

Teoría de Comunicación Audiovisual.

1

La teoría de este resumen de conceptos básicos del lenguaje cinematográfico está basada en los conocimientos adquiridos en mi vida de estudio de las artes visuales y audiovisuales y también en el video del canal SensaCine de YouTube titulado Guía básica del lenguaje cinematográfico. Cine a quemarropa. Este video está presentado por Alejandro G. Calvo, crítico de cine.

1.Plano Cinematográfico. Un plano es la unidad mínima de significación del lenguaje cinematográfico, es un monema. Un fotograma es la unidad mínima sin significación del lenguaje cinematográfico.

2. Tipos de plano:

GPG Gran plano general:predomina el espacio, personajes lejos

PG Plano general: espacio y personajes se ven por igual

PC Plano de conjunto:aparecen varios personajes

PE Plano entero: aparece un personaje y se ve completo

PA Plano americano: cortamos al personaje por las rodillas

PM Plano medio:corte del personaje a la altura de la cintura

PP Primer plano:corte el personaje por los hombros

PPP Primerísimo primer plano:se ven ojos, nariz y boca

PD Plano de detalle: se ve un detalle para remarcarlo

3. Puntos de Vista. Angulación. Posición de la cámara:

Picado: la cámara graba desde arriba hacia abajo

Contrapicado: la cámara graba de abajo hacia arriba

Cenital: cámara colocada en el techo

Nadir: cámara colocada por debajo de los pies del personaje

Pantalla partida: varias imágenes de diferentes planos

Punto de vista o plano subjetivo: visión de un personaje

Plano imposible:ubicar la cámara en un lugar imposible

Plano Aberrante: colocar la cámara moviendo el horizonte

Cuadro dentro del cuadro: enmarcar al personaje con la ventana, puerta, ...

Teoría de Comunicación Audiovisual.

2

4. Movimientos de cámara

Panorámica horizontal o vertical. Es el movimiento de la cámara sobre su propio eje.

Travelling desplazamiento de la cámara (Dolly, por railes, en un coche, steady cam, etc)

Zoom (acercar o alejar el eje focal)

T+Z Travelling más zoom, combinación de ambos

Cámara en mano

Barrido panorámica rápida

Plano Secuencia como la película La soga de Alfred Hitchcock

5. La composición del encuadre

Enfoque selectivo o total

Encuadre líneas de guía o uso del horizonte

Ubicación en el cuadro (leyes compositivas como: Ley de la mirada, regla de los tercios, simetría dinámica, composición áurea, regla de los impares, principio de simetría)

6. Tratamiento del tiempo

Linealidad: sucesión en el tiempo del relato de forma ordenada

Anticipación o flashforward: salto en el tiempo hacia adelante

Retrospección o flashback: salto en el tiempo hacia atrás

7. Signos de puntuación o transiciones

Corte: enlace directo de un plano con el siguiente

Fundido en negro: oscurecimiento de la imagen hasta hacerse negra

Obertura en negro: de negro pasar a verse la imagen

Fundido encadenado: imagen que es superpuesta por otra paulatinamente y estando las dos superpuestas

Cortina: entrada de una imagen como si corriera una cortina

Continuidad de sonido: unión de dos planos por el sonido

Raccord de mirada: uso de la mirada para enlazar dos imágenes, es el plano -contraplano o campo-contracampo

Teoría de Comunicación Audiovisual.

8.El plano, la escena y la secuencia.

La unidad mínima de una creación audiovisual sería un fotograma. Ya que, una película está compuesta por muchas fotos fijas, que por la persistencia retiniana, nos hacen ver las fotografías que son estáticas, como imágenes en movimiento. Sin embargo si buscamos una unidad mínima con significado, podríamos decir que estamos hablando del plano cinematográfico. Un plano cinematográfico es el conjunto de fotogramas que hay desde que pulso el botón de "récord" (rec) de mi cámara réflex o de mi móvil hasta que vuelvo a pulsar para parar la grabación.

