

Bloque I: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

Análisis de los géneros audiovisuales:

Características de los géneros cinematográficos, videográficos y televisivos.

Ver video y resumir

Técnicas de fragmentación del espacio escénico:

Plano, toma, escena y secuencia.

Plano

El plano es la **unidad mínima** del lenguaje audiovisual. Viene determinado por la posición y el movimiento de la cámara.

Toma

Es el momento desde que empiezan a grabar hasta que se termina. Empieza cuando **el director dice "acción"** y termina cuando dice "corten". El número de tomas para conseguir una buena escena dependerá de muchos factores, ya sea la habilidad de los actores, la dificultad de lo representado o incluso el nivel de exigencia que establezca el propio director.

Escena

Una escena es un bloque de acción dramática que sirve para dar coherencia al relato. Se caracteriza por tener planteamiento, nudo y desenlace (escena de la boda, escena del robo, etc.)

Secuencia

La secuencia es la unidad dramática de espacio y tiempo. La secuencia nos indica siempre un espacio, si sucede en un interior (casa, estación, coche...) o un exterior (campo, calle, mar...), y un tiempo, si sucede de día o de noche. Cada vez que se cambian estas variables se produce un cambio de secuencia.

Tipología y características del plano

El plano es una unidad muy compleja en la que se combinan todos los elementos de decorado, [atrezo](#), personas, fotografía y tiempo.

La clasificación de planos toma como referencia al ser humano.

- **GPG - Gran plano general:** también llamado **Panorámico**, es de carácter descriptivo, una visión general de un paisaje, espacio o multitud donde se desarrolla la acción.
- **PG - Plano general:** más limitado pero incluyendo a los personajes. Si es un **plano general corto**, muestra figuras humanas completas en relación con el entorno.
- **PA - Plano americano o tres cuartos:** el que corta las figuras a la altura de las rodillas.
- **PM - Plano medio:** la figura cortada por la cintura. Nos acerca al personaje. Puede ser **PML, plano medio largo**, si es algo más abierto, o **PMC, plano medio corto**, si es más cerrado, cortado por el pecho (busto).
- **PP - Primer plano:** es un plano corto que muestra la cabeza o el rostro y con ello el carácter, la intención, los sentimientos... Si encuadra solo una parte es un **primerísimo primer plano, PPP**.
- **PD - Plano-detalle:** o **gran primer plano** es el que dirige la atención a algún centro de interés de tamaño pequeño (una mano, un ojo,...).



GPG



PG



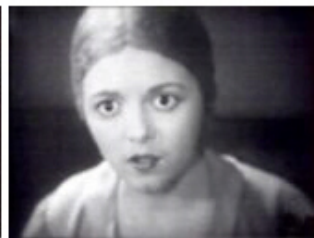
PA



PML



PMC



PP



PPP



PD

(fuente: El lenguaje cinematográfico. ite.educación.es)

Algunos otros conceptos sobre planos:

- **Planos trucados con efectos especiales:** sobreimpresiones, retroproyecciones, planos *Matte* (planos pintados). En estos últimos se graban por separado las personas y los decorados, e incluso se realizan digitalmente, como en [La inglesa y el Duque](#) (*L'anglaise et le duc*, Eric Rohmer, 2001).
- **Plano subjetivo**, la cámara mira a través de los ojos de un personaje y nos muestra lo que ese personaje está viendo. Ej. [La ventana indiscreta](#) de Alfred Hitchcock
- **Plano-contraplano**, es el intercambio de planos entre personajes que conversan orientados en torno a un eje de referencia. [Ejemplo](#)

- **Plano picado:** plano en el que la cámara enfoca a los personajes por encima de la altura de sus ojos. Una variedad del plano picado es el **plano cenital** (o picado puro), que se produce cuando la cámara se sitúa justo encima de los personajes, en perpendicular al suelo (como una vista de pájaro).
- **Plano contrapicado:** plano en el que la cámara enfoca a los personajes justo por debajo de la altura de sus ojos. Una variedad del plano contrapicado es el **plano nadir** (o contrapicado puro), que se produce cuando la cámara se sitúa justo debajo de los personajes (desde el suelo, enfocando hacia arriba).
- **Plano máster** (*mastershot*): toma en continuidad de toda la acción de un rodaje que sirve como referencia para ir encajando las diferentes tomas o suplir las fallidas.
- **Plano secuencia:** o montaje en el plano. Es el desarrollo de una acción sin cortes a través del movimiento planificado de la cámara siguiendo la acción y moviéndose entre los personajes.



plano-contraplano (izquierda)

Picado-contrapicado (derecha)

Técnicas de planificación de la escena.

