

TIPOS DE PLANOS

La obra audiovisual tiene su unidad mínima (y básica) expresiva en el plano. Cualquier narración y/o exposición audiovisual se basa en la sucesión y concatenación (cargada de sentido e intencionalidad) de planos. Cada tipo de plano se diferencia de los demás por aquello que encuadra y cada tipo de encuadre determina el centro de atención y posee unas determinadas capacidades para la sugerencia emocional (basadas en la convención, esto es, en el hecho de que el espectador ya reconoce su particular gramática debido a su utilización reiterada y de forma intencionada). Los planos básicos son:

1. PLANO DE DETALLE

(Abreviado como PD o, en ocasiones, PPP, es decir primerísimo primer plano). Es un plano muy cercano en el cual la cámara nos muestra un objeto, un detalle del mismo o un detalle de una persona o animal. Sirve para recalcar la presencia de una cosa (generalmente de reducido tamaño) de forma que no pase desapercibida por el espectador pues su importancia para la trama que se está contando es capital. Su mala utilización (más común de lo que se cree debido a la creciente vanalización del lenguaje audiovisual en aras de una narrativa más epatante, sesgada y videoclíper) provoca confusión y puede hacer perder la atención del espectador respecto a lo que está viendo. Un ejemplo de plano de detalle, absolutamente necesario y que contribuye al seguimiento de la historia es el del picahielos bajo la cama de Sharon Stone en "Instinto Básico".

2. PRIMER PLANO

(Abreviado como PP). Enmarca el rostro del personaje y parte de los hombros. Puede ser de dos tipos. Se le llama primer plano corto (PPC) cuando enmarca únicamente la cara y primer plano largo (PPL) cuando muestra una porción significativa de los hombros.

Es un plano que sirve para mostrar las emociones o estado anímico del personaje y sus reacciones ante lo que está sucediendo. Su uso nos acerca a la comprensión de la psicología del personaje y nos lo hace más próximo. Su abuso, cada vez más extendido por la influencia de la televisión, ralentiza muchas veces la narración (generalmente es un plano estático) y la puede hacer repetitiva y cansina.

3. PLANO MEDIO

(Abreviado como PM). Encuadra al personaje por encima de la cintura. Nos lo muestra cercano pero nos da más pistas sobre su persona (cómo viste) y le resta, en ocasiones, protagonismo. También permite la inclusión de más elementos en el cuadro (una segunda persona por ejemplo). Es también un plano muy televisivo (los famosos bustos parlantes de los telediarios) e ideal para mostrar conversaciones.

4. PLANO AMERICANO

Abreviado como PA). También llamado plano 3/4. Encuadra al actor desde la cabeza hasta las rodillas (aprox.) y se llama americano porque se utilizó con profusión en los westerns, ya que servía a la perfección para encuadrar al pistolero de turno hasta la altura a la que llegaba su pistola atada al muslo. En este plano, además de varios personajes, pueden aparecer más detalles del entorno en el que se halla el personaje, si bien el interés está en la acción que desarrolla el actor (más que en él mismo).

5. PLANO GENERAL

(Abreviado como PG). El personaje aparece de cuerpo entero y rodeado por su entorno. Puede o no haber más personajes. Puede ser un plano general corto (PGC) o largo (PGL o gran plano general, GPG) según la amplitud de lo que se encuadre. Un plano general largo es muy adecuado para mostrar una gran escena de

batalla o un paisaje majestuoso. Necesariamente, el interés en estos planos tan abiertos tiende a abandonar las figuras de los personajes y a quedarse con el todo, con una globalidad frente a la individualidad. Sin embargo, en ocasiones, pueden ser usados como recurso expresivo para destacar, por ejemplo, la soledad de un personaje, situando su pequeña figura vista a lo lejos caminando por un desierto.

