

TEMA 6: UNIDADES DE REALIZACIÓN

TEMA 6 2

I. UNIDADES DE REALIZACIÓN

II. CLASIFICACIÓN DE PLANOS

III. EMPLAZAMIENTO DE LA CÁMARA

IV. MOVIMIENTOS DE CÁMARA

- Lo que generalmente entendemos por “realización” incluye el rodaje, el montaje y la postproducción. Fases que suelen diferenciarse dialécticamente, pero que en la práctica tienden a diluirse.
- La aparición de los sistemas digitales, están modificando las técnicas utilizadas no hasta hace mucho en los procesos audiovisuales.
- Pero, para trabajar bien desde el principio y ser “profesionales” del medio, resulta imprescindible unos conocimientos de estas “normas del lenguaje audiovisual”.

- Solemos decir que “el montaje comienza en el rodaje”, aunque sería más apropiado decir que comienza en su planificación previa, en el guión.
- Todos los lenguajes tienen sus normas, y el lenguaje audiovisual no es menos. Tanto los narradores como los espectadores tenemos estas normas interiorizadas, aun inconscientemente.

I. UNIDADES DE REALIZACIÓN

- Toma
- Plano
- Escena
- Secuencia

TOMA

- Unidad de fase de producción.
- Lapso entre que ponemos a grabar la cámara y la paramos.
- Intento que puede o no volverse plano.

PLANO

- Parte útil que seleccionamos de una toma.
- Unidad básica en realización.

ESCENA

- Unidad de **producción**.
- Fragmento de historia donde existe una **unidad espacial y temporal**. Cuando se cambia de espacio y/o de tiempo, se cambia de escena.

SECUENCIA

- Unidad de **montaje**
- Tiene **unidad de sentido y significado.**
- Es una porción de historia de longitud variable que se encuentra sujeta a elementos sintácticos que proporcionan valores **semánticos.**

PLANO SECUENCIA

Una secuencia grabada en
continuidad en un único plano.

Ejemplos:

Sed de mal - Plano Secuencia.

[http://www.youtube.com/watch?
v=DxaR3Je3pGw](http://www.youtube.com/watch?v=DxaR3Je3pGw)

Plano secuencia en Kill Bill, vol.1

[http://www.youtube.com/watch?
v=lov-hOnl6o4](http://www.youtube.com/watch?v=lov-hOnl6o4)

Uno de los Nuestros (Martin Scorsese).

[http://www.youtube.com/watch?
feature=player_embedded&v=IBMKyN
JvNV8](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=IBMKyNJvNV8)

