

**SADE & IKERTZE**

# Etxebegiak



**GUÍA DEL LENGUAJE  
CINEMATOGRAFICO**

---

# 1. PLANOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Para hacer cine, lo primero que tenemos que conocer es la gramática. Al igual que, para escribir, tenemos que saber las letras.

A continuación, vamos a enumerar y definir resumidamente los elementos fundamentales del lenguaje audiovisual.

**Toma.** El registro de imágenes desde que ponemos a grabar a la cámara hasta que damos al stop.

**Secuencia.** Es un conjunto de tomas dentro de la misma escena.

**Plano.** Es el encuadre que marcamos a la hora de fotografiar.

**Ángulos.** El ángulo que se forma según dónde colocamos la cámara con respecto a la cara del personaje.

**Movimientos de cámara.** El movimiento de la imagen que se genera al desplazar la cámara sobre sí misma o sobre un travelling, steadycam, etc.

**Plano secuencia.** La unidad narrativa completa (secuencia) se graba en su totalidad sin parar. La cámara sigue la acción.

**Plano contraplano.** Se utiliza para grabar conversaciones. Se rueda al actor o a la actriz 1 en escorzo con el actor o la actriz 2, y luego al actor o la actriz 2 en escorzo con el actor o la actriz 1.

**Encuadre.** Es el cuadro en el que se sitúan los objetos y personas que van a ser grabadas.

**Raccord** o continuidad entre tomas y escenas. Continuidad en el vestuario, maquillaje, iluminación, decoración, etc.

**Elipsis.** Aquello que se oculta a

la persona espectadora, que se lo imagina y que no afecta a la película.

**Flash back.** Vuelta al pasado.

**Iluminación.** Puede ser suave, con luz difusa, o dura, creando contraste, sombras.

## PLANOS GRABADOS CON LA CÁMARA EN HORIZONTAL

---

Se trata de planos en los que la cámara está enfrente de la persona a fotografiar o grabar, es decir, se encuentra en horizontal.

**Plano general.** Un plano muy utilizado para poner a las personas espectadoras en situación, porque les ofrece una visión general del escenario y las condiciones en las que se desarrolla la historia. Por este motivo, suelen ser los planos que primero se utilizan en los vídeos. Algo interesante es que al mostrarse tantos elementos en la pantalla, su duración debe ser bastante grande para que se puedan captar todos los detalles y nos podamos orientar mejor sobre la situación que está transcurriendo.

**Plano panorámico general.** Un plano muy parecido al general en el que el objeto principal protagonista es el entorno y los personajes apenas se muestran como pequeñas figuras sin mucha importancia. Puede ser una escena de un grupo de personas paseando por una gran montaña visto desde muy lejos para mostrar la inmensidad de la montaña, por ejemplo.

**Gran plano general.** Es un plano que situaremos entre el plano panorámico general y el plano general. Podríamos hablar de él como un plano panorámico en el que nos acercamos un poco más a los elementos centrales de la historia como personajes u objetos. La distancia sería de unos 30 metros.

**Plano general corto.** Un plano en el que podemos apreciar a los personajes pero que se deja espacio tanto por encima como por debajo para mostrarnos un poco su situación.

**Plano americano.** Un plano con una curiosa historia detrás. En el género del cine Western, se inventó este plano con el fin de mostrar la importancia de los cinturones de los que colgaban sus revólveres los vaqueros y las vaqueras. El plano americano consiste en mostrar la figura humana cortada por debajo de las rodillas.

**Plano medio largo.** Un plano que se centra en la figura humana con más detalle, en este caso se corta a la figura por la cadera, de manera que vemos al personaje de cintura para arriba.

**Plano medio corto.** Nos vamos centrando más en el personaje que realiza la acción. En este caso se corta a la figura humana más o menos a la altura de las axilas.

**Primer plano.** Con el primer plano nos acercamos más a la parte más importante de una persona, su rostro, la herramienta con la que nos mostrará sus emociones. Con el primer plano cortamos la figura humana a la altura de la clavícula.

**Gran primer plano.** Un plano compuesto únicamente por la cabeza de la persona. Un plano que sirve para que el personaje nos muestre sus sentimientos.

**Primerísimo primer plano.** Un primer plano más cerca del rostro, tanto que solo muestra desde la barbilla a la frente del personaje.

**Plano detalle.** Un plano que sirve para mostrar detalles, como puede ser una mirada, una parte del cuerpo o un objeto importante muy de cerca.

## PLANO SOBRE EL HOMBRO

---

Muy utilizado en diálogos. En este plano vemos a una persona de frente hablando con otra de la que solo podemos ver su espalda.