El **proceso de planificación** es uno de las tareas más importantes del director, consiste en el **diseño de las secuencias y planos que se van a rodar**. Se realiza **partiendo del guión** de la película, teniendo en cuenta las posibilidades de producción de la misma.

Para llevar a cabo la planificación tenemos **tres tipos de herramientas**:

Guion técnico

Incorpora la **segmentación de las secuencias y las escenas en planos** con su **numeración correlativa** y toda la **información técnica necesaria para planificar la grabación**: identificación del plano, sujeto u objeto encuadrado, tamaño de plano, ángulo de la toma, movimientos de cámara, ópticas, iluminación, sonidos, decorado, accesorios, etc.

La unidad del guion técnico es el plano, y el orden en que se muestran es el del montaje final.

Es un documento que se dirige a todo el equipo técnico y servirá de base para la planificación.

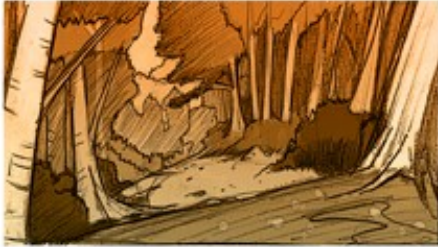


El realizador expresa en el guion técnico todos los elementos que componen la película y a partir de estos elementos, reflexionados y escogidos, se conforma su estilo de realización.

Cuando se elabora un guion técnico se gestiona lo que se quiere decir y lo que se quiere transmitir emocionalmente al espectador. Cada plano tiene que estar concebido en sí mismo pero considerando el plano que le precede y el que le sigue e incluso su posición en el conjunto de la película.

