



# El lenguaje de la cámara

# BREVES NOCIONES ACERCA DEL LENGUAJE Y DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Una película o un vídeo componen una arquitectura en la que la suma de sus elementos integra el conjunto. Para analizar cualquier filme o programa audiovisual es necesario realizar un proceso de deconstrucción, en el que se vayan poniendo de manifiesto todos esos elementos.

De manera sucinta podría afirmarse que la célula básica de la narración audiovisual está constituida por el plano, cuya agrupación da lugar a las secuencias, que convenientemente agrupadas conforman el producto final .

A continuación presentamos un esquema que puede ser de gran utilidad a la hora de analizar los vídeos.

## ***SECUENCIA***

Unidad del relato visual en el que están planteadas, desarrolladas y concluidas las diferentes situaciones dramáticas.

## ***ESCENA***

Parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario, no tiene sentido dramático completo por si misma.

## ***TOMA O PLANO DE REGISTRO***

Se trata de la captación de imágenes por un medio técnico. El tipo de toma dependerá del encuadre inicial, de los movimientos de cámara y de los personajes y del encuadre final.

## ***PLANO DE ENCUADRE***

El tamaño y el formato son elementos fundamentales porque afectan a la percepción de la imagen. Como si se tratara de un cuadro el formato resulta esencial pues establece los parámetros de altura y anchura en los que se desarrollará la obra en cuestión. Los formatos empleados en el cine clásico eran de 1:1,33 y la relación más común de la televisión es la misma, si bien existen otras relaciones en las televisiones de alta definición y en el sistema Pal

Plus de 1:1,77. Cuando se trasvasa una película de un formato a otro, afecta a la visión de la imagen y por tanto al resultado final.

La toma comienza con un determinado encuadre, enmarcando lo que se desea y descartando el resto.

### **TIPOS DE PLANOS**

El plano es el conjunto de imágenes que constituyen una misma toma. Si tomamos la figura humana como medida, según ocupe una mayor o menor escala en la pantalla, tendremos:

**Plano detalle (PD)** Aproximación a un detalle aislado

**Primerísimo primer plano (PPP)** Mayor aproximación, se emplea para el rostro de una persona

**Primer plano (PP)** Gran aproximación a la persona, la cabeza ocupa la pantalla.

**Plano medio corto (PMC)** Comprende la cabeza y la parte alta del pecho

**Plano medio (PM)** Comprende desde la cabeza hasta las axilas

**Plano medio largo (PML)** Desde la cabeza hasta debajo de la cintura

**Plano americano (PA)** Todo el cuerpo hasta las rodillas

**Plano entero (PE)** Comprende a la persona en su altura completa

**Plano general (PG)** La persona ocupe un tercio de la pantalla

**Gran Plano general (GPP)** La persona está inmersa en el paisaje y se la ve muy lejana.

La duración de un plano vendrá determinada por las necesidades de comprensión, unos permitirán la comprensión de otros.

Los diferentes planos poseen una capacidad expresiva, los planos medios centran la atención sobre la acción, los planos cortos permiten captar la expresión de los personajes y los planos generales insertan a los personajes en su lugar. La elección de uno u otro plano tendrá que ver con las necesidades expresivas y determinará cambios sustanciales en la percepción.

### **SITUACIÓN DE LA CÁMARA**

a) Según el ángulo del sujeto:

**Plano a tres cuartos o cuarenta y cinco grados:** La cámara se halla emplazada en ángulo de 45° a la izquierda o a la derecha del personaje Da mayor volumen al rostro

**Plano punto de vista:** La cámara se sitúa frente al personaje, quien se halla próximo al frontal pero no mira al objetivo, produce sensación de intimidad

**Plano perfil o noventa grados:** Se emplaza la cámara en el perfil derecho o izquierdo del personaje.

**Plano posterior:** Se sitúa la cámara detrás del personaje.

## **b) Según la altura de la cámara**

**Plano picado:** La cámara se sitúa por encima de la acción, capta la imagen desde arriba hacia abajo; reduce al sujeto.

**Plano contrapicado:** En este caso la cámara se halla ubicada por debajo de la acción, captando la imagen desde abajo hacia arriba; magnifica al sujeto.

**Plano cenital:** La cámara está sobre los personajes, a los que se capta a vista de pájaro.

## **c) Otros tipos de planos:**

**Ángulo más ángulo:** Combinación de plano 3/4 o 45° con otro plano picado o contrapicado.

**Plano holandés:** También llamado aberrante o de inclinación holandesa. Combinación de ángulo más ángulo, es decir de un plano de ¾ o 45 ° mas plano picado o contrapicado , junto al eje vertical inclinado

**Plano contra plano:** Se trata de una serie de dos planos en los que se aprecia a dos personajes enfrentados y mirándose; en los planos contraplanos se suele incluir en escorzo la silueta del personaje de espaldas. Permite captar las reacciones de ambos ante las palabras del otro.