II. CLASIFICACIÓN DE PLANOS

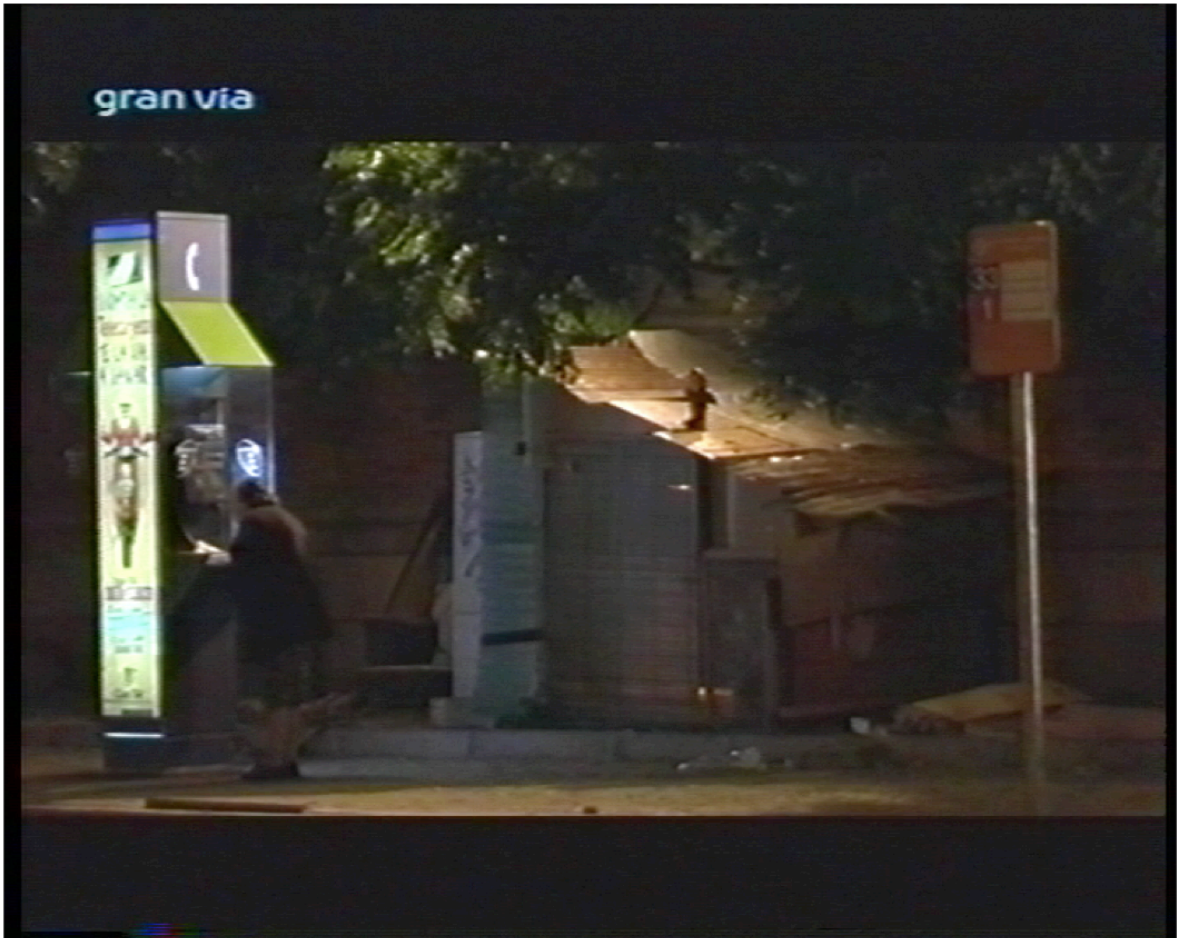
La tipología de planos se organiza en base a la morfología del cuerpo humano y en base de la relación de la ubicación de la cámara con el entorno.

- Plano general
- Plano de conjunto
- Plano americano
- Plano medio largo
- Plano medio corto
- Primer plano
- Primer primerísimo plano
- Plano de detalle

