perdemos la que estamos buscando. O si estamos en un bar esperando un amigo, miramos las caras de la gente con los rasgos de nuestro amigo en la mente para reconocerlo apenas entre. Si nos estamos relajando en una tarde de domingo, podríamos enfocarnos en el paisaje que nos rodea: las hermosas palmeras, o tal vez otras personas paseando, o los niños que se divierten, sintiendo que somos parte de ello y «compartiendo el momento».

La cuestión es que, aunque nuestros ojos estén viendo muchas cosas a la vez, las priorizamos según nuestra necesidad en ese momento, haciendo que determinadas cosas sobresalgan por encima del resto.

Un buen ejemplo es cuando caminamos con alguien. Miramos rápidamente nuestro reloj y luego volvemos a la conversación. Nuestro amigo nos pregunta entonces qué hora es y tenemos que volver a mirar el reloj, porque la primera vez que lo hicimos no nos interesaba realmente qué hora era, sino si llegábamos tarde o no a nuestra siguiente cita. Esa era la información que necesitábamos y la que obtuvimos. Nada más.

En resumen, miramos las cosas dependiendo de lo que requerimos en el momento, y así es como *seleccionaremos y resaltaremos ciertos elementos en nuestras composiciones, como parte del mensaje visual que queremos transmitir.*

Enmarquemos e iluminemos las cosas para mostrar lo que queremos mostrar, *como* necesitamos mostrarlo y, en la medida de lo posible, recortemos el resto.

Poner los elementos elegidos en el papel / Una lista de comprobación básica

Tenemos un gran número de herramientas y dispositivos visuales para ayudarnos a poner todo esto en papel. En las siguientes páginas se abordan algunos de los fundamentos iniciales para hacer que las cosas funcionen en una pantalla o panel (¡noten que estas reglas a veces están pensadas para romperse! Intentaremos encontrar una forma creativa e innovadora de hacer y decir las cosas, siempre que tengan sentido). Más adelante en la sección del libro «Composición de tomas con un propósito» se examinan ejemplos prácticos de cómo estas reglas y herramientas pueden combinarse para lograr los resultados deseados.

Toma larga o ancha: Este tipo de toma ayuda a establecer un sentido general de la escena. Nos permite mostrar al personaje dentro de su contexto o circunstancias circundantes. ¿Dónde estamos? ¿Dónde está teniendo lugar la acción? ¿Con qué tipos de elementos tendremos que interactuar?.

Toma media: Todavía ofrece una visión amplia, pero se recortan elementos que de otra manera interferirían con el mensaje de la toma.

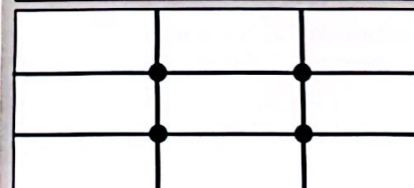
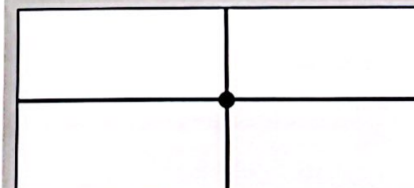
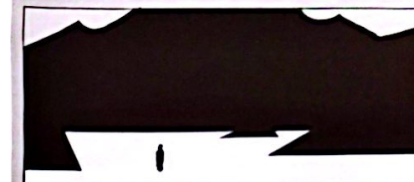
Primer plano: Proporciona una mejor sensación de los rasgos y la reacción de un personaje ante una situación. En este punto, la reacción será más importante para el público que su causa.

Primer plano extremo: Aquí el público se fusionará con la persona en la pantalla hasta convertirse en ella. No es la única manera de lograr este efecto, pues siempre tendremos otras opciones, como el uso de una toma de punto de vista (página 53).

Regla de los tercios: Dibujar una composición perfectamente *simétrica* servirá para un momento épico o especial, pero si se usa regularmente se notará demasiado consciente y conveniente, y se perderá cualquier sensación de naturalidad. Usualmente, las composiciones se basan mejor en patrones descentrados, como cuando componemos por tercios, lo que nos permite lograr esta sensación descentrada y al mismo tiempo nos impide acercarnos demasiado a los bordes y evita crear una apariencia extraña e incómoda.

Posicionar nuestros elementos principales en cualquiera de estos ejes, o en sus intersecciones resultantes, nos ayudará a conseguir una imagen interesante y bien equilibrada.

Permanecer en el mismo lado de «la línea»: Nos ayudará a mantener un claro sentido de la geografía a lo largo de la misma secuencia (explicación completa en la página 89).



Iluminación: Nos ayuda a centrar la atención del público en áreas muy específicas y limitadas mediante la creación de contrastes (página 75), por ejemplo, un área brillante e iluminada rodeada por un marco de oscuridad, o mediante la creación de un punto de mayor contraste y, por lo tanto, de tensión visual donde sea necesario.

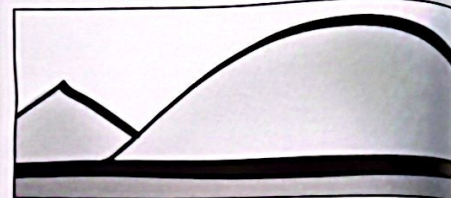
Líneas: Tanto si hablamos de líneas físicas como de motivos lineales creados por una serie de elementos alineados en la escena, el resultado emocional variará según la dirección y la disposición de dichas líneas.

Las formas curvas siempre parecerán más sutiles y tranquilas; las diagonales, por el contrario, más dinámicas y agresivas. **Las líneas rectas** representarán la firmeza, mientras que las curvas serán más suaves y fáciles de ver.

También podemos usar líneas para dirigir el ojo hacia un elemento específico del panel. Además del elemento de perspectiva que mencionaremos en breve, las «líneas» pueden ser cualquier cosa, desde la rama de un árbol, un poderoso y alargado elemento de grafiti, una fila de nubes que apuntan en una cierta dirección, o la línea imaginaria que une las cabezas de diferentes personajes.

Evita las tangencias y las coincidencias extrañas: Tales situaciones alejarán al público del momento de la historia haciendo que se centren en «lo que parece raro» en una toma. Las tangencias y las coincidencias ocurren cuando no prestamos atención a cómo se componen o combinan los elementos de una toma, aunque parezca que han sido planeados o premeditados, creando un efecto perturbador totalmente ajeno a la historia que estamos narrando.

Yendo al detalle: A veces el momento requerirá que nos acerquemos más a un detalle de la escena para apreciar mejor la expresión de los ojos de un personaje o la sutileza de un objeto que pronto será relevante en el desarrollo de los hechos. En este caso, asegúrate siempre de que el sujeto permanezca en la misma posición en ambos cuadros, proporcionalmente dentro de las medidas de la pantalla (página 55).



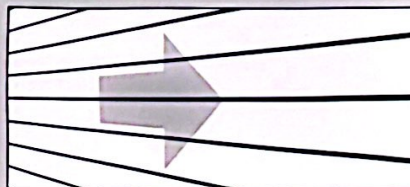
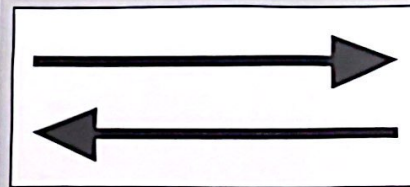
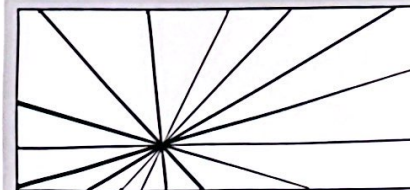
Diferencia de tamaño: La creación de un equilibrio desigual de formas y masas en un marco (grande, mediano, pequeño — ver también página 49) hace automáticamente más profunda, dinámica e interesante una imagen. Además, algunos personajes o elementos tendrán que ser más prominentes que otros, a efectos de la historia, y posiblemente esta relación de «peso» cambiará a lo largo de su trayectoria. Sea como fuere, una de las formas de establecer este orden de importancia es a través de la relación proporcional entre ellos en la pantalla. Esto puede lograrse con un personaje o elemento realmente más grande que los otros, o bien posicionándolo con relación a la cámara de manera que parezca más grande que el resto.

Perspectiva: Tenemos la tendencia a mirar hacia donde está el punto de fuga ya que, especialmente en el caso de los ambientes arquitectónicos, todas las líneas paralelas al horizonte y entre ellas mismas, estarán apuntando hacia el punto de fuga, creando un obvio centro de interés.

La dirección de la mirada del personaje principal: La dirección hacia la que se dirige el personaje principal, influirá en la composición general, con independencia de dónde estén los otros elementos. Mientras esos elementos no sean más poderosos que el personaje mismo, el público tenderá a mirar en la misma dirección, anticipando que en esa área está sucediendo algo importante para el desarrollo de la historia.

Dirección de la pantalla: Culturalmente estamos acostumbrados a leer en una cierta dirección, ya sea de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, lo cual influye en la forma en que «leemos» la pantalla. Si la acción va en la dirección en que estamos familiarizados, nuestra percepción será que, en ese punto, las cosas son positivas y están yendo bien, mientras que, si va en sentido contrario, lo relacionaremos con tiempos duros y dificultades. Además, la acción, durante las escenas de la misma secuencia, en la mayoría de los casos viajará en la misma dirección de la pantalla de forma consistente de principio a fin, para establecer el impulso y para dar claridad, a menos que se requiera un giro dramático en la acción por alguna razón.

Reforzando la acción con el fondo: Cuando el sentido de la perspectiva en el fondo acompaña la dirección general de la acción desarrollada en la escena, el efecto mejorará automáticamente.

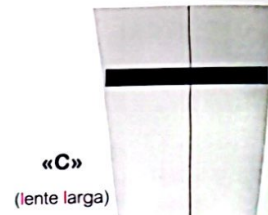
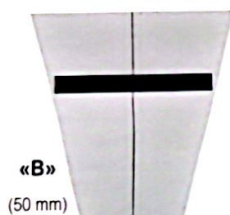
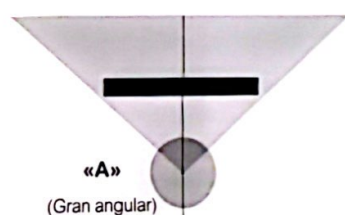


Una última cosa antes de entrar en el análisis de composiciones específicas basadas en los elementos antes abordados. Algo que influirá dramáticamente en la forma en que vemos las cosas en la pantalla —incluso cuando la cámara está posicionada exactamente en el mismo lugar, apuntando al mismo sujeto, en la misma dirección—, es el tipo de lente que decidas usar.

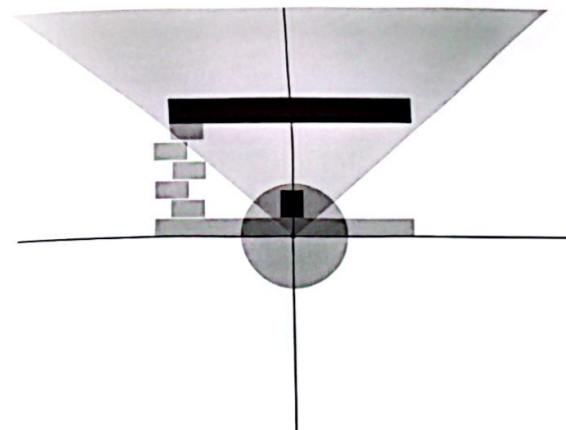
Para simplificar, mencionaremos los dos extremos de manera amplia, la lente gran angular (A) y la lente larga (C). Justo entre ellas, la lente de 50 mm (B), en una película de 35 mm, sería el equivalente aproximado a cómo un ojo humano ve normalmente las cosas, sin ningún tipo de distorsión.

Tanto las lentes anchas como las largas nos darán una visión distorsionada de los objetos frente a nosotros, en comparación con lo que veríamos normalmente a simple vista. Cada una lo hará en una forma muy diferente, que influirá en el efecto y el tipo de mensaje que imprimimos en un momento particular de nuestra narración.

La lente gran angular incluye literalmente una visión más amplia del sujeto al que apunta, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. La lente larga se enfoca en una porción mucho más estrecha. Por lo tanto, para obtener la misma sección de paisaje en ambos casos, la distancia entre la lente y el paisaje tendrá que variar mucho.



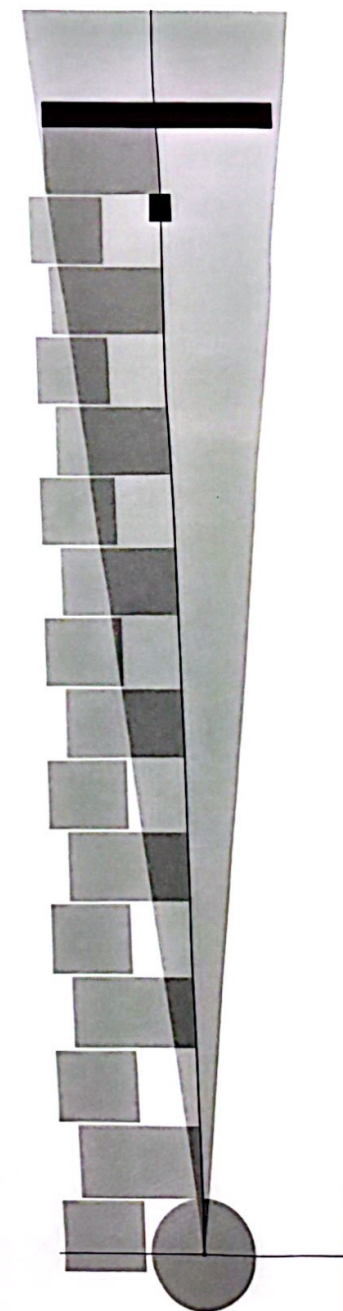
Si tuviéramos que filmar una simple pared rectangular vacía con lentes anchas y largas, veríamos la diferencia debida a la textura y la distorsión de sus lados. Pero cuando posicionamos diferentes elementos a diferentes distancias de la lente, y entre cada uno de ellos, el ejemplo se hace más claro.



Así que imaginemos que ahora tenemos a una persona (representada como un pequeño cuadrado negro en estos diagramas) frente a una pared o edificio. Tenemos que posicionar la cámara más cerca o más lejos de esta estructura arquitectónica (representada aquí por la línea gruesa y negra), dependiendo del tipo de lente que utilicemos, *para incluir toda su fachada en la toma*. La diferencia obvia es que, para hacerlo, en el ejemplo **A-1** (lente gran angular), terminaremos estando extremadamente cerca del personaje, mientras que en el ejemplo **C-1** (lente larga), estaremos realmente muy lejos de él.

En otras palabras, en **A-1**, la distancia entre la lente y el personaje es apenas un quinto de la distancia entre el personaje y el edificio de atrás. En **C-1**, dicha distancia es (*solo como ejemplo*) 15 veces la distancia entre el personaje y la pared, lo cual produce el efecto visual de que los elementos parecen estar mucho más cerca uno del otro, porque en proporción a la distancia de la lente, realmente lo están.

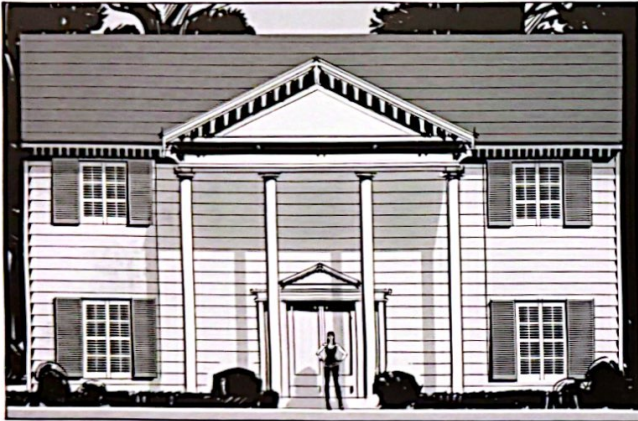
Una vez más, como resultado de esto, cuanto más nos alejamos del sujeto, incrementando proporcionalmente la longitud de nuestra lente para seguir recortando la imagen por los lados del edificio, veremos cómo el personaje y el edificio parecerán cada vez más cerca. Así que la mayor distancia y la mayor distancia focal tenderán a minimizar cualquier atisbo de profundidad que pudiéramos tener en la escena, aplanando la imagen. Mientras que cuando usamos una lente gran angular, todas los indicios de profundidad se realzan hasta un punto en el que (y yendo al extremo), podríamos incluso terminar jugando con las distancias proporcionales entre la punta de la nariz y los pómulos del personaje, y luego la de sus orejas, hasta obtener una distorsión de los rasgos de la cara de esa persona, que nos daría composiciones excesivamente dinámicas en la pantalla.





Así es como se vería exactamente la misma toma en los tres casos diferentes:

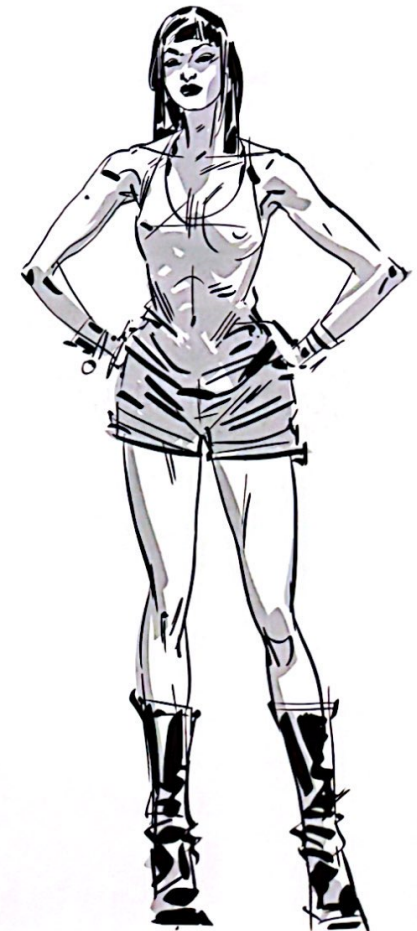
Lente gran angular A-1: La cara aquí es absolutamente prominente ya que la cámara está muy cerca de ella. La distorsión de sus características y la de la perspectiva en el fondo son muy obvias ya que con una pequeña distancia entre dos puntos perpendiculares a la lente se produce un efecto óptico exagerado.



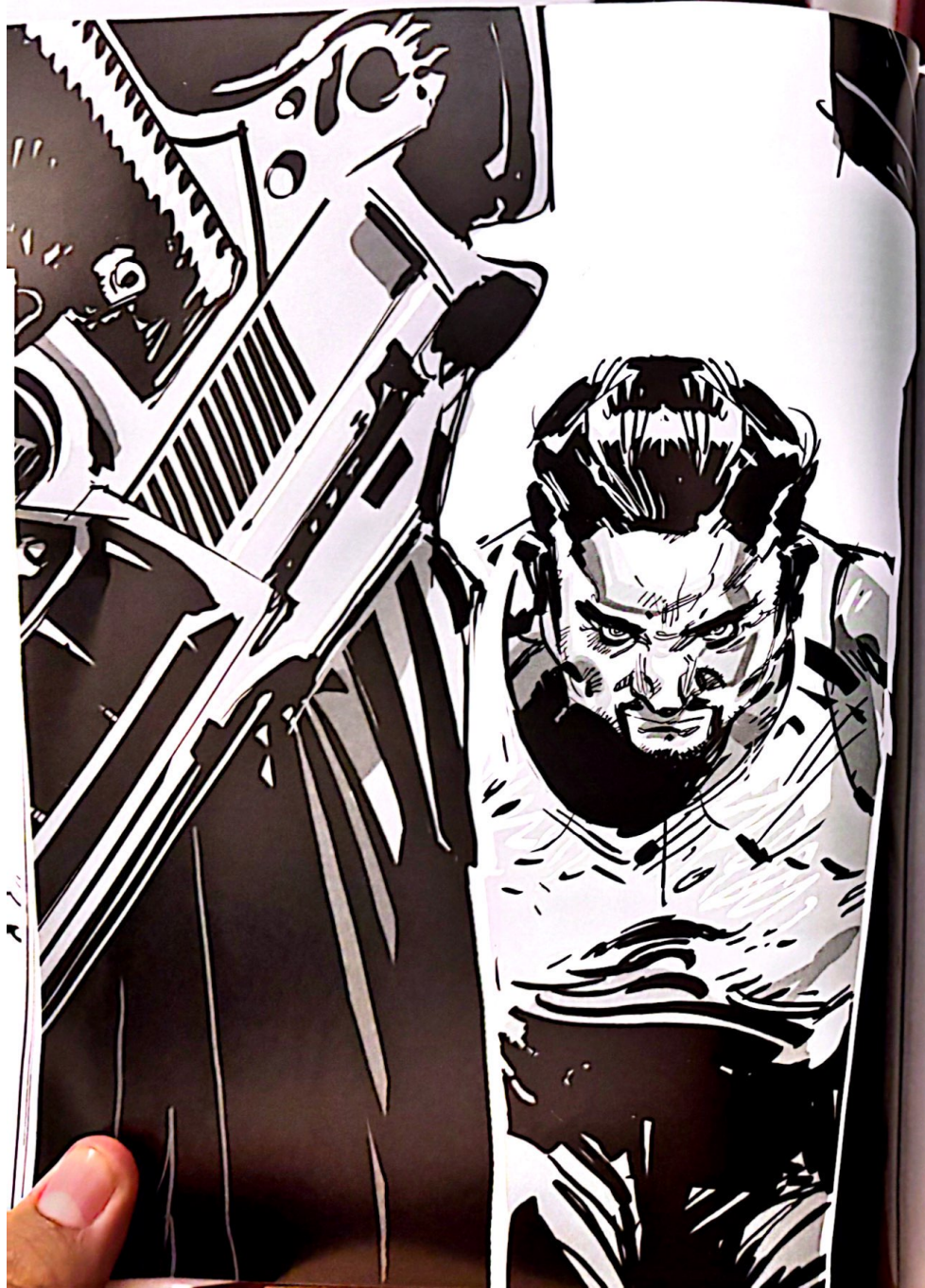
Lente larga C-1: Si intentamos retratar la escena con una lente larga (como en el ejemplo anterior) incluyendo todo el ancho de la casa en la imagen, este sería el resultado. El personaje y la casa parecen estar en una proporción realista uno contra el otro, ya que la distancia entre ambos no sería importante en absoluto, comparada con la distancia entre ellos como grupo en un extremo y la cámara en el otro.



