

UNIDAD N° 7

Fotografía e imagen digital

El Lenguaje Audiovisual

(encuadre, tipos de planos, ángulo, movimientos y composición)

Para entender el lenguaje visual tenemos que entender ciertos conceptos como:

1. El Encuadre
 - 1.1. El Plano
2. El Espacio Off
3. La Angulación
4. La Vista de Cámara
5. Los Movimientos
 - 5.1. Movimientos de Cámara
 - 5.1.1. Movimientos de Rotación
 - 5.1.2. Movimientos de Traslación
 - 5.2. Movimientos de Lente
6. La Composición

1. EL ENCUADRE

La cámara no selecciona toda la realidad que tiene delante, sino únicamente la parte abarcada por el objetivo. Detrás de él, está el ojo humano que opera siempre selectivamente. Según la distancia y la posición de la cámara respecto del tema (*lo que se muestra*), se puede obtener de una misma imagen real una muy variada gama de resultados.

La acción de seleccionar la parte de imagen que importa a la expresión buscada recibe el nombre de encuadrar. **Un encuadre será, entonces, el resultado de tomar de un conjunto-imagen aquella imagen-selección que transmitirá la voluntad de significado del realizador.** Por una inveterada costumbre, nacida de una confusión de tipo práctico, se llegó a una identificación entre encuadre y plano. Por ello, al definir los distintos tipos de encuadres básicos se les llama comúnmente planos. Estos reciben distintas calificaciones según la distancia del tema respecto del espectador. Atendiendo a esta distancia, los encuadres se dividen en tres tipos:

Próximos: Primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle

Centrales: Plano medio cercano o pecho, plano medio y plano tres cuartos o americano

Generales: Gran plano general, plano general y plano general concreto o entero.

1.1 El Plano

Es la **unidad mínima de significado del lenguaje audiovisual**. Cuando los pioneros cinematográficos empezaron a tomar conciencia de las variaciones que surgían con los cambios de punto de vista de la cámara y objetivos, decidieron crear una tipología del tamaño de los planos. La establecieron tomando como referencia básica la figura humana. Aunque los límites son relativamente flexibles, los planos, pueden dividirse de la siguiente manera:

- **Gran Plano General (G.P.G.)**
 - **Plano General (P.G.)**
 - **Plano Entero (P.E.)**
 - **Plano Medio (P.M.)**
 - **Plano Medio Corto (P.M.C.)**
 - **Plano Americano o Tres Cuartos (P.A.)**
 - **Primer Plano (P.P.)**
 - **Primerísimo Primer Plano (P.P.P.)**
 - **Plano Detalle (P.D.)**
 - **Plano Conjunto**
- **Gran Plano General (G.P.G.):** otorga una visión panorámica de un lugar como, por ejemplo, un paisaje. 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.
- **Plano General (P.G.):** aquel en el que predomina el ambiente sobre el personaje. Se utiliza para situar espacialmente el conjunto de los elementos que se ven incluido el personaje. En ocasiones, según su función, recibe el nombre de "plano master", plano que establece toda la acción de la secuencia que luego será complementada con planos más cortos.



Plano general. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Plano Entero (P.E.):** aquel que nos ofrece el cuerpo completo del sujeto.



Plano entero.

- **Plano Americano o Tres Cuartos (P.A.):** aquel en el que el encuadre corta la figura levemente por encima de las rodillas.



Plano americano o 3/4. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Plano Medio (P.M.):** aquel en el que el encuadre corta la figura a la altura de la cintura.



- **Plano Medio Corto (P.M.C.):** aquel en el que el encuadre corta la figura a la altura media del torso.



Plano medio corto a contraluz. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Primer Plano (P.P.):** se centra en el rostro, pero también, es aquel que incluye una parte completa del cuerpo como, por ejemplo, las piernas. Se utiliza para enfatizar en un punto concreto la totalidad de la acción dramática, acercar intensamente al personaje, aumentar su importancia, mostrar sus sentimientos e incrementar el fenómeno de identificación.