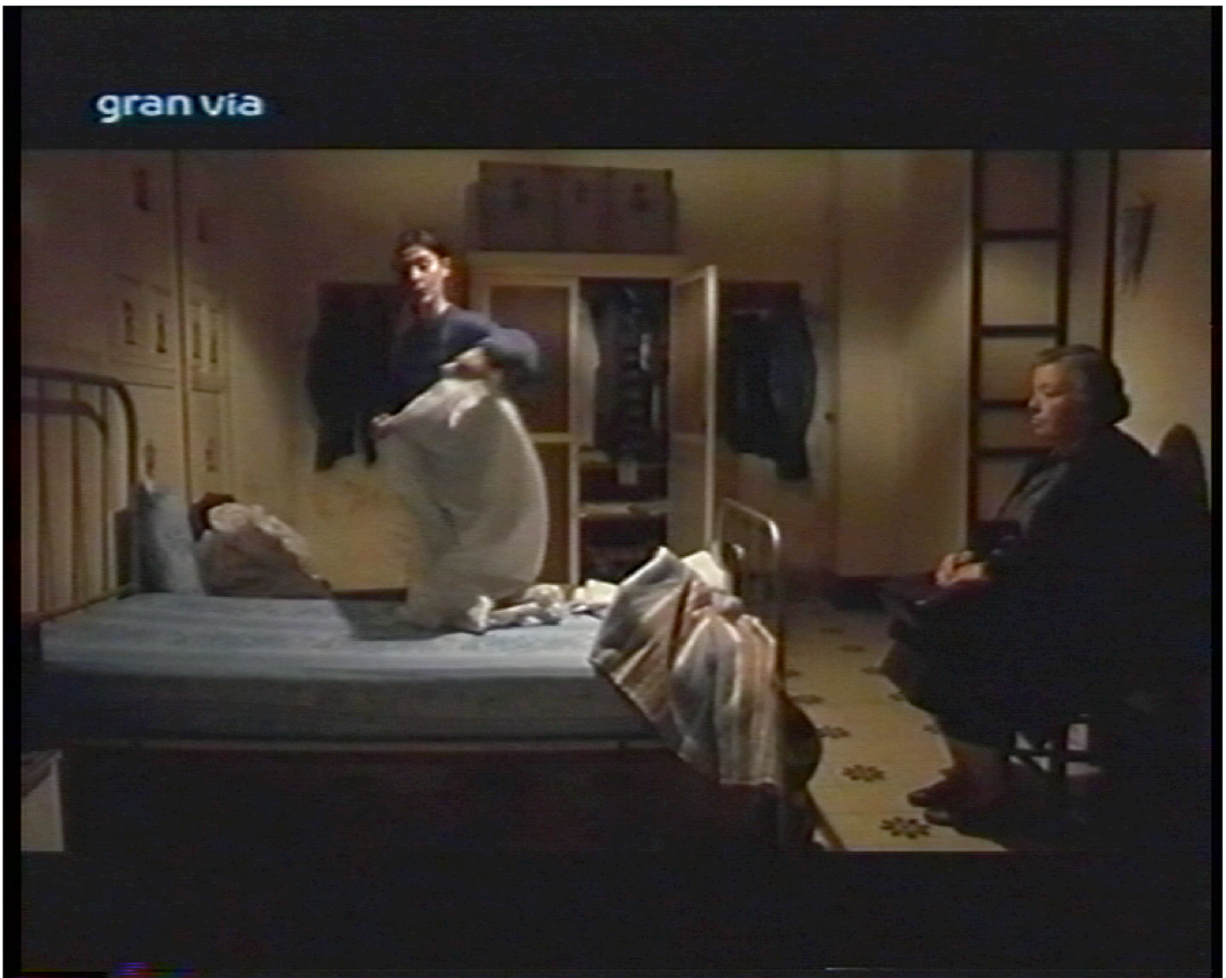


Gran plano general (GPG): el ángulo de la cámara abarca todo el paisaje, situando los elementos como referencias de acciones. El gran plano general muestra un gran escenario o una multitud. El sujeto o no está o bien queda diluido en el entorno, lejano, perdido, pequeña.

Nota: Todos los fotogramas que aparecen a continuación pertenecen a la película Solas del director Benito Zambrano.



Plano general (PG): abarca todo el escenario. Presenta a los personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea.



Plano conjunto (PC): ángulo amplio pero menor al total. Las personas, siempre de cuerpo entero.



Plano americano (PA): el plano corta las piernas de los personajes sobre las rodillas.



Plano Medio: de cintura a cabeza (medio). Existen variaciones, como es el caso del **plano medio corto** (PMC, por el pecho), y **plano medio largo** (PML, cortan al personaje por la cintura). Es **uno de los planos más utilizados en la realización de entrevistas**. Nos permite contemplar los rostros y el lenguaje gestual de las manos.