Lente larga C-2: Si la intención fuera poner la cara dentro del cuadro, como hicimos en la primera toma, pero desde una gran distancia y con una lente larga, entonces todavía mantendríamos la proporción realista entre la chica y el fondo, por lo que apenas veríamos una pequeña porción de la puerta de la casa.



Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales



CAPÍTULO 3

COMPONER TOMAS
CON UN PROPÓSITO

La mayoría de los ejemplos de esta sección incluirán dos miniaturas: la primera muestra la distribución básica de las masas claras y oscuras en la toma, y la segunda, las principales líneas de tensión. Con ejemplos claros veremos cómo lograr la creación de diferentes emociones para un momento específico dentro de la narración. Hay ciertas reglas que se aplicarán en general a cualquier entorno o situación potencial.

Recuerda, para lograr la necesaria «lectura rápida», no pienses en términos de los «elementos» iniciales (personajes, muebles, rocas, árboles), sino en términos de lo básico, formas claras y legibles (las pequeñas imágenes de los detalles adjuntos a cada composición), y luego compón los «elementos» dentro de ellos.



Una vez que hemos establecido una idea básica, lo que necesitamos hacer a continuación es atenernos a ella y usarla como una clara declaración visual. Queremos que se sienta sofocante, claustrofóbico, dramático, y también queremos que dirija el ojo claramente al área principal de enfoque... así que la elección es acertada (ver páginas 40, 43 para similares imágenes temáticas, y las páginas 57, 87 para ejemplos de cómo equilibrar el peso principal de una imagen cuando una composición afecta a la siguiente en lo relativo a la continuidad cinematográfica).

Ahora simplemente tenemos que dibujar e iluminar la imagen siguiendo esta plantilla. La situación específica que dicta la historia tendrá que ajustarse a esto, como podemos ver en los ejemplos «B» y «C» de la siguiente página.

Veamos un rápido ejemplo introductorio de este proceso.

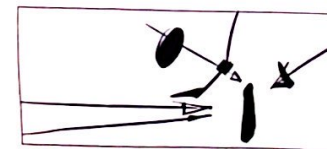
Digamos que estamos tratando de crear un ambiente opresivo. Intentaremos crear una composición que «estrangule visualmente» a nuestro personaje, y para ello llegaremos a una distribución básica de las masas claras y oscuras, como se ve en el ejemplo «A» de abajo.



El segundo conjunto de detalles representará la dinámica de la imagen en términos de líneas, ya sean físicas o percibidas (es decir, «conectando los puntos»; véase la página 26). En el caso del ejemplo «B» vemos que la textura de las rocas y el terreno también apuntan al vaquero perdido, añadiendo drama a la historia.



Aquí en el ejemplo «C» tenemos líneas físicas como la valla, la colina a la izquierda, y las sombras en la pared a la derecha, todo lo cual atrae nuestra mirada hacia el vaquero del fondo. Además, hay líneas imaginarias creadas a partir de puntos de conexión, como se ha visto antes, como la que resulta de la culata de la pistola, los nudillos y finalmente la cabeza del hombre en apuros.



EL MENSAJE VISUAL DENTRO DE UNA COMPOSICIÓN FIJA (ANÁLISIS DE EJEMPLOS)

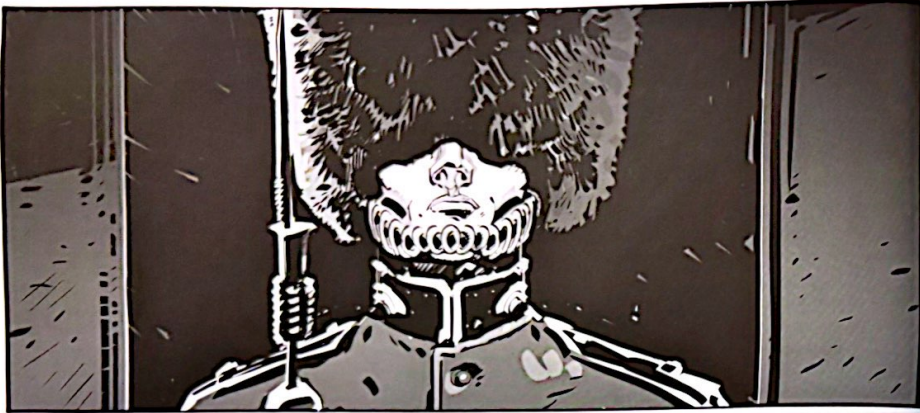
Veamos más ejemplos de cómo, con el uso adecuado de la iluminación, la puesta en escena, el encuadre y otros elementos, podemos componer imágenes eficaces y de rápida lectura para satisfacer las necesidades de una toma específica, al tiempo que dirigimos los ojos del público hacia los temas claves de la escena.

EL RESTAURANTE (UN CASO GENERAL)

Imaginemos, por ejemplo, una escena en la que dos personas comparten una mesa en un restaurante. Sin diálogo, puede que no sepamos exactamente lo que está pasando entre los dos, pero los elementos visuales estarán ahí para decirnos mucho sobre ello.



1. Si el espacio entre ellos está libre de obstáculos, la impresión será que su comunicación es fluida y positiva. También, si ambos están igualmente iluminados, se enfatizará la sensación de equilibrio personal entre ambos.
2. Por el contrario, si colocamos elementos visualmente pesados entre los dos personajes, el diálogo visual entre ellos se romperá de alguna manera. El sentimiento se acentuará en el momento en que sus respectivos fondos sean diferentes, colocándolos literalmente en «espacios diferentes».
3. Si uno de ellos está iluminado mientras el otro permanece en las sombras, el personaje iluminado puede tener intenciones más positivas que el que no lo está.
4. Cuando uno de los personajes está iluminado de modo que ofrece un mayor contraste tonal que el otro, nuestro ojo se dirigirá directamente a esa persona (el hombre, en este caso), dándole una mayor significación visual.



Los contextos deben ser establecidos al inicio de una historia. El tono emocional de la misma, las «reglas del juego», el marco básico en el que se desenvolverá la narración, se suelen presentar al público justo al principio. En este caso, una sola imagen transmite múltiples mensajes. Además de una ubicación geográfica específica, también vemos una historia que comienza con un tono simétrico, de alguna manera plano e incuestionable, y personajes con un código y un conjunto de reglas bien determinados que influirán en sus decisiones a lo largo de la historia.



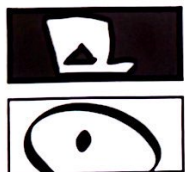
Aquí todo es mucho más orgánico y relajado. En primer lugar, tenemos muchas más texturas y pistas de profundidad en la escena, como el sentido de perspectiva que implica el coche en primer plano, en relación con el grupo de adolescentes en el medio y las casas en el fondo. Los rostros que vemos en la toma también están claramente expuestos, sus sonrisas son obvias, sus ropas, evidentemente de los años 50 (el mismo período de tiempo ya establecido por el coche), siguen el gusto individual de cada chica y chico. Este es el mundo de estos adolescentes del sur de California, un contexto que establece el estado de ánimo adecuado para «la historia que estamos a punto de contar».



Como estamos trabajando en superficies planas y representando solo un marco inmóvil de lo que supuestamente es parte de una acción en movimiento, todo lo que podamos hacer para imprimir un sentido de movimiento en nuestra obra será esencial. En este caso, como los tres personajes llevan armas, las hemos mostrado «como un abanico», como si fueran diferentes cuadros de una sola arma en movimiento, desde la pose inferior a la derecha, hasta la que sostiene el agente en primer plano, a la izquierda. Incluso la sombra de la pared detrás de él parece seguir esta regla.



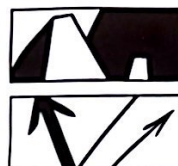
Lo mismo ocurre en este caso, donde los tres personajes involucrados en esta persecución callejera toman simultáneamente la posición que el personaje que les precede tenía apenas un segundo antes. Además, si dibujáramos una línea que atravesara sus tres cabezas, veríamos que esta seguiría una dirección en forma de U, como la de un patinador que se desliza por una rampa, yendo hacia arriba por la siguiente rampa un segundo después. Por último, el uso de una perspectiva en picado, con un efecto de lente gran angular, añade vértigo y sensación de movimiento a la toma.



La iluminación es realmente una herramienta poderosa para dirigir los ojos del espectador. En este ejemplo se crea una escena en el centro, en la que tenemos un personaje siendo interrogado por un grupo de policías agresivos. De nuevo, todos los ojos están puestos en él. También, los ojos de todos los demás personajes están posicionados dentro de la escena a un nivel más alto que el suyo. El hecho de que el cuerpo del interrogado esté debajo de la línea del horizonte se suma al efecto de disminución del personaje central. Un par de puños cerrados en la toma, en contraste con su mano abierta, añaden drama, al igual que el antebrazo del personaje a la derecha y el sombrero arriba a la izquierda, ambos apuntando en su dirección. Al incluir en la toma la sombra en la pared por encima de la cabeza del detenido, «cerramos el círculo»; él no tiene salida.



Aquí el punto de vista elegido es alertarnos del peligro en que se encuentra este soldado. Posicionando la cámara en lo alto, enfocando hacia abajo, apenas podemos ver lo que está a su alrededor, una sensación similar a la suya en este pantano. Las grandes hojas y palmas en torno a él disminuyen visualmente su tamaño con respecto al entorno. Las cañas de bambú detrás de él también ayudan a enfatizar el sentido dramático de la perspectiva de esta toma en picado.



En el momento en que posicionamos la cámara más abajo de los ojos del personaje, el sujeto se convierte en una figura imponente, aparentemente con más control de la situación. En este caso, la figura principal se vuelve aún más prominente debido a la diferencia de tamaño entre él y el cazador distante. Otros elementos utilizados en la composición ayudan a aumentar la tensión de la escena, como el árbol y el cañón del arma, al crear una diagonal a la derecha, mientras que el primer plano del explorador está ligeramente inclinado hacia la izquierda. Además, el hecho de que esté mirando fuera de la toma y en la dirección opuesta a la del otro cazador le hace parecer más independiente e imponente.



La abrumadora sensación de un contrapicado también puede aplicarse a cualquier tema o materia, como la arquitectura de una ciudad. En este caso, el efecto de gran angular de esta escena podría incluso ser eclipsado por una toma en la que la cámara apuntara tan alto que el punto de fuga estuviera en el encuadre. Otro ejemplo de este concepto se puede ver en las página 5.

USANDO EL ESPACIO NEGATIVO

El espacio negativo es la superficie que se supone que es menos importante en una imagen, es decir, el espacio exterior y el existente entre los elementos principales de

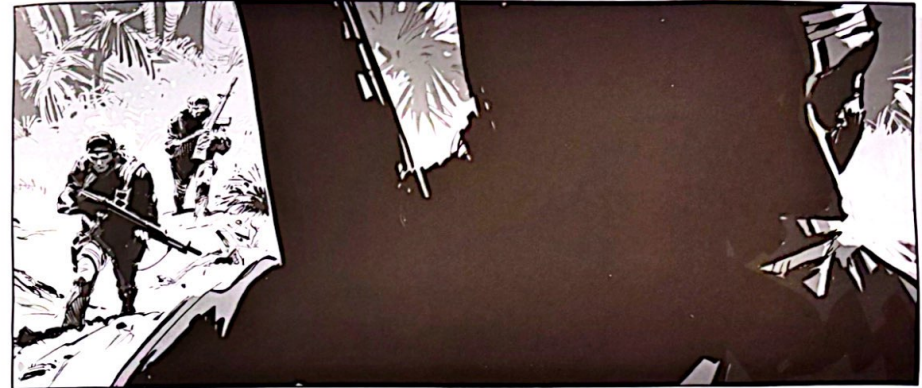
la composición. Pero el espacio negativo puede usarse a menudo como un elemento muy vivo del mensaje. He aquí algunos ejemplos.



Un ladrón trata de robar un idolo misterioso de una caja fuerte. En este caso, usamos la parte de atrás de su cabeza y hombro para enmarcar su objeto de deseo. La atmósfera de misterio se realza con el uso de un rayo de luz bajo proveniente de una linterna fuera del cuadro. La misma luz ilumina los rasgos básicos de su cara lo suficiente para mostrar la tensión en ellos.



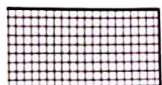
Una conversación tiene lugar a medianoche en una habitación con una sola fuente de luz. La fuente de luz está oculta detrás de la gran forma oscura de la izquierda, de modo que nos centramos solo en las superficies iluminadas por la luz, que son principalmente las caras de los personajes. El que está sentado en el extremo derecho se convierte en el centro de toda la acción, al ser el único al que se le ven los ojos y su expresión completa, a la vez que es destacado por la estructura de la pared y observado por las otras dos personas.



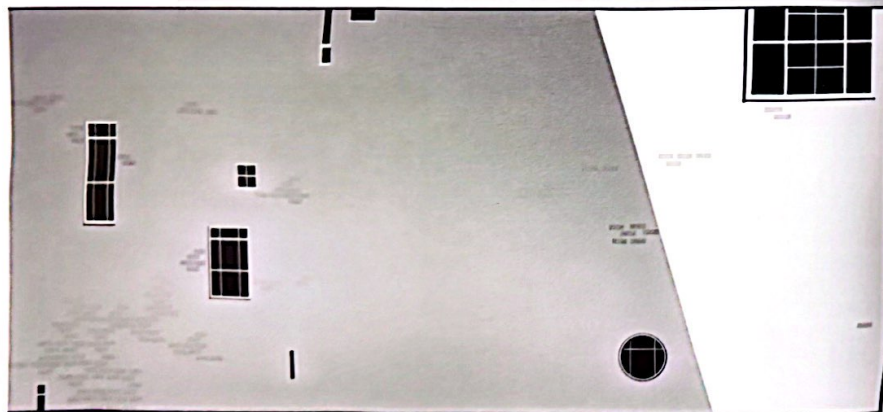
En esta toma, el soldado en primer plano es la figura más prominente y también lo usamos para enmarcar a los otros dos que le siguen. La exagerada diferencia de tamaño en el encuadre entre estos dos grupos (que se puede mejorar con el uso de una lente gran angular) añade dramatismo y tensión por contraste (ver página 75) a lo que sería de otra forma, una situación menos dinámica. Por último, siempre que tenemos una repetición de elementos similares en una composición (cabezas humanas, en este caso) tenemos en cuenta el ritmo o «sentido del movimiento» que crean. Podemos visualizarlo conectando estos tres elementos con una línea dinámica en forma de «U».



Aquí, se logra una atmósfera opresiva colocando a este «hombre arrestado» en un marco extremadamente estrecho creado por los cuerpos retroiluminados de los dos policías en primer plano. El hombre se vuelve aún más vulnerable en el momento en que lo convertimos en el único expuesto a la luz. También la pistola en el lado izquierdo de la pantalla parece añadir presión justo encima de su cabeza.



Usar el contraste en una composición de elementos ordenados en un marco, contra otra con elementos más aleatorios o caóticos, produce diferentes efectos. Tal disposición de elementos puede estar diciéndonos algo sobre el momento emocional general o establecer un leitmotiv para el personaje al que se refiere la escena. En el primer caso, tendríamos un ritmo rígido, frío y abrumador, en el cual los personajes *pueden perderse* o verse agobiados en una telaraña con la forma de un bien estructurado laberinto. Si la imagen representaba el espacio elegido deliberadamente por el personaje para vivir o trabajar, todos los adjetivos aplicados al edificio también se le aplicarían a él, hasta definir y establecer una personalidad completa.



Por el contrario, la disposición más aleatoria y orgánica de las ventanas de esta fachada sugeriría un tema comparativamente más improvisado, desorganizado y, de alguna manera, más humano que el anterior. Además, los materiales de este segundo edificio (ladrillos visibles aquí y allá gracias a una pintura desigual) enfatizan el mensaje por contraste con el metal duro y el hormigón del primero.



Las historias se definen en su mayoría por el paso de los personajes de un estado a otro, ya sea emocional, físico o a nivel de iluminación. Toda esta riqueza de texturas, estados y niveles de profundidad necesitará su propia representación visual a lo largo de la historia. Una forma de hacerlo será jugar con el contraste entre la simplicidad y complejidad. En el caso anterior, establecemos dos mundos diferentes dentro de la misma ciudad. Los detalles y el lujo de los vestidos de las dos damas chocan con el resto de la escena, incluido el personaje de fondo con su ropa desgastada, sencilla y todo lo demás, que parece ser parte de su trabajo. Un personaje podrá pertenecer a los dos mundos visuales de la historia, dependiendo del momento por el que esté pasando.



En el caso del bosque, todo lo que tenemos en la toma son árboles, pero podemos identificar inmediatamente uno de ellos como especial, mágico, de alguna forma diferente del resto, sin duda alguna de que jugará un papel en la historia, tan especial, que incluso podría convertirse en la representación visual de un importante punto de inflexión. De todas formas, el árbol seguiría *pareciendo especial* —aunque de una manera diferente— por contraste, si se representara imponente, perfectamente recto, en medio de un bosque de troncos y ramas retorcidas.



En una historia siempre tendremos personajes y objetos que, ya sea a lo largo de toda la narración o solo en momentos claves específicos, tendrán que aparecer (emocionalmente) «grandes» o «pequeños». O deberíamos decir «más grandes» o «más pequeños» que otros, porque el tamaño de un elemento siempre se determinará en comparación con los que lo rodean. En este ejemplo, necesitamos que el guerrero brutal parezca lo más aterrador y amenazante posible, por lo cual se representa tan cerca de la cámara «que ni siquiera cabe en la toma». Además, acaba de entrar en esta cabaña a través de una puerta que podría ser adecuada para el tamaño de sus habitantes, pero apenas lo suficiente como para que él logre entrar a hurtadillas. Todos los demás objetos de la casa también serán dibujados a un tamaño acorde con el resto de la construcción.



En este ejemplo, estos dos personajes de fuerte voluntad parecen estar a merced de las circunstancias que les rodean en este punto de la historia. Su tamaño relativo con respecto al marco (la cabeza del más alto apenas llega al centro del cuadro), la enorme área de sombra que desciende dramáticamente en diagonal hacia ellos, empujándolos visualmente hacia abajo, y la pesada forma de la ventana sobre sus cabezas, son elementos que contribuyen a dar esa sensación.



Nuestra elección del encuadre puede hacerse según el tipo de línea que queremos favorecer (horizontales, verticales, diagonales, etc.). Aquí vemos dos ejemplos basados en temas curvos (arriba) y rectos (abajo). Se trata de establecer un lenguaje de líneas o formas. Por lo general, las líneas curvas inspirarán ambientes suaves y amigables (a menos que lleguen a ser demasiado retorcidas y enrevesadas), mientras que las rectas o angulares se percibirán como más fuertes, más secas y más duras. Sea cual sea nuestra elección, al utilizar tipos opuestos en la misma toma, o a lo largo de una secuencia o historia, crearemos personalidades y mundos distintivos para cada uno de los personajes, como un modo de sugerir que tal diferencia probablemente desencadenará un conflicto en el momento en que las cosas lleguen a ese punto.