**Plano secuencia.** Un plano muy especial que consiste en realizar todos los planos que requiere la acción en una sola toma, dando una gran sensación de realismo al no haber una ruptura de la continuidad. El primer director que lo utilizó fue el prolífico Orson Wells dando una lección de cine a todos y todas las cineastas de la época.

**Plano subjetivo.** También conocido, coloquialmente, como punto de vista, precisamente porque sirve para mostrar a los espectadores lo que ve el personaje, como si la cámara fueran sus ojos.

## PLANOS GRABADOS VARIANDO EL ÁNGULO DE LA CÁMARA

---

Hasta ahora hemos hablado de los planos en los que el sujeto y la cámara se encuentran enfrentados directamente, sin variar el ángulo. Cuando variamos el ángulo podemos crear efectos y sensaciones muy interesantes.

**Plano frontal.** Sería el plano del que hemos hablado hasta ahora, la cámara y el objeto o personaje se encuentran en el mismo plano.

**Plano en picado.** La cámara se eleva un cierto ángulo sobre el centro de la acción. Suele utilizarse para mostrar la inferioridad de una persona respecto a otra, por ejemplo.

**Plano en contrapicado.** Justamente lo contrario que el caso anterior, pues la cámara se coloca por debajo del sujeto. Con este plano se consigue destacar o exagerar la altura del sujeto.

**Plano aéreo.** Comúnmente llamado plano vista de pájaro. Es el plano en el que la cámara se coloca a mucha altura, como en un helicóptero, un avión o sobre una torre muy alta.

**Plano cenital.** En este caso se coloca la cámara en posición totalmente vertical respecto al suelo, de manera que en el encuadre se muestra la visión de arriba hacia abajo. El plano cenital es muy utilizado, por ejemplo, para enfocar una persona bajando por una escalera de caracol vista desde arriba.

## PLANOS GRABADOS CON LA CÁMARA EN MOVIMIENTO

---

Algo importante es que, en el cine, a diferencia de la fotografía, se busca el movimiento. Para ello, las personas cineastas hacen uso de movimientos de la cámara para conseguir imágenes con una mayor fuerza expresiva.

**Movimiento en la misma cámara.** Según los requerimientos de una escena, en una filmación se puede variar la velocidad, obteniéndose entonces grabaciones realizadas a cámara lenta en las que se consigue crear una sensación más dramática, o grabaciones aceleradas, en las que se puede exagerar una escena cómica para que sea más efectiva.

Actualmente, con los programas de edición de vídeo, se pueden conseguir estos efectos de forma satisfactoria.

**Movimiento de la cámara sobre sí misma.** Un recurso cinematográfico muy utilizado es rotar la cámara sobre una plataforma esférica para conseguir filmar panorámicas verticales, horizontales e incluso, a veces, en diagonal. Estos movimientos de la cámara se suelen conocer como paneo horizontal o vertical y se pueden utilizar para seguir los movimientos de los personajes u objetos.

**Movimiento fuera de la cámara.** Gracias a la evolución de la tecnología del sector del cine, cada vez se han ido creando más herramientas que pueden asistirnos en unas grabaciones que de otra manera sería imposible o, al menos, muy complicado. Así que no es raro ver cómo se realizan planos en los que la cámara se coloca en un travelling (carrito sobre unos raíles), en una grúa, en el hombro de un operario que se mueve tras el personaje o hasta en un dron o un helicóptero, para grabar un seguimiento desde muy alto.

Gracias a estos movimientos se pueden conseguir efectos muy distintos, por ejemplo, si la cámara va sobre el hombro de una operaria da una sensación de realismo a la escena, mientras que la grúa ayuda a hacer acercamientos precisos hacia el centro de la escena, o el dron o helicóptero nos puede servir para ofrecernos una vista en movimiento de una escena de persecución entre una multitud o mostrar el desarrollo de una batalla.

## 2. LA ELIPSIS, EL FLASHBACK Y EL RACCORD

### ELIPSIS

---

Las elipsis sirven para hacer desaparecer espacios y tiempos débiles o inútiles en la acción. También por razones de tiempo de la película, para ajustar la duración del metraje. En algunos casos, se muestra un rótulo con la aclaración del tiempo que separa una escena de otra. Por ejemplo, "Cuatro años después..."

### FLASHBACK

---

El Flashback consiste en alterar la secuencia cronológica de los hechos que se están narrando, trasladándose repentinamente al pasado donde se

sucedan acontecimientos anteriores al presente de la acción.

Ejemplos de Flashback: Una persona que mientras camina va recordando momentos de su juventud.