GUIÓN TÉCNICO

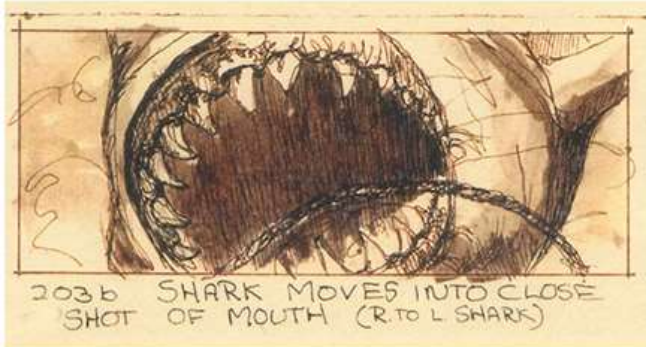
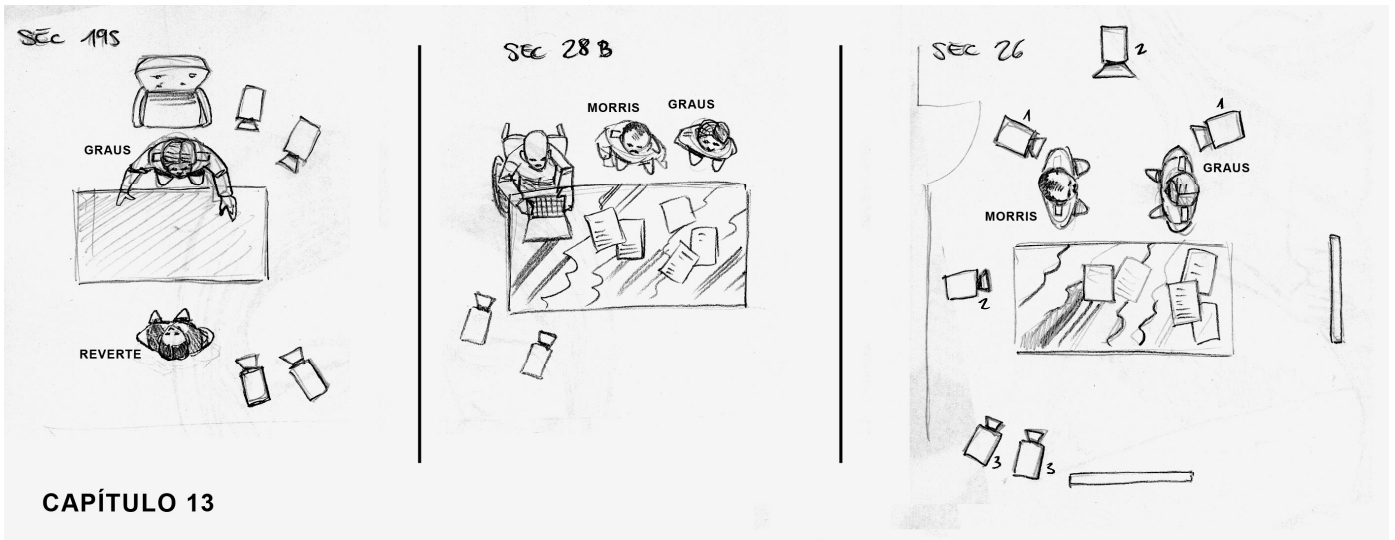
Sec.	Pl.	Características del plano	Duración	Indicación Técnica (plano, movimiento, angulación)	Imagen	Sonido
1	1	Tarde/ Interior/escuela/ patio interno frente a la entrada de la biblioteca/ luz natural	10 seg.	Plano: general Angulación: perpendicular Movimiento: Panorámica	La bibliotecaria cordialmente se presenta y describe donde se encuentra la biblioteca.	<i>Bibliotecaria:</i> (en forma cordial). - Hola, Buenas Tardes, soy la bibliotecaria de la escuela, nuestra biblioteca se encuentra dentro de este patio interno y esta rodeada por aulas, arriba y abajo. Ahora los invito a conocerla por dentro, ¡vamos!
1	2	Tarde/ Interior/escuela/ biblioteca /luz artificial	10 seg.	Plano: medio Angulación: perpendicular Movimiento: Panorámica	La bibliotecaria sentada en su escritorio, menciona los sectores.	<i>Bibliotecaria:</i> (Sentada en su escritorio, escucha música instrumental a bajo volumen) - Dentro de la biblioteca se distinguen 3 lugares: el sector donde están los libros, la sala de lectura y el pequeño jardín. Ahora les muestro cada uno.
				Plano:	La bibliotecaria	<i>Bibliotecaria:</i> (de pie, en la entrada del sector 1)

Ejemplo de guion técnico con storyboard.

NºPL	ENCUADRE	ACCIÓN	TP	TA
1		- Plano general. -A vista rasante, se muestra un camino de tierra que atraviesa un espeso bosque.	00:00	00:00
2		- Primer plano. -Una sandalia raída pisa con fuerza. La superficie se agita y el polvo se levanta en el camino.	00:00	00:00
3		- Plano americano. -Dos SOLDADOS armados cruzan el bosque apresuradamente. Ambos portean perros de presa que empujan con fuerza.	00:00	00:00
4		- Plano medio. -Los perros ladran energicamente.	00:00	00:00
5		- Plano americano. -ALDO corre con desespero, esta nerviosísimo, visiblemente apesadumbrado.	00:00	00:00

Plantas de las escenas

Las plantas de una secuencia son dibujos, en planta, en los que se representan todas las posiciones y movimientos de los personajes y cámara en cada escenario. [Aplicación para realizar plantas de escenas](#)



Storyboard

Se podría definir como el guión visual de la película. Se basa en el guión técnico, describe al detalle lo que ocurre en la película, dónde y cómo. Permite entender mejor a todo el equipo lo que pretende grabar el director.

El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales:

Tipología de movimientos de cámara.