6. EL ESPACIO OFF

Aparte de estos encuadres fundamentales, un realizador debe saber utilizar el espacio off. Este espacio es aquello que no aparece en la pantalla pero cuya existencia se puede suponer o sugerir mediante el sonido, las miradas de los personajes, etc. Así, si vemos a un personaje mirando desde una ventana a la calle (mientras oímos gritos de muchedumbre) y éste dice "Por ahí viene la manifestación", sin necesidad de mostrar nada más, el espectador completará en su mente el resto. Relacionado con esto, se halla el concepto de "cuarta pared", es decir, aquella que separa al espectador de la acción que está contemplando.

TRANSICIONES BÁSICAS ENTRE PLANO Y PLANO

Dejando a parte la multitud de cortinillas y efectos digitales que los modernos programas de edición digital nos permiten, las transiciones fundamentales entre plano y plano son:

1. AL CORTE

Un plano sigue a otro directa y limpiamente. Sugiere una continuidad espacio-temporal en la acción por lo tanto hay que cuidar el récord para no dar lugar a los "temidos" gazapos. Si cambiamos de lugar y momento de la acción mediante un corte, el plano siguiente debe ser lo suficientemente diferente como para que el espectador no piense que continúa viendo la misma escena.

2. FUNDIDO

Un plano va desvaneciéndose dejando la pantalla, generalmente, en negro (aunque es posible fundir a cualquier color). Deja claro el cambio de tiempo en la acción (a veces también de lugar). Hacer un fundido a negro para después volver a la misma escena que se desarrollaba es, por tanto, un error más que lamentable que, definitivamente, sembrará de dudas al espectador.

3. FUNDIDO ENCADENADO

Un plano va desvaneciéndose y deja lugar al siguiente que va apareciendo en pantalla. Sugiere el paso del tiempo pero de una forma menos marcada y dentro de una unidad de acción más o menos extendida en el tiempo. Por ejemplo, mediante este tipo de transición se puede mostrar la construcción de un edificio en sus diferentes fases, etc... Cada vez prolifera más por la creciente influencia del lenguaje del videoclip pero su abuso denota una mala capacidad narrativa. Resolver escena tras escena con este sistema es propio de realizadores poco talentosos.

ANGULACIÓN Y MOVIMIENTO DE LA CÁMARA

La cámara (tanto de vídeo como cinematográfica) no tiene porqué permanecer inmóvil ni esclava de su eje perpendicular. De hecho, permite grandes variaciones de angulación y movimiento tanto apoyadas en un trípode, una grúa, sobre un travelling o sobre el hombro del operador. Hay que conocer estas posibilidades para su posterior empleo con diferentes fines expresivos.

LA ANGULACIÓN

Existen diferentes tipos de angulación y todos ellos responden a unas necesidades expresivas y funcionales.

1. EJE PERPENDICULAR

Es la más convencional y utilizada. La cámara se coloca perpendicularmente a la acción que pretende captar. Está situada a la misma altura que los personajes. Es la angulación más realista y estable.

2. PICADO

La cámara está situada a una altura superior a la de los personajes y los filma o graba desde arriba. Suele dar una sensación de vértigo, inferioridad del personaje que aparece, amenaza que se cierne sobre él, pequeñez del mismo, inestabilidad, etc. Esta angulación provoca que la parte superior del cuerpo parezca más grande que la inferior.

3. CONTRAPICADO

La cámara se sitúa a una altura inferior a la de los personajes y los filma desde abajo. Se suele emplear para dar una apariencia colosal a los personajes o conferirles un halo de superioridad o sugerir que se hallan (físicamente) a una mayor altura que los otros actores. El cuerpo filmado de esta forma adquiere una estructura triangular con la cabeza como vértice superior que se achata progresivamente. Su abuso o uso inadecuado (o demasiado pronunciado) suele resultar un tanto ridículo ya que deforma la figura.

4. ANGULACIÓN ABERRANTE

No se emplea demasiado salvo en video-clips o cuando se pretende provocar sensaciones muy concretas y, habitualmente, extremas o desconcertantes. La cámara se ladea lateralmente además de por encima o debajo de la perpendicular produciendo un punto de vista insólito y que sugiere inestabilidad, ruptura, desequilibrio...