En este primer caso se juega con las curvas, ya sea apuntando la cámara en una dirección diferente o simplemente dando unos pasos y cruzando la calle, la línea y la forma cambian drásticamente y se convierten en una línea y un ángulo rectos basados en el entorno prevaleciente.



Como se ha establecido antes, muchas veces a lo largo de una narración preferimos insinuar las cosas en lugar de deletrearlas. Para tal fin, en la mayoría de los casos seremos capaces de decir mucho mostrando solo uno o muy pocos elementos que el público asumirá que componen la imagen o situación completa. Podremos lograrlo proyectando sombras adecuadas en el cuadro, de manera que revelen suficiente información para comprender instantáneamente lo que hay más allá de lo obvio.



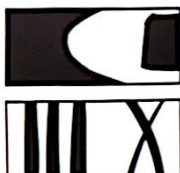
Al hacer esto, también tendremos un público que imagina estructuras muy complejas en las que tal vez solo algunos elementos están claramente representados, lo cual aumenta la sensación de incertidumbre que se sumará al misterio del momento (y a veces a la incomodidad, si es necesario). Tal recurso puede usarse como parte de una serie de medios para representar el mismo elemento a lo largo de una historia. Mostrando lo mismo bajo diferentes luces, creamos una progresión dentro de su percepción, capaz de establecer el arco y la textura que necesitaremos para clarificar transiciones y momentos claves de la historia.



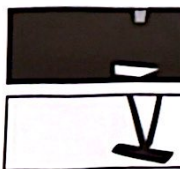
Ya sea dibujadas en papel o proyectadas en una pantalla de cine en 2-D, nuestras imágenes comprimirán la realidad en una superficie plana. Aunque a veces tendremos que hacer hincapié en este sentido de «horizontalidad» o «planitud» con fines narrativos (por ejemplo, para crear un leitmotiv «plano» para un personaje o situación particular), en general trataremos de mantener las imágenes dentro de un cierto rango de contraste y vitalidad. Esto hará que las imágenes aparezcan más vivas y con un mayor sentido de profundidad y perspectiva implícita que contribuirá a una representación más creíble de la realidad.



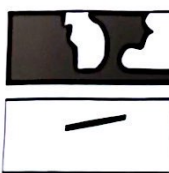
En estos dos ejemplos, las composiciones incluyen los mismos elementos (paracaidistas y árboles) en los diferentes tamaños «grande, mediano y pequeño». Ello favorece la ilusión de movimiento y dinámica, independientemente del nivel de acción representado: alto en el salto de los paracaidistas, y muy bajo en la toma del paisaje en calma. Un elemento que marca una diferencia entre los dos es el uso de siluetas más puntiagudas (formas de «X» en los brazos abiertos y el fuselaje y las alas del avión) y los más redondos, más suaves, más firmes, en la escena de la granja.



Los paisajes tienen su propia voz y hablan como cualquier otro personaje de una película. Dependiendo de la posición de la cámara, el encuadre y las condiciones de iluminación, variará la carga emocional que proporcionan a la historia. Aquí podemos ver dos versiones diferentes. Con la cámara exactamente en la misma posición, el primer ejemplo es un valle en el que podemos apreciar casi todos sus detalles; por lo tanto, la sensación es bastante tranquilizadora. La iluminación está enfatizando muchas formas verticales, dando una sensación de la profundidad del valle, pero sin el efecto potencialmente perturbador de las formas más diagonales.



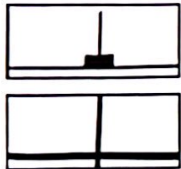
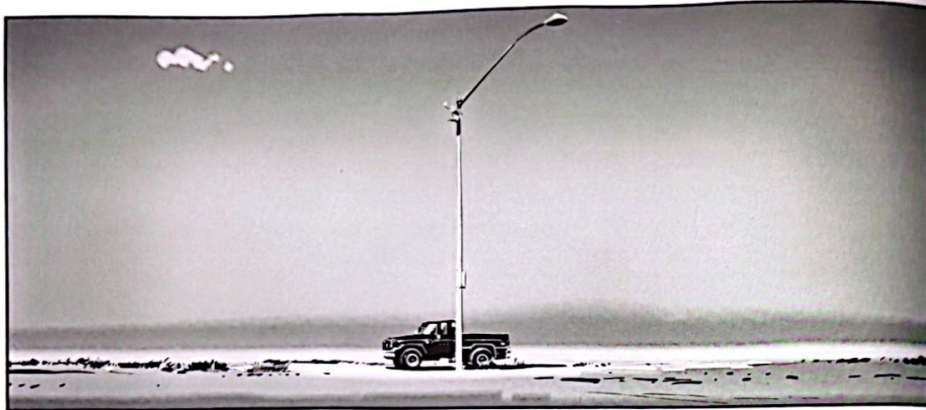
Es de noche. La mayoría de las formas que antes veíamos simplemente desaparecieron como elementos visuales. Ahora la sensación de incertidumbre que percibimos es bastante aguda. El hecho de que el principal hueco entre las montañas esté tan alejado y hacia un lado añade una sensación de angustia. En cuanto a la acción, este cuadro sugiere no hacer nada que aumente la sensación de inquietud, enfocar la acción donde la luz se concentra para una lectura rápida, o simplemente introducir un elemento sorpresa con un movimiento inesperado, cercano a la cámara en el primer plano a la izquierda.



Como se mencionó antes, el principio «menos es más» se aplica definitivamente cuando se trata de iluminar y componer un cuadro. En muchas ocasiones el público necesitará solo la información suficiente para entender la complejidad emocional del momento. Si el personaje masculino en la escena se pregunta sobre lo que está en la mente de su pareja, nosotros también podríamos ponernos en su lugar oscureciendo su expresión, para que la pregunta sea igualmente válida tanto para él como para nosotros.



Siguiendo exactamente el mismo principio, en este caso aumentamos la intensidad un poco más, posicionando la cámara más abajo y apuntando hacia arriba para crear un contrapicado, mientras simultáneamente el borde iluminado de la espalda de la chica en primer plano crea una intrigante diagonal que cruza el panel de lado a lado. Una cantidad adecuada de luz en el fondo nos dirá todo lo que necesitamos saber sobre el tipo de lugar en el que la acción se está desarrollando, sin revelar tanto como para que el misterio desaparezca. Además, y para aumentar la tensión y la legibilidad de la toma, tanto la sombra diagonal como la línea formada por los capiteles de las columnas apuntan a la zona de la acción, a su vez también rodeada o enmarcada por el cable del teléfono.



El anuncio de las cosas por venir se puede hacer muy eficazmente en una película. Puede crearse una sensación de suspenso y anticipación que se añade a la atmósfera y a la creación de tensión, que afectan a toda la secuencia, o a toda la película, si dicha tensión tiene lugar justo antes del climax y, por tanto, desempeña un papel importante en el desenlace de la historia. Se pueden lograr situaciones tenebrosas mediante tomas extrañas o de maneras impredecibles e inesperadas. Por ejemplo, a través de composiciones perfectamente simétricas cuando es evidente que no están ahí para desempeñar una función épica, como vemos en el cuadro anterior, o incluyendo elementos que, en conjunto, podrían parecer fuera de contexto. Muchas veces este efecto se logra simplemente recortando elementos del entorno que, si se mostraran, harían la escena más natural.



El recorte de una imagen se logra no solo con el trabajo de la cámara (simplemente no incluyendo cosas en el cuadro) sino también con la iluminación, dejando fuera visualmente cosas que de otra manera se establecerían claramente como parte del mensaje de la escena (ver página 19). Además, en este caso, la imagen percibida se lleva al extremo del cuadro, lo cual la hace más antinatural y, por lo tanto, crea cierto sentido de incertidumbre.



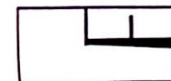
PDV o «punto de vista» es una herramienta que nos permite ubicar al público en la película de manera más directa y física. Al poner la cámara en la posición de uno de los personajes, veremos las cosas exactamente de la misma manera que este personaje percibe la realidad a su alrededor. En este primer caso, podemos decir que el sujeto de esta investigación policial no la está pasando bien al despertar de su siesta de media tarde. El efecto de retroiluminación acentúa la confusión de «su» momento, al igual que el ángulo inclinado de la cámara, en contraste con la «estabilidad vertical» de los dos policías enviados a arrestarlo.



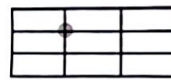
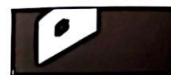
Aquí se logra un enfoque voyerista al ubicar la cámara detrás de los arbustos del jardín de la casa, y enmarcar a los dos personajes envueltos en una conversación secreta, con muchas capas entre ellos y la lente. De esta manera, creamos una sensación de estar en un área oculta, tratando de no ser descubiertos, mientras intentamos averiguar los detalles de tan crucial conversación. Obsérvese que, en este caso, para obtener una lectura rápida, dada la complejidad de la imagen, el punto más importante es la pared justo detrás de los personajes, donde también está el marco de la puerta, la única línea recta real en toda la imagen.



Cuando se trata de representar diferentes momentos del día en un dibujo, hay dos cosas que tener en cuenta: la fuente de luz y la forma en que esta se refleja en los elementos de la escena. Nuestra prioridad se centrará en esta última, para establecer diferencias claras. Vemos en estos dos ejemplos cómo los cielos tienen el mismo valor exacto (¡de acuerdo, excepto la luna!).



El hecho de que hayamos oscurecido cada detalle en el segundo panel (y podríamos haber ido aún más lejos), aplanando cada detalle en la ubicación hasta el punto de que todo se convierta en una forma gráfica y negra, se percibe rápidamente como una toma nocturna. Volviendo a la toma diurna en el primer ejemplo, apreciamos no solo la mayoría de las áreas iluminadas, sino también la representación de la luz reflejada en las áreas de sombra, para transmitir una situación en la que la «luz» es el elemento general predominante en la toma.



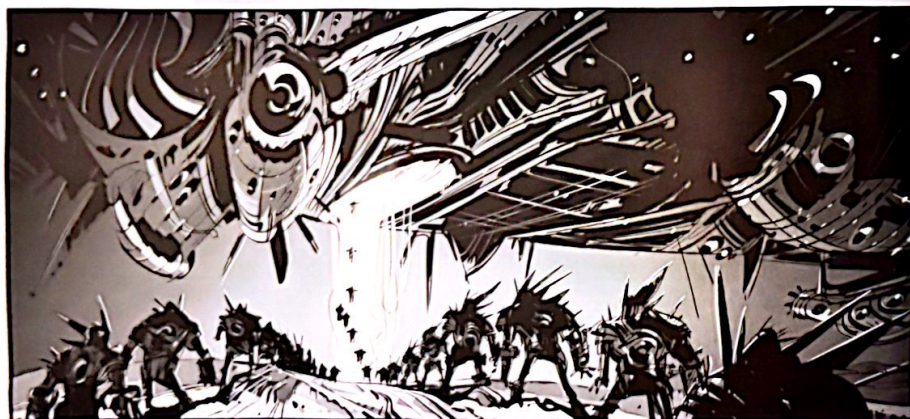
La pantalla de proyección de una película es una superficie muy grande y, si un cineasta quiere asegurarse de que el público no se pierda en ella durante la narración de la historia, será esencial no solo dirigir la mirada hacia la pantalla en cada toma, sino también asegurarse de que el ojo no se pierda cada vez que cambie la escena, teniendo que mirar siempre alrededor para encontrar nuestro siguiente foco de atención. No hay tiempo ni razón para ello. Uno de los recursos para lograrlo es muy simple. Asegúrate de que, siempre que sea posible y conveniente para la narración (ver también páginas 57, 87), la última posición del foco de atención en una toma coincida con el primer punto de enfoque en la siguiente, como se ve en estos dos ejemplos.



Aquí usamos elementos de composición como estanques de luz enmarcados por zonas de sombra, además de la regla de los tercios. Pero, aun así, si no fuera por la idéntica posición de los personajes en ambos marcos (el ojo nos deja donde la ventana iluminada aparece en el siguiente cuadro) nos llevaría un tiempo encontrar qué ventana de qué edificio deberíamos estar mirando. Para cuando encontráramos el punto focal deseado, la toma habría perdido su significado y propósito dentro de la historia.



El plano anterior establece claramente un sentido de escala entre los extraterrestres enfurecidos y los humanos que corren por sus vidas en medio del caos total. Los alienígenas parecen enormes desde nuestro punto de vista. Imaginemos entonces que, dentro de la misma toma o en escenas adyacentes, nos centramos más tarde en formaciones de tales criaturas marchando frente a la cámara, de vuelta al lugar de la izquierda de donde vinieron originalmente, volviendo a su nave nodriza que está esperando informes sobre la invasión... o simplemente volviendo a su base para la rotación de las tropas.



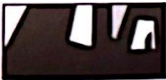
Terminaríamos eventualmente con una toma similar a esta segunda. El resultado es que ahora podemos ver lo enorme que debe ser la nave espacial en relación con los humanos después de que la comparemos con el elemento común dentro de los dos marcos: los extraterrestres. Y al establecer un punto de contacto físico entre esos alienígenas y la enorme abertura de la nave que están abordando, reforzamos la comparación de escala entre ambos muy claramente, dada la zona de superposición (o de contacto).



El ritmo en el corte desempeña un papel esencial, tanto en el cine como en la novela gráfica (página 114). Los efectos emocionales no solo se consiguen por las imágenes en sí, sino también por la forma en que estas interactúan entre sí en la pantalla. La forma en que lo hacemos en este caso es manipulando el contraste entre dos niveles de tensión diferentes. Los policías del primer cuadro toman la iniciativa; saben (como nosotros) lo que va a suceder en cuestión de segundos, aunque no estén seguros del resultado de la operación. El ladrón, por otra parte, está completamente ajeno a lo que está pasando a pocos metros de él.



El hecho es que el público tiene ahora pleno conocimiento de lo que está pasando a ambos lados de la puerta. Para combinar exitosamente estos dos planos, primero hicimos a los policías más grandes en su marco que al ladrón en el suyo, para mostrar visualmente quién tiene más control. A continuación, los ojos del primer policía que vemos son más altos en el plano que los del «mal» en el suyo, así que en el momento en que lo miramos a él, nuestros ojos tendrán que bajar hasta los del ladrón, estableciendo una relación de poder y control entre ambas partes. Y, por último, colocamos a los personajes en lados opuestos de la pantalla, para que quede claro que los primeros están visualmente —y literalmente— persiguiendo al segundo.



No vale la pena ir por lo obvio, por el tema mismo, sino por lo que rodea a la acción (en lugar de la acción en sí). Las consecuencias o reacciones a la acción principal pueden, en muchas ocasiones, ser una forma más sutil y poderosa de explicar una situación o un sinnúmero de circunstancias. En este primer ejemplo, el uso de una lente gran angular que fuerza la perspectiva, la cantidad de proyectiles que caen caóticamente al suelo, y el hecho de que la cámara esté tan cerca del soldado en primer plano, podrían explicar la tensión electrificante del momento mejor que una opción más directa.



Considera la posibilidad de representar un encuentro entre un espía y el oficial a cargo, quienes nunca se han visto. De antemano acuerdan una señal, o un tipo de ropa o artículo que debe usar uno de ellos. La mejor opción sería concentrarse en esa señal u objeto y excluir del marco rostros, expresiones, arquitectura u otros elementos circundantes que podrían obstaculizar la comprensión de que, como público, ahora nos identificamos plenamente con este espía en busca de esa señal, añadiendo tensión al momento. Esto también nos permite centrarnos más en el contraste entre la impaciencia del que espera y la calma del otro.



Las tomas de acción se definen principalmente por formas dinámicas y composiciones basadas en diagonales (en la misma dirección o en direcciones opuestas). Las diagonales y los ángulos de cámara inclinados están asociados en nuestras mentes con una sensación de inestabilidad, de que algo va mal y, por lo tanto, de alarma. En esta toma, ambos caballos representan diagonales con ángulos o direcciones similares, mientras que otros elementos —como el cuerpo del jinete en el fondo, el brazo del que está en el primer plano, y algunos de los árboles— despegan en una dirección opuesta, aumentando el efecto. Si bien un plano de acción inmóvil como este tiende a funcionar de esta manera, cuando se trate de secuencias continuas, entrarán en juego otras consideraciones, como crear tensión por el corte rápido de las tomas, alternando primeros planos con tomas largas, y básicamente usando el contraste para aumentar el dramatismo (página 75).



Diversos elementos construyen la intensidad de esta toma: la dramática diferencia de tamaño entre los dos personajes, el ángulo inclinado de la cámara, su posición en contrapicado, la tensa expresión del personaje principal, la dinámica silueta de las palmeras del fondo, los ángulos caóticos y aleatorios de los proyectiles expulsados de la recámara del arma y la cercanía del arma amenazadora a nuestras caras.

Hemos visto hasta ahora cómo la distribución de los elementos dentro de una composición estable crean respuestas emocionales y dramáticas muy diferentes en el público. Pero ¿qué ocurre en el momento en que estos elementos comienzan a moverse significativamente, cambiando la composición una o varias veces dentro de la misma escena? O... ¿qué sucede cuando los elementos son estables, pero es la cámara la que realmente se mueve?

MOVIMIENTO DE LA CÁMARA DENTRO DEL SET / MOTIVACIÓN DE LA CÁMARA

Echemos un vistazo al ejemplo de la siguiente página.

Estamos ahora en una estación de trenes donde una agente con grandes gafas está espiando a un hombre mayor que, casualmente, es un científico en posesión de un supersecreto que no debe salir del país.

A veces, dependiendo del ritmo del momento, podríamos elegir concentrarnos en los personajes y los detalles de la acción en sí. Otras, quizás sintamos que necesitamos una pequeña introducción a ese momento, dando al principio la impresión de que no está pasando mucho, hasta mostrar, de repente, que las cosas son más complicadas de lo que parecen a simple vista.

En este segundo caso, podríamos terminar con algo como el ejemplo de la siguiente página.

Primero, partimos de la pose «A». En el primer plano tenemos un personaje que, a pesar de estar tan cerca de nosotros, logramos convertir en secundario, con solo cubrir su rostro y su expresión con un sombrero que lo sumerge en la sombra, para que sea «parte de la composición, pero no de la historia».

En ese momento, una joven y su hijo aparecen en la escena caminando de izquierda a derecha, provocando que la cámara haga lo mismo, para que podamos llegar a «B», nuestro destino final en la toma, siguiendo una secuencia natural de hechos. Además, la cabeza de la mujer se aleja de la cámara para que ella también se convierta en secundaria en la narración.

Si miramos el segundo dibujo grande de la página, nos damos cuenta de que todos los rostros en el pasillo se giran a la derecha de la pantalla para seguir también el sentido general del movimiento, es decir, hasta que llegamos al final, al viejo científico. Él es diferente, especial y esencial para la escena, explicado visualmente por el hecho de que se convierte en el elemento de contraste de toda la fila.

Y luego llegamos a la posición de cámara «B». En este punto, los únicos dos personajes que necesitamos para entender la acción están en la toma. La agente especial está muy cerca de la cámara para que podamos entender y percibir cada matiz de su actuación, al tiempo que crea **más tensión**, simplemente por la gran superficie de pantalla que ocupa.

Por último, debemos asegurarnos de que tanto los elementos arquitectónicos como de las personas de la toma ofrezcan una buena y clara composición en cualquier punto entre «A» y «B» en que decidamos congelar la imagen.



Una toma **épica** es el tema del siguiente ejemplo.

En este caso, el formato elegido es vertical, mucho menos común que el horizontal. Como en todas las tomas panorámicas, sus diferentes fotogramas o posiciones de la cámara representan un momento diferente dentro del ritmo de la historia en ese momento.

Podemos imaginar fácilmente que las nubes sublimes, amenazantes o tranquilas del primer fotograma son el telón de fondo de la presentación de un personaje o de una historia, con o sin voz en off, para luego pasar al siguiente momento emocional.

En la escena anterior, era la dirección en la que la mayoría de los personajes miraban, así como la dirección del movimiento de la mujer y su hijo, los que provocaban el movimiento de la cámara. En este caso, es básicamente la gigantesca forma vertical de las lanzas la que nos lleva desde el poético y simbólico encuadre «A», a la más terrenal, pero al mismo tiempo épica sensación del encuadre «B».

