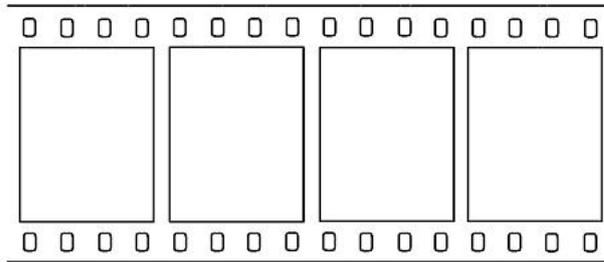


EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO (I)

El componente fílmico primario es el **fotograma**, de manera que el film está formado por una secuencia de fotogramas.



Fotogramas de un film 35 mm.

Foto de un fragmento de película 35 mm.

Un conjunto de fotogramas sucesivos que contienen fragmentos de una acción ininterrumpida dentro de un contexto determinado forman la unidad expresiva llamada plano. Dado que los fotogramas son un recorte de “realidad” (entendiendo por “realidad” a lo que sucede delante de la cámara) definido por los cuatro bordes del encuadre; podemos entender entonces al plano como un recorte del espacio (definido por los límites del cuadro) y del tiempo (definido por el tiempo de duración).

El tiempo incide en la posibilidad que tiene el espectador de determinar los elementos plásticos de la imagen, y por lo tanto está supeditado a la narración. Es decir que la duración de una imagen depende del grado de interpretación de la misma que se requiera o que se permita.

FRAGMENTACIÓN DEL ESPACIO

Una primera gran clasificación de los planos es entre cerrados y abiertos: los primeros muestran una pequeña porción del espacio, mientras los segundos abarcan una gran porción del mismo. Como mencionamos antes, el tiempo de duración de un plano está vinculado con la información que el espectador debe decodificar, por este motivo, también se le denomina planos cortos a los planos cerrados, y planos largos a los planos abiertos. Los planos largos revelan el lugar, establecen el ambiente, muestran las posibles relaciones y siguen una acción amplia. Pero si se mantienen mucho tiempo pueden privar al espectador de los detalles que está deseando ver (por ejemplo, algún cuadro concreto en una vista amplia de una galería de arte).

Los planos cortos ponen énfasis, dramatizan, revelan las acciones, y muestran los detalles; pero si se mantienen pueden llegar a ser muy restrictivos. Pueden impedir que el espectador integre el entorno de la escena, que vea a los demás personajes, que observe la acción general, o que se fije en otros aspectos del sujeto.

La variación en valores de planos permite fragmentar la acción, y mostrarla en porciones con diferente grado de información. A su vez, esto plantea el desafío de cómo volver a unir los fragmentos de manera que el espectador pueda tener una noción global de la acción, así nace del lenguaje cinematográfico. Este lenguaje se plantea el trabajo de construir la noción de espacio y tiempo a partir sus fragmentos. En esta construcción, no solo entra en juego lo que se muestra (el campo) sino también lo que no se muestra.

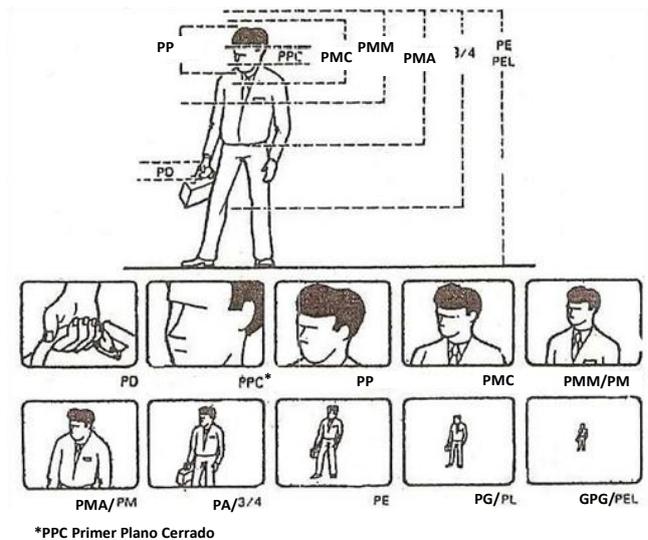
El **espacio off**, también conocido como fuera de campo, está dado por todo aquello que no aparece en el cuadro de la imagen pero cuya existencia puede suponerse o sugerirse mediante el sonido, las miradas o acciones de los personajes, los diálogos, etc. Por ejemplo, si un personaje se encuentra mirando por una ventana, mientras se escuchan gritos de muchedumbre, y éste dice “llega la manifestación”, sin necesidad de mostrar nada más, el espectador completará en su mente el resto. En relación directa con esto, se halla el concepto de cuarta pared, es decir, aquella que separa al espectador de la acción que está contemplando.