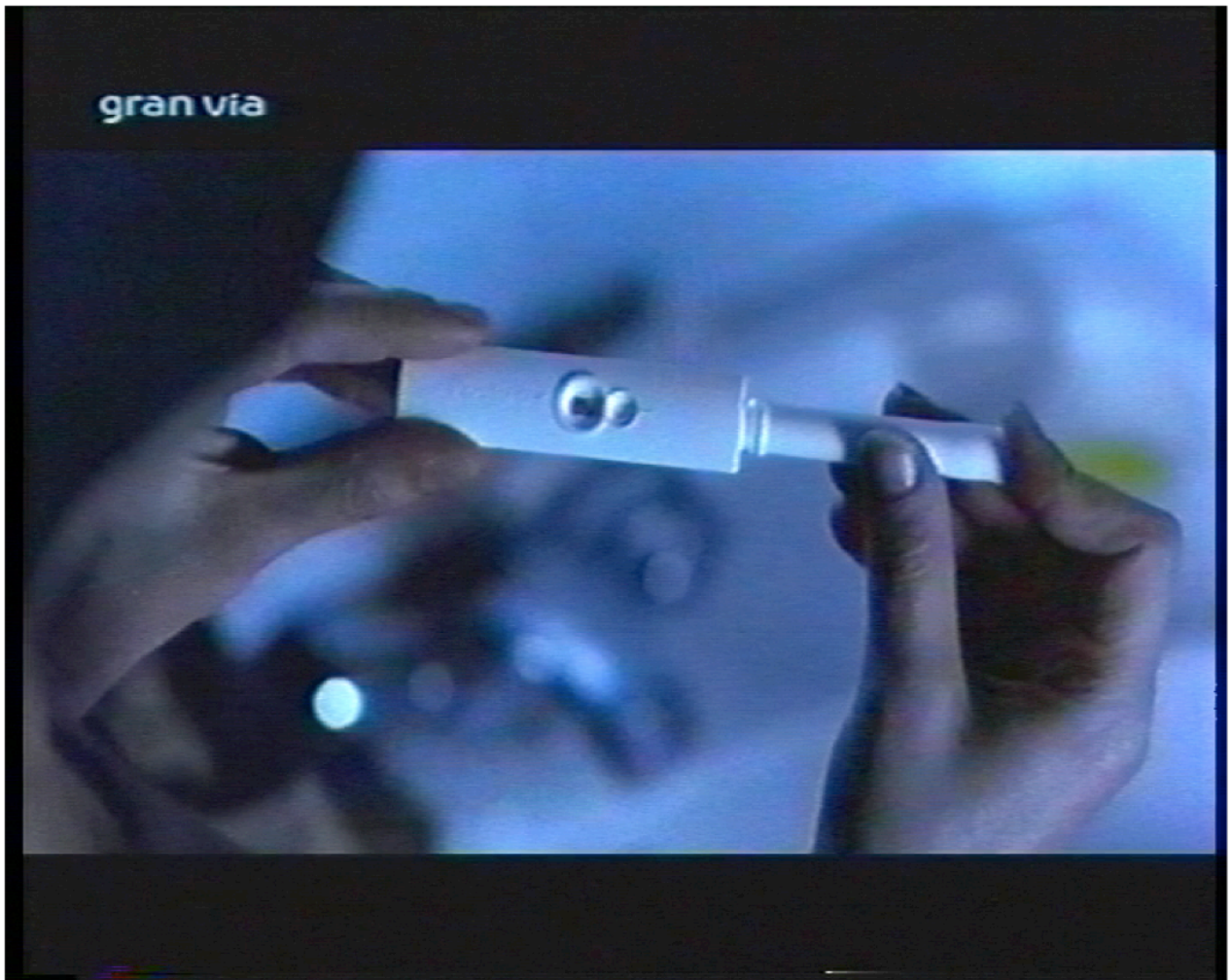
Plano Medio Corto: PMC, por encima del pecho.



Primer Plano: de pecho (o de hombros) a cabeza.



Primerísimo primer plano (PPP): de la barbilla a la frente.



Plano Detalle: todo plano más corto que el PPP. Normalmente no incluye rostro humano sino algún detalle.

III. EMPLAZAMIENTO DE LA CÁMARA

- Punto de Vista
- Angulación de la cámara

PUNTO DE VISTA

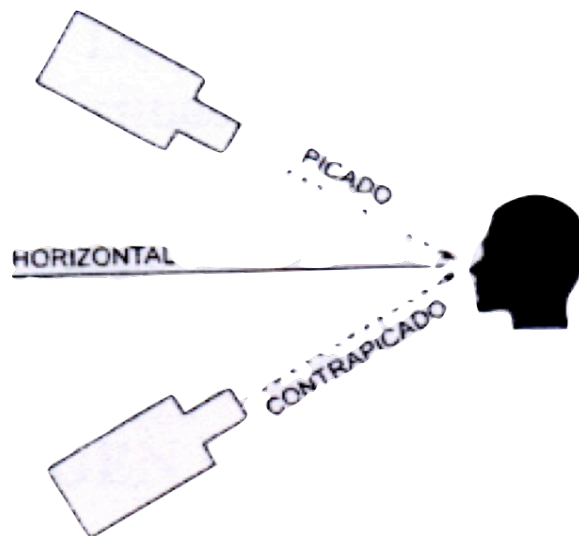
- “Dónde va la cámara”, es una de las decisiones más importantes que el realizador debe tomar.
- Cuando colocamos la cámara, estamos decidiendo desde que punto queremos que el espectador contemple la escena. No se trata de una decisión simplemente técnica, también es una decisión “poética”.
- Podemos diferenciar dos tipos de planos según el punto de vista:
 - Plano Objetivo
 - Plano Subjetivo: El personaje está integrado en la acción.