## ***EL MOVIMIENTO DE LA CÁMARA***

**Toma fija:** La cámara permanece inmóvil y los personajes y objetos se desplazan ante ella, produce un cierto estatismo.

En los primeros momentos la cámara permanecía estática y los personajes y objetos se desplazaban ante ella, más tarde se obtuvo el movimiento, enriqueciendo las posibilidades expresivas.

**Panorámica:** También denominada paneo .Es una rotación o giro de cámara sobre su eje. La cámara se puede encontrar sobre un trípode o en el hombro

del operador; Según la trayectoria que se describa será **panorámica vertical**, de arriba hacia abajo o viceversa, **panorámica horizontal** de izquierda a derecha o al revés y **panorámica circular**, bien en horizontal o vertical describiendo un ángulo de 360°.

**Barrido:** Se trata de una panorámica muy rápida, no se aprecia muy bien lo que la cámara recoge, se utiliza para los cambios de emplazamiento.

**Travelling:** Desplazamiento de la cámara horizontal o verticalmente, respecto al eje del trípode que lo soporta. Al desplazarse posibilita una aproximación al motivo. Puede ser **travelling vertical**, cuando la cámara se eleva o desciende sobre este eje o **travelling horizontal**, desplazándose horizontalmente sobre vías, mantiene constante la profundidad y la perspectiva de los motivos del fondo respecto a los situados en el primer plano.

**Zoom** Permite la aproximación al objeto para que un detalle ocupe toda la pantalla. Puede ser de **alejamiento** o de **acercamiento**, se trata de un desplazamiento de las lentes del objetivo en la variación de la distancia focal sin que se mueva la cámara.

## **LA LUZ**

Existen tres elementos que condicionan la iluminación, el movimiento de los actores y objetos delante de la cámara, la sucesión de un plano a otro y la rapidez de la sucesión de los planos.

La luz puede ser

**Luz natural** , Procede de la naturaleza

**Luz artificial:** Iluminación artificial

**Luz difusa:** Se emplean difusores, no produce sombras, se distribuye de manera uniforme.

**Luz directa** .Produce sombras en los objetos y sombras proyectadas por estos, se puede aplicar desde arriba en haces de luz directa y en dirección contraria al ángulo de la cámara.

**El contraluz** es cuando la cámara se sitúa hacia los haces de luz.

**Tono** El diferente grado de luz que un objeto absorbe o rechaza dará como resultado unos valores de tono. La escala de tonos es la gama de todos los tonos posibles.

## **TIPOS DE COMPOSICIÓN**

Es la distribución armónica de los objetos que posibilita el reconocimiento rápido y preciso del objeto importante por el espectador.

**Composición en triángulo:** Cuando las figuras forman un triángulo con el vértice en el margen superior y la base en el inferior

**Composición en doble triángulo:** Las figuras conforman dos triángulos cuyos vértices coinciden y las bases se apoyan en los márgenes laterales.

**Composición en diagonal:** Las figuras se distribuyen a ambos lados de la diagonal

**Composicion de línea quebrada o curva,** cuando las figuras se distribuyen siguiendo estas líneas

## **TIEMPO FILMICO**

El tiempo cinematográfico es variable y no necesariamente lineal, la temporalización se puede acelerar o invertir. Las formas más empleadas son

**Adecuación:** Igualdad entre el tiempo de acción y el de proyección

**Condensación** Se produce mucha acción en poco tiempo

**Distensión:** Alargamiento de la duración objetiva de una acción

Continuidad: El tiempo de la realidad fluye en la misma dirección

Simultaneidad: Se alternan dos tiempos vitales, la acción pasa de uno al otro

Flash Back: Salto atrás en el tiempo

**Elipsis** Supresión de los elementos narrativos y descriptivos a pesar de lo cual existen suficiente posibilidad de reconstruir los acontecimientos acaecidos. Los recursos elípticos que se emplean suelen ser **fundidos en negro**, en los que la escena se oscurece, o al revés, se abre con negro, **encadenados**, una nueva escena aparece sobre una antigua que se funde por superposición, **por corte**, en la que las imágenes de un plano suceden a las del anterior.

## **SONIDO**

En un film pueden existir

**Palabras**, generalmente expresadas a través de diálogos o de un monólogo

**Voz en off:** Una tercera persona que no se ve relata algo

**Música:** Complemento de imágenes, a las que refuerza

**Ruidos:** Acompañan a imágenes

**Silencio:** Ausencia de sonidos, genera situación dramática.

El sonido puede ser:

**Sonido real:** Producido por objetos y personas que contemplamos, bien **sincrónico**, cuando se oye al tiempo que se ve o **asincrónico** cuando las personas u objetos que lo producen se hallan fuera del campo de visión