En los comienzos de la historia del cine no existían los movimientos de cámara, se utilizaban planos fijos en los que los actores se movían frente a la cámara. Las cámaras eran muy grandes y pesadas por lo que resultaba difícil moverlas durante una grabación. Es por esta razón películas tienen muchos planos estáticos, sin movimiento. Sin embargo, conforme las cámaras de cine se fueron haciendo cada vez más pequeñas y menos pesadas, se idearon nuevas formas de mover la cámara. La tecnología sigue avanzando y siguen surgiendo nuevas formas de mover la cámara.

Los movimientos de cámara permiten seguir a los personajes en sus movimientos o describir mejor las características de una escena. Pueden ser: físicos, ópticos o digitales.

Movimientos físicos

Se refiere a cualquier movimiento físico de la cámara.

1. Movimientos sobre su eje (panorámica)

También llamados panorámica. Pueden ser de izquierda a derecha o vice versa (paneo) y de arriba hacia abajo o vice versa (tilt).

2. Movimientos de desplazamiento de la cámara (travelling).

La cámara se desplaza de un lugar a otro. Existen varias formas de crear este movimiento como lo son el montar la videocámara sobre un trípode con ruedas (Dolly) o montarla sobre un Dolly Track (se le llama así al Dolly que está sobre un par de rieles). Otra manera es que la persona se desplace de un lugar a otro junto a la cámara utilizando un Steadicam (estabilizador) o simplemente con cámara en mano. También se puede montar la cámara sobre una grúa. También se pueden utilizar drones.

3. Movimientos de rotación

También llamado roll. Es cuando rotamos la cámara haciendo que el horizonte caiga, por ejemplo como si fuéramos a hacer un plano holandés.

Movimientos ópticos

En los movimientos ópticos de la cámara lo que varía es la posición interna del objetivo, sin necesidad de mover la cámara de su lugar. Existen tres opciones básicas; **zoom**, **macro**, y **enfoque diferencial**.

1. Zoom

Es el movimiento de una lente múltiple que en su acomodo interno permite el acercamiento (zoom in) y el alejamiento (zoom out) dentro del plano de la toma.

2. Macro

Es la capacidad del objetivo de captar objetos a una distancia mínima, regularmente dentro de un campo focal máximo de 10 cm. frente al objetivo.

3. Enfoque diferencial

Es un recurso para dirigir la atención a lo que se pone en foco (in focus) y lo que pasa desapercibido por su desenfoque total (defocuss) dejando ver sólo leves matices cromáticos.

Movimiento digital

Escala o zoom digital: Las cámaras digitales permiten realizar el zoom digital, el cual, consiste en una ampliación de la imagen para lograr cubrir todo el plano con una porción más pequeña del rayo focal proyectado por el lente. En la mayoría de los casos produce pixelación.

Desplazamiento o estabilización del sensor de imagen: El sensor de la cámara se mueve sin cambiar la posición de la misma, este movimiento actúa como un leve traveling.

[Panorámicas](#), [travellings](#) y [barridos](#).

Panorámica

En este movimiento, la cámara gira alrededor de su punto de fijación en tres posibles direcciones: **vertical**, **horizontal** o, con menos frecuencia, **oblicua**.

a) **Panorámica vertical o tilt;** es un movimiento vertical ascendente y descendente sobre su propio eje. La cámara gira en un plano vertical alzando (Up) o bajando (Down) respectivamente, hacia el suelo el eje óptico del objetivo. El material registrable sale de cuadro a través de los márgenes inferior y superior del cuadro según sea el caso. Este tipo de movimientos ayudan a conectar visualmente varios sujetos o áreas que están ubicados en un plano secundario. También se pueden utilizar para enfatizar la profundidad de campo.

b) **Panorámica horizontal o paneo (panning).** Se realiza cuando el soporte de la cámara está fijo y no puede moverse. El panning es un movimiento horizontal, a la izquierda (left) o a la derecha (right), llevando consigo el eje óptico del objetivo. El material registrable sale de cuadro a través de los márgenes izquierdo o derecho del cuadro, respectivamente. Se utilizan para mostrar la relación entre dos áreas o sujetos, o para seguir la continuación de la acción del sujeto. Es un movimiento lento.

c) **Panorámica oblicua.** Es una combinación de las anteriores y puede ser, hacia la derecha y arriba hacia la derecha y abajo, hacia la izquierda y arriba, y, hacia la izquierda y abajo. En ellas el material registrable sale de cuadro moviéndose, respectivamente, hacia el ángulo inferior izquierdo, ángulo superior izquierdo, ángulo inferior derecho y ángulo superior derecho del cuadro.