- **VALORES DE PLANO**

La clasificación en valores de plano toma como base la figura humana. Como regla general, ningún plano tiene como límite las articulaciones del personaje. Algunos planos tienen diferentes denominaciones y hay criterios que subdividen más que otros.

Planos Abiertos

- **GPG Gran Plano General** (o *PEL Plano Extremadamente Largo, o PG Plano General*). Es un plano muy abierto que permite ubicar el espacio pero no se distinguen los personajes.
- **PG Plano General** (o *PL Plano Largo*) Es un plano muy abierto pero a diferencia del anterior los personajes y objetos en el cuadro pueden ser identificados.
- **PC Plano Conjunto**. Abarca más de un personaje de cuerpo entero.
- **PE Plano Entero**. El cuadro abarca al personaje de cuerpo entero.
- **PA Plano Americano** (o Plano ¾). El cuadro corta justo por encima o justo por debajo de las rodillas.



Planos Cerrados

- **PM Plano Medio**
 - **PMA Plano Medio Abierto**. En el entorno a la línea de la cintura.
 - **PMM Plano Medio Medio** (o *PM Plano Medio*). A la altura del corazón.

- **PMC Plano Medio Cerrado.** Apenas debajo de la línea de los hombros.
- **PP Primer Plano.** De la línea de los hombros para arriba.
- **PPP Primerísimo Primer Plano** (o *PD Plano Detalle*). Parte específica del personaje o de un objeto.

Cada valor de plano tiene una función narrativa específica.

El **GPG** no aporta información sobre el personaje sino que sólo lo ubica en un espacio, *vincula al espectador con el espacio* y no con el personaje. También se lo utiliza para contrastar elementos de muy distinto tamaño, ofrecer una visión completa de la acción o resaltar el valor de un objeto en un cierto contexto.

El **PG** reduce la información sobre el espacio pero en contrapartida se identifica más el personaje. Este valor de plano permite crear un *equilibrio entre el espacio y el personaje*, permitiéndole al espectador que se ubique (y en la mayoría de los casos solo eso, sin que suceda acción relevante alguna), y sitúe espacialmente el conjunto de los elementos que se ven incluido el personaje

En el **PE** el espectador ya puede observar ciertos detalles del personaje, como sus rasgos característicos o la ropa que usa. Se puede “leer” lo que hace aunque aún no lo que siente el personaje. En este valor de plano *se distingue el personaje y se lo ubica en el espacio*.

En el **PMA** se desvalora la información espacial y se comienza a reconocer quién es el personaje. Se puede apreciar el tipo de mirada y la información más detallada sobre sus rasgos físicos *permiten comenzar a describir el personaje*.

El **PMM** ya permite *apreciar a un nivel emotivo*, es decir que brinda información sobre el estado de ánimo del personaje.

En el **PP** el espacio casi desaparece o pierde trascendencia, y existe un gran énfasis los rasgos emotivos del personaje.

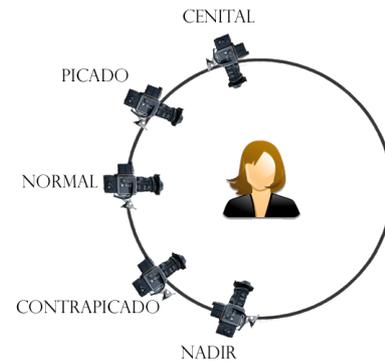
Conforme nos acercamos al Primer Plano, el ritmo dramático (la intensidad de lo que sucede) es mayor y el tiempo necesario de “lectura” es menor, dicho en otras palabras, **la duración de un primer plano debe ser inferior a la de un plano general** y así proporcionalmente en los planos intermedios.

- **ANGULACIÓN**

Cada uno de estos planos, es posible registrarlos desde una variada gama de posiciones. Éstas, tiene por objeto significar una u otra cosa en cada caso, vienen a ser una suerte de adjetivos en el lenguaje audiovisual.

La angulación **NORMAL**, corresponde a un “standard” establecido con el uso, y es la toma desde la altura del cuello del sujeto (se toma siempre a la figura humana como modelo, pero puede ser un árbol, una casa, un vehículo, etc.). Es el ángulo más convencional, resultando ser realista y estable.

Están también las tomas desde arriba, que incluyen el **PICADO**, aquella que supera la altura del sujeto, hasta llegar la **CENITAL**, que se aquella que lo observa desde el cenit, es decir perpendicular al horizonte. Las tomas desde abajo, que incluyen el **CONTRAPICADO**, que es aquella que toma al sujeto bajo su altura, hasta llegar al **NADIR**, que es el opuesto al Cenital.



El ángulo desde el cual se hace la toma de un sujeto puede tener una influencia considerable en la actitud del espectador hacia él.