Un plano puede durar desde unas décimas de segundo hasta la película completa, como dos películas de plano secuencia tenemos los ejemplos

- "La soga" de Alfred Hitchcock de 1948

- "Victoria" de Sebastian Schipper de 2015.

Por lo tanto, un plano puede durar lo que desee el director.

Como ejemplo de planos cortos suelo poner el video de "Cangnam style" de PSY del 2012, porque en el estribillo hay una sucesión de planos rápidos.

Una escena es el conjunto de planos que ocurren en un mismo espacio-tiempo. Entonces si tenemos una escena ubicada en una localización concreta o en un tiempo determinado, hablaremos de que esos planos son una escena.

Por tanto, un conjunto de planos crean una escena y de la misma manera, un conjunto de escenas crearan una secuencia. Las secuencias relacionadas son las que tienen en común por ejemplo, diferentes espacios en un mismo tiempo, por ejemplo en un mismo día.

El conjunto de las secuencias de todo el relato es el film o película completa.

Teoría de Comunicación Audiovisual.

Llamamos relato a la parte de la historia que queremos que aparezca en nuestro film. La historia es todo. Podríamos decir que es a tiempo real todo lo que se puede contar. Sin embargo, el relato es aquello que seleccionamos para mostrar al espectador. Generalmente, el relato es más breve que la historia, aunque, si por ejemplo contamos una historia desde varios puntos de vista y a tiempo real, estaremos ampliando el tiempo de la historia, es decir, nuestro relato será más largo que la historia que estoy contando. Un ejemplo es la película de Rashomon, de Akira Kurosawa. Cuenta la historia de un caso de violación y asesinato contado por diferentes personajes. En ella el relato es ampliado porque es relatado por diferentes versiones. Esta película es del año 1950, un hito por su manera de contar lo que ocurre.

9.El plano secuencia.

Un plano secuencia es un plano y por tanto una toma única que es bastante larga. No diremos que tiempo puede durar, pero el plano secuencia podría estar realizado con diferentes tomas en varios planos y sin embargo el director suele decidir que se haga la toma de una sola vez, un solo corte. El plano secuencia suele ser dinámico y suelen ocurrir diferentes situaciones a lo largo de él. Habitualmente suele moverse la cámara para buscar el centro de interés y para estar en el foco de la información, aunque puede ser una cámara fija y que delante de ella ocurran diferentes cosas. Como ejemplo de cámara en movimiento tenemos la intro de Spectre de 007 en la ciudad de México en el día de los muertos. Es una intro de compleja grabación, se puede ver en Behind the scenes y es claro que el director se vale de momentos concretos para pasar de una steady cam a una cámara sobre railes cuando sale Daniel Craig a la terraza. Sin embargo una cámara fija de un videoclip delante de la cual pasan cosas es The lazy song de

Teoría de Comunicación Audiovisual.

10. El plano recurso.

Un plano recurso es aquel que el director decide añadir a su producción sin que por ello modifique el contenido de la misma.

Por ejemplo, en una película puede añadir tomas de algún personaje o algún lugar que permite al espectador deleitarse con esas imágenes pero ellas no avanzan la información de la trama.

Otro ejemplo, en una transmisión deportiva un plano recurso nos permite ver el ambiente, el público ... pero no nos da detalle de como avanza el partido; suele darse un plano recurso cuando hay un descanso y la retransmisión se ha parado, ya que el plano recurso no ofrece significación a lo que vemos, solo lo complementa sin añadir información adicional.

11. Las fases del proceso de creación audiovisual.

Las fases del proceso de creación de una producción audiovisual son: preproducción, producción y postproducción.

En la preproducción planificamos la idea, hacemos el story board . En la producción hacemos el escenario y grabamos a los personajes de la historia, es la fase de grabación para poner en formato digital nuestra idea. En la postproducción editamos las imágenes que hemos grabado y hacemos el montaje.