Primer plano. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Primerísimo Primer Plano (P.P.P.):** Abarca el rostro, pero no lo muestra la cabeza completa. Por defecto, se centra en los ojos.



Primerísimo primer plano. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Plano Detalle (P.D.):** aquel que abarca un objeto o una parte del mismo.



Plano detalle. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Conjunto:** se llama así a aquellos planos entero, americano, medio, pecho o primero que encuadren como tema a dos o más sujetos, así un Plano Entero Conjunto serían dos personas encuadradas de cuerpo entero. Lo mismo ocurre con el plano detalle cuando encuadra a dos o más objetos.



Plano de conjunto. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

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.

El conjunto de los planos que poseen unidad de espacio y tiempo recibe el nombre de secuencia -no confundir con secuencia narrativa-, por lo que una secuencia de planos equivale a una escena, sin embargo, es conveniente mantener alejados estos términos el uno del otro, ya que escena es un concepto más narrativo que técnico, mientras que secuencia lo es al revés.

Como ya se ha dicho, si los planos de una secuencia son registrados en una misma toma sin cortes, se estará en presencia de un plano secuencia.

La elección del tamaño de un plano siempre estará en relación con el efecto que se quiera conseguir. La riqueza narrativa de los planos se basa en la intercalación continua de sus diversos tamaños, ya sea por el movimiento de los personajes u objetos o por el cambio de posición de la cámara. El uso excesivo de los tamaños extremos de plano, anula sus efectos.

2. EL ESPACIO OFF

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.

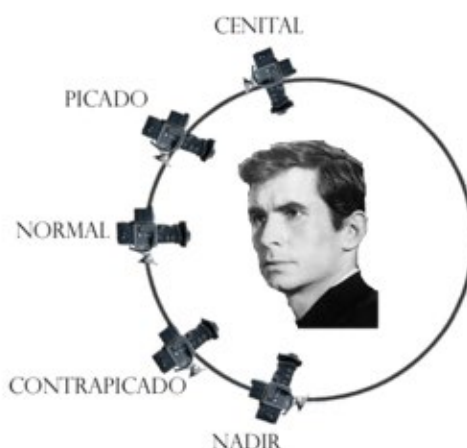
En relación directa con esto, se halla el concepto de cuarta pared, es decir, aquella que separa al espectador de la acción que está contemplando.

3. LA ANGULACIÓN

En los primeros años del cine la cámara se ubicaba en un punto visual sensiblemente paralelo al horizonte y de frente a la acción. La base de este concepto era el cuadro, como en el teatro. Pronto, sin embargo, se descubrió que alterando la horizontalidad situacional de la cámara se conseguían extraordinarios efectos de expresión. Entonces aparecieron no sólo las tomas laterales y en diagonal -usadas por Louis Lumière en *"La llegada de un tren"* (1895)-, sino las tomas en ángulos sensible o totalmente verticales, tanto superiores como inferiores.

La angulación, ángulo de toma, ángulo de cámara o posición de cámara, es la diferencia que existe entre el nivel de la toma y el objeto o figura humana que se registra.

Los ángulos tienen por objeto otorgarle un significado al objeto o sujeto en el cual se centra la imagen. Se clasifican en:



Planos según la angulación de la cámara (esquema)

- **Normal o Eje Perpendicular:** la cámara se sitúa al nivel del objeto o sujeto. Es el ángulo más convencional, resultando ser realista y estable.



Plano normal o eje perpendicular. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Picado:** la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto, inclinada hacia abajo, lo muestra desde arriba. Expresa inferioridad física y/o psicológica, impresión de pesadez, ruina, fatalidad, inestabilidad, depresión, etc.