Las tomas contrapicadas hacen que los sujetos parezcan más fuertes, más imponentes, poderosos, extraños o siniestros. Una persona puede parecer amenazadora, ostentosa, autoritaria, determinada, digna y benevolente, de acuerdo con su actitud y entorno. El diálogo y el movimiento adquieren significado y dramatismo. Cuanto más cerca estemos, más fuertes serán estas impresiones. En una toma muy contrapicada, el sujeto adquiere una apariencia extrañamente deforme e incluso mística. A grandes distancia, aparece distante y desconocido.

Las tomas picadas dan al espectador un sentido de fuerza o superioridad (respecto a la imagen), un sentido de tolerancia e incluso condescendencia hacia el sujeto; esta impresión aumenta con la distancia. Por consiguiente, estas tomas se pueden utilizar para implicar carencia de importancia, inferioridad, impotencia, etc. Las tomas desde ángulos muy picados transmiten el sentido de mirar hacia abajo escudriñar. Desde una altura de 3m a 6m el cuidadoso examen se transforma en indiferencia completa. Las tomas sobre la cabeza (cenitales) acentúan la forma y el movimiento de grupos, revelan aglomeración o aislamiento.



Hemos visto el impacto emocional de los ángulos extremos como tomas picadas creando una relación fuerza-espectador/debilidad-sujeto, y las contrapicadas invirtiendo este efecto. Pero las asociaciones pueden ser a mucho más sutiles. Imaginemos un plano picado de un anciano caminando penosamente por calles barridas por la lluvia. El espectador no sentirá fuerza o superioridad sino que le compadece o siente tristeza por su soledad, es decir que se pueden establecer variantes sobre la relación fundamental fuerza-espectador/debilidad-sujeto.

Plano **RASANTE** la cámara se sitúa a ras del suelo y paralela al mismo.

Si la cámara no se encuentra paralela al horizonte se obtendrá un plano **ESCORZADO**, inclinado o aberrante, siendo la inclinación máxima en general utilizada, los 45°.



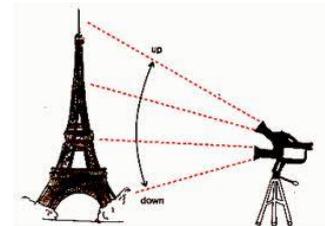
Plano escorzado.(El tercer hombre de Orson Welles)

- **MOVIMIENTOS DE CÁMARA**

Ya en “Asalto y robo de un tren” (1903) de Edwin S. Porter, se habían registrado las primeras tomas móviles, en las que la cámara se desplazaba. Los movimientos de cámara se obtienen a partir de la rotación sobre su eje fijo sin que este se traslade -rotación-, con traslación de su eje sin rotación sobre el mismo -traslación- o combinando ambos procedimientos.

Movimiento de Rotación

Las posibilidades de giro de la cámara permiten los planos que en términos generales se les conoce como panorámicos. Sirve para mostrar el entorno en el que se desarrolla la acción pero, por definición, debe conducir al espectador de un punto de interés relevante, que sirva a la narración, a otro. Según la dirección en que se efectúe, recibe distintas denominaciones:



PANORÁMICA VERTICAL o TILT es el movimiento de giro vertical de la cámara desde un punto fijo. Un **TILT UP** es un giro hacia arriba, mientras que un **TILT DOWN** es un giro hacia abajo.

El movimiento de tilt suele usarse para acentuar la altura o profundidad, o para indicar relaciones entre sujetos. El tilt up engendra fundamentalmente impresiones de aumento de interés, emoción, expectación, esperanza y anticipación. Por el contrario el tilt down se relaciona con una disminución de interés y emoción, decepción, tristeza y examen crítico.

PANORÁMICA HORIZONTAL o PANEO es el movimiento de giro horizontal de la cámara desde un punto fijo. Si la cámara gira hacia la izquierda es un **PANEO IZQUIERDA** y si gira a la derecha es un **PANEO DERECHA**. La panorámica horizontal nos muestra la relación espacial entre dos sujetos o áreas. Cuando se hace una panorámica en arco amplio, las partes intermedias de la escena se relacionan en nuestras mentes y nos facilitan la orientación. Este movimiento de cámara debe hacerse suave y firmemente, ya que si por ejemplo fuese temblorosa puede llegar a ser irritante.

PANORÁMICA DIAGONAL: la cámara se mueve sobre su eje de manera diagonal, para lo cual, es necesario combinar los movimientos anteriormente descriptos. Al denominarlos, se menciona primero el nombre correspondiente al eje y dirección sobre el que más se apoya el movimiento.