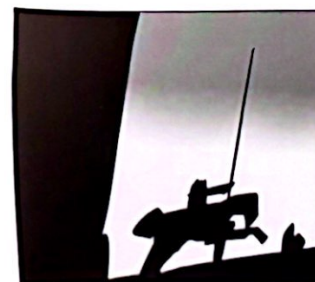
Visualmente, los diferentes anchos de los mástiles en el primer plano a la izquierda nos ayudan a obtener un sentido de la textura y la perspectiva que —a pesar de ser simplemente formas planas, gráficas y apenas silueteadas— nos dicen mucho sobre la fuerza y el peligro potencial de la situación.

Otros elementos también contribuyen a dejar muy claro quién es la persona importante en la escena. Los soldados de la

izquierda (e incluso los dos de la derecha) están *en grupo*, sus siluetas se superponen en su mayoría una encima de la otra, mientras que el líder se desprende de todo esto, *para dirigir* y vivir su propia historia. Además, ninguna cabeza está más alta que la del «noble personaje», siendo él el único a caballo. Y mientras los demás parecen estar ociosos, él es el único en movimiento, un movimiento cuesta arriba, indicando que nada de lo que ha logrado o logrará es sin esfuerzo, y realizando su grandeza como personaje épico. También el casco y la armadura que lleva el jinete son mucho más ornamentados y sofisticados que los de los soldados de a pie.

En cuanto a las nubes, *siguen un movimiento hacia abajo* y un camino de izquierda a derecha, de alguna manera apuntando al personaje principal, a la vez que proporcionan un brillante y sobreexpuesto telón de fondo para resaltar su oscura presencia en el marco «B», el mayor contraste en toda la escena. Para mejorar el dramatismo y de alguna manera el balance de la composición (página 75) —el equilibrio aquí es bueno ya que no estamos aún en el climax de la batalla, y necesitaremos algún lugar donde ir desde aquí para, eventualmente, mejorar la tensión visual de la situación— la sutil forma diagonal que crean las nubes contrastan con la de las lanzas y sirven como contrapeso a sus respectivas dinámicas.

Y finalmente, nos encargaremos de nuevo de convertir «A», «B», y cualquier cuadro intermedio en una toma bien compuesta que sirva para el propósito narrativo de la historia en ese punto.



La iluminación enfoca la imagen del jinete. Las diagonales creadas por las lanzas contrastan con las de las nubes, contraponiéndose mutuamente y creando un equilibrio.



El movimiento de la cámara a través de un set puede usarse para enfatizar no solo la acción, sino también los cambios de humor que la historia necesita comunicar en un momento dado. El siguiente ejemplo mantiene una composición muy similar y constante de los personajes dentro del encuadre. Debemos prestar especial atención al trabajo de dirección de arte, el modo en que los ambientes fueron diseñados o seleccionados y cómo juegan su papel dentro de la secuencia. La escena tiene lugar en Shanghai a principios de los años 40. Un personaje joven visita a la propietaria de una casa para hablar de negocios. Los cuatro planos que vemos aquí son fotogramas que pertenecen a una sola toma de cámara. No hay cortes.



Una vez que hayamos compuesto los personajes, la cámara retrocederá lentamente para que la posición de estos apenas cambie, estableciendo el escenario perfecto para que digan sus parlamentos. Este diálogo expresará sutiles cambios de humor a lo largo de una discusión que irá ganando intensidad.

FOTOGRAMA 1 La cámara encuadra no solo a ambos personajes, sino también el animado exterior de la calle en el fondo. La gente va a lo suyo y la mañana es agradable y soleada. Todo parece correcto.

FOTOGRAMA 2 Aún en el exterior, la luz del sol realza la belleza del jardín delantero de la casa. Sin embargo, ya nos hemos alejado de la ruidosa calle para entrar en un ambiente más privado. Con menos distracciones alrededor, la conversación ahora también se siente menos informal.



iones generales sobre el arte narrativo

FOTOGRAMA 3 Parece (literalmente) que alguien dijo algo que creó una ligera tensión dentro de la situación, algo inesperado quizás, que cambió la relación entre los personajes en ese mismo momento. En este punto entramos en un nuevo ritmo de la historia. Las emociones han cambiado y también las imágenes que apoyan el desarrollo de la historia. Como la habitación en la que entramos es mucho más sombría y oscura que el exterior del que venimos, parece obvio que ahora las cosas se están volviendo un poco más dramáticas.



FOTOGRAMA 4 El entorno está cambiando de nuevo y ahora estamos en una sala que percibimos a la vez como sutil y compleja, tal como será la siguiente parte de la conversación. En este punto podríamos enfatizar o minimizar el contraste entre la luz y la sombra, si lo necesitáramos. También podríamos iluminar los rostros de los personajes de manera que nos muestren expresiones y emociones claras, o simplemente mostrarlos como siluetas oscuras con una luz de fondo contra una ventana. Como siempre, hay amplias y complejas posibilidades para enfatizar cada ritmo y cada momento de la historia, siempre dentro del sentido de continuidad y sutileza de una escena que, a pesar de rodarse en diferentes partes de una localización, está filmada con un solo movimiento de cámara.



Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales

Algunas veces, mover la cámara de ciertas maneras puede ayudarnos a revelar información que no estaba en la composición original, y a cambiar completamente el humor, la intensidad y el significado de la toma. Veamos cómo logramos esto girando la cámara alrededor de nuestro personaje central. La escena siguiente tiene lugar en 1910 a bordo de un barco que acaba de llegar de Europa a Nueva York.



FOTOGRAMA 1 Nuestra atención se centra en la cara de una mujer agotada que sostiene firmemente a su bebé. Ella forma parte de un gran grupo de personas que han compartido el intenso viaje, pero en este punto excluiríamos la mayoría de esos otros rostros de la toma para centrarnos en su historia. Estamos siguiendo su viaje y queremos afirmarlo clara y atentamente. En este primer fotograma ella está mirando hacia arriba y hacia la derecha de la pantalla, y no vamos a cruzar esta línea de conexión entre ella y lo que sea que esté mirando (ver gráfico de la página siguiente, y explicación completa en la página 89).



FOTOGRAMA 2 Seguimos acercándonos a ella y giramos la cámara para ver el lado derecho de su cara. Tal como antes, su figura siempre estará en el lado izquierdo y ella estará mirando hacia la derecha de la pantalla. Los otros personajes que mostramos momentáneamente estarán en un área más oscura y mirando directamente hacia adelante o lejos de la cámara, pero no hacia ella, ya que eso podría distraer al público de nuestra protagonista.

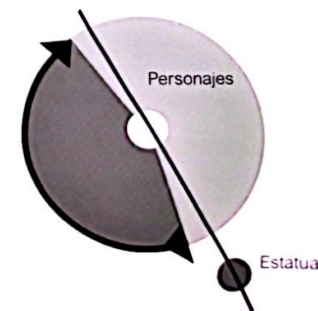


FOTOGRAMA 3 Ahora la cámara está por debajo del nivel de sus ojos y, mientras seguimos girándola, empiezan a aparecer interesantes nubes e iluminación que se convierten en parte de una transición emocional diseñada. Ya sea en la animación o en la acción en vivo, este tipo de efectos y énfasis pueden ser fácilmente diseñados e incorporados a la película.



FOTOGRAMA 4 Por último, se establece la conexión entre nuestro personaje y el objeto de su mirada, la Estatua de la Libertad. La transición desde el plano inferior de su rostro en el fotograma 1 (ver también página 40), hasta una subida solemne y reveladora (página 41) nos da un crescendo visual que añade un nuevo significado al momento de la historia y proporciona un punto de inflexión en la narración.

El diagrama de la derecha muestra un plano del movimiento de la cámara. El movimiento va de picado a contrapicado sin cruzar nunca la línea y, por lo tanto, manteniendo siempre los personajes a la izquierda de la pantalla y la estatua, a la derecha.



Esta vez necesitamos representar un sentimiento desagradable y abrumador, la tensión que implica el encuentro de personajes sospechosos en medio del desierto.

En este caso, decidimos fijar la cámara en una posición muy baja de manera que las acciones se perciban como algo que nos supera. A menos que necesitemos cambiar drásticamente la percepción de las cosas en algún punto de la secuencia, mantendríamos la cámara más baja que los ojos del personaje para ser coherentes con la atmósfera establecida al principio.

Desde el primer cuadro hasta el tercero, vemos una progresión que hace que nuestra reacción se vuelva cada vez más tensa, a medida que el coche se acerca.

1. Desde un ángulo de cámara bajo, el gran escenario del desierto está dominado por un inmenso cielo. De repente, esta aparente paz se ve ligeramente perturbada por la entrada de un vehículo en la escena.
2. A medida que el coche se acerca, dos personajes entran en la toma y ocupan posiciones en el cuadro que en términos de la distancia —y, por ende, de diferencia de tamaño— aumentará el drama.
3. Ahora el coche, antes distante, se ha detenido en una pose endeble frente a los dos hombres de pie, creando la percepción de que su conductor está rodeado y en una posición de inferioridad.

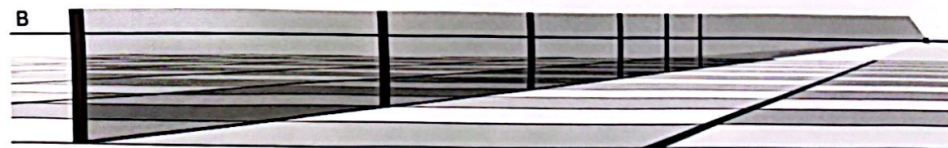


Vea los diagramas y explicaciones de la siguiente página sobre cómo manejar un plano de suelo tan cerca del nivel de la cámara.

A

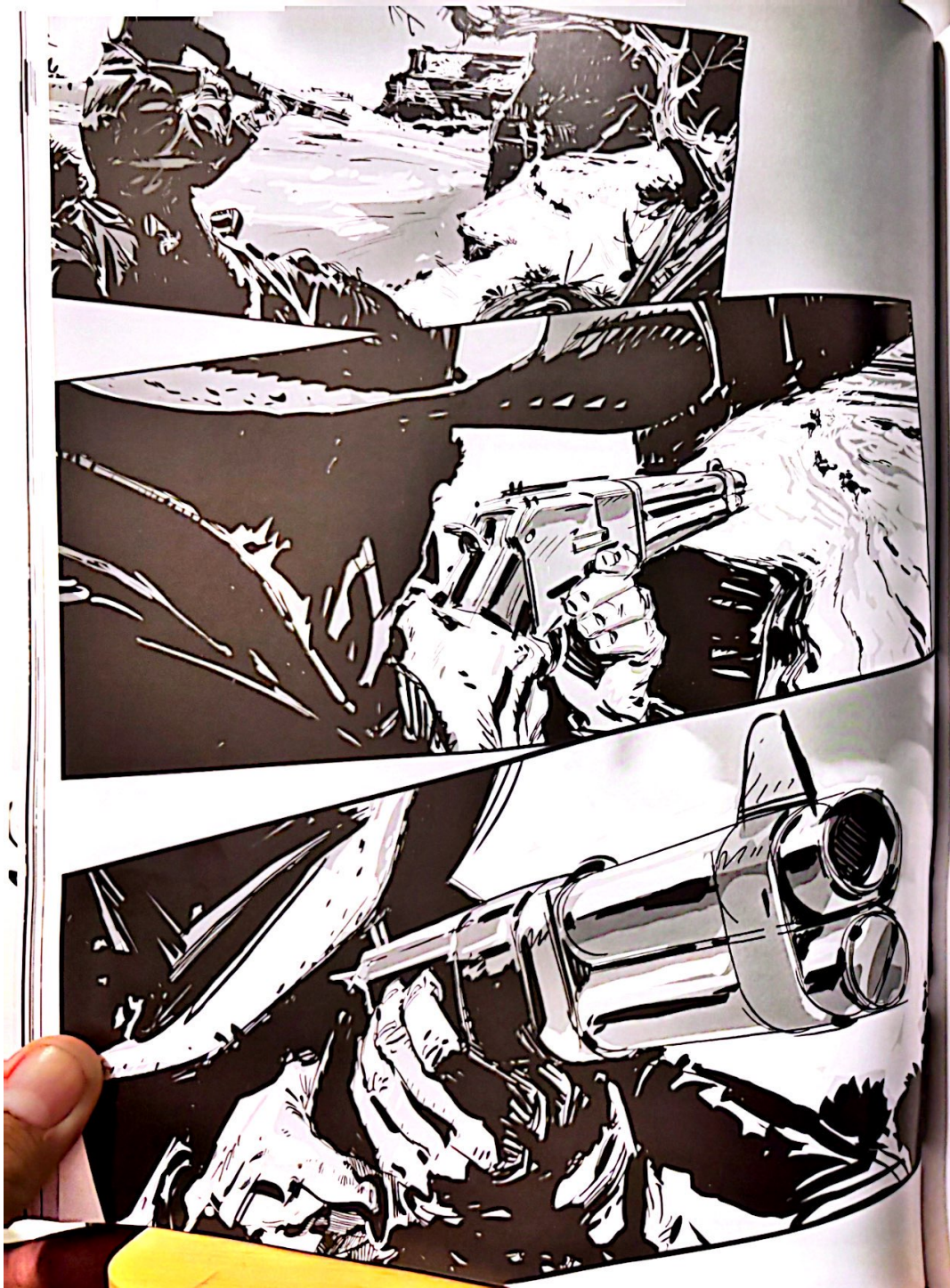


B



En lo relativo a la representación de planos de suelo irregulares (C y D), el uso de diferencias tonales en combinación con elementos de profundidad —líneas que imitan la perspectiva, objetos que suponemos son de volumen o tamaño similar y que aparecen consistentemente más pequeños a medida que el paisaje se aleja de la posición de la cámara y así sucesivamente— contribuirá a lograr un sentido de profundidad y distancia creíbles.





CAPÍTULO 4

COMPONER PARA LA CONTINUIDAD

¿POR QUÉ CONSTRUIR UN CLÍMAX?

Contraste

El contraste es básicamente la razón por la que vemos las cosas y, por ende, el motivo por el que somos capaces de reaccionar a ellas, y en nuestro oficio *se aplica tanto al lado visual como al de la narración*. Para usar primero un ejemplo visual, digamos que, si una habitación está completamente oscura y no hay luz en sus objetos, todo lo que nos queda es negro. En este caso, *no seremos capaces de distinguir un objeto del otro*; las formas y los contornos serán simplemente irreconocibles.

El contraste, o más bien la falta de él, es también el mismo principio capaz de explicar por qué el camuflaje militar funciona. Simplemente, rompe la silueta del soldado hasta que no hay un contorno o contraste claro entre él y el ambiente que lo rodea y perdemos el rastro visual completo de la persona.

Una vez más, imaginemos una pared pintada con un tono muy claro de gris, tan claro que nos parece blanco, hasta que pintamos una parte de ella en blanco verdadero y puro. Entonces nos damos cuenta de lo «oscuro» del color original, hasta el punto de parecernos increíble no haberlo notado antes.

Todos estos son ejemplos de cómo el contraste *construye o rompe*. Tiene el poder y la «misión» de revelar y ocultar. Por ello, es una herramienta que usaremos para puntualizar momentos narrativos y declaraciones a lo largo de una historia.

Obviamente, *el mismo principio* se aplica a la historia en la que se basa nuestra obra. Usando el contraste, crearemos la vibración y la expresión necesarias para hacer interesante una historia. Una escena de acción parecerá más intensa en el momento en que la intercalemos entre dos escenas tranquilas, y un buen personaje se volverá mejor cuanto más malvado se vuelva su oponente.

El contraste funciona haciendo una cosa distinguible y diferente de las demás. Para ello, primero estableceremos un *ritmo* con todos los demás objetos o hechos que lo anteceden o suceden, de manera que el elemento o evento «especial» pueda romperlo.

El clímax

También usamos el contraste para *llevar las cosas hasta el clímax*, dejando las *más atrevidas y poderosas* para el final. Esto hará que el público se siga enganchado a nuestra historia. Como criaturas curiosas, tendemos a explorar cosas y situaciones mientras buscamos respuestas a las muchas preguntas, grandes o pequeñas, del día a día. Por lo tanto, en el momento en que conocemos todas las respuestas o soluciones a un problema, en el momento en que sabemos o asumimos que no tenemos nada más que aprender de una determinada situación, tendemos a olvidarnos de ella y a buscar el siguiente reto.

Es por ello por lo que, en general, preferimos historias que nos empujen a un clímax, ese punto en el que sabemos que estamos muy cerca de la respuesta. Una vez que la situación se resuelve, la tensión de tener que encontrar una respuesta desaparece, el problema queda resuelto completamente, y finalmente podemos centrar nuestra atención en otra parte.

Veamos ahora ejemplos de cómo aumentar visualmente la intensidad a lo largo de una escena o una secuencia.

ACELERANDO (1): TREN PLANO DESDE EL LATERAL

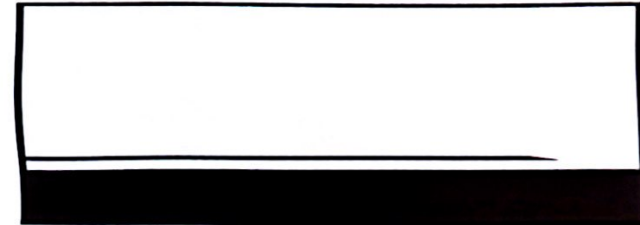
Se trata de imágenes totalmente terminadas en las que podemos apreciar los detalles, las sutilezas de la iluminación, la actuación de los personajes, etc.



Pero en el momento en que nos olvidamos de los detalles, de las acciones específicas y del estilo de dibujo, solo veremos los hechos desnudos: los que percibiríamos si entráramos al cine o abriéramos la novela gráfica justo en este punto, antes de darnos cuenta de lo que estaba pasando en la escena, de lo que hacían los personajes, del aspecto del paisaje o incluso del periodo de tiempo en el que se desarrollaba la acción.

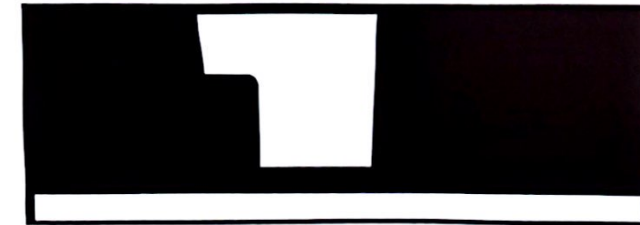
¿Cómo sería, entonces, este primer impacto, y qué nos estaría diciendo?

1. Esto es solo una línea plana. Nada demasiado excesivo o dramático puede salir de esta anodina forma básica. Así que la impresión sería pacífica y relajante.



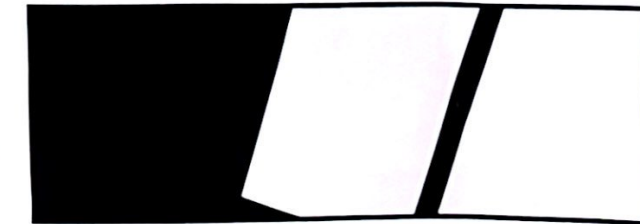
1

2. Las cosas se están poniendo más interesantes aquí, las formas son más desiguales, aunque no podemos decir que sean demasiado disparatadas o dinámicas todavía.



2

3. También tenemos pequeñas diagonales, que son más expresivas, pero lo que le da a la imagen el toque extra es la proximidad de la cara del personaje, lo cual nos permite seguir sus rasgos y su actuación con mucha más intensidad, elevando nuestra participación en la acción. Para aumentar aún más el efecto, también podríamos introducir el movimiento de los postes de electricidad u otros elementos rítmicos que pasan por detrás del personaje al otro lado del tren.



3

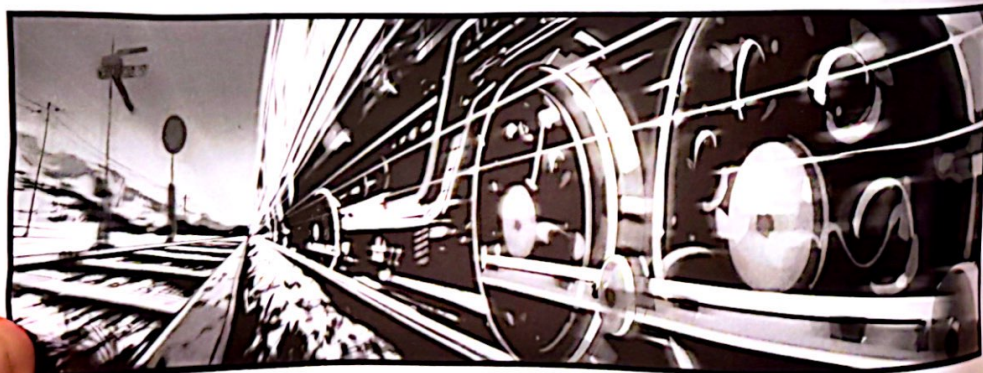
Básicamente, mientras permanecemos con la cámara en el mismo lugar todo el tiempo, conseguimos aumentar la tensión de la escena acercándonos al sujeto y obteniendo progresivamente formas abstractas más interesantes.