EL MOVIMIENTO

Existen dos movimientos básicos de cámara (panorámica y travelling). Mover la cámara porque sí carece de sentido y confunde al espectador. Un movimiento de cámara siempre debe llevarnos de un punto de interés a otro. Si abandonamos a un personaje para realizar una panorámica que acaba en una piedra, mejor será que esa piedra sea pertinente en la acción porque de lo contrario habremos perdido el tiempo y se lo habremos hecho perder al espectador.

1. LA PANORÁMICA

La cámara efectúa un movimiento de rotación, es decir, gira sobre su propio eje horizontal, sobre sí misma en definitiva. Las panorámicas pueden ser meramente descriptivas, es decir, servir para mostrar el entorno en el que se desarrolla la acción pero, por definición, deben conducirnos de un punto de interés relevante, que sirva a la narración, a otro.

2. EL TRAVELLING

La cámara efectúa un movimiento de traslación, es decir, cambia su situación sobre el suelo (o en relación con dondequiera que esté). Este movimiento se denomina así porque habitualmente se realiza colocando la cámara sobre unas vías sobre las cuales se mueve. Dicho ingenio se llama travelling. También se puede

realizar desde una grúa o sobre cualquier otro soporte. Sirve para seguir el movimiento de un objeto de interés (una persona, un vehículo...) a su misma velocidad.

3. CÁMARA AL HOMBRO

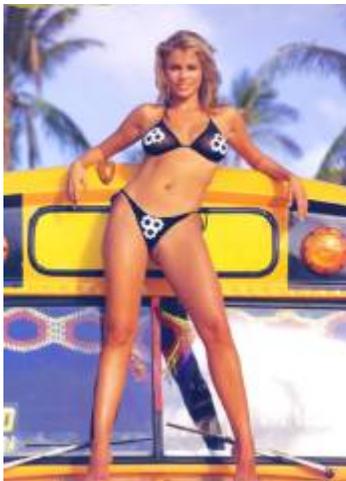
Ambos movimientos (panorámica y travelling) se pueden realizar cámara al hombro lo cual confiere garra y frescura a la narración si bien el aspecto tembloroso de la imagen puede no ser plato de gusto para todos los espectadores. Existen variantes de estos movimientos como el travelling subjetivo en el cual el cámara (con el cromoscopio al hombro o mediante steady-cam) camina o corre y simula que lo que vemos es lo mismo que ve el personaje.

4. EL ZOOM

Se puede simular un travelling de acercamiento o alejamiento (también llamado plano de avance) mediante el zoom de la cámara. Sin embargo, este recurso da como resultado un efecto muy poco realista. La perspectiva no cambia, simplemente conseguimos hacer más grande una porción de la imagen.

El uso del zoom debe limitarse al mínimo y a ser posible nunca utilizarlo dentro de un plano. El zoom sirve para variar la distancia focal de la lente sin tener que cambiarla. Es mucho más eficaz y realista el uso de un "dolly" (el trípode de la cámara va sobre ruedas). Con esto se consiguen maniobras de acercamiento y alejamiento con cambio de perspectiva.

ENCUADRES



El más amplio, llamado Long Shot (LS), plano general (PG) plano largo (PL) o toma abierta (TA), sirve para ubicar al espectador y proporcionarle una visión general del lugar y ambiente en el que ocurren los hechos. En general, muestra una imagen completa del sujeto, de pies a cabeza, mostrando quién es y donde está.