A su vez, también la panorámica, **según la intencionalidad** con la que se efectúe, recibe distintas denominaciones:

- Panorámica **de seguimiento o acompañamiento**: para seguir a un objeto o sujeto en movimiento. P.ej.: seguir el recorrido de un automóvil, o la caminata de un actor.
- Panorámica **de reconocimiento**: recorrido de la escena para permitirle al espectador conocer los elementos que la componen.
- Panorámica **interrumpida**: recorrido de un grupo de objetos o sujetos deteniéndose en cada uno. Se utiliza normalmente cuando se quiere relacionar a una serie de sujetos aislados.
- Panorámica **en barrido**: movimiento muy rápido en el que se pierden las imágenes intermedias. Algunas de sus aplicaciones son:
 - *Une diferentes aspectos de la misma escena*: p.ej. barrido a derecha para mostrar una zona de la misma escena que interesa se sepa que se encuentra a la derecha.
 - *Proporciona continuidad de interés*: conectando sujetos.
 - *Cambia los centros de atención*: del jugador de golf al hoyo donde entrará la pelota.
 - *Muestra la causa y el efecto*: del cañón a la pared destruida.
 - *Compara o contrasta*: salta de una casa antigua a una nueva.
 - *Traslada el tiempo y el espacio*: avión despegando a avión aterrizando.
 - *Acentúa los cambios dramáticos de la acción*: el sujeto leyendo en el sofá, oye un ruido y al incorporarse se vuelve con barrido al intruso con una pistola en su mano.

Movimientos de Traslación

La cámara se desplaza junto con su eje sin rotar sobre el mismo. Según la dirección del desplazamiento, éste recibe distintas denominaciones independientemente del soporte de cámara (carro, vías, dolly, hombro, grúa, pluma, etc.) que se utilice:

TRAVELLING es el movimiento de la cámara, manteniendo la distancia al personaje.

- **Lateral**: hacia derecha o izquierda, de forma recta.
- **Diagonal**: hacia derecha o izquierda y arriba o abajo.
- **Vertical**: hacia arriba o hacia abajo, de forma recta.

DOLLY es el traslado de la cámara acercándose (**DOLLY IN**) o alejándose del personaje (**DOLLY OUT**).

El dolly in aumenta el interés y refuerza la atención aunque una vista de muy cerca puede resultar desconcertante o desilusionante (y por lo tanto de poco interés).

En contrapartida, el dolly out baja el interés y relaja la tensión, a menos que se revelen los objetos que no se veían, o se haya despertado la curiosidad, la expectación y la esperanza. La atención tiende a dirigirse hacia los márgenes de la imagen.

- **MOVIMIENTOS DE LALENTE (u ópticos)**

El movimiento de lente, **zoom o travelling óptico**, es aquel en el que el punto de vista o perspectiva de la cámara no cambia, sólo lo hacen las dimensiones de la imagen en el cuadro gracias a los objetivos de focal variable. El zoom solo *simula* el movimiento de cámara, nunca cumple la función de un travelling o dolly. Su impresión óptica es diferente y por ello transmite valores distintos. Resulta ser poco apreciado por los realizadores debido al efecto artificial de modificación de las distancias relativas y la percepción del espacio. Existen dos movimientos de lente comúnmente denominados como:

- **Zoom in:** movimiento de acercamiento.
- **Zoom out:** movimiento de alejamiento.

- **LA VISTA DE CÁMARA**

Como se ha visto hasta aquí -y como se seguirá viendo-, una misma acción o imagen puede mostrarse de diferentes maneras en función del significado que se le quiera dar y también respecto de la percepción que se pretenda tenga el espectador de la misma. Por esto, la vista de cámara tiene por objeto, principalmente, determinar el grado en que el espectador se verá involucrado en lo que se está narrando. Así, la vista de cámara puede ser:

- **Objetiva:** se muestra la acción a través de los ojos de un tercero u “observador invisible”. Son ángulos impersonales. Los personajes no aparecen conscientes de la cámara y nunca miran directamente a su objetivo. Esta vista resulta ser la más utilizada.
- **Subjetiva:** se muestra la acción desde un punto de vista personal. El espectador es colocado dentro de la acción observándola a través de los ojos de un personaje o de los supuestos ojos de un objeto. También se implica al espectador cuando un personaje -durante toda una escena o repentinamente en alguno o varios momentos de la misma- mira directamente a cámara, estableciendo una relación entre espectador e intérprete.
- **Punto de vista ó Referencial:** el espectador observa la acción desde un personaje determinado, pero no a través de sus ojos sino desde su punto de vista, es decir, como si estuviera a su lado.

Bibliografía utilizada:

Rodolfo Denevi. *Introducción a la cinematografía*. SICA. 2005.
Gerard Millerson. *Técnicas de realización y producción en televisión*.

Páginas web utilizadas:

<http://comunicacionaudiovisualymultimedia.blogspot.com/>