Además, al basar nuestro trabajo en formas tan simples, conseguimos producir imágenes que, por muy complejas que sean en términos de actuación, detalle, número de elementos que contienen, etc., seguirán siendo muy fáciles y claras para el público (página 34). Cuando se intenta seguir una historia y pasar con fluidez de un fotograma a otro, esto es esencial.

Pasemos ahora al siguiente caso.

ACELERANDO (2): TREN EN PERSPECTIVA

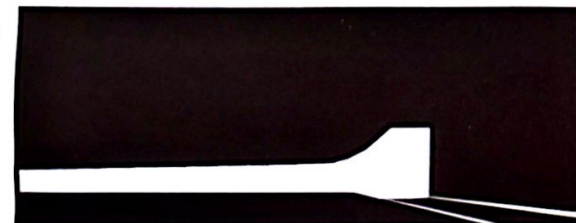
Tomemos el mismo ejemplo de un tren en movimiento, pero ahora desde un punto de vista distinto y usando elementos diferentes.



En este caso, ya estamos comenzando con un enfoque más dinámico al enfatizar la profundidad del espacio usando la perspectiva, lo cual significa que el tren está ahora « viniendo hacia nosotros ».

Pero, por otra parte, incluso este enfoque puede tener muchas variaciones.

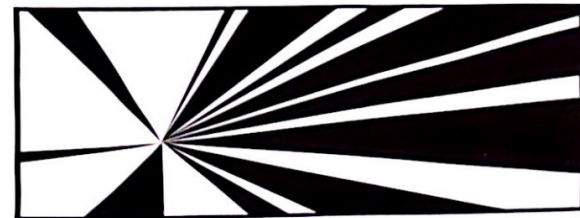
1. Este primer cuadro muestra un tren casi paralelo al objetivo de la cámara, casi como en el cuadro 1 de la página 76. La primera diferencia, sin embargo, es que aquí la locomotora ya se dirige a la cámara. Además, el telón de fondo, en lugar de un simple y pacífico cielo azul, es un bosque oscuro y elevado.



2. El segundo fotograma parece aún más « amenazador », pues está mucho más cerca de nosotros, tan cerca y poderoso que « ni siquiera cabe en el fotograma ». Sin embargo, al usar una lente larga (página 28), todavía sugerimos un sentido de la distancia que alivia el estrés de nuestro punto de vista.



3. Este último cuadro es el más dramático de los seis, ya que estamos a pocos centímetros del tren que va a toda velocidad. El uso de una lente gran angular añade un nivel de distorsión a la imagen que aumenta su dramatismo, y hace que el contraste de tamaño entre las ruedas más cercanas a la cámara y las que están a pocos metros de ellas, parezca enorme. La cámara se ha colocado muy baja y con una inclinación, una vista que nos parece poco natural, porque está haciendo que el plano de suelo se sienta inestable y se vea desde una « elevación que hace que el tren parezca gigantesco ».



LOS VAQUEROS (1): MANTENER LA CÁMARA EN EL MISMO LUGAR

Echemos un vistazo a los elementos de la siguiente imagen.



Un *vaquero* es el elemento dominante en la escena porque:

- Está más elevado en el cuadro que los otros personajes.
- Tiene la cabeza por encima de la línea del horizonte.
- Mira a los demás mientras los demás no lo ven.
- Está armado.

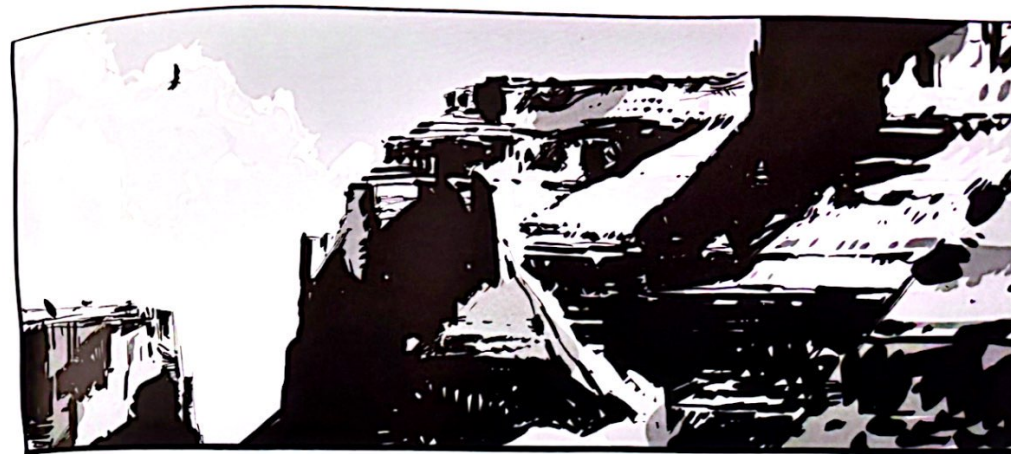


La *vegetación seca* está en primer plano, enmarcando la escena y de alguna manera ocultando al personaje principal de la vista de los demás.

Tres *personajes a caballo* aparecen en la distancia, cabalgando lejos de la cámara.

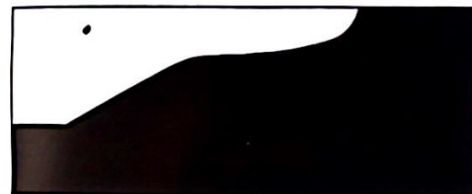
Un *paisaje despejado y espectacular del suroeste* es el telón de fondo de la acción.

Como hicimos antes, veamos las diferentes cosas que podemos decirle a una audiencia con estos mismos elementos y desde la misma posición de la cámara, dependiendo de *cómo* los encuadramos, en cuáles nos enfocamos, cuáles dejamos de lado y qué resaltamos.



FOTOGRAMA 1 Bien estemos siguiendo una acción anterior, o sea esta la primera toma de nuestra historia, podemos establecer la atmósfera y el tono adecuados de la secuencia a través del paisaje en el que la acción tendrá lugar. A veces podemos optar por establecer deliberadamente un

tono «engañoso» que cambiará repentinamente para llegar al siguiente —y completamente diferente— punto de la historia. En este caso, estaríamos escenificando el efecto «calma que precede a la tormenta», de modo que el cambio se sienta más dramático (ver «uso del contraste» en la página 75).



FOTOGRAMA 2 El primer plano de la expresión del personaje principal nos dice lo que está pensando, lo que está sintiendo, preparándonos para lo que está por venir.





FOTOGRAMA 3 Una vista más cercana de los tres *jinetes desprevénidos* en la distancia. El tamaño relativamente pequeño de cada uno de ellos comparado con el cuadro, y el imponente tamaño del vaquero observador (en la escena anterior) hacen que estos tres personajes parezcan más débiles, presas fáciles a punto de ser atacadas en cualquier momento.



FOTOGRAMA 4 El detalle del arma del personaje al acecho nos dice en una sola imagen cuáles son sus verdaderos pensamientos e intenciones.



Todos estos mensajes diversos proceden de la misma escena y se enfocan desde el mismo punto de vista.

LOS VAQUEROS (2): CAMBIAR LA POSICIÓN DE LA CÁMARA CON UN PROPÓSITO

Hablábamos de la calma antes de la tormenta. ¿Qué tal si lo expresamos visualmente en vez de con palabras?

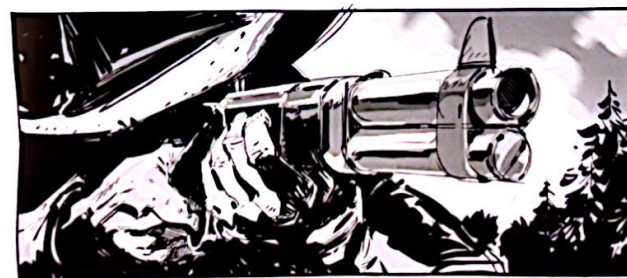
Digamos que queremos intensificar la acción en la escena, el personaje acaba de decidir que es hora de sacar el arma y apuntar a los tres jinetes.



FOTOGRAMA 5 Si lo hacemos mientras mantenemos la cámara exactamente en el mismo punto, no se producirá un gran contraste, por lo que la intensidad de la escena no aumentará mucho.

FOTOGRAMA 6 Pero si lo hacemos moviendo la cámara más cerca de la línea imaginaria entre el vaquero en primer plano y sus tres objetivos (página 89), entonces estaremos más cerca del punto de vista del tirador. Por lo tanto, ahora estamos en un nuevo lugar visual y emocional.

Así que ahora el estado de ánimo se ha vuelto repentinamente inquietante. Pero al menos mantuvimos la cámara detrás del personaje, tal y como estaba posicionada desde el principio de la secuencia. Por lo tanto, solo cambiamos la intensidad hasta el nivel medio.



FOTOGRAMA 7 Introduzcamos otro elemento más, posicionando ahora la cámara delante del personaje. ¿o deberíamos decir delante del arma? Esta vez empezamos a sentirnos como si estuviéramos en el lugar de los tres jinetes (no es un buen lugar para estar). Usando una buena lente gran angular, vamos a hacer la toma aún más inquietante.

LOS MOTORISTAS (1): «CASA MISTERIOSA»

Tomemos los siguientes elementos:

- Una pareja que acaba de bajarse de una motocicleta.
- La motocicleta misma.
- Un camino que lleva a una casa en una colina.
- La casa, en la cual se destaca una sola ventana en el ático.

Ahora vamos a componer estos mismos elementos de manera diferente, en su mayoría con solo reubicar nuestra cámara y obtener así una nueva perspectiva o punto de vista de la acción. Aunque la intención de este ejemplo es mostrar cómo diferentes posiciones de la cámara sobre los mismos elementos transmiten mensajes diferentes, también veremos que los fotogramas del 2 al 7 crean una continuidad dentro de la historia.



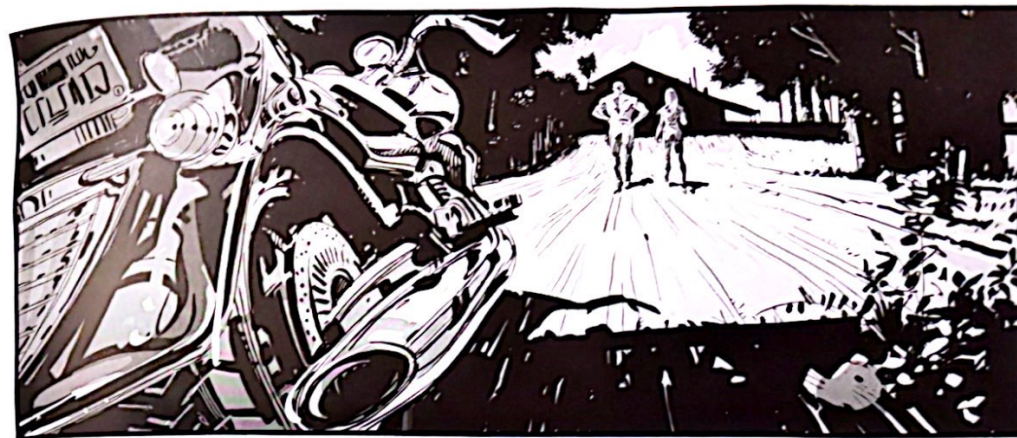
FOTOGRAMA 1 En este primer cuadro, vemos cómo llegaron a su destino y estacionaron su motocicleta. La cámara está detrás de ellos, así que solo podemos ver su lenguaje corporal desde atrás y a distancia, lo cual nos permite enfocar básicamente el desarrollo general de la acción.

La dinámica general del plano es la de una diagonal, creada por los dos puntos focales principales —de un lado, los personajes y su motocicleta, y del otro, la casa en la colina—; la línea diagonal claramente enfatizada por el muro al lado del trillo. Esta diagonal le da a la imagen una sensación de

inestabilidad, transmitiendo el mensaje de que no todo es tan tranquilo y estable como nos gustaría.

La dirección del sol, nuestra fuente de luz, está retroiluminando los elementos que, sobre todo en el caso de la casa, ayudan a resaltar una atmósfera de misterio e inquietud.

La sombra proyectada en el suelo (parte inferior de la imagen), desde los árboles de la izquierda en primer plano, evita que nuestros ojos se alejen de la escena y de la acción hacia lo que, de otra manera, sería un fondo despejado o vacío del cuadro.



FOTOGRAMA 2 Si en el cuadro anterior los personajes todavía estaban a una «distancia segura» de la casa, ahora han sido visualmente engullidos, enmarcados y rodeados por ella, de modo que ahora el edificio tiene el poder, no ellos. La

elección de usar una lente más amplia contribuye a la distorsión de la imagen y a su dramatismo. Además, al bajar la cámara, nuestra percepción del momento es que hemos sido reducidos o tragados por todos los elementos de la escena.



FOTOGRAMA 3 Ahora estamos únicamente con los personajes, sus acciones y reacciones, y la aparentemente tranquila naturaleza de su conversación que precede a la

potencial tormenta que se avecina al acercarse a la casa. La moto sigue en el fondo, sirviendo como un ancla geográfica o punto de referencia.



FOTOGRAMA 4 Las cosas alcanzan su máxima intensidad a medida que la distancia entre los personajes y el edificio es mínima. En este momento se siente como si la situación hubiera llegado al punto de no retorno. La casa es ahora más aplastante que nunca, ya que «es tan grande que ni siquiera cabe en el cuadro». Al mismo tiempo, la cámara está en el suelo mirando hacia arriba, enfatizando la imponente naturaleza de la imagen.



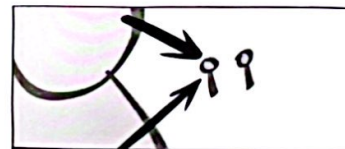
...porque nos estamos preparando para una **TRANSICIÓN**.

De repente los personajes miran hacia la ventana, y también lo hacemos nosotros como público. La ventana parece estar iluminada, tal vez debido a una luz en el interior del ático o a una porción de luz exterior reflejada en el cristal. Sea lo que sea, todos los elementos están ahora apuntando a la ventana, que es lo que necesitamos...

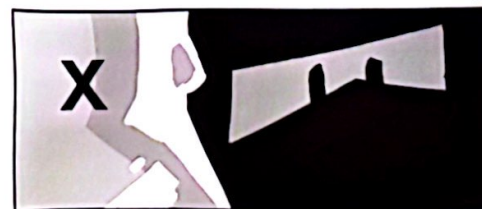
LOS MOTORISTAS (2): «MAFIOSOS EN EL ÁTICO»

FOTOGRAMA 5 Pasando de un lado a otro de la ventana en dos tomas consecutivas y manteniendo al menos algunos de los mismos personajes en la escena, entendemos la conexión entre los dos montajes, sin perdernos en la geografía de todo el lugar. Aquí también estamos revelando nueva información,

de manera que el público es ahora consciente del peligro potencial al que están expuestos los dos motoristas, peligro del que no son conscientes en absoluto. De esta manera, la atmósfera se vuelve inmediatamente más intensa.



Además, la línea que va desde los ojos del mafioso en el ático hasta los ojos de la pareja de afuera (detalle en el recuadro de la izquierda), está claramente yendo hacia abajo, estableciendo un dominio visual y un control del hombre sobre la pareja. El arma que sostiene cerca de su pecho también está apuntando en su dirección, añadiendo presión visual sobre ellos.



Obsérvese que al poner las tomas 4 y 5 una detrás de otra, y para evitar confundir a cualesquiera de los personajes con otro durante el corte, como sucedería si ocuparan el mismo espacio en el mismo lado de la pantalla, nos aseguramos de que el peso principal de la escena cambie entonces de derecha a izquierda (páginas 25 «La Línea», 57, 89, 114).

De la misma manera que siempre componemos todos los elementos dentro de cada fotograma estático con un flujo general, o sentido de la tensión (ver todas los detalles anteriores del libro), porque trabajamos con arte secuencial, aplicaremos el mismo principio a la pantalla real, como el elemento común entre todos los fotogramas estáticos. Esto es así para que cada elemento principal o foco de atención en una toma esté coordinado con el siguiente de manera que, al unirlos en una secuencia continua, todos ofrezcan una sensación de flujo, movimiento, y una organización y tensión mayor o menor que ayude también a mejorar la narración.



FOTOGRAMA 6 El mafioso más cercano a la ventana sigue dominando la escena después del corte, como ahora vemos en un contrapicado. El patrón a cuadros de su chaqueta deja claro quién es él en relación con la toma anterior, y le permite al público una interpretación rápida. Los personajes de la escena están iluminados por lo que parece ser luz del exterior reflejada del suelo o alguna superficie parecida a un espejo, llevada a un extremo gráfico y visual, lo cual realza la mirada perturbadora de los mafiosos. Debido a que las tres cabezas crean un triángulo virtual, la escena se vuelve más desigual e interesante que si se hubiera compuesto en orden continuo siguiendo una línea plana (ver ejemplos de trenes en las páginas 76-79).

FOTOGRAMA 7 Ahora nos acercamos a quien parece ser el cerebro de la operación, por su calma, reflejada «en la mirada de control». Es un «corte», lo que significa que mantenemos la cámara apuntando exactamente en la misma dirección y desde la misma posición, y lo único que hacemos es moverla hacia adelante.



De esta manera, pasamos muy suavemente de la motocicleta que estaba afuera, a una buena distancia de la casa, al jefe de una operación dudosa dentro del ático de la casa, haciendo una *transición natural* y sin crear movimientos de distracción que nos alejen de la narración de la historia.

Componer para la continuidad

LA LÍNEA

PERMANECER EN EL MISMO LADO DE «LA LÍNEA»

Hemos hablado antes de la necesidad de mantener las cosas claras desde un punto de vista geográfico. Nuestro público está aquí para seguir una historia y la montaña rusa emocional que entregamos a través de la narración. No debería tener que, además de eso, preocuparse por cosas que se interpongan en el hilo de la historia, como «dónde está qué» en la toma.

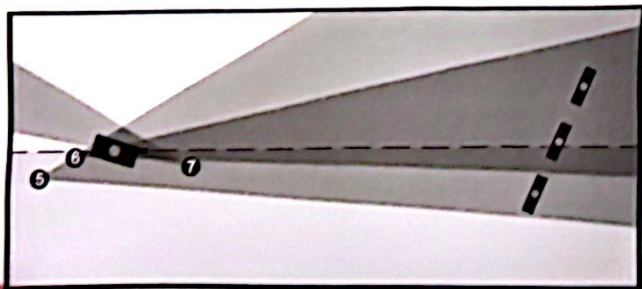
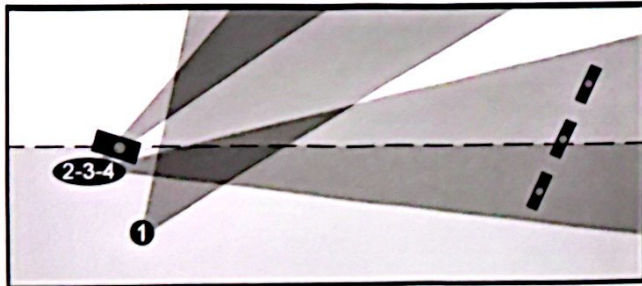
Imagina que estás viendo un partido de fútbol en la televisión. Conoces bien a los dos equipos, sus jugadores, los colores que llevan, el campo que están defendiendo y donde están tratando de anotar el gol. Todos estos conocimientos básicos se arruinarían por completo en el momento en que el director intentara filmar el evento simultáneamente desde los dos lados opuestos del campo. No seríamos capaces de seguir quién es quién, quién va a dónde, o quién hace qué; tendríamos que centrarnos tanto en ello que al final del espectáculo padeceríamos seguramente un inmenso dolor de cabeza.

A menos que queramos confundir al público a propósito, porque el momento lo requiere (por ejemplo, si necesitamos ponernos en el lugar de alguien que acaba de ser secuestrado y llevado a un lugar desconocido), debemos asegurarnos

de que la geografía del lugar en el que nos encontramos y la posición de los personajes dentro de él, resulte lo suficientemente clara como para que cualquier acción que puedan realizar allí, o desde allí sea fácilmente entendida por el público.