ANGULACIÓN

La altura que la cámara tenga respecto al personaje, es decir, el ángulo que forme el eje de cámara con la horizontal es también fundamental. Partiendo de la referencia de los ojos del sujeto, la cámara puede estar a la altura de su mirada, por encima o por debajo de ésta:

- Neutro o normal.
- Picado
- Contrapicado
- Cenital
- Nadir

La perspectiva natural consiste en situar la cámara a la altura de los ojos del personaje, pues es así como acostumbramos a ver el mundo. La alteración de esa perspectiva habitual a través de planos picados o contrapicados busca crear distintas emociones en el espectador. Cualquier angulación es en sí misma expresiva.



Según la altura de la cámara, los planos se pueden clasificar en:

- **Plano picado:** aquel en el que la cámara está emplazada por encima de la mirada. Produce sensación de inferioridad del personaje, le empequeñece.
- **Plano contrapicado:** la cámara se encuentra por debajo de los ojos del sujeto, el cual queda enfatizado, agigantado, adquiriendo una sensación psicológica mayor.

Estos ángulos pueden llegar a los extremos, y entonces nos encontramos con otros dos tipos de planos:

- **Plano cenital** (vista de pájaro): la cámara está situada completamente encima de la figura, en su vertical. Ejemplo:

- **Plano nadir** (vista de gusano): la cámara está emplazada debajo del sujeto.

VARIANDO LA VERTICAL DEL EJE DE LA CÁMARA

También tenemos la posibilidad de respetar o no la horizontalidad del encuadre, variando la vertical del eje de la cámara, inclinándola lateralmente con respecto al horizonte.

- Normal: respeta la horizontalidad.
- Aberrante: Se varía el ángulo de la cámara.

Al inclinar la cámara, los ejes horizontal y vertical no coinciden con los de escena que aparece en la imagen. Esto como mínimo produce cierta sensación de inestabilidad y falta de equilibrio, lo que puede ser utilizado como recurso expresivo.

La angulación de la cámara en plano fijo puede ser:

- **Necesaria**, por la disposición de los elementos que componen el plano.
- **Expresiva**, con intencionalidad dramática.
- **Funcional**, apenas se nota y resalta ciertos aspectos del plano.

IV. MOVIMIENTOS DE CÁMARA

- Panorámica
- Travelling

PANORÁMICA

Consiste en la **rotación de la cámara alrededor de su eje horizontal o vertical sin que el soporte se desplace**. Anclada sobre un soporte giratorio (como un **trípode**, por ejemplo), la cámara puede realizar panorámicas horizontales y verticales, es decir rotar sobre su eje de forma lateral, de arriba abajo o de abajo arriba. Es decir, **desde un punto de vista puramente mecánico**, podemos realizar dos tipos de **panorámicas: la horizontal y la vertical**.

Podemos distinguir tres tipos de panorámicas:

1.-Panorámica descriptiva: da un marco de referencia amplio y sitúa al espectador en un espacio o en una situación. Tiene un carácter introductorio o conclusivo.

2.-Panorámica expresiva: empleo no realista de la cámara con el fin de sugerir una impresión o idea. Aquí cabe hablar del barrido, que es un tipo especial de panorámica muy rápida, sugerente, que pasa de un plano fijo o a otro, de tal forma, que los detalles de la escena se diluyen en el transcurso del movimiento a causa de la velocidad. Se utiliza para conseguir un efecto de shock.

3.-Panorámica dramática: su fin consiste en crear relaciones espaciales. El movimiento introduce una impresión de amenaza, hostilidad, superioridad táctica...

TRAVELLING

Mecánicamente consiste en el desplazamiento de la cámara, siendo constante el ángulo entre la trayectoria de ésta y el eje óptico. El movimiento de traslación de la cámara puede realizarse sobre vías o mediante una *dolly*.

- Travelling Avant (hacia adelante)
- Travelling Retro (hacia atrás)
- Travelling Lateral
- Travelling Circular
- Travelling Vertical