Plano estatico

Gran plano general GPC : apertura de películas, un plano de espacio, donde vemos el marco de la historia, donde nos podemos centrar en que lugar va a ocurrir la acción o por lo menos, donde va a empezar. Las figuras son pequeñas y se siente la grandeza del ambiente.

Plano general PG : Presenta un espacio mas chico que el anterior, puede ser igualmente un plano donde se presente un ambiente, un marco, pero no hace falta que muestre la grandeza de un lugar y con los personajes siendo muy chiquitos. Ademas puede utilizar algunos trucos de cámara para mostrarnos líneas fuertes en los fondos y mostrarnos como se va a dar la acción.

Plano Conjunto PC: un plano cerrado donde se presentan mas de un personaje en el plano y los vemos de rodilla para arriba para ver como interactúan entre si, este nos puede presentar conversaciones en grupo y demás.

Plano Entero PE: Es un plano raro, poco utilizado, muestra al personaje desde el suelo, se utilizaba mucho en el cine blanco. Se puede utilizar para dejar en plano entero y acercar el plano hasta pasar a otro tipo de muestreo en el que se genere tensión.

Plano americano PA arriba de rodillas, se utilizaba en los westerns en donde mostraban las pistolas.

Plano Medio PM muestra la mitad del cuerpo, la mitad para arriba, y hasta puede subir hasta el pecho. Es uno de los mas utilizados.

Primer plano PP encuadre del rostro, muy expresivo, funciona bien para monólogos o para emociones fuertes como un beso o un encuentro. Deja que el rostro se exprese perfectamente

Primerisimo primer plano. Recorta mucho mas el rosto, deja que la cámara se coma un punto especifico de el rostro de alguien

Plano Detalle Funiona para mostrar solo una parte del cuerpo o un objeto en el que dejaremos toda nuestra atención.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Plano angulado

Plano picado PICADO, muestra al protagonisa desde arriba hacia abajo, en un angulo de 45 grados por lo general

Plano Contrapicado CONTRAPICADO Subraya la grandeza de un personaje mostrándolo desde abajo hacia arriba subrayando su grandeza.

Plano Cenital CENITAL totalmente perpendicular al suelo, como si la cámara estuviera en el cielo

Plano Nadir NADIR es un plano en el que la cámara se pone en el suelo, y muestra a los personajes desde abajo

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Pantalla Partida P.Partida Se utiliza para mostrar dos acciones que pasan al mismo tiempo, o para vincular la narración en un mismo momento. Tambien se pueden mostrar dos realidades para una acción ejecutada por los protagonistas.

Plano Subjetivo P.Subjetivo. Muestra la vista directa del personaje, que es lo que ve a su alrededor, para generar mucha tensión y suspenso en la imagen.

Plano Imposible P Imposible. Es un plano en donde las leyes físicas no se mantienen, es un plano en donde se crea un plano desde el interior de un horno por ejemplo y cosas asi.

Plano Aberrante P.Aberrante Es un plano con el plano girado, en donde la cámara se encuentra inclinada en Z

Cuadro Dentro de Cuadro C.D.Cuadro Es un plano en donde toda la escena de encuadra dentro de un marco generado por el ambiente, una puerta, un pórtico,una ventana… etc. Esto nos permite ver a través de el.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Movimiento De cámara

PANORAMICA la cámara gira sobre sus propios ejes, sin importar a que lugar vaya

TRAVELING La cámara se traslada en rieles, o en un steady cam en donde la cámara se mueve por el aire hacia un punto en especifico.

ZOOM La cámara se mantiene en su lugar acercándose solo con la lente

Traveling mas zoom T+Z (Vertigo) Si la cámara se mueve hacia adelante el Zoom va hacia atrás o viceversa

Camara en mano EN MANO busca dar inestabilidad a la imagen, esta se vuelve inestable y quebradiza.

BARRIDO, Es una panorámica rápida con un poco de blur.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Plano Secuencia P.Secuencia. Es un plano largisimo sin corte, busca mucha estética para y color en la escena para asombrar al espectador. Los protagonistas jamas se van de la pantalla y acompañan a toda la secuencia, ahora bien, este “Protagonista” de la escena puede cambiar, pasando al antagonista o hasta a un personaje secundario.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Enfoque selectivo E.Selectivo. Busca dar protagonismo a un objeto o personaje en pantalla en donde el fondo se vuelve un Blur Por completo

Enfoque total. E.Total. Es un tipo de enfoque que busca que todo toque el mismo protagonismo en pantalla. Nitidez total

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Lineas De Guias. Buscan es jugar con la profundidad de campo y la composición del encuadre, asi buscan dar un lugar especifico en el que el espectador termina viendo la película, implicando fuerza, emociones y mucho mas. Dando contrapuntos y enfoques del horizonte.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ley de mirada, Cuando un personaje mira a cierto punto, nosotros tenemos que saber donde esta el personaje al que le habla, una dinámica muy común es mostrar un tercio detrás de la cabeza del personaje y dos de frente. La respuesta del otro personaje tiene que ser totalmente contraria a esta para que la mirada del primer personaje corresponda a la posición del segundo.

Regla de los tercios, divide la imagen en 3 partes iguales en horizontal y vertical, y los puntos de intersección de las líneas es un punto en el que el espectador va a mirar constantemente. Ahí se encuentran los puntos importantes.

Simetria dinámica, busca lo que hace la regla de los tercios, y se ve mucho en el cine oriental o anime, manga.

Cimetria Auria C.Auria Es una simetría que se encuentra en la naturaleza, es un Fibonacci, centra el centro de interés en el punto de fuga de la curva.

Regla de impares, esto hace que no se sepa donde mirar poniendo mas de un perosnaje en pantalla y en puntos fuera de las simetras, ahora, se pongo muchos personajes en pantalla EJ: 5 si se vuelve a formar un centro donde uno puede mirar.

Principio de simetría, la mente humana mira mejor a algo simétrico, osea que se busca que la imagen sea espejada desde el centro de la pantalla, y si se encuentra un punto de fuga en el centro de la imagen vemos mucho mejor a todo lo que pase en pantalla.