Para ello, hemos de seguir una regla muy simple: permanecer en «el mismo lado de la línea» que conecta y atraviesa los dos elementos principales de la escena, mientras presenciemos el desarrollo de la acción. Al hacerlo, tendremos un punto de referencia muy fuerte: el fondo detrás de los personajes será siempre el mismo, y todas las acciones estarán ancladas a esa referencia.

Veamos ahora los ejemplos anteriores de «Vaqueros» y «Los Motoristas» usando este criterio.



«Los vaqueros»

En los fotogramas del 1 al 7 representados aquí podemos ver cómo establecimos «la línea» entre los dos elementos principales de la acción de la escena, es decir, el vaquero con el rifle en primer plano y los tres jinetes en la distancia.

Podemos ver claramente cómo se ha colocado la cámara según este principio y explicado cómo, como resultado, siempre podemos colocar al pistolero consistentemente a la izquierda de la pantalla, en oposición a los tres jinetes y a las montañas que tienden a aparecer (aunque solo sea ligeramente) a la derecha.

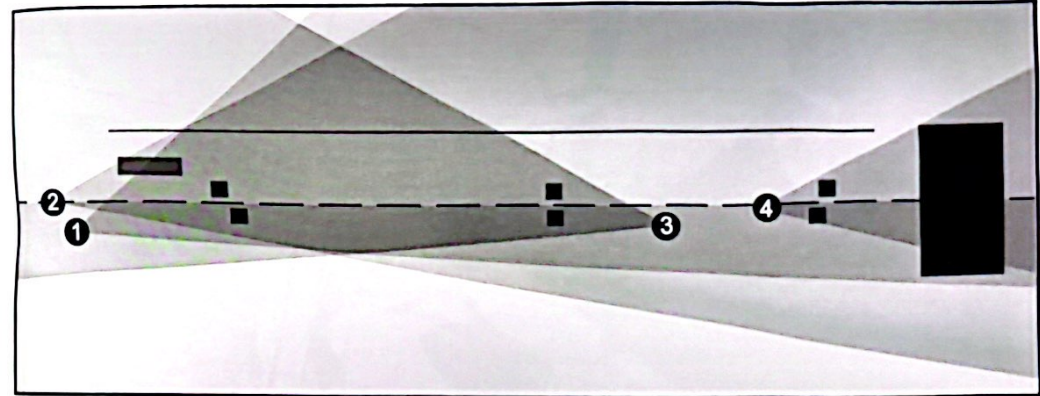
Veámoslo ahora aplicado a la secuencia de «Los Motoristas».

«Los motoristas»

Este caso tiene una característica adicional, ya que pasamos de una acción a otra (de exterior a interior) dentro de la misma secuencia, por lo tanto, jugamos con dos líneas de cámara diferentes, que, como veremos, están conectadas de todos modos.

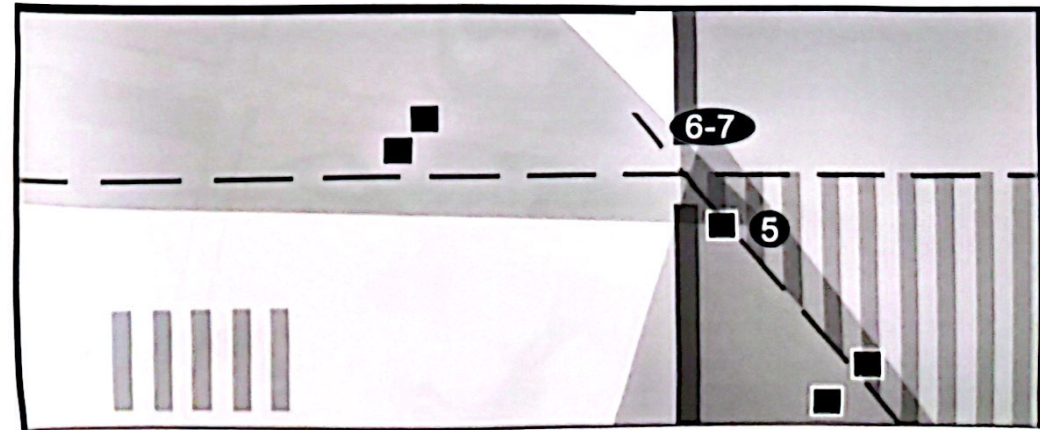
PARTE 1 El eje aquí corre entre los dos motociclistas y la casa. La cámara está en el lado derecho desde el punto de vista del personaje, por lo que la pared a su izquierda ofrece un fondo consistente para la secuencia. En las tomas 2 y 4 vamos a la derecha de la línea, una posición neutral que aún ofrece una

buen comprensión de los elementos geográficos del lugar y no cruza la línea. Nota: Si alguna vez necesitáramos cruzarla, podríamos hacerlo con un solo movimiento de cámara, que comenzaría y terminaría en los diferentes lados de la línea, de modo que todavía podríamos seguir la situación general).



PARTE 2 Estamos en el ático ahora. Para la primera toma de esta nueva parte de la localización, la 5, la cámara está, obviamente, todavía en el mismo lado de la línea original, en una zona que va a ser nuestra «zona de transición», justo entre la línea de la primera parte de la secuencia, y la nueva

línea que obtendremos al conectar los dos nuevos elementos principales de la segunda parte de la escena, el «ladrón de la chaqueta de cuadros» y «los dos mafiosos del fondo de la habitación».



Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales • 91



CAPÍTULO 5

LA NOVELA GRÁFICA

Antes de entrar en este nuevo y muy diferente campo, sepan que todo lo afirmado hasta ahora en este libro puede aplicarse también a este medio.

Lo que viene a continuación es particular de la «novela gráfica», o al menos de una forma específica de trabajo. Dejemos siempre una puerta abierta a la exploración o al perfeccionamiento de lo que uno da por sentado. Pero siempre debemos contar con lo que otros campos, como el cine, el teatro, las marionetas y otros pueden enriquecer nuestro estilo de trabajo.





Los personajes de los cómics y las novelas gráficas no parecen cambiar de peinado, ni de ropa, ni siquiera ducharse con demasiada frecuencia, la verdad sea dicha. Y hay una buena razón para ello.

Hemos mencionado antes que nos movemos en el mundo de la creación de ilusiones, de hacer creer a la gente cosas que no son reales o, para ser más exactos, de crear realidades que solo están en nuestro cerebro. ¿Es que acaso las realidades son otra cosa?

Cuando lidiamos con personajes de acción, los reconocemos instantáneamente, pero cuando se trata de dibujarlos en papel, tenemos que darles esos toques personales extras que definitivamente podrían impactarnos.

Es un poco como el teatro o la ópera. Sus públicos tienen la proximidad de los actores en vivo frente a ellos, aunque normalmente a distancia, lo cual dificulta captar todos los matices y gestos de su actuación, y es por eso por lo que dicha actuación en estos casos es más enfática que la que tiene lugar frente a una cámara de cine. En las películas podemos mostrar al público cada pequeño reflejo de luz en el rabillo del ojo, gracias al increíble trabajo de los directores de fotografía y sus equipos.

Así que, cuando se trata de crear personajes para una novela gráfica, tendremos que diferenciar claramente los personajes. De las muchas diferencias que podemos crear entre nuestro reparto, nos centraremos primero en la silueta.

Será esencial hacer reconocible al personaje en cualquier tipo de circunstancia, incluido cualquier tipo de encuadre e iluminación. Al hacerlo, tendremos una lectura clara de quién es quién en cualquier momento, lo que nos permitirá progresar a través de la historia sin tener que atascarnos en un cuadro o volver a comprobar esto o aquello.

Esto incluirá tanto la vista frontal como el perfil del personaje, así como su vestuario siempre que sea posible. Obviamente, en el momento en que contemos con el color, tendremos una herramienta adicional.

En estos ejemplos indicamos cómo simplificar las formas más fácilmente.

Después, el siguiente paso será trabajar dentro de cada forma, añadiendo su personalidad. Aquí podemos jugar con la expresión de los ojos, su posición en la cara (más juntos, más separados, entrecerrados, abiertos de par en par), el estilo, el color y cantidad de pelo, y así sucesivamente.





Otros elementos que tener en cuenta serán la altura a la que todos estos elementos se posicionan dentro de la cara, la proporción de las distancias entre los ojos y las cejas, entre los espacios por encima y por debajo de la línea de los ojos, entre la parte inferior de la nariz y los labios, entre los labios y la barbilla, el grosor y anchura de los labios, si el labio superior es más prominente que el inferior, ¿o es al revés?

Además, ¿cuán redondas o angulares en general son las formas, son solo de un modo o de otro? ¿O son una combinación de ambas? Además, cuánto más simétrica sea la parte delantera de una cara, será de alguna manera más atractiva, pues estamos genéticamente atraídos por el equilibrio y la perfección.

Todo esto se puede aplicar a lo que sucede en torno a la forma de la cabeza y dentro de su espacio, pero obviamente también contaremos con más formas, como el peinado, incluido cualquier posible adorno, así como el color del pelo.

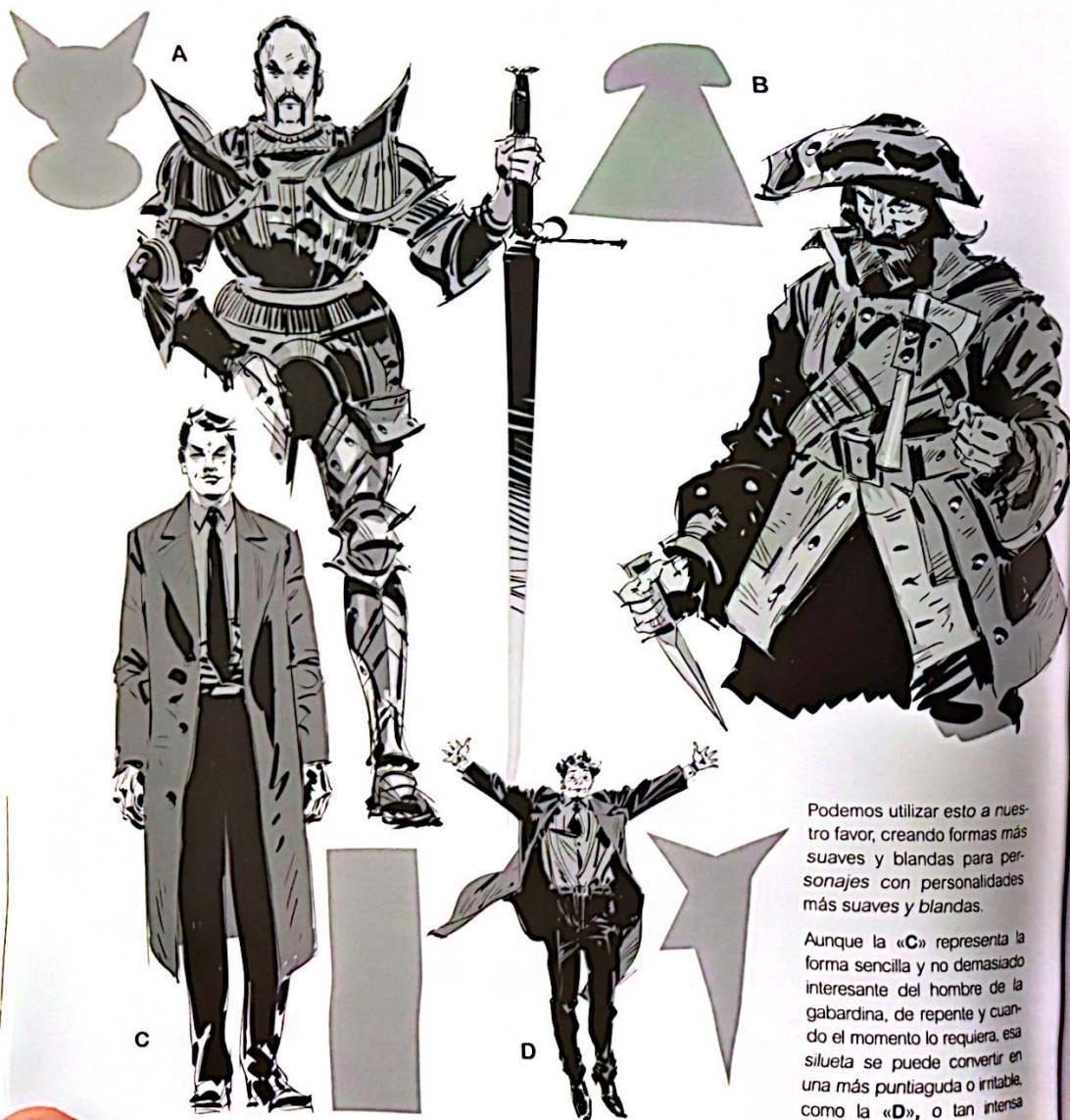
Ya lo sabemos, no importa cuán diferentes sean las formas, siempre nos encargaremos de que se sientan conectadas al mismo universo. Como en el proceso de *storyboard* al realizar una película, nunca debemos permitir que, una vez creado el «mundo» para la historia (y a eso contribuye todo: el ritmo, la iluminación, el encuadre, el diseño de personajes, la actuación, etc.), algo nos saque de él por ser completamente ajeno a lo que hemos establecido con anterioridad.



LA SILUETA GENERAL / EL CUERPO

Los mismos principios se aplicarían a un retrato de personaje de cuerpo entero. Así como una cabeza con un nuevo accesorio puede cambiar drásticamente la silueta de un personaje y transformarlo en algo muy diferente, también los personajes con

una estructura corporal similar pueden cambiar drásticamente su aspecto visual si llevan trajes completamente diferentes que, como se mencionó antes, probablemente se usarán de manera coherente durante la mayor parte de la historia.



Podemos utilizar esto a nuestro favor, creando formas más suaves y blandas para personajes con personalidades más suaves y blandas.

Aunque la «C» representa la forma sencilla y no demasiado interesante del hombre de la gabardina, de repente y cuando el momento lo requiera, esa silueta se puede convertir en una más puntiaguda o irritable, como la «D», o tan intensa como la de «A».



En caso de que las aventuras de nuestro personaje le lleven a cambiarse de ropa a lo largo de la historia, entonces más que nunca tendremos que asegurarnos de que hay algo en su silueta, forma o rasgos de su figura, que destaque lo suficiente como para no crear confusión sobre su identidad. Podría ser un peinado o una forma de cabeza especial, un tocado especial, unos grandes pendientes, un tatuaje distintivo, u otro accesorio único.

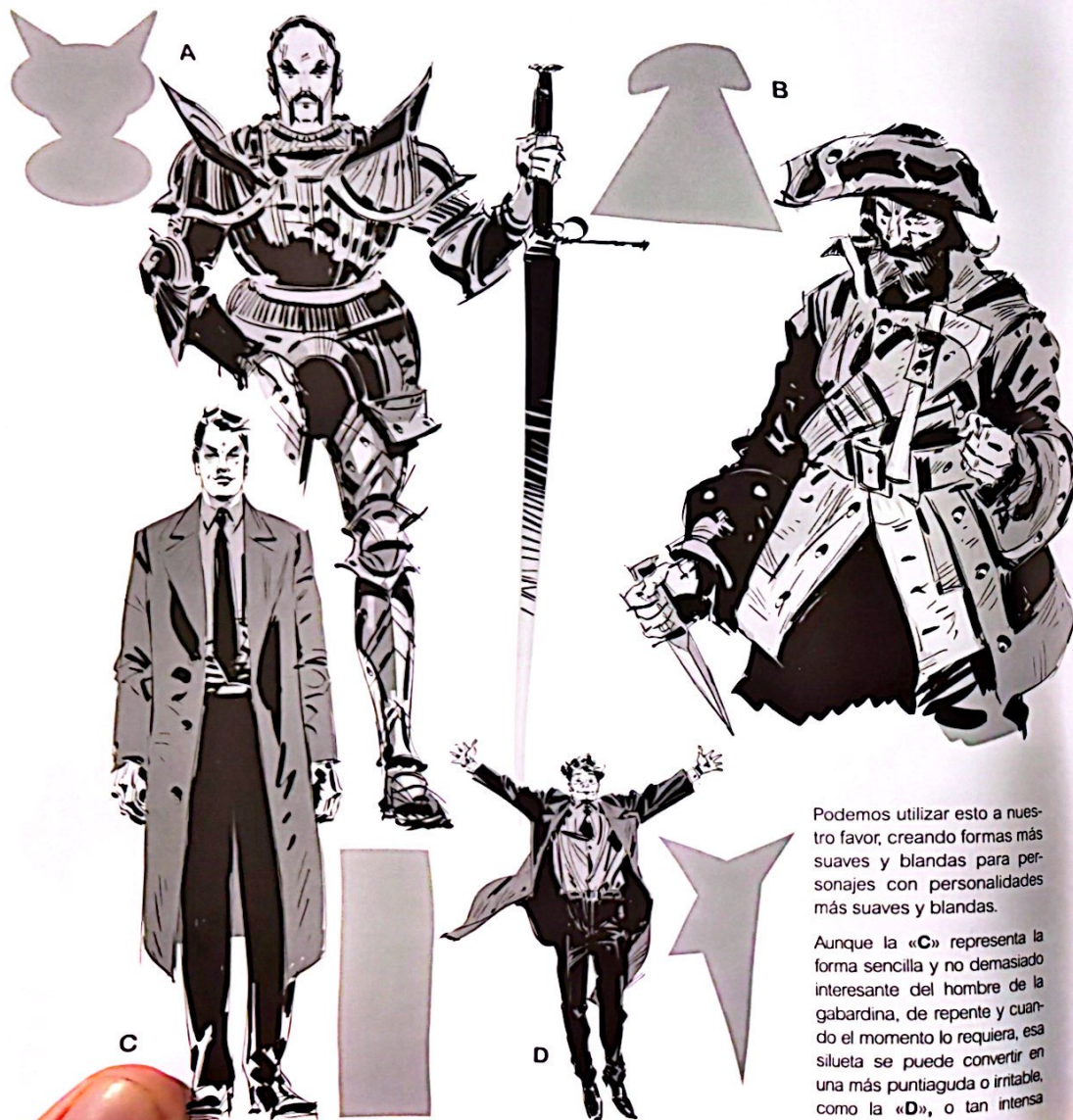


Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales • 101

LA SILUETA GENERAL / EL CUERPO

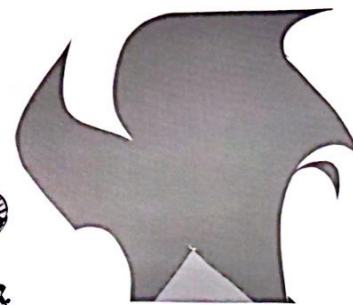
Los mismos principios se aplicarían a un retrato de personaje de cuerpo entero. Así como una cabeza con un nuevo accesorio puede cambiar drásticamente la silueta de un personaje y transformarlo en algo muy diferente, también los personajes con

una estructura corporal similar pueden cambiar drásticamente su aspecto visual si llevan trajes completamente diferentes que, como se mencionó antes, probablemente se usarán de manera coherente durante la mayor parte de la historia.

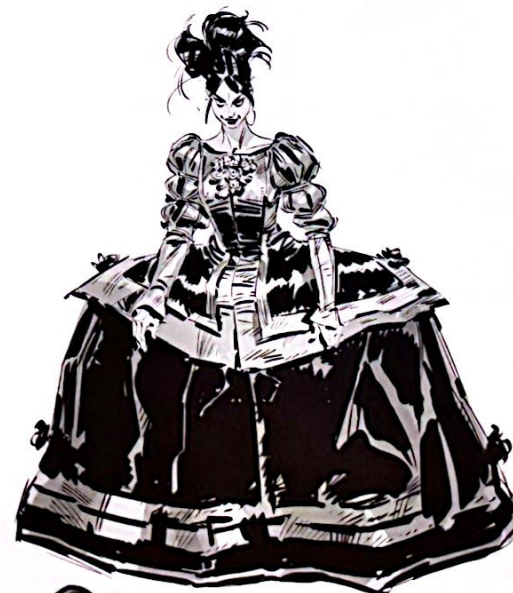


Podemos utilizar esto a nuestro favor, creando formas más suaves y blandas para personajes con personalidades más suaves y blandas.

Aunque la «C» representa la forma sencilla y no demasiado interesante del hombre de la gabardina, de repente y cuando el momento lo requiera, esa silueta se puede convertir en una más puntiaguda o irritable, como la «D», o tan intensa como la de «A».