El Médium Long Shot (MLS), Full Shot (FS) o Toma de Cuerpo Entero (TCE), muestra al sujeto de cuerpo entero, haciendo que resalte la persona y que pierda interés el fondo o ambiente en el que se encuentra. Sirve para llamar la atención hacia la vestimenta de la persona o la acción que se encuentra realizando, sobre todo si esta es independiente a su entorno

le rodea, abarca generalmente de la cintura a la cabeza del individuo. Se utiliza para enfatizar una situación



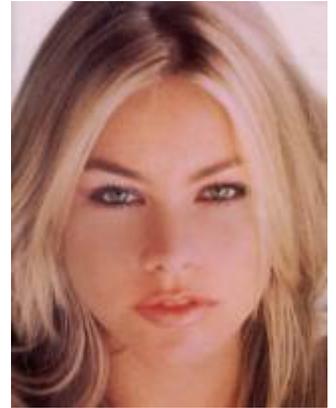
en la que el talento se dirige específicamente al espectador y lo sitúa físicamente a su nivel como ocurre en una conversación con un extraño o recién conocido. Se utiliza en programas de variedades, espectáculos o para presentar al talento ante el público antes de invitarlo a sentarse. Es de utilidad cuando se encuadra a dos personas que se encuentran juntas y ambas se dirigen al espectador.

El Bust Shot (BS), Médium Close UP (MCU) o Toma Cerrada (TC), encuadra al sujeto desde el pecho y hasta la cabeza. Se usa ampliamente en los noticieros y programas de opinión, así como en las entrevistas. Establece una relación con el espectador de confianza o intimidad, tal y como ocurre con alguien a quién se conoce

bien. Atrae sobre todo la atención hacia lo que el talento dice, así como a los gestos faciales que acompañan su conversación.



El Close Up (CU), Toma de Acercamiento (TAC) o Primer Plano (PP) , es una toma de acercamiento al talento, en donde se quiere resaltar algún aspecto específico de la persona o los gestos que realiza. Manifiesta extrema confianza entre el talento y el espectador, reflejando intimidad. Esta toma no da opción a la audiencia a otra cosa que no sea poner atención a lo que expresa el talento.



El Extreme Close Up (XCU) o Primerísimo Primer Plano (PPP) , es una toma de acercamiento al talento, en donde se quiere resaltar algún aspecto específico de la persona o los gestos que realiza. Sirve para establecer situaciones de gran impacto dramático. Aún cuando establece un espacio de gran acercamiento con el espectador, no es recomendable mantener esta toma demasiado tiempo, ya que la pantalla televisiva llega a funcionar como espejo subjetivo y si el espectador ve al talento en esta toma, puede llegar a sentir a su vez que

el es visto en la misma forma por parte de la persona que está al otro lado de la pantalla, situación que puede llegar a molestar o hacer sentir incomodo al espectador.

Las Tomas Muy abiertas (TMA), Panorámicas, Big Long Shot (BLS), Very Long Shot (VLS) o Extreme Long Shot (XLS) , se utilizan en la gramática audiovisual para ubicar el sitio o región geográfica en la que ocurrirán los hechos y generalmente anteceden a las tomas que nos mostrarán a los talentos que se dirigirán al público o que realizarán alguna acción dentro de la historia con la ventaja de que han sido ubicados en forma previa. Debemos recordar siempre que el espectador no tiene otro punto de vista que no sea el que le es ofrecido por la cámara, así que, a menos que se trate de un hecho premeditado para reforzar la historia, deberá evitarse crear confusión en la



audiencia con respecto a la ubicación física de nuestra historia y talentos.



Estas tomas también son conocidas como cover shot, plano master, o plano de establecimiento. En forma tradicional, para el sistema de transmisión NTSC, utilizado en nuestro país, que se caracteriza por una resolución relativamente baja, estas tomas carecen del impacto visual que se obtiene en el cine, en donde las enormes pantallas dan una gran espectacularidad a estos encuadres y permiten ver detalles importantes que se pierden en la pantalla de televisión.

Este es un problema al que se enfrenta el espectador cuando observa una película que ha sido adaptada en formato para la televisión y en donde imágenes vistas previamente en pantalla cinematográfica, decepcionan al mismo espectador que la ve posteriormente en su casa.