## RACCORD

---

Continuidad cinematográfica o raccord hace referencia a la relación que existe entre los diferentes planos de una filmación, a fin de que no rompan en la persona receptora, o espectador, la ilusión de secuencia. Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente.

## TIPOS DE CONTINUIDAD, PARA EVITAR GAZAPOS

**La continuidad en el espacio.** Líneas virtuales, dirección de los personajes, gestos y miradas.

**La continuidad en el vestuario y en el escenario.** Ya que las películas no se registran siguiendo el guion secuencial, hay que asegurarse de que el vestuario de los personajes y su entorno no cambie sin razón.

**La continuidad en la iluminación.** Que no haya cambios repentinos de tonalidad dentro de un mismo espacio y secuencia.

**La continuidad de interpretación.** También es muy importante que los actores y las actrices cuiden la continuidad, no solo espacial (la dirección a la que se dirigen, etc.) sino la de su interpretación. Deben cuidar factores como el tono de voz y la expresividad, para que resulte natural en cada cambio de plano.

## 3. EL ENCUADRE

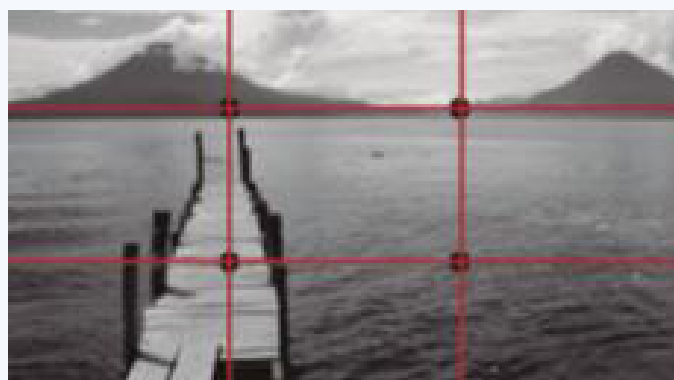
El encuadre no es otra cosa que definir qué elementos aparecerán en la imagen y cuáles vamos a descartar.

El encuadre sirve para concentrar la atención en la imagen, por lo que la correcta selección del motivo es un primer y fundamental paso en el proceso fotográfico. Vamos a utilizar el encuadre horizontal. Es el formato más común y se suele decir que produce sentimiento de serenidad y espacio.

## LA LEY DE LOS TERCIOS

---

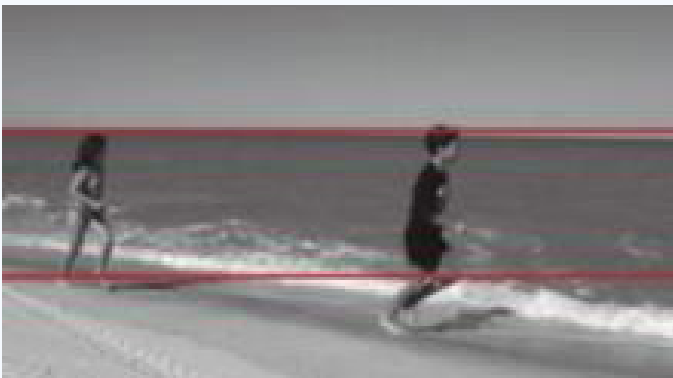
En el recuadro fotográfico deben trazarse, imaginariamente, dos líneas equidistantes verticales y dos horizontales, siendo en torno a alguno de los cuatro puntos donde se cruzan las cuatro líneas, en donde debe colocarse el motivo que deseamos resaltar dentro de la composición.



## LA LEY DEL HORIZONTE

---

Indica que en el recuadro fotográfico deben trazarse, imaginariamente y con una afinidad, tres líneas horizontales de igual anchura, tanto si se está trabajando en posición horizontal o vertical, y en la gran mayoría de las ocasiones, darle alrededor de dos bandas a la zona donde se encuentra el motivo principal, y más o menos una banda a la zona secundaria.



Generalmente, la amplitud de ambos espacios dependerá de la mayor o menor importancia de cada uno de estos, pudiendo ser casi iguales si la relación entre el motivo principal y el secundario no es tan desequilibrada.

## LA LEY DE LA MIRADA

---

Es aquella ley en que toda persona, animal o cosa, dentro del recuadro fotográfico, debe de tener más espacio libre hacia su parte frontal que lo que ocupa su parte trasera, independientemente de la amplitud de lo abarcado en el encuadre de la toma. Incluso podemos recortar el borde del recuadro fotográfico, la parte del elemento gráfico en cuestión por su parte posterior, si este se encuentra en un plano cercano a la cámara o es de dimensiones muy grandes.