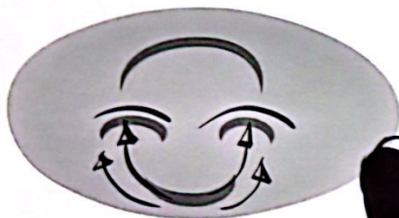


En caso de que las aventuras de nuestro personaje le lleven a cambiarse de ropa a lo largo de la historia, entonces más que nunca tendremos que asegurarnos de que hay algo en su silueta, forma o rasgos de su figura, que destaque lo suficiente como para no crear confusión sobre su identidad. Podría ser un peinado o una forma de cabeza especial, un tocado especial, unos grandes pendientes, un tatuaje distintivo, u otro accesorio único.



En última instancia, las historias tratan de sentimientos y estados de ánimo humanos, normalmente expresados por las personas, aunque a veces también por animales o cualquier otra cosa sobre la que un artista pueda proyectar las emociones humanas. Por lo tanto, la expresividad de los personajes será esencial para transmitir de qué trata en cada momento el desarrollo de la narración.

Se trata de un lenguaje de formas que puede ir desde la pose más relajada hasta la más escandalosa, incluyendo todo, desde el rostro del personaje hasta el sentido general de la dinámica de su pose corporal, así como cada detalle y sutileza dentro de este contorno general. Como regla general, las formas angulares parecerán más tensas, y las más suaves se sentirán más agradables y relajadas.



El pelo del personaje se convertirá en otra herramienta que usaremos para este propósito, enfatizando cualquier forma, movimiento y sentido de la direccionalidad del resto de la cara y de la cabeza.



Personalidad «irritable»



Este personaje está desesperado por escapar de unas circunstancias adversas.



La confusión se crea mezclando líneas rectas, curvas, planas, diagonales, todo.



Formas suaves, atractivas e insinuantes

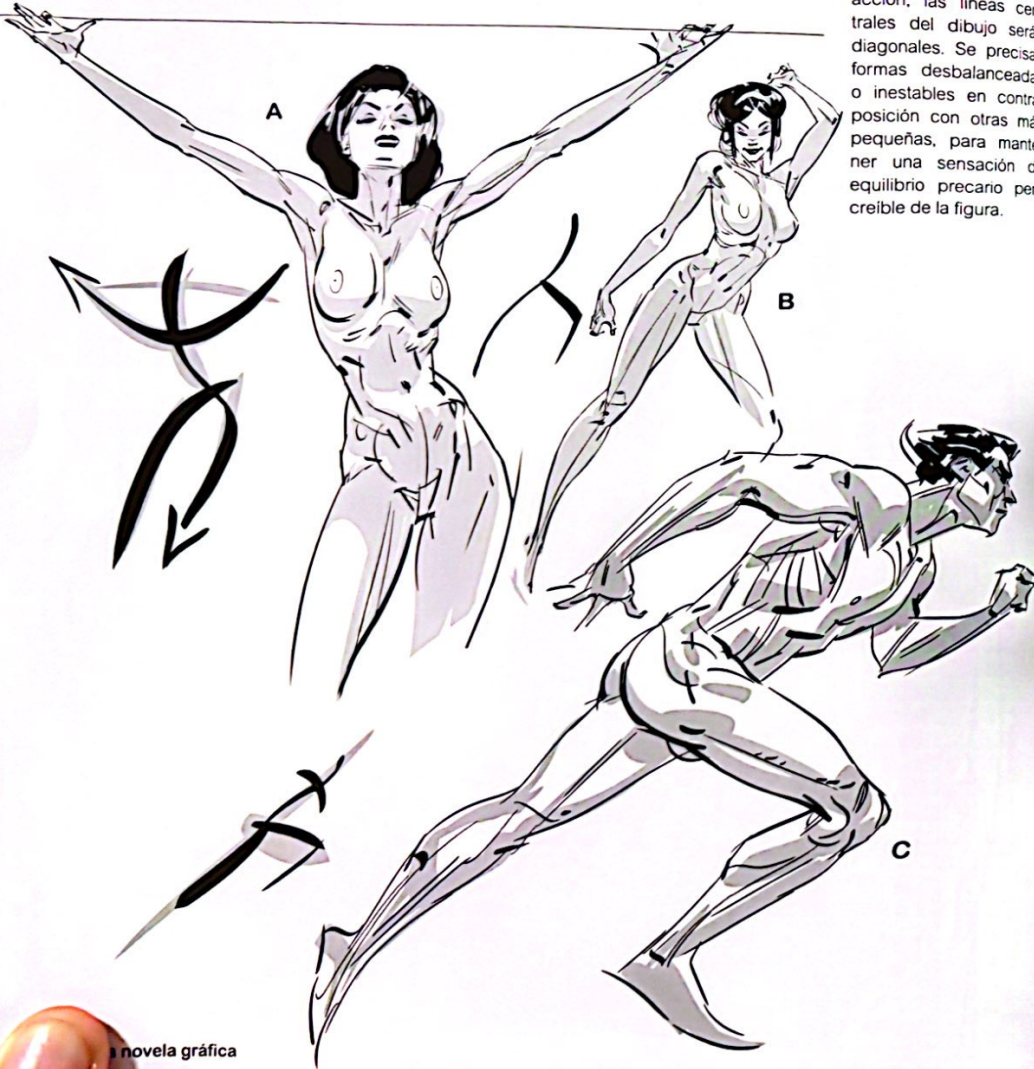


DINÁMICA DE LA EXPRESIÓN / EL CUERPO

Como ya hemos dicho, para enfatizar el estado de ánimo del momento, usaremos las opciones gráficas que nos ofrece un cuerpo entero. Trataremos de mostrar poses interesantes, con un nivel de complejidad tal que haga atractivo el mensaje, pero sin que pierda su claridad.

Siempre hay que ser conscientes de que, para lograr una composición bien equilibrada y significativa, la pose del personaje tendrá que funcionar *en cada ocasión* con los elementos que lo rodean, como la ubicación, el ángulo de la cámara y la iluminación.

En momentos de mucha acción, las líneas centrales del dibujo serán diagonales. Se precisan formas desbalanceadas o inestables en contraposición con otras más pequeñas, para mantener una sensación de equilibrio precario pero creíble de la figura.



novela gráfica

Sentirse deprimidos e inseguros llevará a nuestros personajes a mostrar una silueta por lo general mucho menos rica o compleja, cavilando consigo mismo, como tratando de desaparecer de una situación que se les tornó adversa. El pelo, la ropa, las sombras de la escena, pueden ser potenciales formas verticales obvias en el fondo (como los edificios, por ejemplo). Todo en la composición contribuirá al momento (D, E).



En una situación de relajación, el perfil de un personaje debería ofrecer una forma más horizontal, de descanso para el ojo (F). Además, necesitaremos un fondo acorde con el momento. Un telón de fondo disparatado y dinámico contradiría su pose, aunque tal contraste podría ser algo que nuestra escena requiere. Depende de cada caso individual. Aun así, intentamos vender un momento y lo que este momento significa; el personaje es solo un contribuyente (principal) al resultado final.



Las formas sólidas nos darán una sensación de mayor confianza (G).



Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales • 105

Mostrando la historia

El formato es uno de los elementos claves que diferencian una película de una novela gráfica.

En una sala de *cine*, tenemos una pantalla en la que se proyectan todas las imágenes, fotograma tras fotograma, creando la ilusión de movimiento. Además, mientras se filma la película, la cámara tiene la capacidad de moverse hacia arriba y hacia abajo, a la izquierda y a la derecha, en diagonal, acercarse y alejarse, y hacerlo todo con una continuidad tan suave como queramos.

Una *novela gráfica* clásica se imprime en papel y muestra una continuidad de imágenes apoyadas en paneles fijos como soporte físico. A través de ellos tendremos que crear la ilusión de un movimiento que no existe realmente. Nuestros recursos para este medio serán diferentes a los del cine, porque ahora tendremos el tamaño de los paneles, su forma (cuadrado, rectangular, vertical, horizontal, circular, triangular, forma irregular, página entera), paneles dentro de paneles, el uso de globos y onomatopeyas, y así sucesivamente. Aun así, los principios básicos de encuadre, iluminación y sentido del ritmo seguirán siendo los mismos.

Veamos algunos ejemplos de estos recursos y de su funcionamiento.

EL PANEL Y LA PÁGINA

Mostrando la historia

El formato es uno de los elementos claves que diferencian una película de una novela gráfica.

En una sala de cine, tenemos una pantalla en la que se proyectan todas las imágenes, fotograma tras fotograma, creando la ilusión de movimiento. Además, mientras se filma la película, la cámara tiene la capacidad de moverse hacia arriba y hacia abajo, a la izquierda y a la derecha, en diagonal, acercarse y alejarse, y hacerlo todo con una continuidad tan suave como queramos.

Una novela gráfica clásica se imprime en papel y muestra una continuidad de imágenes apoyadas en paneles fijos como soporte físico. A través de ellos tendremos que crear la ilusión de un movimiento que no existe realmente. Nuestros recursos para este medio serán diferentes a los del cine, porque ahora tendremos el tamaño de los paneles, su forma (cuadrado, rectangular, vertical, horizontal, circular, triangular, forma irregular, página entera), paneles dentro de paneles, el uso de globos y onomatopeyas, y así sucesivamente. Aun así, los principios básicos de encuadre, iluminación y sentido del ritmo seguirán siendo los mismos.

Vamos algunos ejemplos de estos recursos y de su funcionamiento.

Dependiendo de las necesidades narrativas del momento, podremos enmarcar y mostrar la misma configuración básica de muchas maneras y formatos diferentes. He aquí algunos ejemplos.

A



«A» está usando un formato perfectamente cuadrado para presentarnos los tres personajes. En este espacio podemos incluir lo esencial para ver que son soldados y aunque pertenecen al mismo ejército, se notan los rasgos distintivos de cada uno de ellos, a pesar de la ejecución bastante superficial del dibujo. Dos llevan casco: uno con camuflaje (como su camisa), otro sin él (una camiseta blanca cubre su torso). El tercer soldado ofrece una visión clara de los rasgos de su cabeza y fuma un cigarrillo. Recortar todo lo demás nos ayuda a centrarnos en los niveles de dramatismo y tensión del trío.

C



B



El formato vertical en «B» nos ayuda a mostrar el camino descendente que tienen que seguir para llegar a la radio abandonada que están buscando, maximizando de nuevo el espacio dentro del formato al tener solo los tres personajes, el espacio entre ellos y su objetivo, y finalmente, el transmisor.

A medida que su misión avanza, caminan a lo largo de interminables senderos de una isla del Pacífico. El formato panorámico de «C», nos ayuda a sentir el tamaño del paisaje, a la vez que se adapta perfectamente a uno de los rifles de los hombres para establecer el drama, el período de tiempo, y la voluntad de los tres de cumplir su misión.

La «D» es una acción continua contada a través de una serie de paneles. Como el personaje se mueve rápidamente cuesta abajo, los paneles se abren cada vez más en la dirección hacia la que él está corriendo y termina revelando su postura final, así como la posición de sus dos camaradas. La línea diagonal creada por la parte inferior de los paneles añade sentido de acción y drama a la escena. Finalmente, el último panel se vuelve repentinamente más amplio que los anteriores, justo a tiempo para que ocurra la gran explosión.

A veces tenemos una forma extraña en el diseño de una página completa que queremos mantener, y que podemos acomodar fácilmente a un propósito o significado específico. En este caso, usamos la potencialmente incómoda forma puntiaguda de la parte superior del triángulo en «E» para rellenar con el patrón simple, repetitivo y no demasiado relevante de las hojas de la palmera.

D



Tu imaginación y tu propósito pueden generar incontables formas.

Círculos (F), óvalos, cuadrados, rectángulos, triángulos, pirámides invertidas y similares, en la medida en que sirvan a nuestro propósito narrativo y no se conviertan en elementos confusos en el diseño general de nuestra página, harán nuestra narración más rica y más gráfica siempre que sea necesario.

Finalmente, repasemos los temas que ya hemos abordado en este libro, como el contraste y el climax. Los mismos principios que se aplicarían a una película o a la ejecución de su guion gráfico también podrían aplicarse aquí. El uso excesivo de recursos visuales espectaculares y dinámicos a lo largo de una novela gráfica nos dejaría sin lugar a donde ir cuando intentamos crear un momento muy especial o intenso, hacia el final de la historia. Como ya hemos dicho, creamos ritmos y luego los rompemos, para obtener efectos dramáticos. Apliquemos las cosas solo donde hagan falta y en la cantidad necesaria.



F



G

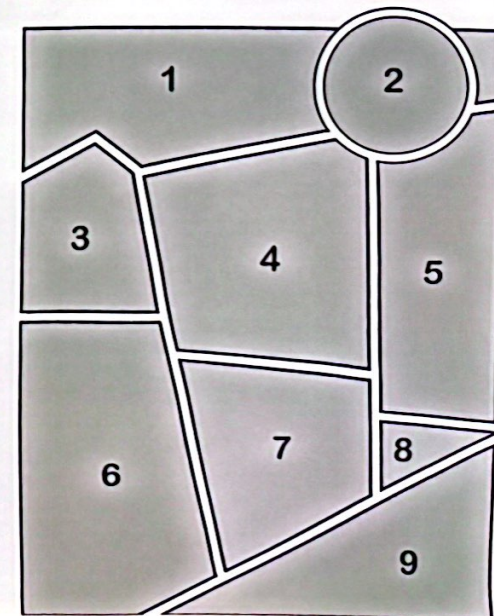
LA PÁGINA

Estas diferentes formas de paneles que usamos para enmarcar y expresar nuestros momentos de la historia son, obviamente, solo partes de una unidad mayor de narración de historias que es la página.

Una vez que tenemos una idea de qué tipo de paneles necesitamos para transmitir nuestras ideas en cada punto de la historia, deberemos asegurarnos de que en el momento en que los pongamos juntos, todos ellos configuran un sólido y útil diseño de página.

Necesitaremos saber cuán repetitivo o impredecible tiene que ser el ritmo para mantener la continuidad. ¿La comprensión de la escena va a ser más lineal o más irregular e interrumpida? ¿Van a ser los cuadros más directos y estables en su forma, o van a incluir más diagonales y, por lo tanto, una mayor sensación de desequilibrio?

Cualquiera que sea la respuesta a estas preguntas, la prioridad será la clara legibilidad o comprensión de la página. El público está ahí para seguir una historia, no para tratar de adivinar lo que significa el diseño de una página o el orden de los paneles. De ser así, perderíamos al lector definitivamente.



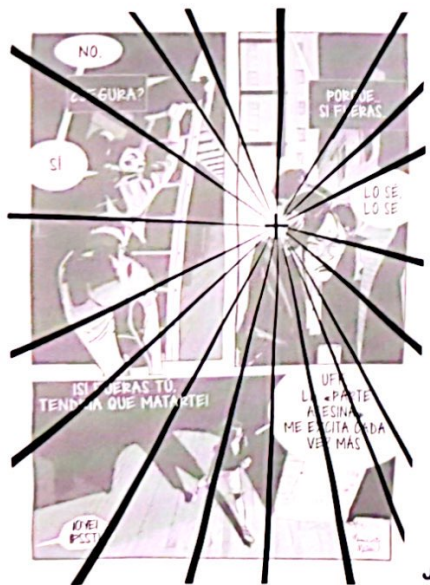
Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales • 111

Coreografía de la página

Como vimos en el ejemplo de la secuencia de paneles «D» (página 109), en el momento en que tengamos una serie de paneles que representen un elemento repetido a lo largo de toda la secuencia, trataremos de asegurarnos, para una rápida legibilidad y para la creación de un movimiento suave y



Este es un principio que se aplica no solo a los elementos individuales a lo largo de una serie de paneles, sino también a la disposición de páginas enteras y secuencias de acción. La «I» y la «J» son un ejemplo de ello, en el que cada panel de la página está en armonía estructural con los demás, al hacer converger todas sus líneas de perspectiva en un único punto de fuga.



«cinematográfico», que el punto principal de dicho elemento en cada cuadro (en «H», el centro de sus ojos, en «D», toda la cabeza del soldado que corre) se encuentre a lo largo de una línea principal. Ya sea recta o curva, esa línea debe seguir un camino predeterminado y armonioso para garantizar que el lector no pierda el flujo del momento.



«K» es otro ejemplo de coreografía de una página alrededor del movimiento de los sujetos principales.

Usemos una caja pequeña como «objeto de deseo» de nuestros personajes. La cajita es arrojada al aire durante la lucha, y eventualmente el tipo con la gorra de béisbol empuja a su legítima dueña (la chica) fuera de su camino, agarra la caja con fuerza, y comienza a correr. Ella estaba furiosa. Podemos decir que lo siguiente que va a hacer, lo que hay que hacer, es perseguir al tipo hasta que consiga recuperar lo que es suyo.

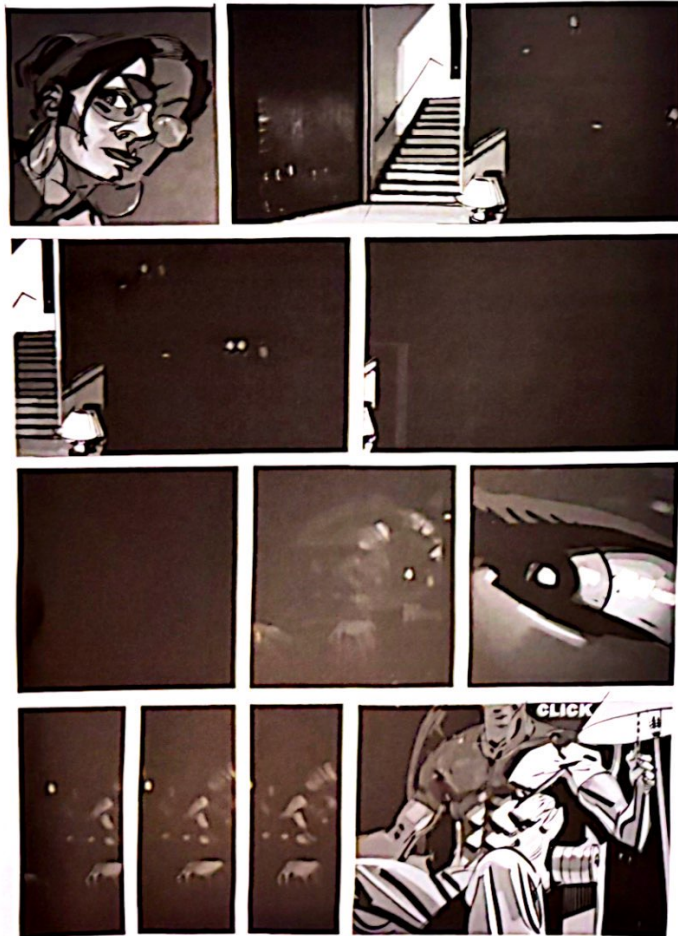
Las herramientas que usamos en este caso para transmitir el mensaje correctamente son:

- **Panel 1** Este es un contrapicado inclinado. De esta manera es más fácil para nosotros sentir que son parte de la lucha y de la pérdida de equilibrio en la acción. El fondo nos ayuda a enfatizar el sentido de perspectiva, pero sin demasiado detalle (puramente siluetas) para no distraernos. El mismo propósito se logra con la forma irregular del panel.
- **Panel 2** A ella le empujan lejos la caja. Los dos cuerpos son básicamente dos líneas diagonales opuestas, añadiendo intensidad al drama.
- **Panel 3** Después de dos paneles constreñidos (1 y 2) en los que transmitimos una sensación de acción rápida, ahora expandimos la superficie horizontalmente, dando al malo espacio para correr. Hasta ahora, como vemos en la «L», hemos creado una línea visual coherente y delicada a lo largo de la página en forma de curva que enlaza los puntos donde la caja se encuentra en cada panel. Además, el brazo de la mujer en el panel 3 ayuda a dirigir el ojo en la dirección establecida (a la izquierda).

- **Panel 4** Las cosas se están poniendo serias ahora, y claramente hemos terminado con la acción anterior, listos para entrar en la siguiente, pero no antes de crear una pausa para dar la tensión apropiada, representada en este caso en esta «toma de cámara neutra» directamente al rostro de la mujer, que nos permite apreciar plenamente su expresión. Después de esto trataremos de mantener la «dirección de la pantalla» a la izquierda durante el resto de la persecución.

