

PLANO. ESCENA. SECUENCIA

El **plano** es la unidad mínima del lenguaje audiovisual. La definición de plano hay que abordarla desde dos puntos de vista:

temporal desde un punto de vista temporal, plano es todo lo que capta la cámara desde que se inicia la grabación hasta que se para, equivale, entonces, a lo que denominamos *toma*, la parte comprendida entre dos cortes

espacial en cuyo caso estamos refiriéndonos al contenido, es decir, a la imagen que vemos en cada fotograma (y que ya quedó revisada en el apartado anterior)

Esta división en cuanto al significado de plano, nos lleva a bordar un concepto muy interesante al tratar imágenes en movimiento el concepto de *plano-escena* y *plano-secuencia*.

Plano-escena el plano escena recoge ininterrumpidamente lo que sucede a lo largo de una escena

Plano-secuencia es aquel que recoge sin interrupción, una acción prolongada de los personajes, una secuencia.

La **escena** es la unidad narrativa que consta de uno o varios planos con una continuidad espacial y/o temporal.

La **secuencia** es una unidad narrativa, formada por una o varias escenas, que mantienen una continuidad narrativa.

PLANOS. TIPOS DE PLANOS

PLANOS. Si al hablar de *plano* atendemos a la "cantidad de contenido", al espacio acotado, -de plano en sentido temporal hablaremos más adelante-, debemos hablar del *tamaño del encuadre*. Para establecer la tipología de planos la referencia es siempre la figura humana, y en este sentido nos encontramos con distintos **tipos de planos**:

Plano de detalle (P.D.) Aquel que recoge una parte muy pequeña de una realidad mayor, por ejemplo, los labios de un rostro, la sortija de una mano, el pomo de una puerta..., potenciando al máximo el valor del detalle seleccionado

que de nos ser así pasaría desapercibido para el espectador.

Primer plano (P.P.) Aquel que reproduce al personaje aproximadamente desde la altura de los hombros hasta la cabeza. Este primer plano admite graduaciones según se centre más o menos en el rostro, y así si abarca fundamentalmente el rostro del personaje desde la frente a la barbilla, ocupando toda la pantalla, se habla entonces de *gran primer plano (GPP)*.

Como en el plano detalle este tipo de plano es aconsejable cuando se da una situación psicológica importante. Además en la televisión sucede que, dado el formato y tamaño habitual de los televisores, el P.P. reproduce el rostro humano a un tamaño muy "real" lo que produce un fenómeno de identificación entre el espectador y el actor que aparece como sensiblemente más cercano y creíble. Este tipo de plano, ya sea del rostro de un actor, de un presentador o de un entrevistado, es una llamada clara al sentimiento del espectador.

Plano medio (P.M.) Es el tamaño del plano capaz de recoger un personaje desde el pecho hasta la cabeza. Si este tipo de plano respecto al P.P. pierde en comunicación emotiva, gana, sin embargo, en expresividad al aportar información sobre gestos de manos, vestuario, contexto donde se desarrolla la acción, etc. Es un plano ideal para reproducir conversaciones entre dos personas permitiendo ver mejor la relación que se da entre ellas.

Como en el caso del P.P., también se pueden establecer gradaciones y hablar entonces de *plano medio largo (P.M.L.)* si la imagen recogida del personaje abarca desde la cintura o *plano medio corto (P.M.C.)* cuando se aproxima al P.P. pero sin llegar a serlo.

Plano americano (P.A.) También llamado 3/4, es aquel que comprende al personaje desde la cabeza hasta algo más abajo de las rodillas (es decir, en las películas del Oeste, hasta más abajo de las pistolas). Es el plano más apropiado para captar conversaciones entre varios personajes, a la vez que informa mucho más que el anterior sobre decorados, vestuario..., permitiendo con ello situar mucho mejor la acción, aunque pierdan expresividad sentimental los personajes.

Plano general (P.G.) Es un plano descriptivo del contexto que rodea a los personajes, de sus posiciones en el espacio y entre sí. En él no sólo los personajes salen de cuerpo entero, sino que la información sobre el ambiente ocupa la mayor parte de la pantalla.

Como es lógico, el realizador a partir de estos tipos puede mezclarlos según las necesidades narrativas y así, por ejemplo, podrá situar en una posición más cercana al espectador un personaje en P.P., mientras que al fondo de la pantalla puede estar viéndose otro personaje en P.M.

ANGULACIÓN. TIPOS DE ÁNGULOS

ÁNGULOS. Desde el punto de vista del objetivo de la cámara, teniendo en cuenta el punto de vista adoptado, podemos hablar de los siguientes **ángulos** o *puntos de vista*:

- normal* la cámara se sitúa a la altura de los personajes
- contrapicado* la cámara se sitúa por debajo de los personajes con lo cual éstos resultan ensalzados, potenciados, estilizados. Denota poder, autoridad, fuerza..
- picado* la cámara se coloca por encima del personaje empequeñeciéndolo. Se utiliza, en ocasiones, para dar sensación de impotencia, indefensión...
- subjetiva* la cámara nos muestra lo que el personaje está viendo
- aberrante* la cámara se inclina para recoger la imagen y por lo tanto esta se muestra inclinada en pantalla.
- cenital* la cámara se sitúa muy por encima de los personajes ofreciendo una panorámica casi aérea de lo que está sucediendo.
- nadir* la cámara se sitúa totalmente debajo de los personajes

MOVIMIENTOS DE CÁMARA. TIPOS

MOVIMIENTOS DE CÁMARA. Debemos diferenciar dos grandes grupos dentro de los llamados movimientos de cámara:

- a. *movimientos de cámara que exigen su desplazamiento*
- b. *movimientos de cámara sin desplazamiento*

Con desplazamiento:

El travelling la cámara se desplaza físicamente, avanzando, retrocediendo o marchando lateralmente, generalmente sobre unos raíles, aunque también puede realizarse con la cámara al hombro. Modernamente el *steadicam*, sofisticado sistema de sujeción de cámaras, permite moverse sin que la cámara sufra la menor alteración.

Grúa o dolly dada su peculiar característica al estar instalada una cámara en una plataforma situada al final de una pluma que se fija sobre un carro y éste sobre unos raíles, la cámara puede desplazarse en cualquier sentido, resultando posible cualquier movimiento de cámara, con o sin desplazamiento.

Sin desplazamiento:

Panorámica la cámara sin moverse puede desplazarse sobre su propio eje a derecha e izquierda, arriba y abajo permitiendo descubrir poco a poco todo aquello que por sus dimensiones no cabe en un sólo encuadre.

Si desplaza su eje horizontal a lo largo de 360°, de izquierda a derecha o derecha izquierda, tenemos una *panorámica horizontal*.

Si se desplaza el eje vertical de arriba abajo, siempre sin moverse, tenemos la *panorámica vertical*.

Panorámicas horizontales y verticales pueden combinarse entre sí, dando lugar a panorámicas compuestas, la más corriente de las cuales es la *panorámica en diagonal*