Barrido

El barrido es una panorámica rápida que produce una serie de imágenes transitorias generalmente borrosas. El espectador no tiene tiempo de verlas nítidas. Trata de atraer la atención hacia la siguiente imagen. Se produce una relación dinámica o de cambio comparativo. El barrido puede tener muchas funciones: mostrar diferentes aspectos de la misma escena, proporcionar continuidad de interés (conectando entre sí una serie de sujetos o temas similares), cambiar los centros de atención, mostrar la causa y el efecto, comparar o contrastar, trasladar en el tiempo y en el espacio, etc.

travelling

Movimiento la cámara en un espacio tridimensional. Consiste en el desplazamiento de la cámara, horizontal o vertical (o combinación de ambos), respecto al eje del trípode que la soporta. Se usa sobre todo para situaciones en que se necesita un acercamiento o alejamiento al motivo. La cámara se desplaza en relación al escenario; se realizan colocando la cámara en unos rieles para facilitar su movimiento.

Estos movimientos pueden ser de avance, de retroceso o de acompañamiento. Los travellings hacen más dinámicas las tomas porque varían la perspectiva con el movimiento de la cámara. Algunos dicen que es el movimiento más hermoso. Jean Luc Godard afirmaba que eran "una cuestión de moral". Hay Travellings de:

1. **Acompañamiento:** Para realizar un acompañamiento de un personaje. No variará el encuadre.
2. **Aproximación:** Para acercarnos a un personaje sin desenfocar el fondo.
3. **Alejamiento:** Para alejarnos de un personaje sin desenfocar el fondo.
4. **Circular:** Describe 360° alrededor del motivo.
5. **Horizontal:** La cámara describe un movimiento horizontal respecto al objeto.
6. **Vertical:** La cámara describe un movimiento vertical respecto al objeto.
7. **Oblicuo:** La cámara describe un movimiento oblicuo respecto al objeto.
8. **Travelling Zoom:** Se aleja el fondo, no el personaje. Se hace un travelling contrarrestado con un zoom. Depende de la profundidad del campo, el fondo estará más o menos enfocado.

El campo y el fuera de campo.

Encuadre:

Es el límite físico de la imagen, que presenta lo que se ve en pantalla. En el encuadre intervienen aspectos como la **posición de la cámara**, las **características de la fotografía**, el **movimiento**, la **perspectiva**, la **profundidad de campo** y los **efectos especiales** de composición de la imagen.

El encuadre, utilizado por los grandes cineastas desde Lumière, transforma la realidad cotidiana en hecho cinematográfico. Lumière no coloca la cámara perpendicular a la llegada del tren como si fuera el teatro, sino en ángulo oblicuo consiguiendo una composición dinámica, potente y bella.

El encuadre afecta a:

- El tamaño y forma de la imagen.
- El campo y fuera de campo.
- La distancia y el ángulo de visión.
- El movimiento en la puesta en escena.

Campo:

Todo lo que se muestra dentro de los bordes de la imagen.

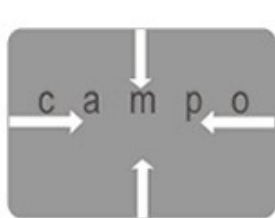
Fuera de Campo:

Conjunto de elementos espaciales (y sonoros) que forman parte de la escena, pero que no se muestran en la pantalla. El uso del fuera de campo (**espacio en off** y **sonido en off**) permite sugerir sin mostrar. Así se motiva al espectador para que se esfuerce en imaginar lo que no ve y para que participe en la narración. C

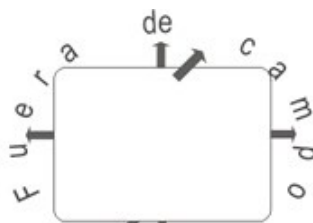
Además, el uso del fuera de campo puede suponer una economía de medios en la producción de una película, al no tener que rodar todos los planos para ofrecer toda la información.