Plano picado. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Contrapicado:** la cámara se sitúa por debajo del objeto o sujeto, inclinada hacia arriba, lo muestra desde abajo. Expresa superioridad física y/o psicológica, poder, triunfo, etc.



Plano contrapicado. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Cenital:** la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto totalmente perpendicular al eje horizontal.



Plano cenital. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Supino o nadir:** la cámara se sitúa por debajo del objeto o sujeto totalmente perpendicular al eje horizontal.



Plano supino o nadir. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Rasante (plano de Gusano) o al Ras:** la cámara se sitúa a ras del suelo y paralela al mismo.



Plano rasante o al ras. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

- **Inclinado, Escorzado o Aberrante:** la cámara se sitúa ladeada lateralmente además de por encima o por debajo del objeto o sujeto.



Plano inclinado o aberrante. (El tercer hombre de Orson Welles)

- **Invertido:** la cámara se sitúa inclinada en ciento ochenta grados sobre su eje, es decir, dada vuelta. Esta posición se combina con cualquiera de las anteriores.



Plano invertido. (Pulp Fiction de Quentin Tarantino)

- **Imposible:** se consigue por medio de efectos, trucos o manipulación de decorados. Por ejemplo, una imagen tomada desde adentro de un placard con su puerta abierta. A su vez, puede combinarse con cualquiera de los anteriores.



Plano imposible. (Duck Soup de Laurel y Hardy Marx)

4. 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 o 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.

5. LOS MOVIMIENTOS

En los comienzos los únicos movimientos que existían eran los de los personajes u objetos frente a la cámara, que se situaba en una única posición fijando un único punto de vista ante la acción. El origen de este concepto -como en parte ya se ha dicho- era teatral y establecía la posible visión de un espectador sentado en la butaca. Pronto los creadores de imágenes descubrieron que la cámara podía situarse sobre una plataforma esférica que le permitiera girar, siendo posible el seguimiento de los sujetos u objetos. Así nacieron las panorámicas horizontales, verticales y diagonales y más tarde el desplazamiento exterior de la 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. Finalmente, la llegada de la óptica variable (zoom), dotó a la cámara de una libertad de movimiento definitiva.

Existen dos movimientos de cámara:

- **Rotación**
- **Traslación**

Existen dos movimientos de lente (óptica):

- **Acercamiento**
- **Alejamiento**

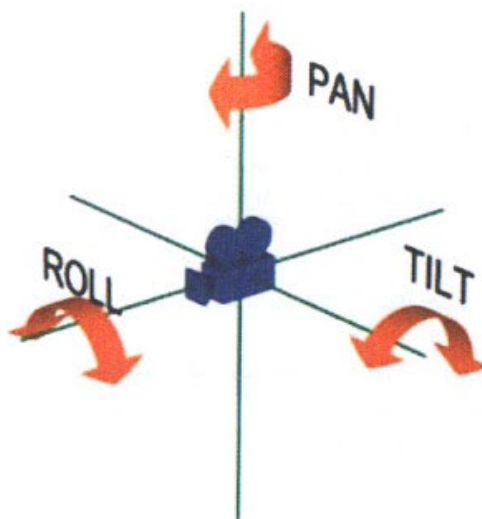
5.1 Movimientos de Cámara

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.