Fragmentación de la escena

En «M», justo debajo de estas líneas, un personaje femenino joven y audaz acaba de quedarse sola en la oficina de un aterrador quiromántico, durante el curso de una investigación encubierta. Ella mira hacia la escalera por la que él acaba de salir momentáneamente de la habitación (solo hay una fuente de luz alrededor) mientras intenta hacerse una idea sobre el lugar. Empieza a mirar a su derecha, en la oscuridad (ya que la «cámara» se utiliza como su punto de vista). Percibe la presencia de alguien más a su lado, pero no puede ver nada. A medida que su vista se acostumbra más y más a la luz tenue, todo lo que puede distinguir son formas abstractas. En este punto, su corazón late cada vez más rápido (a medida que los paneles se estrechan más y más, acelerando el ritmo) hasta que finalmente se enciende otra luz, revelando lo que más temía.



La «N» de la página 115 es otro ejemplo de cómo utilizar la disposición de la página y su fragmentación en paneles, para crear un flujo que permita al público seguir la secuencia con facilidad y con un propósito, mientras sigue al personaje y sus pensamientos. Vagar por el mismo «escenario» es un enfoque particularmente efectivo y teatral; aquí no necesitamos cambiar la posición de cámara entre una escena y otra. No hay ningún momento intenso en particular ni alteración de las emociones del detective durante esta escena. Él solo está ordenando sus pensamientos hasta que descubre el misterioso objeto en el pavimento.

Y así es como trataremos esta escena visualmente, con un ritmo de paneles similar y tranquilo al principio, básicamente con los mismos elementos y configuración. En el momento en que algo especial sucede, que contribuirá a cambiar el curso de su investigación: la configuración cambia repentinamente, el tamaño y el formato del panel cambia (más estrecho), el elemento principal del panel cambia (del hombre a las gafas), así como el tono de la iluminación general (del hombre oscuro en la luz, a la inversa, gafas iluminadas en la oscuridad).



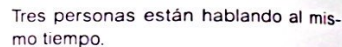
N

Cuando planificamos el diseño de una página de novela gráfica, debemos tener en cuenta la posición de los globos y las onomatopeyas, si fuéramos a usarlos. De igual modo, los dibujos tienen que servir a un propósito específico dentro del contexto de la narración y para aclarar y ayudar a la acción, sin ser nunca absurdos o confusos. También el orden y la forma en que aparecerán deben ser cuidadosamente pensados.

Panel 1: The woman asks, "¿TODO BIEN?" (Everything good?). The man replies, "EN REALIDAD, NO..." (In reality, no...). The woman asks, "¿NO ME CREES?" (Don't you believe me?).

Panel 2: The woman asks, "¿NECESITAS QUE ENTREMOS A BUSCARTE?" (Do you need us to come and find you?). The man replies, "NO, ESO NO ES LO QUE QUIERO DECIR" (No, that's not what I mean to say). The woman says, "BIEN" (Okay).

Panel 3: The woman asks, "¿QUÉ?" (What?). The man replies, "¿QUÉ?" (What?).



El escenario es que nuestro personaje ha entrado finalmente en la oficina del quiriomántico para investigar, mientras que los agentes secretos que la enviaron están esperando fuera por si algo sale mal, manteniendo el contacto con ella en todo momento a través de un auricular. Tanto el malo como los agentes siguen hablando con ella simultáneamente mientras ella intenta responder a ambos. Cada parte cree que ella les habla y se crea una situación muy confusa.

La planificación del orden en que aparecen los globos es crucial, así como su forma y color distintivos para representar cada uno de los personajes.

El caso «P» nos muestra cómo resumir y simplificar una conversación entre los dos agentes cuando no hay necesidad de complicarse más.

El uso adecuado de las onomatopeyas nos ayudará a enriquecer y completar los atributos visuales de una página, convirtiéndose en parte de ellas, creando ritmos y poderosos efectos gráficos que son únicos de la novela gráfica.

Al igual que con los globos, las onomatopeyas deberán ser colocadas en los lugares y tamaños adecuados en el momento en que configuraremos la página, para que puedan crear el efecto deseado, que será, en cierto modo, el equivalente a los efectos de sonido que tanto se usan en las películas.

Como vemos en «Q», un recurso de este tipo puede dominar la imagen en un momento dado, creando un nivel de abstracción en el panel que tendrá un cierto impacto en el público: en su mente, los lectores sustituirán las onomatopeyas con los sonidos reales que se está tratando de recrear.

En el ejemplo «R», este recurso también se utiliza para mejorar la perspectiva del cuadro.





REFLEXIONES FINALES

Aunque pueda sonar un poco melodramático, cualquier modalidad de arte es una forma de investigación de lo que la vida es o significa para nosotros, de lo que vemos y cómo lo vemos.

Lo que comunicamos a través de nuestros dibujos debería estar relacionado con el nivel más íntimo y, por lo tanto, estar lleno de significado. Debería responder a nuestra percepción de la realidad y a nuestra necesidad de comunicarla y discutirla para encontrar respuestas, de alguien o incluso propias, una vez que veamos las ideas claramente expuestas. Teniendo en cuenta que lo que hasta un momento era pensamiento abstracto nos desafiará de nuevo una vez que se vuelve algo específico, material y tangible (un dibujo, un guion gráfico, un diseño, etc.), ya sea porque tendremos que reanalizarlo y hacerlo encajar en lo que creemos que debería ser, o porque saldrá como una versión mejorada del pensamiento inicial.

Crear arte nos obligará a esforzarnos para racionalizar nuestros pensamientos más profundos.

Será un proceso largo y complejo. Podría tomar muchas versiones y pruebas antes de que seamos capaces de poner en papel lo que nos pasa por la mente, y hacerlo de la manera más simple posible. Recuerda, las cosas pueden ser complejas, pero no deben ser complicadas, la diferencia es que el primer adjetivo se refiere a lo necesario; el segundo, a lo desechable o innecesario.

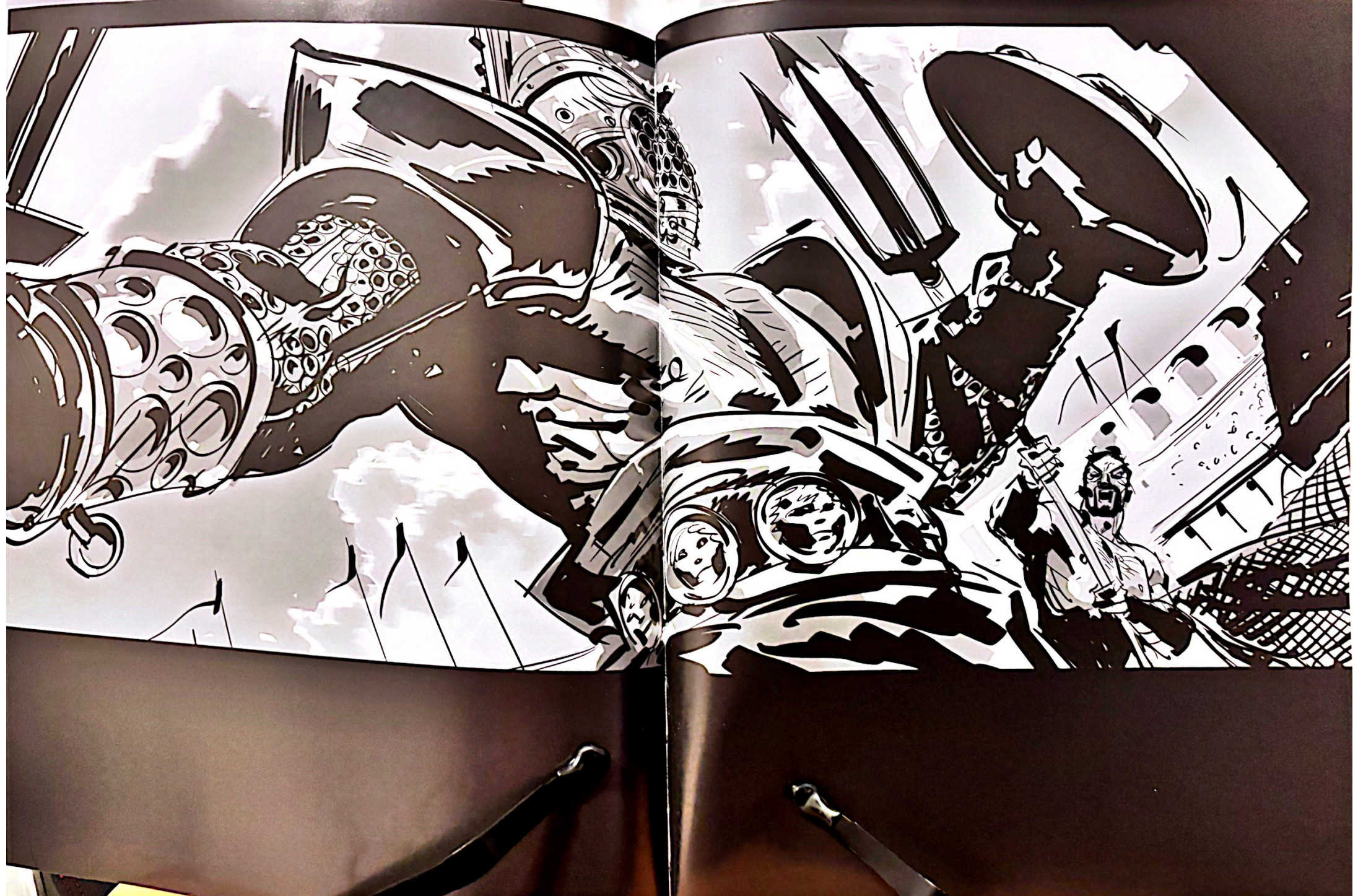
Alejémonos de nuestro trabajo de vez en cuando para tener una mejor comprensión y control de lo que estamos produciendo. Literalmente, demos un paso atrás y miremos desde la distancia. Asegurémonos de que se entienda correctamente y de que el ojo vaya donde debe ir a cada paso. Asegurémonos de que el ritmo general de lo que está en el papel (tanto como piezas individuales o como continuidad) es interesante y apropiado para nuestro mensaje.

Afortunadamente, cuanto más practicamos y pensamos en lo que queremos decir, más rápido nuestras «palabras visuales» saldrán de nuestros pinceles.

Y esto también podría convertirse en un importante factor práctico porque, como casi todos en la industria estaremos de acuerdo, la velocidad en todas las áreas de trabajo en absoluto constituye un importante requisito comercial en el «mundo visual» de la «narración de historias», y las cosas solo se realizarán rápidamente en el momento en que los objetivos estén claramente identificados, cuando sepamos exactamente lo que nuestra historia necesita. Siempre se llegará a los lugares más rápido conduciendo un coche antiguo y normal con un buen GPS y un juego de mapas, o pidiendo indicaciones sin timidez, que conduciendo un deportivo veloz o del modelo más reciente, pero sin saber a dónde vamos.

Establezcamos objetivos claros, y preparémonos para expresarlos de la forma más clara y sencilla posible. Racionalicemos, indagemos por qué queremos y necesitamos llegar allí, y luego empecemos a conducir.

¡Va a ser la bomba!







Puedes visitar Marcos Mateu-Mestre en
www.marcosmateu.blogspot.com
o en su página de artista en Facebook:
<https://www.facebook.com/pages/Marcos-Mateu-Mestre/893679814001650>



ÍNDICE ALFABÉTICO

A

ambiente 19, 34, 64, 75
ambigüedad 19
anticipación 52
atmósfera 15, 18, 42-43, 52, 70, 81, 84, 87

C

cámara 24, 27-29, 40-41, 46-47, 50-53, 56, 58-60, 62, 64-68, 70-71, 77, 79-80
fija 68, 70
motivación 60
movimiento 60, 64-65, 67, 91
camuflaje 75, 108
caos 44, 56
cara 14, 18, 29-30, 42, 66, 68, 77, 97-98, 102
circunstancias 21, 25, 46, 58, 103
claroscuro 20
clichés 20
clímax 15, 52, 62, 75, 110
color 15, 75, 97-98, 116
complejidad visual 45, 51, 53, 65, 119
composición descentrada 25, 68
consistencia 15, 90, 100
continuidad 34, 59, 65, 73-78, 105, 107, 109, 111, 119
contrapicado 41, 51, 59, 67, 88, 113
contraste 26, 37, 40, 43-45, 49, 53, 57-60, 62, 65, 75, 79, 81, 83, 105, 110
coreografía de la página 113
corte 57, 59, 87-88
cuerpo 40, 43, 59, 100, 104, 113
curva 112-113

D

declaración visual 11, 14, 34, 75
detalle 11, 18-19, 21, 26, 54, 77, 82, 87, 102, 113
diagonal 41, 46, 51, 62, 84, 107, 109
diálogo 36-37, 64
dinámica 27, 35, 43, 49, 59, 84, 102, 104
dirección de arte 64
dirección de la pantalla 27, 113
distorsión de la lente 28-30, 79, 85
dominio visual 87

E

efecto de disminución 40
eje 91
el cuerpo posando 104
emociones 6, 34, 51, 65, 102, 104
energía 14, 18
enmarcando 80

equilibrio 27, 37, 62-63, 98, 104, 111, 113
escala 6, 56
espacio negativo 6, 42
estado de ánimo 11, 14, 18, 22, 38, 83, 104
estilo de pelo 97-98, 102, 105
estructura corporal 100
expresión 7, 14, 18, 26, 42, 51, 59, 60, 68, 75, 81, 97, 102, 104, 113

F

fondo 27, 30, 35, 38, 45, 51, 59, 62, 64-65, 68, 69, 79, 80, 84, 85, 90-91, 105, 113
fotogramas 62, 64-67, 77, 79, 81-88, 90, 107
fuente de luz 42, 54, 84, 114

G

geografía 25, 87, 90
globos de diálogo 107, 116-117

H

historia 6, 11, 14-15, 20, 22, 26-27, 34, 35, 38, 45-48, 50, 52, 55, 60, 62, 64-67, 75, 77, 81, 84, 88, 90, 97, 98, 100-101, 107, 110-111, 119

I

iluminación 6, 9, 15, 19-21, 26, 36, 40, 45, 50, 52, 63, 67-68, 76, 97-98, 104, 107, 114
borde iluminado 51
estanques de luz 55
luz reflejada 54
retroiluminación 53
ilusión 18, 49, 107
impresión 21-22, 37, 60, 77
impulso 27
incertidumbre 52

L

la línea 6, 7, 20, 25-26, 29, 40, 47, 51, 67-68, 80, 83, 84, 87, 89-91, 98, 109
del eje 91
legibilidad 51, 111-112
de la imagen 51
de la página 111-112
leitmotiv 44, 49
lenguaje corporal 84
lentes 6, 28-30, 38, 41, 43, 58-59, 83
anchas 28
de 50 mm 28
gran angular 28-30, 38, 41, 43, 58, 83
largas 28, 59
línea de horizonte 27, 40, 68, 80

líneas 18, 20, 26-27, 34, 35, 47, 68, 71, 91, 103-104, 112-114
agresivas 26
curvas 112-113
de línea 26, 35, 47,
diagonal 41, 46, 51, 62, 84, 107, 109
rectas 45

locación 19

localización 65, 91

M

mensaje 6, 11, 15, 24-25, 28, 36, 42, 44, 52, 84, 104, 113, 119
miniaturas 34
misterio 42, 48, 51, 84

N

narración 9, 14-15, 28, 34, 38, 46, 48, 55, 60, 67, 75, 87-88, 90, 102, 110-111, 116, 119
narración de historias 111, 119
noción preconcebida 20
novela gráfica 7, 14, 57, 77, 93, 94, 97, 107, 110, 116-117

O

ocultar 51, 75
onomatopeyas 7, 107, 116-117
opciones 25, 104

P

paisaje 6, 14-15, 18, 24, 28, 49-50, 68, 71, 77, 80-81, 109
panel 7, 24, 26, 51, 54, 107, 108, 109, 112, 113, 114, 117
paralelo 79
período de tiempo 38, 77, 109
personaje 6, 18, 25-29, 30, 34, 37, 39, 40, 44-45, 49-50, 53, 59-60, 62, 64, 66, 68, 70, 75, 77, 80, 83, 91, 97, 100, 105, 109, 114, 116
personalidad 18, 44, 97, 103
perspectiva 7, 19, 24, 26-27, 30, 38-40, 49, 58, 62, 68, 71, 78-79, 84, 112-113, 117
picado 39, 40, 67
pistas de profundidad 38
plantilla 34
presión visual 87
primer plano 25, 38, 39, 41, 43, 50-51, 58-60, 62, 68-69, 80-81, 83-84, 90
priorizar 11, 14
progresión 48, 56, 70
propósito 6, 7, 11, 14, 24, 33, 55, 62, 83, 90, 102, 109, 110, 113, 114, 116
punto de fuga 27, 41, 68, 112
punto de inflexión 45, 67
punto de referencia 85, 90

punto de vista (PDV) 6, 19, 25, 40, 53, 56, 78, 79, 82, 83, 84, 90, 91, 114
punto focal 6, 55

R

reacción 25, 58, 70, 85
realidad 6, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 49, 53, 119
regla de los tercios 25, 55
repetición 43
retroiluminación 53
revelar 6, 24, 51, 66, 75
ritmo 15, 43, 44, 57, 60, 62, 65, 75, 98, 107, 111, 114, 119

S

seleccionar 24
set 60, 64
silueta 7, 59, 75, 96-97, 100-101, 105
simétrico 38
simplicidad 15, 45
sombras 15, 35, 37, 48, 105
storyboard 98

T

tamaño 27, 40, 41, 43, 46, 59, 70, 71, 79, 82, 107, 109, 114
tangencias 26
tensión 26, 34, 41, 42, 43, 51, 52, 57, 58, 59, 60, 62, 65, 70, 75, 77, 87, 108, 113,
texturas 28, 35, 38, 45, 48, 62
toma
ancha 25
contrapicado 41, 51, 59, 67, 88, 113
de acción 59
épica 62
inclinada 53, 59, 79, 113
media 25
picado 39, 40, 67
primer plano 25, 38-39, 41, 43, 50-51, 58-60, 62, 68-69, 80-81, 83-84, 90
traje (vestuario) 100
transición 67, 86, 88, 91

U

ubicación 19, 38, 54, 68, 104,

V

vértigo 39
vestuario 97

Z

zona de transición 91

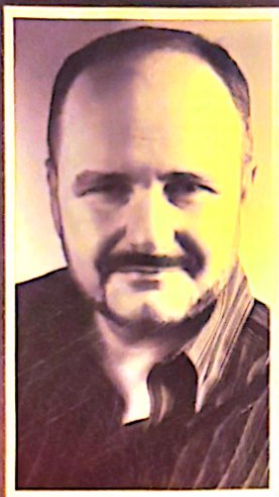


Foto de Douglas Chan-Wing



También disponible en:
www.anayamultimedia.com

Sobre el autor:

Nacido en Palma de Mallorca, España, y actualmente radicado en Los Ángeles, California, **Marcos Mateu-Mestre** es un artista de conceptos visuales, animación tradicional y novelas gráficas, cuyos créditos cinematográficos incluyen títulos como *Balto*, *El Príncipe de Egipto*, *Astérix y los Vikingos* y *Surf's Up*, entre otros. Con una experiencia de treinta años en animación de películas, Mateu-Mestre ha trabajado principalmente para **DreamWorks** y **Sony Pictures**, además de enseñar técnicas de dibujo, ilustración y narración visual. Sus trabajos como cineasta se han enfocado, sobre todo, en el diseño y en los aspectos cinematográficos: la composición del cuadro, la iluminación y la continuidad visual de muchas secuencias claves en diversas producciones importantes. Por su experiencia y prestigio, también ha sido miembro del jurado de numerosos festivales internacionales de cine.

«Con *Tinta*, Marcos destila su carrera de más de veinte años en animación de películas en un manual práctico, creado sobre el lenguaje de las imágenes. Marcos tiene un ojo especial para la composición, la iluminación y la continuidad, que crea un sentido tangible de humor y drama en todo su trabajo».

- **Jeffrey Katzenberg**

Cofundador / CEO DreamWorks Animation.

«Hay muchos libros que discuten los principios del uso de imágenes para contar historias, tanto en películas, cómics como en el mundo de la ilustración. Pero muy pocos realmente "muestran" cómo hacerlo. En *Tinta*, el magistral diseñador Marcos Mateu revela con gran detalle, con cientos de bellas ilustraciones, los secretos detrás del arte de la narración visual».

- **Paul Lasaine**

Productor de *Surf's Up* y director de arte de efectos visuales de *El señor de los Anillos*.



Este libro didáctico explora conceptos fundamentales sobre la composición, el diseño y otros elementos esenciales para una narración visual exitosa, mediante el uso de 230 ilustraciones únicas y 166 diagramas fáciles de entender.



designstudio | PRESS