El encuadre tiene profundidad de campo si están enfocados planos cercanos y lejanos.



CAMPO



FUERA DE CAMPO



Sugerir sin mostrar

Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales.

En un producto audiovisual, la composición es el arte de ordenar, seleccionar y disponer los elementos necesarios para comunicar al espectador aquello que queremos contar. Cuando miramos a través de nuestra cámara tenemos muchas formas diferentes de componer o encuadrar una escena. El encuadre es todo aquello que recogemos a través del visor de nuestra cámara.

La composición que hagamos dentro de ese encuadre depende de:

- Punto de vista desde donde pongamos la cámara.
- Tipo de plano que tomemos.
- Tipo de objetivo.

Los elementos que se captan a través del visor de la cámara determinarán cómo se narra la historia y el efecto intencionado que se quiere trasladar al espectador.

Existen una serie de técnicas y conocimientos que debemos saber para conseguir el efecto deseado.

1. Ley de los tercios:

Derivado de la sección aurea surgió una aproximación muy fácil de aplicar y que se ha venido usando en fotografía y en cine como sustituto de esta regla. Se trata de la Regla de los Tercios. Si se divide la pantalla en tres partes iguales en el sentido horizontal y en el vertical, las líneas divisorias se cruzan en cuatro puntos llamados "puntos fuertes" que resultan ser los puntos en que mejor se resaltan los centros de interés.

2. Ley del horizonte

Una interpretación de la Regla de los Tercios es la ley del horizonte si se trabaja con paisajes. En lo que se refiere a esta ley, se dice que hay que ubicar el horizonte en la línea inferior, a 1/3 para darle prioridad al cielo o en la línea horizontal superior, a 2/3 para darle prioridad a la tierra.

3. Composición centrada:

La composición central coloca las cosas importantes en el centro de la imagen. Cuando está bien hecho, sobresale en el uso de la simetría.

4. Ley de la mirada:

Esta regla afirma que toda persona o animal dentro de la foto o imagen debe tener más



espacio libre hacia su parte delantera que lo que ocupa su parte trasera, al margen de la amplitud de lo abarcado en el encuadre de la toma. Esto se puede lograr, por ejemplo, dejando un espacio en blanco en la dirección de los ojos de una persona retratada que está mirando. Otro ejemplo sería cuando se fotografía a un corredor añadiendo espacio en blanco delante de él en lugar de detrás, para indicar el movimiento.

5. Las líneas (ver video y resumir)

Metodología de análisis de productos audiovisuales.

Guión básico para el comentario de una producción audiovisual.

1. Ficha técnica de una película.

- Director
- Productor
- Actores principales
- Director de fotografía
- Año en que se filmó
- Si ganó algún premio
- Autor de música.
- Otros datos que encuentres de interés.

2. Análisis de lenguaje cinematográfico:

De la película que has visto nombra y explica algunos:

- Tipos de planos
- Movimientos de cámara
- Valora la interpretación de los actores. Describe qué te ha parecido
- Comenta la música que más te ha gustado. Si puedes conseguir la bandasonora, escúchala.
- Describe las técnicas de montaje utilizadas.

3. Análisis de los valores que se presentan.

1. Haz un juicio sobre el argumento, sobre los aspectos sociales positivos y negativos.
2. ¿Cómo actúan los personajes?.
3. ¿Qué cambiarías de sus actuaciones?

4. Análisis de la estética de la película.

- Valora si está bien expresada la idea central
- Si la narración es correcta
- Si la estructura musical es adecuada.
- Busca trucos y efectos especiales y documéntate o imagínate cómo se han podido lograr.

5. Análisis del género al que pertenece la película.

- Haz una lista de películas del mismo género.
- Compáralas con la que has elegido.
- Enjuicia sus semejanzas y diferencias.

6. Analizar el mensaje de una película.

En una película, se llama «mensaje», a la idea o ideas que a través de los diálogos, de la narrativa cinematográfica, de la música, se supone que los responsables-emisores de la película han querido transmitir a los espectadores-receptores.