5.1.1 Movimientos de Rotación

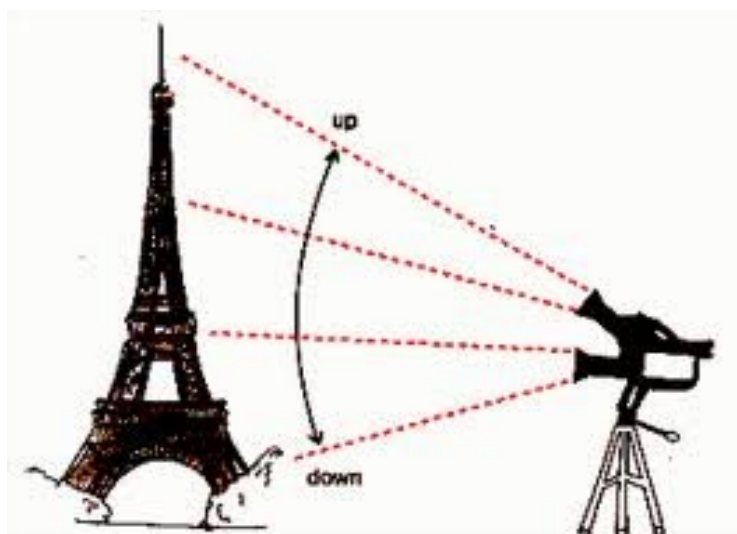
La cámara se mueve sobre su eje horizontal, vertical o diagonalmente. Este movimiento también recibe el nombre de panorámica. Sirve para mostrar el entorno en el que se desarrolla la acción, pero, por definición, debe conducir al espectador de un punto de interés relevante, que sirva a la narración, a otro. Según la dirección en que se efectúe, recibe distintas denominaciones:

- **Panorámica horizontal:** la cámara se mueve sobre su eje de manera horizontal. Según la dirección del movimiento, comúnmente se denomina:
 - **Paneo a derecha:** la cámara se mueve horizontalmente hacia la derecha.
 - **Paneo a izquierda:** la cámara se mueve horizontalmente hacia la izquierda.
- **Panorámica vertical:** la cámara se mueve sobre su eje de manera vertical. Según la dirección del movimiento comúnmente se denomina:



Paneo horizontal y vertical; Tilt y Roll

- **Tilt up:** la cámara se mueve verticalmente hacia arriba.
- **Tilt down:** la cámara se mueve verticalmente hacia abajo.



tilt up-tilt down

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

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.

- **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. Otra variante se presenta cuando la cámara, además, repentinamente se detiene retrocediendo rápidamente. En este caso, si la vista de cámara fuese subjetiva, la panorámica expresaría que el sujeto ha reconocido algo o a alguien.
- **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:** 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.

5.1.2 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: la cámara se desplaza de manera:



Railes para el traveling

- **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:** la cámara se desplaza:
 - **Dolly in:** hacia adelante, es decir, hacia el tema en forma recta.
 - **Dolly out:** hacia atrás, es decir, desde el tema en forma recta.



Dolly in (Psicosis de Alfred Hitchcock)



Dolly out (Psicosis de Alfred Hitchcock)

La cabeza caliente, cámara loca o cámara desencadenada, es cuando la cámara se mueve permanentemente en todos sus ejes rotando o trasladándose libremente, gracias a una grúa, combinando esto, también, con movimientos de lente y diferentes angulaciones y vistas de cámara en continuidad. Es utilizado en el cine, según el significado que se le quiera imprimir a ciertas escenas, pero mayoritariamente se usa especialmente en programas de televisión cuyo ritmo vertiginoso, en parte, es el resultado del aporte estético que este movimiento imprime a las imágenes, así como también en videoclips y avisos publicitarios.



Cabeza caliente (modelo pequeño de grúa)

5.2 Movimientos de Lente

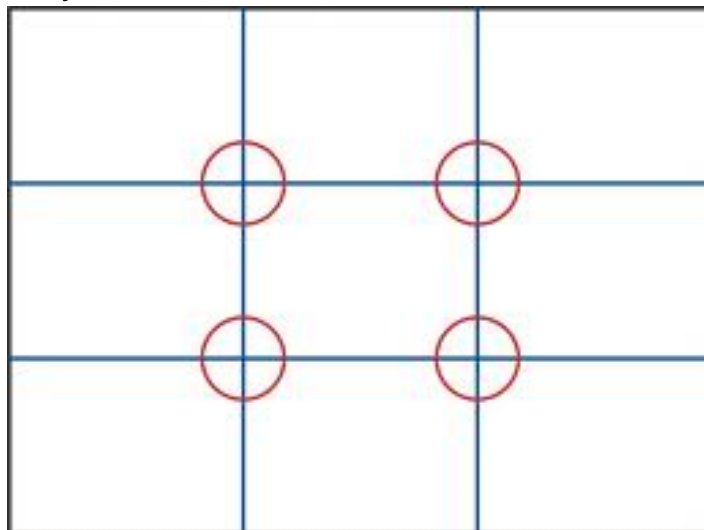
El movimiento de lente, zoom o travelling óptico, es aquel en el que el punto de vista o perspectiva de la cámara no cambia, sólo lo hacen las dimensiones de la imagen en el cuadro gracias a los objetivos de focal variable. Un zoom nunca cumple la función de un travelling o dolly. Su impresión óptica 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.

6 LA COMPOSICIÓN.

Para componer un plano se deben combinar y disponer, dentro de un espacio, los recursos gráficos de los que se dispone, de tal forma que se obtenga en el espectador las sensaciones y respuestas que se pretenden. **Aunque existen múltiples normas que orientan la composición de una imagen, la regla de los tercios es de las más importantes.** Cientos de años atrás, artistas y matemáticos descubrieron la sección áurea, dividiendo un todo en dos partes, de forma que la parte menor es a la mayor como la mayor lo es al todo. Este postulado consiste en dividir los lados de la imagen en tres partes iguales. Partiendo de estas divisiones, se trazan rectas paralelas a la base y a la altura. Los puntos en los que estas rectas se cruzan son los vértices de un rectángulo central en la toma, denominado zona áurea. Allí deberán situarse los sujetos u objetos motivos de registro ya que son los puntos en los que se encuentran los núcleos de atención. No obstante, se debe tener cuidado de no saturar los cuatro puntos, ya que, de ser así, existirían cuatro focos de fuerte interés, con lo que se daría una abultada confusión compositiva. La teoría marca que en la zona áurea debe colocarse un solo elemento principal, mientras que en el ángulo contrario debe ubicarse

un motivo de interés secundario, de manera que tendría lugar una línea diagonal que aún más reforzaría ambos elementos. La ubicación de estos elementos principales de la imagen en dos vértices contrarios de la zona áurea atrae la visión del espectador. Así, la huída de la simetría en la imagen crea una armonía compositiva mucho más interesante para el ojo humano.



Regla de tercios (esquema)



Regla de tercios. (Psicosis de Alfred Hitchcock)

La regla de tercios se presenta como un poderoso aliado al trabajar con fondos con líneas horizontales como, por ejemplo, paisajes. En estos casos, debe emplearse para disponer la línea del horizonte en el encuadre (Fig. 1). Si el horizonte se colocara en el centro geométrico, se obtendría por resultado una composición plana y sin expresividad. Si, por el contrario, los motivos de referencia fuesen líneas verticales, deben usarse los márgenes de la zona áurea como zona de referencia para ellos (Fig. 2). No obstante, se debe tener en cuenta que una imagen con múltiples elementos no puede ceñirse a esta regla al cien por cien.

En relación directa con la regla de tercios se encuentra la dirección de la mirada y/o movimiento. El sujeto u objeto motivo principal, debe apoyarse sobre la recta contraria a la dirección de su mirada y/o desplazamiento, recostando el peso de la imagen sobre un lado y logrando el equilibrio con el espacio off o fuera de campo en el otro, generando en este último lo que se denomina aire de cámara.

Aunque la regla de tercios, como muchos acertadamente indican, no es una ley, sí constituye una referencia compositiva de peso. Sin embargo, no se la debe tomar al pie de la letra, ya que habrá casos en los que no tenga cabida como, por ejemplo, una imagen macro de una flor.

Hemos utilizado imágenes de Psicosis de Alfred Hitchcock por su riqueza en el uso expresivo del plano.



Alfred Hitchcock